

## N á v r h

**VYHLÁŠKA**

ze dne ... 2025

**o výkaznictví v hazardních hrách**

Ministerstvo financí stanoví podle § 133 odst. 1 písm. a) a odst. 2 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění zákona č. 527/2020 Sb. a zákona č. 349/2023 Sb.:

## § 1

**Předmět úpravy**

Tato vyhláška upravuje

- a) způsob, obsahové náležitosti a lhůtu pro přenos dat provozovatele orgánu vykonávajícímu dozor podle zákona o hazardních hrách,
- b) rozsah přenášených dat a jiné technické parametry poskytování výkaznictví a související oznamovací povinnosti,
- c) další podmínky provozování hazardní hry, které jsou potřebné pro dozor nad dodržováním povinností podle zákona o hazardních hrách.

## § 2

**Vykazovací modely**

Výkaznictví se poskytuje v podobě

- a) velkého vykazovacího modelu, jde-li o hazardní hry podle
  1. § 3 odst. 2 písm. a) až c) nebo e) zákona o hazardních hrách,
  2. § 3 odst. 2 písm. d) nebo f) zákona o hazardních hrách, jsou-li provozovány jako internetová hra, nebo
- b) malého vykazovacího modelu, jde-li o hazardní hry podle § 3 odst. 2 písm. d) nebo f) zákona o hazardních hrách, nejsou-li provozovány jako internetová hra.

## § 3

**Trvání povinnosti poskytovat výkaznictví**

(1) Výkaznictví se poskytuje samostatně ve vztahu k jednotlivému druhu hazardní hry.

(2) Povinnost poskytovat výkaznictví ve velkém vykazovacím modelu vzniká dnem zahájení provozování daného druhu hazardní hry a zaniká dnem ukončení provozování daného druhu hazardní hry.

(3) Pro účely odstavce 2 platí, že hazardní hra je provozována alespoň do dne, ve kterém dochází ke zrušení posledního uživatelského konta zřízeného pro daný druh hazardní hry, nebo do posledního dne trvání práv a povinností k činnostem potřebným pro ukončení a vypořádání hazardní hry podle § 104a zákona o hazardních hrách, a to podle toho, který den nastane později.

(4) Povinnost poskytovat výkaznictví v malém vykazovacím modelu vzniká dnem zahájení provozování daného druhu hazardní hry v prvním kasinu a zaniká dnem ukončení provozování daného druhu hazardní hry v posledním kasinu.

## Registrace

### § 4

(1) Provozovatel ve vztahu k jednotlivé povinnosti poskytovat výkaznictví oznámí celnímu úřadu údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování výkaznictví tak, aby toto sdělení došlo celnímu úřadu nejpozději 15 dní před vznikem této povinnosti.

(2) Provozovatel ve sdělení vedle obecných náležitostí podání dále uvede

- a) kvalifikovaný certifikát pro uznávanou elektronickou pečeť používaný podle přílohy k této vyhlášce k pečetění souboru,
- b) certifikát veřejného klíče používaného podle přílohy k této vyhlášce pro účely
  1. šifrování souboru,
  2. autentizace při šifrovaném autentizovaném přenosu,
- c) část adresy internetové stránky sloužící podle přílohy k této vyhlášce k sestavení adresy používané k
  1. poskytování automatizovaného výstupu,
  2. zaslání potvrzovacího balíčku v případě, kdy poskytnutý automatizovaný výstup je formálně správný,
  3. zaslání potvrzovacího balíčku v případě, kdy poskytnutý automatizovaný výstup není formálně správný, a
- d) další údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování výkaznictví na straně provozovatele podle přílohy k této vyhlášce.

(3) Ministerstvo zveřejní na svých internetových stránkách

- a) kvalifikovaný certifikát pro kvalifikovanou elektronickou pečeť používaný podle přílohy k této vyhlášce pro pečetění souboru,
- b) certifikát veřejného klíče používaného podle přílohy k této vyhlášce pro účely
  1. šifrování souboru,
  2. autentizace při šifrovaném autentizovaném přenosu a
- c) adresu internetové stránky používanou podle přílohy k této vyhlášce k poskytování potvrzovacího balíčku.

(4) Celní úřad oznámí provozovateli další údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování automatizovaného výstupu na straně orgánu vykonávajícího dozor v souladu s přílohou k této vyhlášce.

### § 5

(1) Provozovatel oznámí celnímu úřadu změnu v údajích podle § 4 odst. 2 a den, od kterého se použijí změněné údaje při poskytování automatizovaného výstupu, tak, aby toto sdělení došlo celnímu úřadu nejpozději 10 dnů před tímto dnem.

