

Modifiche dei requisiti dell'Autorità danese per il gioco d'azzardo per la trasmissione dei dati sui giochi

Versione 2.1 del 10.03.2025

- Correzione del testo per Spilproduktnavn in riferimento al casinò online
- Introduzione della comunicazione compatta delle scommesse sistemiche (d'obbligo per 256 e + combinazioni, volontaria per un numero inferiore)
- Aggiunto come codice di paese WIN (Indie occidentali)

Scommesse a quota fissa, comprese la borsa scommesse (*bet exchange*) e le scommesse spread

Per le scommesse sistemiche in senso lato, vige il fatto che le scommesse possono essere scompattate ed essere comunicate separatamente per ciascuna combinazione, se vi sono meno di 256 combinazioni. Per i sistemi di maggiori dimensioni, la comunicazione compatta è obbligatoria. Vedasi la sezione «Comunicazione compatta delle scommesse sistemiche».

Comunicazione compatta delle scommesse sistemiche

comprese le scommesse sistemiche estese e le versioni ridotte

Per le scommesse sistemiche in senso lato, vige il fatto che le scommesse possono essere scompattate ed essere comunicate separatamente per ciascuna combinazione, se vi sono meno di 256 combinazioni (ciò significa che è consentito per un cosiddetto Golia comprendente le singole corrispondenti). Per i sistemi di maggiori dimensioni, la comunicazione compatta è obbligatoria.

Che è utilizzata la notazione compatta si può vedere dal fatto che «Produkt» è utilizzato in modo molto specifico e il campo «Odds» cambia di significato in quanto una scommessa sistemica non può essere definita da una quota aggregata. La notazione compatta comporta un numero considerevolmente minore di dati, che può altresì essere un vantaggio nel caso debbano essere apportate correzioni o le scommesse siano parzialmente chiuse. Il resto della presente sezione descrive la comunicazione compatta, dal momento che la versione scompattata comporta il trattamento di ciascuna combinazione come scommessa in sé e, pertanto, non necessita di ulteriore precisazione.

Scommesse sistemiche semplici

Una scommessa sistemica semplice è quando sono giocate tutte le permutazioni di X su Y esiti ($1 \leq X \leq Y$). Ciò è aggregato in una sola scommessa.

In «Produkt» è comunicato:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL SpilProduktIdentifikation:

XAFY [Esempio: «3AF5»]

Per la puntata e, in seguito, per le vincite è comunicato in forma aggregata per l'intera

scommessa sistemica.

«Odds»: se la quota è maggiore di quanto suggerirebbe la semplice moltiplicazione della quota, è comunicato il fattore di incremento. Se sono utilizzati fattori di incremento differenti è comunicato il fattore più basso utilizzato («1» se almeno una combinazione è senza incremento). [Esempio: se è aggiunto il 5% rispetto alla moltiplicazione per una tripla, è comunicato «1,05».

Pertanto, rispetto alla comunicazione delle scommesse sistemiche come singole transazioni, la comunicazione compatta riduce il numero di transazioni e il numero di volte in cui è utilizzato il blocco di informazioni sull'evento. [Esempio: «3AF5» è ridotto da 10 a 1 transazione. L'utilizzo del blocco di informazioni sull'evento è ridotto da 30 a 5.]

Scommesse sistemiche estese

Se sono offerte scommesse sistemiche estese, è consentita l'ulteriore compressione. Tale caso si dà quando per i medesimi esiti Y si giocano diverse scommesse sistemiche, corrispondenti a diversi valori di X, tutte con la medesima puntata per ogni combinazione. [Esempio: scommesse a copertura totale (Full Cover), in cui «2AF5», «3AF5», «4AF5» e «5AF5» sono giocate con le medesime puntate su ciascuna delle 26 scommesse (10 doppie, 10 triple, 5 quadruple e 1 quintupla)]

In «Produkt» è comunicato:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: **X1, X2 ..., Xn AFY** [Esempio: «2,3,4,5AF5»]

Ciò può essere utilizzato per tutti i possibili valori di X, ad esempio anche «2,4AF5», se il giocatore ha scelto le doppie e le quadruple con la medesima puntata.

Per la puntata e, in seguito, per le vincite è comunicato in forma aggregata per l'intera scommessa sistemica estesa. Per «Odds» è applicato il medesimo principio delle scommesse sistemiche (semplici).

Scommesse sistemiche con talune combinazioni tolte

Nel caso in cui talune combinazioni non possano essere giocate, ad esempio in quanto si escludono a vicenda o in quanto gli esiti sono correlati in qualche altra modalità, tale comunicazione può essere utilizzata anche in forma modificata. [Esempio: una scommessa sistemica con 5 selezioni, di cui 2 si escludono a vicenda in quanto tali selezioni, ad esempio, sono che entrambe le squadre vincano la medesima partita di calcio. Tale esempio contiene soltanto 7 possibili triple, dal momento che non è possibile scommettere sulla vincita della medesima partita di calcio da parte di entrambe le squadre.]

