

Conformément à l'article 3.a., paragraphe 3, de la loi sur les jeux de hasard (Journal officiel de la République de Slovénie n° 14/11 – texte consolidé officiel, 108/12, 11/14 – rectificatif et 40/14), le ministre des finances prend les dispositions suivantes:

**RÈGLES  
sur les modifications des règles relatives à l'exploitation des jeux de hasard par l'Internet ou  
d'autres moyens de télécommunications**

1. Article

Dans les règles relatives à l'exploitation des jeux de hasard par l'Internet ou d'autres moyens de télécommunication (Journal officiel de la République de Slovénie n° 42/08, 103/08, 109/12 et 113/23), un nouvel article 3 bis est ajouté après l'article 3, libellé comme suit :

« Article 3.a

(1) Le concessionnaire soumet les données relatives aux événements et aux transactions qui enregistrent la mise en œuvre d'activités dans un jeu de hasard en ligne individuel dans un système de jeux en ligne au système d'information de l'autorité de contrôle par l'intermédiaire du service en ligne unifié établi, au plus tard deux heures après la fin de la journée comptable du jour comptable précédent. Le contenu des données visées à la phrase précédente est spécifié dans les présentes règles et dans les contrats de concession, et la méthode de transmission de ces données est spécifiée dans les annexes 1 et 2 des présentes règles.

(2) Les données visées au paragraphe précédent doivent être correctes et vraies et doivent refléter le déroulement réel du processus de jeu dans le jeu de hasard en ligne ; elles doivent être protégées contre tout accès non autorisé, toute interférence ultérieure avec les données, leur modification, leur suppression ou leur ajout. ».

2. Article

À l'article 6, après les termes de l'article qui devient paragraphe 1, un nouveau paragraphe 2 est ajouté, et libellé comme suit:

« (2) Dans le cas où l'équipement ou une partie de l'équipement visé au paragraphe précédent est situé en dehors de la République de Slovénie, le concessionnaire fournit à l'autorité de surveillance le même niveau d'accès, d'inspection et de surveillance que si cet équipement était situé en République de Slovénie. ».

3. Article

Les annexes 1 et 2 sont ajoutées aux règles, qui font partie intégrante de ces règles.

**DISPOSITION FINALE**

4. Article

Les présentes règles entrent en vigueur le trentième jour après leur publication au Journal officiel de la République de Slovénie.

N° 007-145/2025

Ljubljana, le [...] \_\_\_\_\_

EVA: 2025-1611-0023

Klemen Boštjančič  
Ministre des Finances

**Annexe 1**

# **INSTRUCTION TECHNIQUE – SJL– JEUX CLASSIQUES DE CHANCE**

## **1 INTRODUCTION**

Les concessionnaires des jeux de hasard spéciaux sur le territoire de la République de Slovénie (ci-après dénommés « concessionnaires ») communiquent des informations conformément au schéma XML en vigueur. En ce qui concerne les données obligatoires et facultatives que le concessionnaire doit communiquer, les règles, descriptions et valeurs des éléments telles que définies dans le schéma XML doivent être prises en compte.

Les types de messages suivants sont utilisés pour les rapports:

- Un message de données, qui peut contenir des données pour une journée comptable individuelle, les registres du concessionnaire ou des données demandées par l'autorité de contrôle.
- Un message d'état qui est transmis en réponse à un message de données. Avec un message d'état, le destinataire du message de données accepte ou rejette le message de l'expéditeur du message de données. Si le message est rejeté, cela signifie que le concessionnaire n'a pas communiqué les données.
- Un message avec une demande, qui est repris par le concessionnaire auprès de l'autorité de contrôle et qui contient une demande de données.

Les concessionnaires ont les options suivantes lorsqu'ils communiquent des informations à l'autorité de contrôle concernant l'obligation de déclarer des éléments individuels :

- « Obligatoire » signifie que l'élément doit être saisi. L'autorité de contrôle contrôlera un tel élément conformément aux règles commerciales énoncées ci-dessous dans les instructions du tableau correspondant (colonne Obligation).
- Blanc signifie que le concessionnaire doit entrer dans l'élément si un événement s'est produit.

