

Nos termos do artigo 3.º-A, n.º 3, da Lei relativa aos jogos de fortuna e azar (*Jornal Oficial da República da Eslovénia*, n.º 14/11 – texto consolidado oficial, 108/12, 11/14 – corr. e 40/14), o ministro das Finanças emite as seguintes:

R E G R A S

que alteram as regras relativas à operação de jogos de fortuna ou azar em linha ou através de outros meios de telecomunicação

1. Artigo

Nas regras relativas à operação de jogos de fortuna ou azar em linha ou através de outros meios de telecomunicação (*Jornal Oficial da República da Eslovénia* n.ºs 42/08, 103/08, 109/12 e 113/23), é aditado um novo artigo 3.º-A após o artigo 3.º, com a seguinte redação:

«Artigo 3.º-A

(1) O concessionário deve enviar dados relativos a eventos e transações que registem a execução das atividades em cada jogo de fortuna ou azar em linha num sistema de jogo pela Internet ao sistema de informação da autoridade de supervisão através do serviço único em linha estabelecido, o mais tardar, duas horas após o final do dia contabilístico relativamente ao dia contabilístico anterior. O conteúdo dos dados referidos na frase anterior é especificado nas presentes regras e nos contratos de concessão, e o método de transmissão desses dados é especificado nos anexos 1 e 2 das presentes regras.

(2) Os dados referidos no número anterior têm de ser corretos e verdadeiros e refletir a evolução efetiva do processo de jogo de fortuna ou azar em linha. Têm de estar protegidos contra o acesso não autorizado, não podendo ser adulterados, alterados, suprimidos ou aditados posteriormente.».

2. Artigo

No artigo 6.º, após o texto do artigo, que passa a ser o n.º 1, é aditado um novo n.º 2, com a seguinte redação:

«2. Caso o equipamento ou parte do equipamento a que se refere o número anterior esteja localizado fora da República da Eslovénia, o concessionário deve conceder à autoridade de supervisão o mesmo nível de acesso, inspeção e supervisão que concederia se o equipamento em causa estivesse localizado na República da Eslovénia.».

3. Artigo

Os anexos 1 e 2 são aditados às regras, fazendo parte integrante das mesmas.

DISPOSIÇÃO FINAL

4. Artigo

As presentes regras entram em vigor no trigésimo dia após a sua publicação no *Jornal Oficial da República da Eslovénia*.

Liubliana, em [...] _____

EVA: 2025-1611-0023

Klemen Boštjančič
Ministro das Finanças

Anexo 1

INSTRUÇÃO TÉCNICA – SJI – JOGOS DE FORTUNA OU AZAR CLÁSSICOS

1 INTRODUÇÃO

Os concessionários que explorem jogos de fortuna ou azar clássicos no território da República da Eslovénia (a seguir designados por «concessionários») devem comunicar as informações de acordo com o esquema XML válido. No que se refere aos dados obrigatórios e facultativos a comunicar pelo concessionário, devem ser tidas em conta as regras, as descrições e os valores dos elementos conforme definidos no esquema XML.

Para a comunicação, devem ser utilizados os seguintes tipos de mensagens:

- uma mensagem de dados, que pode conter dados relativos a um único dia contabilístico, os registos do concessionário ou dados solicitados pela autoridade de supervisão,
- uma mensagem de estado, que é transmitida em resposta a uma mensagem de dados. Com uma mensagem de estado, o destinatário da mensagem de dados aceita ou rejeita a mensagem do remetente da mensagem de dados. Caso a mensagem seja rejeitada, tal significa que o concessionário não comunicou os dados,
- uma mensagem com o pedido, que o concessionário recebe da autoridade de supervisão e que contém um pedido de dados.

Os concessionários dispõem das seguintes opções quando comunicam informações à autoridade de supervisão relativamente à obrigação de comunicar elementos individuais:

- «Obrigatório» significa que o elemento tem de ser inserido. A autoridade de supervisão controlará esse elemento de acordo com as regras comerciais estabelecidas em seguida nas instruções do quadro pertinente (coluna «Obrigação»),
- uma célula em branco significa que o concessionário tem de introduzir o elemento se tiver ocorrido um evento.

