

Izmaiņas Dānijas Azartspēļu iestādes prasībās par azartspēļu datu paziņošanu

Versija 2.1, 10.3.2025.

- Koriģēts teksts attiecībā uz *Spilproduktnavn* tiešsaistes kazino spēlēm
- Ieviesta kompakta ziņošana par sistēmas derībām (obligāta, ja ir 256 vai vairāk kombināciju; brīvprātīga, ja kombināciju skaits ir mazāks)
- Pievienots WIN (Vestindija) kā valsts kods

Fiksēto koeficientu derības, tai skaitā derību maiņa un izklīdes derības Attiecībā uz sistēmas derībām plašā nozīmē, ja ir mazāk par 256 kombinācijām, derības var sadalīt un par katru kombināciju var ziņot atsevišķi. Lielāku sistēmu gadījumā kompakta ziņošana ir obligāta. Sk. sadaļu "Kompaktā ziņošana par sistēmas derībām".

Kompaktā ziņošana par sistēmas derībām

ieskaitot paplašinātās sistēmas derības un saīsinātās versijas

Attiecībā uz sistēmas derībām plašā nozīmē, ja ir mazāk par 256 kombinācijām, derības var sadalīt un par katru kombināciju var ziņot atsevišķi (t. i., atļauts izmantot tā dēvēto "Goliath", arī attiecīgajām atsevišķajām spēlēm). Lielāku sistēmu gadījumā kompakta ziņošana ir obligāta.

Šo kompakto apzīmējumu var redzēt, jo "produkts" tiek izmantots ļoti īpašā veidā, un lauks "koeficients" iegūst jaunu nozīmi, jo sistēmas derības nevar definēt ar apkopotu koeficientu. Kompaktā ziņošana samazina datu apjomu, kas var būt noderīgi, ja jāveic labojumi vai derības tiek daļēji slēgtas. Tālāk sadaļā aprakstīta kompakta ziņošana, jo nekompaktā versija nozīmē, ka katra kombinācija tiek uzskatīta par atsevišķu likmi, un tādēļ tai nav vajadzīga papildu specifikācija.

Vienkāršās sistēmas derības

Vienkāršās sistēmas derības notiek tad, kad tiek spēlētas visas X no Y rezultātu permutācijas ($1 \leq X \leq Y$). Tās tiek apkopotas vienās derībās.

Laukā "produkts" norāda:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL SpilProduktIdentifikation:

XAFY [Piemērs: "3AF5"]

Attiecībā uz likmi un vēlāk attiecībā uz laimestiem to paziņo kā kopējo summu par sistēmas derībām pilnā apmērā.

"Koeficients": Ja koeficients ir lielāks par koeficientu vienkāršu reizinājumu, jāziņo par pastiprinājuma faktoru. Ja tiek izmantoti dažādi pastiprinājuma koeficienti, paziņo

zemāko izmantoto koeficientu ("1", ja vismaz viena kombinācija ir bez pastiprinājuma). [Piemērs: Ja, salīdzinot ar reizinājumu trīskāršam koeficientam, tiek pievienoti 5 %, tiek ziņots par "1,05".

Tādējādi, salīdzinot ar ziņošanu par sistēmas derībām kā atsevišķiem darījumiem, kompaktā ziņošana samazina darījumu skaitu un notikuma informācijas bloku izmantošanas reižu skaitu. [Piemērs: "3AF5" tiek samazināts no 10 uz 1 darījumu. Notikuma informācijas bloka izmantošana ir samazināta no 30 līdz 5.]

Paplašinātās sistēmas derības

Ja tiek piedāvātas paplašinātās sistēmas derības, tās drīkst vēl vairāk saspīest ziņošanā. Tas attiecas uz gadījumiem, kad par vienu un to pašu Y rezultātu jūs izspēlējat vairākas sistēmas derības, kas atbilst vairākām X vērtībām — visas ar vienādu likmi vienā kombinācijā. [Piemērs: Pilna seguma likmes, kur "2AF5", "3AF5", "4AF5" un "5AF5" tiek spēlētas ar vienādām likmēm uz katru no 26 likmēm (10 divkāršas likmes, 10 trīskāršas, 5 četrkāršas un 1 pieckārša)]

Laukā "produkts" norāda:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: X1, X2 ,..., Xn AFY [Piemērs: "2,3,4,5AF5"]

Šo metodi var izmantot jebkurām X vērtībām, piemēram, "2,4AF5", ja spēlētājs izvēlēties gan dubultlikmes, gan četrkāršās kombinācijas ar vienādu likmi.