## 2 FORMAT ET CONTENU DU MESSAGE

### 2.1 Posiljatelj

Détails concernant l'expéditeur du message.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
PRIREDITELJ_NO_ID	CHAÎNE	Numéro de taxe de l'opérateur	Obligatoire
KONCESIJA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de la concession de l'opérateur	
TIP_SPOROCILA	CHAÎNE	Type de message décrit dans l'instruction spéciale	Obligatoire
DOCREFID	CHAÎNE	Code unique du message	Obligatoire
CORRDOCREFID	CHAÎNE	Code unique du message qui est corrigé par le présent message	
REQREFID	CHAÎNE	Code de demande unique	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	CHAÎNE	Nom et prénom de la personne de contact	Obligatoire
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	CHAÎNE	Numéro de téléphone de la personne à contacter	Obligatoire
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	CHAÎNE	Adresse électronique de la personne de contact	Obligatoire
DATUM_PRENOSA	DATE ET HEURE	L'élément contient des informations sur le moment de génération du message.	Obligatoire
DATUM_OD	DATE ET HEURE	La date et l'heure de début de la période de données	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	La date et l'heure de fin de la période de données	Obligatoire

Remarque: il est possible de renseigner plusieurs personnes de contact.

#### 2.1.1 Statusno\_Sporocilo

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
ORIGINALMESSA_GEREFFID	CHAÎNE	Code unique du message original	Obligatoire
STATUS	CHAÎNE	Statut d'acceptation du message	
NAPAKA	-	Voir ci-dessous	

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
KODA	CHAÎNE	Code unique du message original	
OPIS	CHAÎNE	Statut d'acceptation du message	

## 2.2 NISBody

### 2.2.1 Porocilo\_SIS\_Kla

Éléments communs

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code du jeu	Obligatoire
PODIGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code de sous-jeu	
PROD_MESTO	INTEGER	Type de point de vente (1 = internet, 2 = autre)	
TIP_DOBITKA_NO_ID	CHAÎNE	Type de gain	

#### 2.2.1.1 Krog

Informations générales sur la série de jeux.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
VRSTA_PODATKA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	Obligatoire
KROG_ST	CHAÎNE	Numéro de série/de tour	Obligatoire
KROG_LETO	INTEGER	Série/année du tour de table	
DATUM_ZAC	DATE ET HEURE	Date et heure du début des ventes en série	Obligatoire
DATUM_ZAK	DATE ET HEURE	Date et heure de la fin des ventes en série	
DATUMLIK	DATE	Date de liquidation de la série	
CENA	DÉCIMALE	Prix d'un billet en série	
SRECKA_ST	INTEGER	Nombre de tickets émis dans la série	
SRECKA_VR	DÉCIMALE	Valeur des tickets émis dans la série	
SKLAD_VR	DÉCIMALE	Montant du fonds de gains dans la série	
DATUM_SPR	DATE	Date et heure de changement du feuillet	

### **2.2.1.2 Promet\_Dan**

Les données pour les paris et les prédictions basées sur la date des dépôts et des retraits, les données sur les dépôts et les retraits quotidiens au concessionnaire, et les données pour les gains, où le résultat est déterminé par tirage au sort basé sur la date des retraits.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
VRSTA PODATKA NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	Obligatoire
DATUM	DATE	Date	
DATUM_VNOS	DATE	Date d'entrée	
DATUM_SPR	DATE	Date du changement	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Numéro de tirage	
KROG LETO	INTEGER	Début du tour de table	
KROG_ST	CHAÎNE	Numéro de tour de table	
VPL_ST	INTEGER	Nombre de dépôts	
VPL_VR	DÉCIMALE	Valeur de dépôts	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Nombre de gains payés	
DOBITEKIZ_VR	DÉCIMALE	Valeur des gains payés	
IZPL_VR_NETO	DÉCIMALE	Valeur des paiements, diminuée d'une taxe sur les gains provenant des jeux de hasard	
IZPL_VR_DAVKA	DÉCIMALE	Valeur de la taxe payée sur les gains provenant des jeux de hasard	
DOBITEK	-	Voir ci-dessous	

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
TIP_DOBITKA_NO_ID	CHAÎNE	Type de gain spécial ou de gain supérieur à un certain montant	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Nombre de gains spéciaux	
DOBITEKPOS_VR	DÉCIMALE	Valeur des gains spéciaux	