2 FORMATO E CONTEÚDO DA MENSAGEM

2.1 Posiljatelj

Dados do remetente da mensagem.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigações
PIREDITELJ_NO_ID	STRING	Número de identificação fiscal do operador	Obrigatório
KONCESIJA_NO_ID	STRING	Código único da concessão do operador	
TIP_SPOROCILA	STRING	Tipo de mensagem descrito na instrução especial	Obrigatório
DOCREFID	STRING	Código único da mensagem	Obrigatório
CORRDOCREFID	STRING	Código único da mensagem corrigido pela presente mensagem	
REQREFID	STRING	Código único do pedido	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Nome e apelido da pessoa de contacto	Obrigatório
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	Número de telefone da pessoa de contacto	Obrigatório
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Endereço de correio eletrónico da pessoa de contacto	Obrigatório
DATUM_PRENOSA	DATETIME	O elemento contém informações sobre o momento em que a mensagem foi gerada.	Obrigatório
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora do início do período de dados	Obrigatório
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora do fim do período de dados	Obrigatório

Nota: é possível inserir várias pessoas de contacto.

2.1.1 Statusno_Sporocilo

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigações
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	Código único da mensagem original	Obrigatório
STATUS	STRING	Estado de aceitação da mensagem	
NAPAKA	-	Ver abaixo	

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigações
KODA	STRING	Código único da mensagem original	
OPIS	STRING	Estado de aceitação da mensagem	

2.2 NISBody

2.2.1 Porocilo_SIS_Kla

Elementos comuns

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçao
IGRA_NO_ID	STRING	Código do jogo	Obrigatório
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código do subjogo	
PROD_MESTO	INTEGER	Tipo de ponto de venda (1 = Internet, 2 = outro)	
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de vitória	

2.2.1.1 Krog

Informações gerais sobre as séries do jogo.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçao
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único do tipo de dados	Obrigatório
KROG_ST	STRING	Número da série/ronda	Obrigatório
KROG_LETO	INTEGER	Ano da série/ronda	
DATUM_ZAC	DATETIME	Data e hora do início das vendas da série	Obrigatório
DATUM_ZAK	DATETIME	Data e hora do fim das vendas da série	
DATUM_LIK	DATE	Data de liquidação da série	
CENA	DECIMAL	Preço de um bilhete da série	
SRECKA_ST	INTEGER	Número de bilhetes emitidos na série	
SRECKA_VR	DECIMAL	Valor dos bilhetes emitidos na série	
SKLAD_VR	DECIMAL	Montante do fundo de prémios da série	
DATUM_SPR	DATE	Data e hora da alteração dos dados da série	

2.2.1.2 Promet_Dan

Dados sobre apostas e previsões com base na data dos pagamentos e desembolsos, dados sobre pagamentos e desembolsos diários no concessionário, e dados sobre os prémios cujo resultado é determinado por sorteio com base na data dos desembolsos.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçao
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único do tipo de dados	Obrigatório
DATUM	DATE	Data	
DATUM_VNOS	DATE	Data de entrada	
DATUM_SPR	DATE	Data de alteração	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Número do sorteio	
KROG_LETO	INTEGER	Ano da ronda	
KROG_ST	STRING	Número da ronda	
VPL_ST	INTEGER	Número de pagamentos	
VPL_VR	DECIMAL	Valor dos pagamentos	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Número de prémios desembolsados	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Valor dos prémios desembolsados	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor dos desembolsos, menos o imposto sobre os prémios dos jogos de fortuna ou azar	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Valor do imposto pago sobre os prémios dos jogos de fortuna ou azar	
DOBITEK	-	Ver abaixo	

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçao
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de prémio especial ou prémio superior a um determinado montante	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Número de prémios especiais	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Valor dos prémios especiais	