(2) Provozovatel ve vztahu k jednotlivé povinnosti poskytovat výkaznictví oznámí celnímu úřadu zánik povinnosti poskytovat výkaznictví do 10 dnů ode dne, kdy k jejímu zániku došlo.

(3) Celní úřad oznámí provozovateli změnu v údajích podle § 4 odst. 4 a den, od kterého se použijí změněné údaje při poskytování automatizovaného výstupu, tak, aby toto sdělení došlo tomuto provozovateli nejpozději 5 pracovních dnů před tímto dnem.

(4) Provozovatel bezodkladně oznámí ministerstvu jméno, popřípadě jména, příjmení, telefonní číslo a adresu pro doručování elektronické pošty osoby, která je oprávněna za provozovatele jednat ve věcech týkajících se poskytování výkaznictví.

(5) Provozovatel bezodkladně oznámí ministerstvu změnu v údajích podle odstavce 4. V případě, že dojde k zániku či zrušení oprávnění této osoby, oznámí tuto skutečnost bezodkladně ministerstvu.

## § 6

### **Poskytování automatizovaného výstupu**

(1) Automatizovaný výstup se poskytuje způsobem, v rozsahu, ve formátu a struktuře podle přílohy k této vyhlášce.

(2) Celní úřad vytvoří a předá podle přílohy k této vyhlášce provozovateli potvrzovací balíček obsahující informaci o tom, zda je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný. K poskytnutému automatizovanému výstupu, který není formálně správný, celní úřad nepřihlíží.

(3) Provozovatel poskytuje jednotlivý automatizovaný výstup do okamžiku, kdy mu celní úřad předá potvrzovací balíček týkající se tohoto automatizovaného výstupu.

(4) Odstavce 1 až 3 se použijí obdobně na znovu poskytnutý automatizovaný výstup, ve kterém byly opraveny chyby.

(5) Pro účely poskytování automatizovaného výstupu je automatizovaný výstup formálně správný, neobsahuje-li formální chybu, kterou je

- a) odchýlení se od předepsaného formátu a struktury,
- b) nezapečetění automatizovaného výstupu uznávanou elektronickou pečetí provozovatele,
- c) nezašifrování automatizovaného výstupu pomocí veřejného klíče orgánu vykonávajícího dozor,
- d) zahrnutí herních a finančních dat, které do něj zjevně nepatří, nebo
- e) jiná chyba vzniklá v důsledku nekonzistence poskytnutých herních a finančních dat, je-li vytknuta v potvrzovacím balíčku.

## § 7

### **Časový rozsah výkaznictví**

(1) Výkaznictví v podobě velkého výkazního modelu poskytuje provozovatel za kalendářní den, a to do 12 hodin od jeho konce.

(2) Výkaznictví v podobě malého výkazního modelu poskytuje provozovatel za provozní den kasina, a to do konce pracovního dne bezprostředně následujícího po ukončení tohoto provozního dne.

(3) V automatizovaném výstupu v rámci malého výkazního modelu provozovatel uvede za provozní den kasina započatý v

- a) prvním kalendářním dni zdaňovacího období daně z hazardních her veškeré údaje, ze kterých je zřejmý pohyb hodnotových žetonů a peněžních prostředků v souvislosti s provozováním živé hry v kasinu a průběh hry a pohyb peněžních prostředků v souvislosti s provozováním binga neprovozovaného jako internetová hra za tento kalendářní den, i pokud by jinak náležely tyto údaje do automatizovaného výstupu za předchozí provozní den kasina, a
- b) posledním kalendářním dni zdaňovacího období daně z hazardních her pouze ty údaje, ze kterých je zřejmý pohyb hodnotových žetonů a peněžních prostředků v souvislosti s provozováním živé hry v kasinu a průběh hry a pohyb peněžních prostředků

v souvislosti s provozováním binga neprovozovaného jako internetová hra za tento kalendářní den.

## § 8

### **Způsob opravy formálních chyb poskytnutého automatizovaného výstupu**

(1) Provozovatel opraví formální chyby vytknuté v potvrzovacím balíčku týkajícím se poskytnutého automatizovaného výstupu, který není formálně správný, do 2 pracovních dnů ode dne, kdy mu byl tento potvrzovací balíček předán.

(2) Formální chyby v automatizovaném výstupu se opravují tak, že provozovatel znovu poskytne automatizovaný výstup, ve kterém tyto chyby odstraní.

## § 9

### **Způsob opravy věcných chyb poskytnutého automatizovaného výstupu**

(1) Provozovatel může v případech hodných zřetele nejpozději do 14 dnů ode dne, kdy poskytnul formálně správný automatizovaný výstup obsahující jiné než formální chyby, tyto chyby opravit.