### 2.2.1.3 Promet\_Krog

Données pour les paris et les pronostics ou les tirages par tours ou par séries, données sur les billets pour les pronostics payés et les paris pour lesquels la date limite de paiement des gains a expiré, données par tours de table pour les gains lorsque le résultat est déterminé par tirage, données par date limite de paiement des gains lorsque le résultat est déterminé par tirage, données sur la liquidation du jeu par le concessionnaire par tours et données totales par tours de table.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
VRSTA PODATKA NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	Obligatoire
DATUM	DATE ET HEURE	Date du tour	
DATUM_VNOS	DATE ET HEURE	Date d'entrée	
DATUM_SPR	DATE ET HEURE	Date du changement	
DATUM_ROK	DATE ET HEURE	Date de la date limite de paiement du gagnant	
DATUM_OD	DATE ET HEURE	Date à partir de	
DATUM_DO	DATE ET HEURE	Date jusqu'au	
ZREBANJE_CAS	DATE ET HEURE	Date et heure du tirage au sort	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Numéro de tirage	
KROG_LETO	INTEGER	Début du tour de table	
KROG_ST	CHAÎNE	Nombre de tours, série	
VPL_ST	INTEGER	Nombre de dépôts	
VPL_VR	DÉCIMALE	Valeur de dépôts	
VPL_VR_NETO	DÉCIMALE	Valeur des paiements hors impôt sur les loteries	
SKLADR1_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds de réserve pour les gains de la catégorie 1	
SKLADR2_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds de réserve pour les gains de la catégorie 2	
SKLADR_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds de réserve pour les gains	
SKLAD_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds des gains	
SKLAD_POV	DÉCIMALE	Augmentation du fonds des gains provenant des gains impayés	
SKLAD_POV_REZ	DÉCIMALE	Augmentation du fonds des gains à partir du fonds de réserve	
SKLAD_VR_SKUP_AJ	DÉCIMALE	Valeur du fonds de gains au total	
SKLAD_DEL	DÉCIMALE	Part du fonds des gains	
SKLAD_PRENOS	DÉCIMALE	Transfert du fonds des gains	
SKLAD_POV_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds d'augmentation des gains	
SKLAD_POV_VR_SKUPAJ	DÉCIMALE	Valeur de l'augmentation du fonds de gains au total	
DOBITEK_ST	INTEGER	Nombre de gains	
DOBITEK_VR	DÉCIMALE	Valeur de gains	
DOBITEKNIZ_ST	INTEGER	Nombre de gains non payés	
DOBITEKNIZ_VR	DÉCIMALE	Valeur des gains impayés	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Nombre de gains payés	
DOBITEKIZ_VR	DÉCIMALE	Valeur des gains payés	
IZPL_VR_NETO	DÉCIMALE	Valeur des paiements, diminuée d'une taxe sur les gains provenant des jeux de hasard	
IZPL_VR_DAVKA	DÉCIMALE	Valeur de la taxe payée sur les gains	

		provenant des jeux de hasard	
IZZR_STEVILKE	CHAÎNE	Nombres tirés	
DOBITEK	-	Voir ci-dessous	

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
TIP_DOBITKA_NO_ID	CHAÎNE	Type de gain spécial ou de gain supérieur à un certain montant	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Nombre de gains spéciaux	
DOBITEKPOS_VR	DÉCIMALE	Valeur des gains spéciaux	

#### 2.2.1.4 *Dogodki*

Données sur les événements publiés.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
VRSTA_PODATKA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	Obligatoire
DATUM_DOGODKA	DATE ET HEURE	Date et heure de l'évènement	
DATUM_OBJAVE	DATE ET HEURE	Date et heure de publication	
DATUM_SPR	DATE ET HEURE	Date et heure du changement	
ST_DOGODKA	INTEGER	Numéro unique de l'événement	
NAZIV_DOGODKA	CHAÎNE	Code de l'événement quotidien, par exemple : « Slovénie-Serbie »	
VRSTA_SPR	INTEGER	Type de changement (1 = événement ajouté, 2 = changement de quota, 3 = changement de date, 4 = événement fermé/ouvert, 5 = événement fini)	