2.2.1.3 Promet_Krog

Dados sobre apostas e previsões ou sorteios por rondas ou séries, dados sobre bilhetes para previsões pagas e apostas cujo prazo de desembolso de prémios tenha expirado, dados por rondas relativos aos prémios cujo resultado é determinado por sorteio, dados por data do prazo de desembolso de prémios cujo resultado é determinado por sorteio, dados sobre a liquidação do jogo pelo concessionário por rondas e dados totais por rondas.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçã
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único do tipo de dados	Obrigatório
DATUM	DATETIME	Data da ronda	
DATUM_VNOS	DATETIME	Data de entrada	
DATUM_SPR	DATETIME	Data de alteração	
DATUM_ROK	DATETIME	Data do prazo de desembolso do prémio	
DATUM_OD	DATETIME	Data a partir de	
DATUM_DO	DATETIME	Data até	
ZREBANJE_CAS	DATETIME	Data e hora do sorteio	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Número do sorteio	
KROG_LETO	INTEGER	Ano da ronda	
KROG_ST	STRING	Número de rondas, séries	
VPL_ST	INTEGER	Número de pagamentos	
VPL_VR	DECIMAL	Valor dos pagamentos	
VPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor dos desembolsos, excluindo o imposto sobre lotarias	
SKLADR1_VR	DECIMAL	Valor do fundo de reserva para os prémios da categoria 1	
SKLADR2_VR	DECIMAL	Valor do fundo de reserva para os prémios da categoria 2	
SKLADR_VR	DECIMAL	Valor do fundo de reserva para prémios	
SKLAD_VR	DECIMAL	Valor do fundo de prémios	
SKLAD_POV	DECIMAL	Aumento do fundo de prémios proveniente de prémios não pagos	
SKLAD_POV_REZ	DECIMAL	Aumento do fundo de prémios proveniente do fundo de reserva	
SKLAD_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Valor total do fundo de prémios	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Quota do fundo de prémios	
SKLAD_PRENOS	DECIMAL	Transferência do fundo de prémios	
SKLAD_POV_VR	DECIMAL	Valor do fundo de prémios aumentado	
SKLAD_POV_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Valor do fundo de prémios aumentado no total	
DOBITEK_ST	INTEGER	Número de prémios	
DOBITEK_VR	DECIMAL	Valor dos prémios	
DOBITEKNIZ_ST	INTEGER	Número de prémios não pagos	
DOBITEKNIZ_VR	DECIMAL	Valor dos prémios não pagos	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Número de prémios desembolsados	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Valor dos prémios desembolsados	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor dos desembolsos, menos o imposto sobre os prémios dos jogos de fortuna ou azar	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Valor do imposto pago sobre os prémios dos jogos de fortuna ou azar	
IZZR_STEVILKE	STRING	Números sorteados	
DOBITEK	-	Ver abaixo	

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de pr�mio especial ou pr�mio superior a um determinado montante	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	N�mero de pr�mios especiais	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Valor dos pr�mios especiais	

2.2.1.4 Dogodki

Dados sobre eventos publicados.

Elemento	Tipo de dados	Descri�o	Obriga�o
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	C�digo �nico do tipo de dados	Obrigat�rio
DATUM_DOGODKA	DATETIME	Data e hora do evento	
DATUM_OBJAVE	DATETIME	Data e hora da publica�o	
DATUM_SPR	DATETIME	Data e hora da altera�o	
ST_DOGODKA	INTEGER	N�mero �nico do evento	
NAZIV_DOGODKA	STRING	C�digo di�rio do evento, por exemplo: «Eslov�nia – S�rvia»	
VRSTA_SPR	INTEGER	Tipo de altera�o (1 = evento adicionado, 2 = altera�o da quota, 3 = altera�o da data, 4 = evento fechado/aberto, 5 = evento terminado)	

2.2.1.5 Sklad Dobitek

Dados do fundo de pr mios.

