Izmjene Zahtjeva Danske agencije za igre na sreću u pogledu dostave podataka o igrama

Inačica 2.1 od 10. ožujka 2025.

- Ispravak teksta za Spilproduktnavn za internetski kasino
- Uvođenje kompaktnog izvješćivanja o sistemskim okladama (potražnja za 256+ kombinacija, dobrovoljno za manje)
- WIN (West Indies – Karipsko otočje) dodano kao oznaka država

Klađenje na fiksne koeficijente, uključujući razmjenu oklada i hendikep oklade

Za sistemske oklade u širem smislu vrijedi da se oklade mogu raspakirati i prijaviti svaku kombinaciju zasebno, ako ima manje od 256 kombinacija. Za veće sustave obvezno je kompaktno izvješćivanje. Vidi članak „Kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama".

Kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama

uključujući proširene oklade za sustav i skraćene verzije

Za sistemske oklade u širem smislu vrijedi da se oklade mogu raspakirati i prijaviti za svaku kombinaciju zasebno, ako ima manje od 256 kombinacija (što znači da je dopušteno za takozvanog Golijata, uključujući odgovarajuće solo oklade). Za veće sustave obvezno je kompaktno izvješćivanje.

Taj kompaktni zapis može se vidjeti tako da se „Produkt" upotrebljava na vrlo specifičan način, a polje „Mogućnost dobitka" mijenja značenje jer se sustavni ulog ne može definirati agregiranim koeficijentima. Kompaktni zapis podrazumijeva znatno manje podataka, što može biti i prednost u slučaju ispravaka ili djelomičnog zatvaranja oklada. U ostatku ovog članka opisuje se kompaktno izvješćivanje jer nepakirana verzija podrazumijeva da se svaka kombinacija tretira kao oklada sama po sebi i stoga nije potrebna dodatna specifikacija.

<u>Jednostavne sistemske oklade</u>

Jednostavna sistemska oklada je kad se ostvare sve zamjene rezultata X od Y ($1 \leq X \leq Y$). To se objedinjuje u jednu okladu.

U „Produktu" se izvješćuje:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL SpilProduktIdentifikation:

XAF**Y** *[Primjer: „3AF5"]*

Za ulog, a kasnije i za dobitke, prijavljuje se skupno za punu sistemsku okladu.

„Mogućnost dobitka": Ako je omjer mogućnosti dobitka veći od onoga što bi podrazumijevalo umnožavanje jednostavnih omjera mogućnosti dobitka, navodi se

čimbenik povećanja. Ako se upotrebljavaju različiti čimbenici povećanja, navodi se najniži korišteni čimbenik („1" ako je barem jedna kombinacija bez povećanja). [Primjer: Ako se dodaje 5 % u usporedbi s množenjem za trostruki iznos, navodi se „1,05".

Dakle, u usporedbi sa sustavom izvješćivanja o okladama kao pojedinačnim transakcijama, kompaktno izvješćivanje smanjuje broj transakcija i broj puta kada se koristi blok s informacijama o događaju. *[Primjer: „3AF5" smanjuje se s 10 na 1 transakciju. Korištenje bloka s informacijama o događaju smanjeno je s 30 na 5.]*

Proširene sistemske oklade

Ako se nude proširene sistemske oklade, dopušteno je daljnje komprimiranje. To je slučaj kad za iste ishode Y igrate nekoliko sistemskih oklada, koje odgovaraju nekoliko vrijednosti X – sve s istim ulogom po kombinaciji. *[Primjer: Potpune oklade, pri čemu se „2AF5", „3AF5", „4AF5" i „5AF5" igraju s istim ulozima na svaku od 26 oklada (10 dvostrukih, 10 trostrukih oklada, 5 četverostrukih i 1 peterostruki ulog)]*

U „Produktu" se izvješćuje:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikacija: **X1, X2,..., Xn** AF**Y** *[primjer: „2,3,4,5AF5"]*

To se može upotrijebiti za sve moguće vrijednosti X, npr. i „2,4AF5", ako je igrač odabrao dvostruko i četverostruko s istim ulogom.

Za ulog, a kasnije i za dobitke, prijavljuje se skupno za cijelu proširenu sistemsku okladu. Za „Mogućnosti dobitka" primjenjuje se isto načelo kao i za (jednostavne) sistemske oklade.