#### 2.2.1.5 *Sklad\_Dobitek*

Données du fonds des gains.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
VRSTA_PODATKA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	Obligatoire
MESEC	INTEGER	Mois (au format AAAAMM)	
VPL_VR	DÉCIMALE	Valeur de dépôts	
IZPL_VR	DÉCIMALE	Valeur des paiements	
SKLAD_DEL	DÉCIMALE	Part du fonds des gains	
SKLAD_VR	DÉCIMALE	Valeur du fonds des gains	
SKLAD_POV	DÉCIMALE	Augmentation du fonds des gains provenant des gains impayés	
DATUM_VNOS	DATE	Date d'entrée	
DATUM_SPR	DATE	Date de la dernière modification	

## 2.3 Zahteve NO

### 2.3.1 Zahteva\_NO

Demande de données.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code du jeu	
PODIGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code de sous-jeu	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de type de données	
DATUM_OD	DATE ET HEURE	Date et heure de début de la période des données demandées	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	Date et heure de fin de la période des données demandées. Vide veut dire jusqu'au moment où le XML est généré	
TABELA_NO_ID	CHAÎNE	Tables de transfert.	
IGRALEC_ID	CHAÎNE	Numéro d'identification personnel du joueur	
ZNESEK_PRIIGRA_NI	DÉCIMALE	Montant gagné par le joueur (sur une certaine valeur)	
IN_ID	CHAÎNE	Code du dispositif de jeu	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autre	
DOGODEK_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de l'évènement, déterminé et publié par l'autorité de surveillance	
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	

### 2.3.2 Spletna\_Igra

Données sur les jeux en ligne joués.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IGRALEC_ID	CHAÎNE	Numéro d'identification personnel du joueur	Obligatoire
CAS_ZACETNI	DATE ET HEURE	Heure de début du jeu en ligne	Obligatoire
CAS_ZAKLJUCNI	DATE ET HEURE	Heure de fin du jeu en ligne	
VPLACILO	DÉCIMALE	Valeur des dépôts pour un jeu en ligne individuel	Obligatoire
CAS_VPL	DATE ET HEURE	Heure du dépôt dans le jeu en ligne	Obligatoire
STATUS	INTEGER	Statut du jeu en ligne (1 = en cours, 2 = incomplet, 3 = terminé)	Obligatoire
IZID	CHAÎNE	Résultat du jeu en ligne	
CAS_IZIDA	DATE ET HEURE	Heure d'enregistrement du résultat du jeu en ligne	
ZNESEK_PRIIGRANI	DÉCIMALE	Montant gagné par le joueur	
ZNESEK_ZAC	DÉCIMALE	Montant sur le compte du joueur au début du jeu en ligne	Obligatoire
ZNESEK_ZAK	DÉCIMALE	Montant sur le compte du joueur à la fin du jeu en ligne	
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code d'identification du jeu en ligne joué	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	

### **3 MÉTHODE DE TRANSMISSION DES DONNÉES**

Pour le jour comptable précédent ou pour la période à compter de la transmission précédente des données, le concessionnaire doit communiquer les informations au FURS, au plus tard deux heures après la fin du jour comptable, et dans le cas de demandes supplémentaires de l'autorité de contrôle, au plus tard une heure. après la transmission de la demande.

Le concessionnaire doit vérifier toutes les 15 minutes s'il existe une demande de données supplémentaire sur le système serveur de l'autorité de surveillance.

Le concessionnaire transmet le message par voie électronique via le portail eDavki.

Les données doivent être transmises dans le schéma XML prescrit, qui est publié sur le site internet de FURS.

Pour la préparation des messages dans le cadre du régime susmentionné et pour la vérification par le concessionnaire des demandes supplémentaires de l'autorité de surveillance, FURS préparera un protocole technique et le publiera sur le site Web de FURS.

## **INSTRUCTION TECHNIQUE – SJL – JEUX DE CHANCE SPÉCIAUX**

### **1 INTRODUCTION**

Les concessionnaires qui organisent des jeux de hasard spéciaux sur le territoire de la République de Slovénie (ci-après dénommés «concessionnaires») communiquent des informations conformément au schéma XML en vigueur. En ce qui concerne les données obligatoires et facultatives que le concessionnaire doit communiquer, les règles, descriptions et valeurs des éléments telles que définies dans le schéma XML doivent être prises en compte.