Elemento	Tipo de dados	Descri�o	Obriga�o
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	C�digo �nico do tipo de dados	Obrigat�rio
MESEC	INTEGER	M�s (em formato AAAAMM)	
VPL_VR	DECIMAL	Valor dos pagamentos	
IZPL_VR	DECIMAL	Valor dos desembolsos	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Quota do fundo de pr�mios	
SKLAD_VR	DECIMAL	Valor do fundo de pr�mios	
SKLAD_POV	DECIMAL	Aumento do fundo de pr�mios proveniente de pr�mios n� pagos	
DATUM_VNOS	DATE	Data de entrada	
DATUM_SPR	DATE	Data da �ltima altera�o	

2.3 Zahtev NO

2.3.1 Zahteva_NO

Pedido de dados.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçāo
IGRA_NO_ID	STRING	Código do jogo	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código do subjogo	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único do tipo de dados	
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora do início do período dos dados solicitados	Obrigatório
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora do fim do período dos dados solicitados. Em branco significa até ao momento da geração do XML	
TABELA_NO_ID	STRING	Tabelas para transferência	
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificação pessoal do jogador	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Montante ganho pelo jogador (de um determinado valor)	
IN_ID	STRING	Código do dispositivo de jogo	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = máquina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outros	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código único do evento determinado e publicado pela autoridade de supervisão	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	

2.3.2 Spletna_Igra

Dados sobre os jogos em linha jogados.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçāo
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificação pessoal do jogador	Obrigatório
CAS_ZACETNI	DATETIME	Hora de início do jogo em linha	Obrigatório
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Hora de fim do jogo em linha	
VPLACILO	DECIMAL	Valor dos pagamentos para cada jogo em linha	Obrigatório
CAS_VPL	DATETIME	Hora do pagamento no jogo em linha	Obrigatório
STATUS	INTEGER	Estado do jogo em linha (1 = em curso, 2 = incompleto, 3 = concluído)	Obrigatório
IZID	STRING	Resultado do jogo em linha	
CAS_IZIDA	DATETIME	Hora de registo do resultado do jogo em linha	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Montante ganho pelo jogador	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Montante na conta do jogador no início do jogo em linha	Obrigatório
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Montante na conta do jogador no final do jogo em linha	
IGRA_NO_ID	STRING	Código de identificação do jogo em linha jogado	Obrigatório
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	

3 MÉTODO DE TRANSMISSÃO DOS DADOS

O concessionário tem de comunicar ao FURS as informações relativas ao dia contabilístico anterior, ou ao período decorrido desde a última transmissão de dados, o mais tardar, duas horas após o final do dia contabilístico e, no caso de pedidos adicionais da autoridade de supervisão, o mais tardar, uma hora após a apresentação do pedido.

O concessionário deve verificar, a cada 15 minutos, se existe algum pedido de dados adicional no sistema de servidores da autoridade de supervisão.

O concessionário envia a mensagem por via eletrónica através do portal eDavki.

Os dados devem ser escritos de acordo com o esquema XML prescrito, publicado no sítio Web do FURS.

Para a preparação de mensagens para o esquema acima prescrito e para a verificação pelo concessionário dos pedidos adicionais da autoridade de supervisão, o FURS elaborará um protocolo técnico, que será publicado no seu sítio Web.

INSTRUÇÃO TÉCNICA – SJI – JOGOS DE FORTUNA OU AZAR ESPECIAIS

1 INTRODUÇÃO

Os concessionários que explorem jogos de fortuna ou azar especiais no território da República da Eslovénia (a seguir designados por «concessionários») devem comunicar as informações de acordo com o esquema XML válido. No que se refere aos dados obrigatórios e facultativos a comunicar pelo concessionário, devem ser tidas em conta as regras, as descrições e os valores dos elementos conforme definidos no esquema XML.

Para a comunicação, devem ser utilizados os seguintes tipos de mensagens:

- uma mensagem de dados, que pode conter dados relativos a um único dia contabilístico, os registos do concessionário ou dados solicitados pela autoridade de supervisão,
- uma mensagem de estado, que é transmitida em resposta a uma mensagem de dados. Com uma mensagem de estado, o destinatário da mensagem de dados aceita ou rejeita a mensagem do remetente da mensagem de dados. Caso a mensagem seja rejeitada, tal significa que o concessionário não comunicou os dados,
- uma mensagem com o pedido, que o concessionário recebe da autoridade de supervisão e que contém um pedido de dados.