In «Produkt» è comunicato:

SpilProduktnavn: REDUCERETSYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: REDXAFY [Esempio: «RED3AF5»]

Per la puntata e, in seguito, per le vincite è comunicato in forma aggregata per l'intera scommessa sistemica. Per «Odds» è applicato il medesimo principio delle scommesse sistemiche (semplici).

Nelle situazioni in cui il giocatore seleziona attivamente che taluni giochi devono essere inclusi in tutte le combinazioni, è utilizzato anche REDUCERETSYSTEMSPIL. [Esempio: se il giocatore richiede che 2 del 5 risultato debbano essere in tutte le combinazioni, vi sono soltanto 3 triple di 5 selezioni, anziché 10]. «REDUCERETSYSTEMSPIL» e «RED» in «RED3AF5» informano l'Autorità danese per il gioco d'azzardo che non tutte le combinazioni fanno parte del sistema.

«REDUCERETSYSTEMSPIL» può essere utilizzato analogamente per le scommesse sistemiche estese. [Esempio: «RED2AF5» e «RED3AF5» possono essere aggregati in «RED2,3AF5».]

FastOddsTransaktionStruktur

SpilIndskud	Dominio: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10 Tipo di dati: decimali maxCompreso: 9999999999 minCompreso: -9999999999 cifreTotali: 20 cifreFrazionarie: 10	Importo pagato dal giocatore al fine di collocare la scommessa. Ciò ricomprende anche il valore di un bonus o di una scommessa gratuita. Nel caso della borsa scommesse, le puntate di entrambi i giocatori devono essere inviate come transazioni separate e non essere sommate in una sola singola transazione. Occorre comunicare soltanto le scommesse abbinatae.» Nel caso delle scommesse spread la puntata massima, che il giocatore rischia di perdere, deve essere comunicata come SpilIndskud. Per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche: è comunicata la puntata aggregata.
-------------	---	---

Prodotto, MinOcc=0 (da utilizzare soltanto per VirtuelFastOdds e per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche)		
SpilProduktNavn	Dominio: Tekst45 Tipo di dati: carattere Lunghezza dei dati: 45	per VirtuelFastOdds: Il nome del detentore della licenza per il prodotto di gioco d'azzardo, ad esempio «Calcio» o «Pallanuoto». Spetta al detentore della licenza utilizzare una nomenclatura logica, magari utilizzando un codice noto. La nomenclatura è tracciabile nel sistema di gioco d'azzardo del detentore della licenza. Per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche: «SYSTEMSPIL» per le scommesse sistemiche semplici ed estese, ma

		«REDUCERETSYSTEMSPIL» se talune combinazioni sono tolte.
--	--	--

SpilProduktIdentifikation	<p>Dominio: TekstKort Tipo di dati: carattere Lunghezza dei dati: 100</p>	<p>Per VirtualFastOdds: lo SpilProduktNavn di un detentore della licenza deve essere ulteriormente suddiviso. L'elemento deve essere unico per ciascun evento. Ad esempio, SpilProduktNavn = «Corsalppica» e SpilProduktIdentifikation = «CorsalppicaHundested2202271816» (per la corsa a Hundested, «che si svolge» il 27 febbraio 2022 alle 18:16). La nomenclatura è tracciabile nel sistema di gioco d'azzardo del detentore della licenza.</p> <p>Per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche:</p> <p>Per le scommesse sistemiche semplici, comunicare: «XAFY» . Per le scommesse sistemiche estese, comunicare: «X1, X2 ,..., Xn AFY» Per le versioni con combinazioni tolte, comunicare: rispettivamente «REDXAFY» e «REDX1, X2 ,..., Xn AFY». [Esempi: «3AF5», «2,3,4AF5», «RED3AF5»,«RED2,3,4AF5»</p> <p>Vedansi maggiori informazioni nella sezione: «Comunicazione compatta delle scommesse sistemiche»</p>
---------------------------	--	--

Odds	<p>Dominio: BeløbPositivNegativ10Deci- maller10 Tipo di dati: decimali maxCompreso: 9999999999 minCompreso: -9999999999 cifreTotali: 20 cifreFrazionarie: 10</p>	<p>Quota sulla scommessa. Se il detentore della licenza utilizza un valore inferiore a 1, deve essere fornita una spiegazione all'Autorità danese per il gioco d'azzardo.</p> <p>La quota è comunicata come quota decimale ovvero il numero di volte in cui il giocatore riottiene la puntata, compresa la puntata stessa.</p> <p>Se il giocatore scommette 100 DKK e ottiene 500 DKK se vince, comprese le 100 DKK corrispondenti alla puntata, la quota è comunicata come 5 («4 per 1» nella terminologia britannica e viceversa «1 per 4» è comunicata come quota 1,25).</p> <p>Per le combinazioni deve essere comunicata la quota effettiva della combinazione.</p> <p>Nello specifico, per le scommesse spread: la parte dello spread che è pertinente per la scommessa ovvero il limite inferiore, se la scommessa è «al di</p>
------	---	---