Attiecībā uz likmi un vēlāk arī uz laimestiem tiek ziņots par pilnām paplašinātās sistēmas derībām. Attiecībā uz "koeficientu" tiek piemērots tāds pats princips kā (vienkāršām) sistēmas derībām.

Sistēmas derības ar dažām izslēgtām kombinācijām

Gadījumā, ja dažas kombinācijas nevar spēlēt, piemēram, tāpēc, ka tās ir savstarpēji izslēdzošas vai iznākumi ir savstarpēji saistīti kādā citā veidā, šo ziņošanu var izmantot arī modificētā veidā. [Piemērs: Sistēmas derības ar 5 izvēlēm, no kurām 2 ir savstarpēji izslēdzošas, jo šīs izvēles, piemēram, abas ir par uzvaru abām komandām, kurām jāuzvar vienā un tajā pašā futbola spēlē. Šajā piemērā ir tikai 7 iespējamās trīskāršās likmes, jo nevarat likt derības uz to, ka abas komandas uzvarēs vienā un tajā pašā futbola spēlē].

Laukā "produkts" norāda:

SpilProduktnavn: REDUCERETSYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: REDXAFY [Piemērs: "RED3AF5"]

Attiecībā uz likmi un vēlāk attiecībā uz laimestiem to paziņo kā kopējo summu par sistēmas derībām pilnā apmērā. Attiecībā uz "koeficientu" tiek piemērots tāds pats princips kā (vienkāršām) sistēmas derībām.

Situācijās, kad spēlētājs aktīvi izvēlas, ka dažām spēlēm jābūt iekļautām visās

kombinācijās, tiek izmantots arī REDUCERETSYSTEMSPIL. [Piemērs: Ja spēlētājs pieprasa, lai 2 no 5 iznākumiem būtu visās kombinācijās, tad ir tikai 3 trīskāršas no 5 izvēlēm, nevis 10]. "RED3AF5" sadaļā "RED3AF5" "REDUCERETSYSTEMSPIL" un "RED" informē DGA, ka ne visas kombinācijas ir daļa no sistēmas.

"REDUCERETSYSTEMSPIL" var izmantot arī paplašinātām sistēmas derībām. [Piemērs: "RED2AF5" un "RED3AF5" var apvienot ar "RED2,3AF5".]

FastOddsTransaktionStruktur

<p>SpillIndskud</p>	<p>Vērtību apgabals: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10 Datu tips decimālskaitlis</p> <p>maksleskaitot: 9999999999 minlekskaitot: -9999999999 kopāCipari: 20 daļuCipari: 10</p>	<p>summa, ko spēlētājs iemaksā, lai liktu derības; Tas attiecas arī uz bonusa vai bezmaksas derību vērtību.</p> <p>Ar <i>betexchange</i> abu spēlētāju likmes ir jānosūta kā atsevišķi darījumi, nevis jāapvieno vienā darījumā. Jāziņo tikai par saskaņotām derībām."</p> <p><i>Spreadbetting</i> gadījumā par maksimālo likmi, ko spēlētājs riskē zaudēt, jāziņo kā <i>SpillIndskud</i>.</p> <p>Attiecībā uz kompakto ziņošanu par sistēmas derībām: ziņo par apkopoto likmi.</p>
---------------------	---	---

Produkts, MinOc=0 (izmanto tikai <i>VirtualFastOdds</i> un kompakta ziņošanai par sistēmas derībām)		
<p>SpilProduktNavn</p>	<p>Vērtību apgabals: Tekst45 Datu tips: rakstzīme Datu garums: 45</p>	<p>attiecībā uz <i>VirtualFastOdds</i>: Azartspēļu produkta licences turētāja nosaukums, piemēram, "Futbols" vai "Ūdens polo". Licences turētāja ziņā ir izmantot loģisku nomenklatūru, iespējams, izmantojot zināmu kodu. Nomenklatūrai jābūt izsekojamai licences turētāja azartspēļu sistēmā.</p> <p>Kompaktā ziņošana par sistēmas derībām: "SYSTEMSPIL" izmanto vienkāršām un paplašinātām derībām, bet "REDUCERETSYSTEMSPIL" izmanto, ja dažas kombinācijas ir svītrotas.</p>