Os concessionários dispõem das seguintes opções quando comunicam informações à autoridade de supervisão relativamente à obrigação de comunicar elementos individuais:

- «Obrigatório» significa que o elemento tem de ser inserido. A autoridade de supervisão controlará esse elemento de acordo com as regras comerciais estabelecidas em seguida nas instruções do quadro pertinente (coluna «Obrigação»),
- uma célula em branco significa que o concessionário tem de introduzir o elemento se tiver ocorrido um evento.

2 FORMATO E CONTEÚDO DA MENSAGEM

2.1 Geral

2.1.1 POSILJATELJ

Dados do operador.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
PRIREDITELJ_NO_ID	STRING	N�mero de identifica��o fiscal do operador	Obrigat�rio
KONCESIJA_NO_ID	STRING	C�digo �nico da concess�o do operador	
TIP_SPOROCILA	STRING	Tipo de mensagem descrito na instru��o especial	Obrigat�rio
DOCREFID	STRING	C�digo �nico da mensagem	Obrigat�rio
CORRDOCREFID	STRING	C�digo �nico da mensagem corrigido pela presente mensagem	
REQREFID	STRING	C�digo �nico do pedido	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Nome e apelido da pessoa de contacto	Obrigat�rio
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	N�mero de telefone da pessoa de contacto	Obrigat�rio
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Endere�o de correio eletr�nico da pessoa de contacto	Obrigat�rio
DATUM_PRENOSA	DATETIME	O elemento cont�m informa��es sobre o momento em que a mensagem foi gerada.	Obrigat�rio
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora do in�cio do per�odo de dados	Obrigat�rio
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora do fim do per�odo de dados	Obrigat�rio

Nota:   poss vel inserir v rias pessoas de contacto.

2.1.2 Statusno_Sporocilo

Elemento	Tipo de dados	Descri��o	Obriga��o
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	C�digo �nico da mensagem original	Obrigat�rio
STATUS	STRING	Estado de aceita��o da mensagem	
NAPAKA	-	Ver abaixo	

Elemento	Tipo de dados	Descri��o	Obriga��o
KODA	STRING	C�digo �nico da mensagem original	
OPIS	STRING	Estado de aceita��o da mensagem	

2.2 Registos comunicados pelo concessionário

2.2.1 DISPOSITIVO DE JOGO/JOGO

Registo de dispositivos de jogo (DJ) (artigos 48.º, 49.º e 75.º) e jogos do SJI – aplicação das Regras SIC *mutatis mutandis*. O registo contém todos os dispositivos de jogo/jogos em linha com dados sobre a identificação, as definições e as instalações desde a sua inclusão no sistema de informação de controlo (SIC)/sistema de jogo pela Internet (SJI), com todas as alterações introduzidas nas definições.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçào
IN_ID	STRING	Código interno único do dispositivo de jogo no SIC/ Código interno único do jogo em linha no SJI	Obrigatório
DENOMINACIJA	DECIMAL	Denominação contabilística	Obrigatório
OBR_MODEL_NO_ID	STRING	Código do modelo contabilístico do registo de modelos contabilísticos	Obrigatório
SER_ST	STRING	Número de série do DJ/ revestimento do sistema de jogo	
PROIZVAJALEC_NO_ID	STRING	Código de fabricante do registo de fabricantes	Obrigatório
IGRA_NO_ID	STRING	Código do jogo em linha do registo	Obrigatório
LETO_PROIZVODNJE	INTEGER	Ano de fabrico/ Ano de inclusão no SJI	Obrigatório
MIN_VLOZEK	DECIMAL	Aposta mínima no jogo em créditos contabilísticos	Obrigatório
MAX_VLOZEK	DECIMAL	Aposta máxima no jogo em créditos contabilísticos	Obrigatório
ODST_VR_MIN	DECIMAL	Percentagem mínima de retorno	Obrigatório
ODST_VR_MAX	DECIMAL	Percentagem máxima de retorno	Obrigatório
STANJE	INTEGER	0 = não utilizado, 1 = em utilização, 2 = em teste	Obrigatório
ODST_PROV	DECIMAL	Percentagem da comissão num jogo jogado por jogadores entre si	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = máquina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outros	Obrigatório
VELJA_OD	DATETIME	Data e hora de validade do DJ/ jogo em linha	Obrigatório
VELJA_DO	DATETIME	Data e hora do termo de validade do DJ/ jogo em linha	
DATA1	STRING	Campo de dados	
DATUM_SPREME_MBE	DATETIME	Data de alteração	
OBRDAN	DATE	Dia contabilístico	Obrigatório
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	Obrigatório