Les types de messages suivants sont utilisés pour les rapports:

- Un message de données, qui peut contenir des données pour une journée comptable individuelle, les registres du concessionnaire ou des données demandées par l'autorité de contrôle.
- Un message d'état qui est transmis en réponse à un message de données. Avec un message d'état, le destinataire du message de données accepte ou rejette le message de l'expéditeur du message de données. Si le message est rejeté, cela signifie que le concessionnaire n'a pas communiqué les données.
- Un message avec une demande, qui est repris par le concessionnaire auprès de l'autorité de contrôle et qui contient une demande de données.

Les concessionnaires ont les options suivantes lorsqu'ils communiquent des informations à l'autorité de contrôle concernant l'obligation de déclarer des éléments individuels :

- « Obligatoire » signifie que l'élément doit être saisi. L'autorité de contrôle contrôlera un tel élément conformément aux règles commerciales énoncées ci-dessous dans les instructions du tableau correspondant (colonne Obligation).
- Blanc signifie que le concessionnaire doit entrer dans l'élément si un événement s'est produit.

## 2 FORMAT ET CONTENU DU MESSAGE

### 2.1 Généralités

#### 2.1.1 POSILJATELJ

Données de l'opérateur.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
PRIREDITELJ_NO_ID	CHAÎNE	Numéro de taxe de l'opérateur	Obligatoire
KONCESIJA_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de la concession de l'opérateur	
TIP_SPOROCILA	CHAÎNE	Type de message décrit dans l'instruction spéciale	Obligatoire
DOCREFID	CHAÎNE	Code unique du message	Obligatoire
CORRDOCREFID	CHAÎNE	Code unique du message qui est corrigé par le présent message	
REQREFID	CHAÎNE	Code de demande unique	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	CHAÎNE	Nom et prénom de la personne de contact	Obligatoire
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	CHAÎNE	Numéro de téléphone de la personne à contacter	Obligatoire
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	CHAÎNE	Adresse électronique de la personne de contact	Obligatoire
DATUM_PRENOSA	DATE ET HEURE	L'élément contient des informations sur le moment de génération du message.	Obligatoire
DATUM_OD	DATE ET HEURE	La date et l'heure de début de la période de données	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	La date et l'heure de fin de la période de données	Obligatoire

Remarque: il est possible de renseigner plusieurs personnes de contact.

#### 2.1.2 Statusno\_Sporocilo

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
ORIGINALMESSA_GEREFID	CHAÎNE	Code unique du message original	Obligatoire
STATUS	CHAÎNE	Statut d'acceptation du message	
NAPAKA	-	Voir ci-dessous	

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
KODA	CHAÎNE	Code unique du message original	
OPIS	CHAÎNE	Statut d'acceptation du message	

## 2.2 Registres déclarés par le concessionnaire

### 2.2.1 DISPOSITIF DE JEU/JEU

Registre des appareils de jeu (RAJ) (articles 48, 49 et 75) et des jeux SJL - application des règles SIC *mutatis mutandis*. Le registre contient tous les appareils de jeu/jeux en ligne avec des données sur l'identification, les réglages et les installations depuis l'inclusion dans le système d'information de contrôle (SIC)/système de jeu en ligne (SJL), avec toutes les modifications apportées aux réglages.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IN_ID	CHAÎNE	Code interne unique de l'appareil de jeu dans le SIC/ Code interne unique du jeu en ligne dans le SJL	Obligatoire
DENOMINACIJA	DÉCIMALE	Dénomination comptable	Obligatoire
OBR_MODEL_NO_ID	CHAÎNE	Code du modèle comptable du registre des modèles comptables	Obligatoire
SER_ST	CHAÎNE	Numéro de série du RAJ/ boîtier de système de jeu	
PROIZVAJALEC_NO_ID	CHAÎNE	Code du fabricant du registre des fabricants	Obligatoire
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code de jeu en ligne à partir du registre	Obligatoire
LETO_PROIZVOD_NJE	INTEGER	Année de fabrication/ /Année d'inclusion dans la SJL	Obligatoire
MIN_VLOZEK	DÉCIMALE	Participation minimale au jeu en crédits comptables	Obligatoire
MAX_VLOZEK	DÉCIMALE	Mise maximale dans le jeu en crédits comptables	Obligatoire
ODST_VR_MIN	DÉCIMALE	Pourcentage minimal de restitution	Obligatoire
ODST_VR_MAX	DÉCIMALE	Pourcentage maximal de restitution	Obligatoire
STANJE	INTEGER	0 = non utilisé, 1 = utilisé, 2 = en cours de test	Obligatoire
ODST_PROV	DÉCIMALE	Pourcentage de commission sur des jeux dans lesquels les joueurs s'affrontent	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autre	Obligatoire
VELJA_OD	DATE ET HEURE	Date et heure de validité de la RAJ/ jeu en ligne	Obligatoire
VELJA_DO	DATE ET HEURE	Date et heure de fin de validité de la RAJ/ jeu en ligne	
DATA1	CHAÎNE	Champ de données	
DATUM_SPREME_MBE	DATE ET HEURE	Date du changement	
OBRDAN	DATE	Jour comptable	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