Sistemske oklade s uklonjenim nekim kombinacijama

Ako se neke kombinacije ne mogu reproducirati, npr. zato što se međusobno isključuju ili zato što su ishodi povezani na neki drugi način, to se izvješćivanje može upotrebljavati i u izmijenjenom obliku. *[Primjer: Sustavni ulog s 5 odabira, od kojih su 2* međusobno isključiva, *jer su ti odabiri npr. obje momčadi za pobjedu na istoj nogometnoj utakmici. Ovaj primjer sadržava samo 7 mogućih trojki jer se ne možete kladiti na to da će obje momčadi pobijediti u istoj nogometnoj utakmici.]*

U „Produktu" se izvješćuje:

SpilProduktnavn: REDUCERETSYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikacija: REDXAFY *[Primjer: „RED3AF5"]*

Za ulog, a kasnije i za dobitke, prijavljuje se skupno za punu sistemsku okladu. Za „Mogućnosti dobitka" primjenjuje se isto načelo kao i za (jednostavne) sistemske oklade.

U situacijama u kojima igrač aktivno odabire, da neke igre moraju biti uključene u sve kombinacije upotrebljava se i REDUCERETSYSTEMSPIL. *[Primjer: Ako igrač zahtijeva da*

2 od 5 ishoda moraju biti u svim kombinacijama, postoje samo 3 događaja od 5 odabira, a 10]. „REDUCERETSYSTEMSPIL" i „RED" u „RED3AF5" obavješćuju Dansku agenciju za igre na sreću da sve kombinacije nisu dio sustava.

„REDUCERETSYSTEMSPIL" se može upotrebljavati i za proširene sistemske oklade. [Primjer: „RED2AF5" i „RED3AF5" mogu se objediniti u „RED2,3AF5".]

FastOddsTransaktionStruktur

SpilIndskud	Područje: BeløbPositivNegativ10Deci-maler10 Tip podatka: decimala maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Iznos koji je igrač platio kako bi stavio okladu. Time je obuhvaćena i vrijednost bonusa ili besplatnog klađenja. Kod razmjene oklada ulozi obaju igrača moraju se poslati kao zasebne transakcije i ne smiju se dodavati u jednu transakciju. Potrebno je prijaviti samo usklađene oklade." Preko opcije Spreadbetting najveći ulog, za koji postoji rizik da ga igrač izgubi, mora se prijaviti kao SpilIndskud. Za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama: iskazuje se objedinjen ulog.

Produkt, MinOcc=0 (upotrebljava se samo za VirtuelFastOdds i za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama)		
SpilProduktNavn	Područje: Tekst45 Tip podataka: znak Duljina podataka: 45	Za VirtuelFastOdds: Naziv stjecatelja licencije za proizvod za igre na sreću, primjerice „Nogomet" ili „Vaterpolo". Na nositelju licencije je da upotrijebi logičku nomenklaturu, možda s pomoću poznate šifre. Nazivlje mora biti sljedivo u sustavu igara na sreću stjecatelja licencije. Za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama: „SYSTEMSPIL" za jednostavne i proširene sistemske oklade – ali „REDUCERETSYSTEMSPIL" ako se uklone neke kombinacije.

SpilProduktIdentifikation	Područje: TekstKort Tip podataka: znak Duljina podataka: 100	Za VirtualFastOdds: SpilProduktNavn stjecatelja licencije mora se dodatno podijeliti. Element mora biti jedinstven za svaki događaj. Na primjer, SpilProduktNavn = „HorseRacing” i SpilProduktIdentifikation = „HorseRacingHundested2202271816” (za utrke u Hundestedu, „koje se održavaju” 27. veljače 2022. u 18:16). Nazivlje mora biti sljedivo u sustavu igara na sreću stjecatelja licencije. Za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama: Za jednostavne sistemske oklade prijavite: „**X**AF**Y**”. Za proširene sistemske oklade prijavite: „**X1, X2,…, Xn** AF**Y”** Za verzije s uklonjenim kombinacijama prijavite: „RED**X**AF**Y**” i „RED**X1, X2, …, Xn** odnosno AF**Y”**. [Primjeri: „3AF5”, „2,3,4AF5”, „RED3AF5”, „RED2,3,4AF5” Više informacija dostupno je u članku: „Kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama”

Mogućnosti dobitka	Područje: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10 Tip podatka: decimala maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20	Mogućnosti dobitka na okladu. Ako stjecatelj licencije upotrebljava vrijednost manju od 1, potrebno je dostaviti objašnjenje Danskoj agenciji za igre na sreću.