2.2.2 EVENTO

Registo de eventos em dispositivos de jogo (artigos 51.º, 60.º e 76.º), em linha e em caixas registadoras. Abrange eventos em máquinas de jogo, mesas de jogo, caixas registadoras (CR), sistemas em linha, sistema e outros eventos. Ao código interno único do evento do concessionário deve ser atribuído o respetivo código do evento determinado pela autoridade de supervisão no registo de eventos DOGODEK_NO.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
DOGODEK_NO_ID	STRING	C�digo �nico do evento determinado e publicado pela autoridade de supervis�o	Obrigat�rio
VRSTA	INTEGER	Tipo de evento (1 = m�quina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = CR, 4 = SIC, 5 = em linha, 9 = outro)	Obrigat�rio
DOGODEK_ID	STRING	C�digo interno �nico do evento no SIC/SJI	Obrigat�rio
OPIS_KR	STRING	Breve descri��o do evento	
OPIS	STRING	Descri��o do evento	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concession�rio	Obrigat�rio

2.2.3 UPORABNIK

O registo de utilizadores cont m todos os utilizadores com acesso ao SJI e o respetivo m todo de acesso ou perfil de acesso (artigo 15.º).

Elemento	Tipo de dados	Descri��o	Obriga��o
UPORABNIK_ID	STRING	C�digo �nico de utilizador	Obrigat�rio
UPORABNIK	STRING	Nome do utilizador no SIC/SJI	Obrigat�rio
IME_PRIIMEK	STRING	Nome e apelido do utilizador	Obrigat�rio
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora da concess�o da autoriza��o de acesso no SIC/SJI	Obrigat�rio
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora de revoga��o da autoriza��o no SIC/SJI	
OBRDAN	DATE	Dia contabil�stico	Obrigat�rio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concession�rio	Obrigat�rio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = m�quina de jogo, 2 = mesa de jogo, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outro	Obrigat�rio

2.3 Registos comunicados pelo concessionário

2.3.1 STEVEC_URNI

Registo dos valores absolutos das leituras horárias e diárias dos contadores das máquinas de jogo (artigo 51.º das Regras SIC) e dos contadores de jogos em linha referidos no artigo 14.º, n.º 1, das Regras SJI.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
ZAPST	INTEGER	N�mero sequencial do registo do contador	Obrigat�rio
PERIODA	INTEGER	0 – 23 = hor�rio, 99 = di�rio	Obrigat�rio
DATUM	DATETIME	Data e hora da leitura	Obrigat�rio
OBRDAN	DATE	Dia contabil�stico	Obrigat�rio
IN_ID	STRING	C�digo interno �nico do dispositivo de jogo no SIC/ C�digo interno �nico do jogo em linha no SJI	Obrigat�rio
STEVEC_NO_ID	STRING	C�digo do contador no registo de contadores	Obrigat�rio
STEVEC_ID	STRING	C�digo interno do tipo de contador no SIC/SJI	Obrigat�rio
VREDNOST	DECIMAL	Valor absoluto do contador	Obrigat�rio
DENOMINACIJA	DECIMAL	Denomina��o contabil�stica	Obrigat�rio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = m�quina de jogo, 2 = mesa de jogo, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outro	Obrigat�rio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concession�rio	Obrigat�rio