## 2.2.2 MANIFESTATION

Registre des événements sur les équipements de jeu (articles 51, 60 et 76) en ligne et les caisses. Il couvre les événements des MDJ, TDJ, caisses enregistreuses (CE), du système et les autres événements. Le code évènement interne unique du concessionnaire doit se voir attribuer le code évènement approprié déterminé par l'autorité de surveillance dans le registre d'événements DOGODEK\_NO.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
DOGODEK_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de l'évènement, déterminé et publié par l'autorité de surveillance	Obligatoire
VRSTA	INTEGER	Type d'événement (1 = MDJ, 2 = GT, 3 = CR, 4 = SIC, 5 = en ligne, 9 = autre)	Obligatoire
DOGODEK_ID	CHAÎNE	Code d'évènement unique interne dans le SIC/SJL	Obligatoire
OPIS_KR	CHAÎNE	Brève description de l'évènement	
OPIS	CHAÎNE	Description de l'évènement	
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

## 2.2.3 UPORABNIK

Le registre des utilisateurs contient tous les utilisateurs ayant accès au SJL et leur mode ou profil d'accès (article 15).

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
UPORABNIK_ID	CHAÎNE	Code unique de l'utilisateur	Obligatoire
UPORABNIK	CHAÎNE	Nom d'utilisateur dans le SIC/SJL	Obligatoire
IME_PRIIMEK	CHAÎNE	Nom et prénom de l'utilisateur	Obligatoire
DATUM_OD	DATE ET HEURE	Date et heure de l'octroi de l'autorisation d'accès dans le SIC/SJL	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	Date et heure de la révocation de l'autorisation dans le SIC/SJL	
OBRDAN	DATE	Jour comptable	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autre	Obligatoire

## 2.3 Journaux déclarés par le concessionnaire

### 2.3.1 STEVEC\_URNI

Relevé des valeurs absolues des inventaires horaires et journaliers des compteurs pour machines de jeu (article 51 des règles du SIC) et des compteurs de jeux en ligne visés à l'article 14, paragraphe 1, des règles de SJL.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
ZAPST	INTEGER	Numéro de séquence d'enregistrement du compteur	Obligatoire
PERIODA	INTEGER	0-23 = horaire, 99 = quotidien	Obligatoire
DATUM	DATE ET HEURE	Date et heure de l'inventaire	Obligatoire
OBRDAN	DATE	Jour comptable	Obligatoire
IN_ID	CHAÎNE	Code interne unique de l'appareil de jeu dans le SIC/  Code interne unique du jeu en ligne dans SJL	Obligatoire
STEVEC_NO_ID	CHAÎNE	Code du compteur du registre de compteurs	Obligatoire
STEVEC_ID	CHAÎNE	Code interne du type de compteur dans le SIC/SJL	Obligatoire
VREDNOST	DÉCIMALE	Valeur absolue du compteur	Obligatoire
DENOMINACIJA	DÉCIMALE	Dénomination comptable	Obligatoire
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autre	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