	fractionDigits: 10	Koeficijenti se prijavljuju kao decimalni koeficijenti, tj. broj puta kada igrač igara na sreću dobije ulog natrag, uključujući i sam ulog. Ako se igrač na sreću kladi na 100 DKK i dobije 500 DKK ako pobijedi, uključujući 100 DKK koji je bio ulog, koeficijenti se prijavljuju kao 5 („4 za 1" u britanskoj terminologiji, a obrnuto „1 za 4" prijavljuje se kao koeficijenti 1,25). Za kombinacije se moraju iskazati stvarne mogućnosti dobitka za kombinaciju. Posebno za hendikep oklade: Dio hendikepa koji je relevantan za okladu, to jest donja granica ako je oklada „ispod", i viša granica raspona ako je oklada „prekoračena". Ako je omjer mogućnosti dobitka nepoznat u trenutku plasiranja (npr. zbog upotrebe „početne cijene"), taj se element izostavlja. Posebno za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama: Ako su ukupni omjeri mogućnosti dobitka za sve kombinacije veći od jednostavnog umnožavanja „Begivenhedsodds", navodi se najniži čimbenik za koji se proizvod povećava. U protivnom se navodi „1". Primjer: Ako sve kombinacije imaju povećanje od 5 %, prijavljuje se vrijednost „1,05".

oklade se koriste 1 put za svaki ishod u kombinaciji – a time i 1 put za „solo okladu" – za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama svaki ishod koji je dio sustava prijavljuje se jednom)		
Begivenhedsnavn	Područje: Tip podataka TekstKort: znak Duljina podataka: 100	Značajno ime događaja – na primjer nogometna utakmica ili turnir.
Landekode	Područje: Tip podataka Landekode: znak Duljina podataka: 3	Oznaka za „državu" kojoj događaj pripada. Za utakmice na turniru upotrebljava se „država" turnira – tako da (europska) Liga prvaka iznosi EUR bez obzira na to gdje se utakmica održava. Za golf na europskoj turneji upotrebljava se EUR i tako dalje. Tenis će u pravilu biti -WOR, osim ako se, primjerice, kladi na domaće klupsko natjecanje u određenoj državi. Dopuštene vrijednosti: Vidi Dodatak 2. Oznake država su oznake država Međunarodnog olimpijskog odbora (IOC), dopunjene oznakama za „nogometne nacije" Ujedinjene Kraljevine, „naciju kriketa" Karipsko otočje, oznakama ISO i kontinentima te svijetom.

SpilGevinst	Područje: BeløbPositivNegativ10Deci-maler10 Tip podatka: decimala maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Iznos koji je igrač osvojio na okladi (uključujući ulog igrača). Ako igrač izgubi okladu i time izgubi ulog, taj će iznos biti jednak nuli. Ako je utakmica održana, a rezultat oklade je da kockar ponovno osvoji svoj ulog (na primjer, azijski hendikep), mora se prijaviti dobitak s jednakim iznosom uloga. Za klađenje na hendikep SpilGevinst uključuje dio uloga koji igrač ne gubi. (Ulog je definiran kao u predmetu SpilIndskud) Ako je igrač izgubio okladu, a time i ulog, tad će taj iznos biti nula. Za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama, izvješćuje se o zbirnom dobitku za sustav.

SpilKommission	Područje: BeløbPositivNegativ10Deci-maler10 Tip podatka: decimala maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Proviziju stjecatelja licencije nakon svakog mogućeg ugovora o popustu u vezi s pružanjem pristupa klađenju. Ove se informacije, na primjer, koriste za razmjenu oklada. Ovaj atribut mora uključivati samo proviziju i ne sastoji se od uloga umanjenih za dobitke. Mora se prijaviti samo ako se potražuje određena provizija od uloga ili dobitaka. Dansko agencija za igre na sreću ne očekuje da ta vrijednost bude negativna – stoga se obratite Agenciji prije podnošenja negativnih vrijednosti. Za kompaktno izvješćivanje o sistemskim okladama izvješćuje se o agregiranoj proviziji sistem.

KasinospilPrSessionStruktur

SpilProduktNavn	Područje: Tekst45 Tip podataka: znak Duljina podataka: 45	Naziv stjecatelja licencije za proizvod od igre. To mora biti prepoznatljivo iz naziva npr. automata za igre na sreću, koji igrač vidi. SpilProduktNavn je podskupina nadređenih skupina Danske agencije za igre na sreću navedenih u SpilKategoriNavnu. Kad je riječ o bingo igrama: Prilikom prijavljivanja bingo igre SpilProduktNavn mora biti jedinstven za svaku igru. To vrijedi i za istu vrstu bingo igara koje se igraju u dva različita vremena – mora biti moguće identificirati ih pojedinačno. Kao i druge igre u kockarnici, to ime mora biti razumljivo i mora se moći pronaći u sustavu za igre na sreću stjecatelja licencije. Ako, na primjer, u bingo igri sudjeluje šest igrača, tada će se SpilProduktnavn morati ponoviti u šest „KasinospilPrSessionStruktur" koji su dio točne bingo igre.

Dodatak 2. – Popis oznaka država

Karipsko otočje	WIN