2.3.2 DOGODEK_PROMET

Registo de todos os eventos prescritos no SIC e no SJI.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
ZAPST	INTEGER	N�mero sequencial do registo do evento	Obrigat�rio
DATUM	DATETIME	Data e hora do evento	Obrigat�rio
OBRDAN	DATE	Dia contabil�stico do evento	Obrigat�rio
IN_ID	STRING	C�digo interno �nico do dispositivo de jogo no SIC/ C�digo interno �nico do jogo em linha no SJI	
DOGODEK_NO_ID	STRING	C�digo �nico do evento	Obrigat�rio
DOGODEK_ID	STRING	C�digo interno �nico do evento no SIC/SJI	Obrigat�rio
VREDNOST	DECIMAL	Valor em EUR	
RBP_ID	STRING	C�digo RTSN/C�digo da conta de jogador	
UPORABNIK_ID	STRING	C�digo de utilizador	
VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Valor dos cr�ditos resgat�veis em EUR	
VREDNOST_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Valor dos cr�ditos promocionais n�o resgat�veis em EUR	
POSEBNA_IGRA_TURNIR	STRING	Nome do torneio/jogo especial	
VSTOPNA_TOCKA	STRING	Ponto de entrada/programa	
NAPAKA	STRING	C�digo de erro	
OPIS	STRING	Descri��o/motivo/saldo/evento	
OPIS_NIS	STRING	Texto do evento do SIC/SJI	Obrigat�rio
KOMENTAR	STRING	Descri��o adicional facultativa do evento do SIC/SJI	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Valor anterior do campo valor	
STARA_VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Valor anterior dos cr�ditos resgat�veis em EUR	
STARA_VREDNOST_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Valor anterior dos cr�ditos promocionais n�o resgat�veis em EUR	
STARA_ZAPST	INTEGER	N�mero sequencial do registo do evento ao qual a corre��o diz respeito	
POPRAVEK	INTEGER	0 = nenhuma corre��o, 1 = corre��o (cancelamento)	Obrigat�rio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = m�quina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outro	Obrigat�rio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concession�rio	Obrigat�rio

2.3.3 BLAGAJNA_PROMET

Registo de transações da caixa registadora.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaç�o
ZAPST	INTEGER	N�mero sequencial do registo de transa��es da caixa registadora	Obrigat�rio
DATUM	DATETIME	Data e hora da transa��o da caixa registadora	Obrigat�rio
OBRDAN	DATE	Dia contabil�stico ao qual o registo diz respeito	Obrigat�rio
DOGODEK_NO_ID	STRING	C�digo �nico do evento	Obrigat�rio
DOGODEK_ID	STRING	C�digo interno �nico do evento no SIC/SJI	Obrigat�rio
OPIS_NIS	STRING	Texto do evento do SIC/SJI	Obrigat�rio
IN_ID	STRING	C�digo interno �nico do dispositivo de jogo no SIC/ C�digo interno �nico do jogo em linha no SJI	
BLAGAJNA_ID	STRING	C�digo da caixa registadora do registo de caixas registadoras	Obrigat�rio
UPORABNIK_ID	STRING	C�digo do utilizador (caixa) do registo de utilizadores	Obrigat�rio
VREDNOST	DECIMAL	Valor em EUR	Obrigat�rio
RBP_ID	STRING	C�digo RTSN/ c�digo da conta de jogo	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Valor anterior em EUR	
VRSTA_KREDITA	INTEGER	Tipo de cr�dito (1 = resgat�vel, 2 = promocional n�o resgat�vel, 3 = a pagar n�o resgat�vel)	
STARA_ZAPST	INTEGER	N�mero sequencial do registo da transa��o de numer�rio ao qual a corre��o diz respeito	
POPRAVEK	INTEGER	0 = nenhuma corre��o, 1 = corre��o (cancelamento)	Obrigat�rio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = m�quina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outro	Obrigat�rio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concession�rio	Obrigat�rio