### 2.3.2 DOGODEK\_PROMET

Journal de tous les évènements prévus dans le SIC et SJL.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
ZAPST	INTEGER	Numéro de séquence de l'enregistrement de l'événement	Obligatoire
DATUM	DATE ET HEURE	Date et heure de l'événement	Obligatoire
OBRDAN	DATE	Jour comptable de l'événement	Obligatoire
IN_ID	CHAÎNE	Code interne unique de l'appareil de jeu dans le SIC/ Code interne unique du jeu en ligne dans SJL	
DOGODEK_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de l'évènement	Obligatoire
DOGODEK_ID	CHAÎNE	Code d'évènement unique interne dans le SIC/SJL	Obligatoire
VREDNOST	DÉCIMALE	Valeur en EUR	
RBP_ID	CHAÎNE	Code RCT/Code de compte de joueur	
UPORABNIK_ID	CHAÎNE	Code utilisateur	
VREDNOST_UNOV_CLJIV	DÉCIMALE	Valeur des crédits remboursables en EUR	
VREDNOST_PROM_O_NEUNOVCLJIV	DÉCIMALE	Valeur des crédits promotionnels non remboursables en EUR	
POSEBNA_IGRA_T_URNIR	CHAÎNE	Nom du jeu spécial / du tournoi	
VSTOPNA_TOCKA	CHAÎNE	Point d'entrée / programme	
NAPAKA	CHAÎNE	Code d'erreur	
OPIS	CHAÎNE	Description/raison/équilibre/événement	
OPIS_NIS	CHAÎNE	Texte de l'événement provenant du SIC/SJL	Obligatoire
KOMENTAR	CHAÎNE	Description supplémentaire facultative de l'événement par le SIC/SJL	
STARA_VREDNOST	DÉCIMALE	Ancienne valeur du champ Valeur	
STARA_VREDNOST_UNOVCLJIV	DÉCIMALE	Ancienne valeur des crédits remboursables en EUR	
STARA_VREDNOST_NEUNOVCLJIV	DÉCIMALE	Ancienne valeur des crédits promotionnels non remboursables en EUR	
STARA_ZAPST	INTEGER	Numéro de séquence d'enregistrement des évènements auxquels se rapporte la correction	
POPRAVEK	INTEGER	0 = pas de correction, 1 = correction (annulation)	Obligatoire
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autres	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

### 2.3.3 BLAGAJNA\_PROMET

Journal des opérations de caisse.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
ZAPST	INTEGER	Numéro d'ordre de l'enregistrement de la transaction de caisse	Obligatoire
DATUM	DATE ET HEURE	Date et heure de la transaction de caisse	Obligatoire
OBRDAN	DATE	Jour comptable auquel l'enregistrement se rapporte	Obligatoire
DOGODEK_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de l'évènement	Obligatoire
DOGODEK_ID	CHAÎNE	Code d'évènement unique interne dans le SIC/SJL	Obligatoire
OPIS_NIS	CHAÎNE	Texte de l'événement provenant du SIC/SJL	Obligatoire
IN_ID	CHAÎNE	Code interne unique de l'appareil de jeu dans le SIC/	
		Code interne unique du jeu en ligne dans SJL	
BLAGAJNA_ID	CHAÎNE	Code de la caisse du registre de caisses	Obligatoire
UPORABNIK_ID	CHAÎNE	Code d'utilisateur (caissier) du registre des utilisateurs	Obligatoire
VREDNOST	DÉCIMALE	Valeur en EUR	Obligatoire
RBP_ID	CHAÎNE	Code RCT/ code de compte de jeu	
STARA_VREDNOST	DÉCIMALE	Ancienne valeur en EUR	
VRSTA_KREDITA	INTEGER	Type de crédit (1 = échangeable, 2 = promotion non remboursable, 3 = payable non remboursable)	
STARA_ZAPST	INTEGER	Le numéro de séquence de l'enregistrement des opérations de caisse enregistreuse auquel se rapporte la correction	
POPRAVEK	INTEGER	0 = pas de correction, 1 = correction (annulation)	Obligatoire
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autres	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

### 2.3.4 RCT

Registre des transactions sans espèces et des comptes de jeux SJL.

<b>Élément</b>	<b>Type de données</b>	<b>Descriptif</b>	<b>Obligation</b>
RBP_ID	CHAÎNE	Code RCT unique Code unique du compte joueur	Obligatoire
RBP_STEVILKA	INTEGER	Numéro RCT/ numéro de compte de jeu	Obligatoire
DATUM_OD	DATE ET HEURE	Date et heure d'ouverture de RCT/ Date et heure d'ouverture du compte de jeu	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	Date et heure de l'expiration du RCT/Date et heure de la clôture du compte de jeu	
RAZLOG	CHAÎNE	Raison de la clôture de RCT	
SALDO	DÉCIMALE	Solde du RCT/ Solde du compte de jeu	Obligatoire
SALDO_UNOVCLJIV	DÉCIMALE	Solde des crédits remboursables sur le RCT	Obligatoire
SALDO_PROMO_NEUNOVCLJIV	DÉCIMALE	Solde des crédits promotionnels non remboursables sur le RCT	
SALDO_PLACLJIV_NEUNOVCLJIV	DÉCIMALE	Solde des crédits promotionnels payables et non remboursables sur le RCT	
IGRALEC_ID	CHAÎNE	ID du titulaire du compte – numéro d'identification personnel du joueur SJL	Obligatoire
STATUS	INTEGER	Statut du compte de jeu (1 = actif, 2 = inactif, 3 = bloqué)	Obligatoire
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autres	Obligatoire
OBRDAN	DATE	Jour comptable	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	Obligatoire