<p><i>SpilProduktIdentifikation</i></p>	<p>Vērtību apgabals: <i>TekstKort</i> Datu tips: rakstzīme Datu garums: 100</p>	<p>attiecībā uz <i>VirtualFastOdds</i>: Licences turētāja <i>SpilProduktNavn</i> ir jāsadala sīkāk. Šim elementam jābūt unikālam katrā notikumā. Piemēram, <i>SpilProduktNavn</i> = "<i>HorseRacing</i>" un <i>SpilProduktIdentifikation</i> = "<i>HorseRacingHundested2202271816</i>" (sacīkstēm, kas "notiek" <i>Hundested</i>, 2022. gada 27. februārī plkst. 18:16). Nomenklatūrai jābūt izsekojamai licences turētāja azartspēļu sistēmā.</p> <p>Kompaktai ziņošanai par sistēmas derībām:</p> <p>Par vienkāršām sistēmas derībām, lūdzu, ziņojiet: "XAFY". Par paplašinātām sistēmas derībām, lūdzu, ziņojiet: "X1, X2 ,..., Xn AFY" Par versijām, kuru kombinācijas ir noņemtas, lūdzu, ziņojiet: "REDXAFY" un "REDX1, X2 ,..., Xn AFY" attiecīgi. [Piemēri: "3AF5", "2,3,4AF5", "RED3AF5", "RED2,3,4AF5"</p> <p>Plašāku informāciju skatīt sadaļā: "Kompaktā ziņošana par sistēmas derībām"</p>
---	--	---

<p>Koeficients</p>	<p>Vērtību apgabals: <i>BeløbPositivNegativ10Deci-maler10</i> Datu tips: decimālskaitlis maksleskaitot: 9999999999 minlekskaitot: -9999999999 kopāCipari: 20 daļuCipari: 10</p>	<p>Derību koeficients. Ja licences turētājs izmanto vērtību, kas ir mazāka par 1, DGA ir jāiesniedz paskaidrojums.</p> <p>Koeficientu norāda kā decimāлкоeficientu, t. i., to reižu skaits, kad spēlētājs saņem atpakaļ likmi, ieskaitot pašu likmi.</p> <p>Ja spēlētājs derībās liek 100 DKK un laimesta gadījumā saņem 500 DKK, ieskaitot 100 DKK, kas bija sākotnējā likme, koeficients tiek paziņots kā 5 ("4 pret 1" britu terminoloģijā un otrādi "1 pret 4" tiek paziņots kā koeficients 1,25). Attiecībā uz kombinācijām jāziņo par kombinācijas faktisko koeficientu.</p> <p>Īpaši attiecībā uz izklīdes derībām: izklīdes daļa, kas attiecas uz derībām, proti, zemākā robeža, ja derības ir "zemākas", un augstākā izklīdes robeža, ja derības ir "augstākas".</p>
		<p>Ja koeficients likmes likšanas brīdī nav zināms (piemēram, sakarā ar "sākumcenas" izmantošanu), šo elementu izlaiž.</p> <p>Īpaši attiecībā uz kompaktu ziņošanu par sistēmas derībām: Ja visu kombināciju</p>

		<p>kopējais koeficients ir augstāks nekā vienkāršs "Begivenhedsodds" reizinājums, tiek ziņots zemākais koeficients, par kādu reizinājums ir palielināts. Pretējā gadījumā norāda "1".</p> <p>Piemērs. Ja visām kombinācijām ir pievienots palielinājums 5 % apmērā, norāda "1,05".</p>
--	--	--

derībās tas tiek izmantots 1 reizi katram iznākumam kombinācijā – un līdz ar to 1 reizi "vienkāršajām likmēm" – kompaktajā ziņošanā par sistēmas derībām katrs sistēmas ietvaros esošais iznākums tiek ziņots vienu reizi)