2.3.4 RTSN

Registo de transações sem numerário e de contas de jogo SJI.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçã
RBP_ID	STRING	Código único do RTSN/ Código único da conta de jogador	Obrigatório
RBP_STEVILKA	INTEGER	Número do RTSN/ número da conta de jogo	Obrigatório
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora da abertura do RTSN/ Data e hora de abertura da conta de jogo	Obrigatório
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora de expiração do RTSN/Data e hora de encerramento da conta de jogo	
RAZLOG	STRING	Motivo para o fecho do RTSN	
SALDO	DECIMAL	Saldo do RTSN Saldo da conta de jogo	Obrigatório
SALDO_UNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo dos créditos resgatáveis no RTSN	Obrigatório
SALDO_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo dos créditos promocionais não resgatáveis no RTSN	
SALDO_PLACLJIV_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo dos créditos promocionais a pagar não resgatáveis no RTSN	
IGRALEC_ID	STRING	Identificação do titular da conta – número de identificação pessoal do jogador do SJI	Obrigatório
STATUS	INTEGER	Situação da conta de jogo (1 = ativa, 2 = inativa, 3 = bloqueada)	Obrigatório
VRSTA_IN	INTEGER	1 = máquina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outro	Obrigatório
OBRDAN	DATE	Dia contabilístico	Obrigatório
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	Obrigatório

2.4 Zahtev_NO

2.4.1 Zahteva_NO

Pedido de dados.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçāo
IGRA_NO_ID	STRING	Código do jogo	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código do subjogo	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código do tipo de dados	
DATUM_OD	DATETIME	Data e hora do início do período dos dados solicitados	Obrigatório
DATUM_DO	DATETIME	Data e hora do fim do período dos dados solicitados. Em branco significa até ao momento da geração do XML	
TABELA_NO_ID	STRING	Tabelas para transferência	
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificação pessoal do jogador	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Montante ganho pelo jogador	
IN_ID	STRING	Código interno único do dispositivo de jogo no SIC/ Código interno único do jogo em linha no SJI	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = máquina de jogo, 2 = mesa de jogo, 3 = torneio, 4 = bingo, 5 = em linha, 9 = outros	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código único do evento determinado e publicado pela autoridade de supervisão	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	

2.4.2 JOGO EM LINHA

Registo de jogos em linha jogados, que é transferido mediante pedido.

Elemento	Tipo de dados	Descrição	Obrigaçāo
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificação pessoal do jogador	Obrigatório
CAS_ZACETNI	DATETIME	Hora de início do jogo em linha	Obrigatório
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Hora de fim do jogo em linha	
VPLACILO	DECIMAL	Pagamento no jogo em linha	Obrigatório
CAS_VPL	DATETIME	Hora de registo do pagamento do jogo em linha	Obrigatório
STATUS	INTEGER	Estado do jogo em linha (1 = em curso, 2 = incompleto, 3 = concluído)	Obrigatório
IZID	STRING	Resultado do jogo em linha	
CAS_IZIDA	DATETIME	Hora de registo do resultado do jogo em linha	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Montante ganho pelo jogador	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Montante na conta do jogador no início do jogo em linha	Obrigatório
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Montante na conta do jogador no final do jogo em linha	
IGRA_NO_ID	STRING	Código de identificação do jogo em linha jogado	Obrigatório
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo de SIC/SJI no concessionário	

3 MÉTODO DE TRANSMISSÃO DOS DADOS

O concessionário tem de comunicar ao FURS as informações relativas ao dia contabilístico anterior, ou ao período decorrido desde a última transmissão de dados, o mais tardar, duas horas após o final do dia contabilístico e, no caso de pedidos adicionais da autoridade de supervisão, o mais tardar, uma hora após a apresentação do pedido.

O concessionário deve verificar, a cada 15 minutos, se existe algum pedido de dados adicional no sistema de servidores da autoridade de supervisão.

O concessionário envia a mensagem por via eletrónica através do portal eDavki.

Os dados devem ser escritos de acordo com o esquema XML prescrito, publicado no sítio Web do FURS.

Para a preparação de mensagens para o esquema acima prescrito e para a verificação pelo concessionário dos pedidos adicionais da autoridade de supervisão, o FURS elaborará um protocolo técnico, que será publicado no seu sítio Web.