## 2.4 Zahteva\_NO

### 2.4.1 Zahteva\_NO

Demande de données.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code du jeu	
PODIGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code de sous-jeu	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	CHAÎNE	Code type de données	
DATUM_OD	DATE ET HEURE	Date et heure de début de la période des données demandées	Obligatoire
DATUM_DO	DATE ET HEURE	Date et heure de fin de la période des données demandées. Vide veut dire jusqu'au moment où le XML est généré	
TABELA_NO_ID	CHAÎNE	Tables de transfert	
IGRALEC_ID	CHAÎNE	Numéro d'identification personnel du joueur	
ZNESEK_PRIIGRAN	DÉCIMALE	Montant gagné par le joueur	
IN_ID	CHAÎNE	Code interne unique de l'appareil de jeu dans le SIC/ Code interne unique du jeu en ligne dans le SJL	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = MDJ, 2 = TDJ, 3 = tournoi, 4 = bingo, 5 = en ligne, 9 = autre	
DOGODEK_NO_ID	CHAÎNE	Code unique de l'évènement, déterminé et publié par l'autorité de surveillance	
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	

### 2.4.2 JEU EN LIGNE

Le journal des jeux en ligne joués, qui est transféré sur demande.

Élément	Type de données	Descriptif	Obligation
IGRALEC_ID	CHAÎNE	Numéro d'identification personnel du joueur	Obligatoire
CAS_ZACETNI	DATE ET HEURE	Heure de début du jeu en ligne	Obligatoire
CAS_ZAKLJUCNI	DATE ET HEURE	Heure de fin du jeu en ligne	
VPLACILO	DÉCIMALE	Dépôt dans le jeu en ligne	Obligatoire
CAS_VPL	DATE ET HEURE	Heure d'enregistrement du dépôt de jeu en ligne	Obligatoire
STATUS	INTEGER	Statut du jeu en ligne (1 = en cours, 2 = incomplet, 3 = terminé)	Obligatoire
IZID	CHAÎNE	Résultat du jeu en ligne	
CAS_IZIDA	DATE ET HEURE	Heure d'enregistrement du résultat du jeu en ligne	
ZNESEK_PRIIGRANI	DÉCIMALE	Montant gagné par le joueur	
ZNESEK_ZAC	DÉCIMALE	Montant sur le compte du joueur au début du jeu en ligne	Obligatoire
ZNESEK_ZAK	DÉCIMALE	Montant sur le compte du joueur à la fin du jeu en ligne	
IGRA_NO_ID	CHAÎNE	Code d'identification du jeu en ligne joué	Obligatoire
TIP_NIS_NO_ID	CHAÎNE	Type de SIC/SJL chez le concessionnaire	

### **3 MÉTHODE DE TRANSMISSION DES DONNÉES**

Pour le jour comptable précédent ou pour la période à compter de la transmission précédente des données, le concessionnaire doit communiquer les informations au FURS, au plus tard deux heures après la fin du jour comptable, et dans le cas de demandes supplémentaires de l'autorité de contrôle, au plus tard une heure. après la transmission de la demande.

Le concessionnaire doit vérifier toutes les 15 minutes s'il existe une demande de données supplémentaire sur le système serveur de l'autorité de surveillance.

Le concessionnaire transmet le message par voie électronique via le portail eDavki.

Les données doivent être transmises dans le schéma XML prescrit, qui est publié sur le site internet de FURS.

Pour la préparation des messages dans le cadre du régime susmentionné et pour la vérification par le concessionnaire des demandes supplémentaires de l'autorité de surveillance, FURS préparera un protocole technique et le publiera sur le site Web de FURS.