<i>Begivenhedsnavn</i>	Vērtību apgabals: TekstKort Datu tips: rakstzīme Datu garums: 100	notikuma, piemēram, futbola mača vai turnīra, nosaukums;
<i>Landekode</i>	Vērtību apgabals: Landekode datu tips: rakstzīme Datu garums: 3	<p>Tās "valsts" kods, kurai notikums pieder.</p> <p>Turnīra spēlēm tiek izmantota turnīra "valsts", nevis spēles norises vieta.</p> <p>Piemēram, Eiropas Čempionu līgai tiek izmantots kods EUR, neatkarīgi no tā, kurā valstī notiek konkrētā spēle. Golfam Eiropas tūrē tiek izmantots kods EUR, un līdzīgi arī citiem reģionālajiem turnīriem. Tenisam parasti izmanto kodu WOR, ja vien, piemēram, derības nav saistītas ar vietējo klubu sacensībām konkrētā valstī.</p> <p>Atļautās vērtības: Sk. 2. papildinājumu.</p> <p>Valstu kodi ir SOK (IOC) valstu kodi, papildināti ar Lielbritānijas futbola "nāciju" kodiem (Anglija, Skotija, Velsa, Ziemeļīrija), Rietumindijas kriketa izlases kodu, ISO valstu kodiem, un kontinentu kodiem, kā arī pasaules mēroga kodiem.</p>

<p>SpilGevinst</p>	<p>Vērtību apgabals: <i>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</i> Datu tips decimālskaitlis</p> <p>maksleskaitot: 9999999999 minlekskaitot: -9999999999 kopāCipari: 20 daļuCipari: 10</p>	<p>Summa, ko spēlētājs ir laimējis derībās (ieskaitot spēlētāja likmi). Ja spēlētājs ir zaudējis derības un līdz ar to arī likmi, šī summa būs nulle. Ja spēle ir notikusi un derību rezultāts ir tāds, ka spēlētājs iegūst atpakaļ savu daļu (piemēram, <i>Asia Handicap</i>), ir jāziņo par laimestu, kura summa ir vienāda ar likmi.</p> <p>Attiecībā uz izklēdes derībām <i>SpilGevinst</i> iekļauj to likmes daļu, kuru spēlētājs nezaudē. (Likmi definē tāpat kā <i>SpillIndskud</i>)</p> <p>Ja spēlētājs ir zaudējis derības un līdz ar to arī likmi, šī summa būs nulle.</p> <p>Attiecībā uz kompakto ziņošanu par sistēmas derībām tiek ziņots kopējais sistēmas laimests.</p>
--------------------	---	---

<p><i>SpilKommission</i></p>	<p>Vērtību apgabals: <i>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</i> Datu tips decimālskaitlis</p> <p>maksleskaitot: 9999999999 minlekskaitot: -9999999999 kopāCipari: 20 daļuCipari: 10</p>	<p>Licences turētāja komisijas maksa pēc jebkuras iespējamās vienošanās par atlaidi saistībā ar derību rīkošanu. Šo informāciju izmanto, piemēram, derību apmaiņā.</p> <p>Šim raksturlielumam jāietver tikai komisijas maksa, nevis likmes, no kurām atskaitīti laimesti. Par to jāziņo tikai tad, ja tiek pieprasīta noteikta komisijas maksa par likmēm vai laimestiem.</p> <p>Dānijas Azartspēļu iestāde neuzskata, ka šī vērtība būs negatīva, tāpēc pirms negatīvu vērtību iesniegšanas lūdzam sazināties ar <i>DGA</i>.</p> <p>Attiecībā uz kompakto ziņošanu par sistēmas derībām tiek ziņota sistēmas kopējā komisijas maksa.</p>

KasinspilPrSessionStruktur

<i>SpilProduktNavn</i>	Vērtību apgabals: Tekst45 Datu tips: rakstzīme Datu garums: 45	<p>Spēles produkta licences turētāja nosaukums. Tam jābūt atpazīstamam no, piemēram, spēļu automāta nosaukuma, ko spēlētājs redz.</p> <p><i>SpilProduktNavn</i> ir apakšgrupa Dānijas Azartspēļu iestādes galvenajām spēļu kategorijām.</p> <p>Attiecībā uz bingo spēlēm: Ziņojot par bingo spēlēm, <i>SpilProduktNavn</i> jābūt unikālam attiecībā uz katru spēli. Tas attiecas arī uz viena un tā paša veida bingo spēlēm, kas tiek spēlētas divos dažādos laikos – jābūt iespējai tās identificēt atsevišķi. Tāpat kā citām kazino spēlēm šim nosaukumam jābūt saprotamam, un ir jābūt iespējai to atrast licences turētāja azartspēļu sistēmā. Ja, piemēram, bingo spēlē piedalās seši spēlētāji, tad <i>SpilProduktNavn</i> būs jāatkārto seši "KasinspilPrSessionStruktur", kas ir daļa no konkrētās bingo spēles.</p>
------------------------	--	--

2. pielikums. Valstu kodu saraksts

Vestindija

WIN