		<p>sotto», e il limite superiore dello spread, se la scommessa è «al di sopra».</p> <p>Se la quota è ignota al momento della collocazione (ad esempio, a causa dell'utilizzo del «prezzo di partenza»), è omesso tale elemento.</p> <p>Nello specifico, per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche: se le quote totali per tutte le combinazioni sono superiori alla semplice moltiplicazione di «Begivenhedsodds», è comunicato il fattore più basso per il quale il prodotto è incrementato. In caso contrario, è comunicato «1».</p> <p>Esempio: se tutte le combinazioni hanno un incremento del 5% aggiunto, è comunicato «1,05».</p>
--	--	--

scommesse, è utilizzato 1 volta per ciascun esito in una combinazione - e, pertanto, 1 volta per una «singola» - per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche ciascun esito che fa parte del sistema è comunicato una sola volta)

Begivenhedsnavn	Dominio: TekstKort Tipo di dati: carattere Lunghezza dei dati: 100	Un nome esplicativo dell'evento: ad esempio, una partita di calcio o un torneo.
Landekode	Dominio: Landekode Tipo di dati: carattere Lunghezza dei dati: 3	<p>Codice del «paese» cui appartiene l'evento.</p> <p>Per le partite di un torneo è utilizzato il «paese» del torneo – In modo tale che la Champions League (europea) sia EUR a prescindere dal luogo ove si svolge la partita. Per il golf nell'European Tour è utilizzato EUR eccetera. In genere, il tennis sarà -WOR, salvo che, ad esempio, la scommessa sia sulla gara di un club nazionale in uno specifico paese.</p> <p>Valori consentiti: cfr. appendice 2.</p> <p>I codici dei paesi sono i codici dei paesi del CIO, integrati dai codici per le «nazioni calcistiche» del Regno Unito, la «nazione di cricket» delle Indie occidentali, i codici ISO e i continenti e il mondo.</p>

SpilGevinst	<p>Dominio: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Tipo di dati: decimali</p> <p>maxCompreso: 9999999999 minCompreso: -9999999999 cifreTotali: 20 cifreFrazionarie: 10</p>	<p>L'importo che il giocatore ha vinto sulla scommessa (compresa la puntata del giocatore). Se il giocatore ha perso la scommessa e, di conseguenza, ha perso la puntata, tale importo sarà pari a zero. Se si è svolta una partita e il risultato della scommessa è che il giocatore riconquista la sua puntata (ad esempio, handicap asiatico), deve essere comunicata una vincita con l'importo identico alla puntata.</p> <p>Per le scommesse spread, SpilGevinst comprende la parte della puntata che il giocatore non perde. (Con la puntata che è definita come in SpilIndskud)</p> <p>Se il giocatore ha perso la scommessa e, conseguentemente, la puntata, tale importo sarà pari a zero.</p> <p>Per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche, la vincita aggregata per il sistema è comunicata.</p>
-------------	---	--

SpilKommission	<p>Dominio: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Tipo di dati: decimali</p> <p>maxCompreso: 9999999999 minCompreso: -9999999999 cifreTotali: 20 cifreFrazionarie: 10</p>	<p>La provvigione del detentore della licenza dopo qualsiasi eventuale accordo di sconto in relazione alla fornitura dell'accesso alle scommesse. Tali informazioni sono utilizzate, ad esempio, per la borsa scommesse.</p> <p>Tale attributo deve comprendere soltanto la provvigione e non è le puntate meno le vincite. Deve essere comunicato soltanto se è richiesta una specifica provvigione tratta dalle puntate o dalle vincite.</p> <p>L'Autorità danese per il gioco d'azzardo non prevede che questo valore sia negativo: pertanto, si prega di contattare l'Autorità stessa prima di presentare valori negativi.</p> <p>Per la comunicazione compatta delle scommesse sistemiche, la provvigione aggregata per il sistema è comunicata.</p>
----------------	---	---

KasinospilPrSessionStruktur

SpilProduktNavn	<p>Dominio: Tekst45</p> <p>Tipo di dati: carattere</p> <p>Lunghezza dei dati: 45</p>	<p>Il nome del detentore della licenza del prodotto di gioco. Questo deve essere riconoscibile dal nome, ad esempio, della slot machine che sta</p>
-----------------	--	---

		<p>vedendo il giocatore.</p> <p>SpilProduktNavn è un sotto-raggruppamento dei raggruppamenti superiori dell'Autorità danese per il gioco d'azzardo elencati in SpilKategoriNavn.</p> <p>In merito ai giochi di bingo: Allorché si comunicano i giochi di bingo, SpilProduktNavn deve essere unico per ciascun gioco. Ciò vale anche per lo stesso tipo di giochi di bingo che è giocato in due momenti differenti: deve essere possibile identificarli singolarmente. Come altri giochi da casinò, tale nome deve essere comprensibile e deve essere possibile reperirlo nel sistema di gioco del detentore della licenza. Se, ad esempio, vi sono sei giocatori nel gioco di bingo, allora SpilProduktnavn dovrà essere ripetuto nei sei «KasinospilPrSessionStruktur» che fanno parte del gioco di bingo esatto.</p>
--	--	--

Appendice 2 - Elenco dei codici dei paesi

Indie occidentali

WIN