(2) Jiné než formální chyby v automatizovaném výstupu se opravují tak, že provozovatel znovu poskytne automatizovaný výstup, ve kterém tyto chyby odstraní, a sdělí celnímu úřadu

- a) údaje k určení opravovaného automatizovaného výstupu a
- b) důvod opravy automatizovaného výstupu.

(3) Celní úřad se pokusí získat znovu poskytnutý automatizovaný výstup do 30 dnů ode dne, kdy celnímu úřadu dojde sdělení podle odstavce 2. To neplatí v případě živelní pohromy nebo jiné mimořádné události. Automatizovaný výstup se považuje za opravený dnem, kdy toto sdělení došlo celnímu úřadu, nebo dnem, kdy byl tento automatizovaný výstup skutečně poskytnut, s tím, že rozhodný je den, který nastane později.

## § 10

### **Způsob opravy chyb vyvolaných opravou**

(1) Vyvolalo-li by poskytnutí opravného automatizovaného výstupu podle § 7 nebo 8 formální nesprávnost automatizovaného výstupu navazujícího na opravovaný automatizovaný výstup, poskytne provozovatel současně opravný automatizovaný výstup k takto dotčenému automatizovanému výstupu a sdělí tuto skutečnost celnímu úřadu.

(2) Při poskytnutí opravného automatizovaného výstupu podle § 7 nebo 8 celní úřad znovu posoudí formální správnost všech automatizovaných výstupů navazujících na opravovaný automatizovaný výstup. V případě zjištění formální chyby se u všech takto zjištěných formálně nesprávných automatizovaných výstupů postupuje podle § 6 odst. 2 a § 8 obdobně.

## § 11

### **Oznámení**

Tato vyhláška byla oznámena v souladu se směrnicí Evropského parlamentu a Rady (EU) 2015/1535 ze dne 9. září 2015 o postupu při poskytování informací v oblasti technických předpisů a předpisů pro služby informační společnosti, v platném znění.

## § 12

### **Přechodná ustanovení**

(1) Na výkaznictví za období započaté před 1. říjnem 2027 se použije vyhláška č. 10/2019 Sb., o výkaznictví v hazardních hrách, ve znění účinném přede dnem nabytí účinnosti této vyhlášky.

(2) Provozovatel je povinen podat oznámení postupem podle § 4 nebo 5 bez ohledu na to, zda podal dříve oznámení podle § 2 vyhlášky č. 10/2019 Sb., ve znění účinném přede dnem nabytí účinnosti této vyhlášky, a to tak, aby toto sdělení došlo celnímu úřadu nejpozději 31. srpna 2027.

(3) Denní herní výkaznictví a denní herní zápis podle vyhlášky č. 10/2019 Sb., ve znění účinném přede dnem nabytí účinnosti této vyhlášky, za období započaté před rozhodným dnem, je provozovatel povinen poskytnout nejpozději do 6. října 2027.

(4) Opravu věcných chyb poskytnutého denního herního výkaznictví nebo denního herního zápisu podle vyhlášky č. 10/2019 Sb., ve znění účinném přede dnem nabytí účinnosti této vyhlášky, za období započaté před 1. říjnem 2027, může provozovatel poskytnout nejpozději do 11. října 2027.

(5) Opravu věcných chyb poskytnutého automatizovaného výstupu podle vyhlášky č. 10/2019 Sb., ve znění účinném přede dnem nabytí účinnosti této vyhlášky, za období započaté před 1. říjnem 2027, může provozovatel poskytnout nejpozději do 6. října 2027.

## § 13

### **Zrušovací ustanovení**

Zrušují se:

1. Vyhláška č. 10/2019 Sb., o výkaznictví v hazardních hrách.
2. Část první vyhlášky č. 467/2023 Sb., kterou se mění vyhláška č. 10/2019 Sb., o způsobu oznamování a zasílání informací a přenosu dat provozovatelem hazardních her, rozsahu přenášených dat a jiných technických parametrech přenosu dat, a vyhláška č. 433/2021 Sb., o výstupních dokumentech v oblastech hazardních her.

## § 14

### **Účinnost**

Tato vyhláška nabývá účinnosti dnem 1. července 2027.

Ministr financí:

## **Automatizovaný výstup**

### **Oddíl 1**

### **Datový balíček obsahující automatizovaný výstup**

#### **Pododdíl 1**

#### **Název datového balíčku**

#### **I. Název datového balíčku pro výkazní model**

Datový balíček obsahující automatizovaný výstup má název ve tvaru:

*<ID Provozovatele> - <Model> - <Vykazované období> - <Druh hry> - <Verze datového balíčku>*

Jednotlivé části názvu datového balíčku jsou odděleny pomlčkou (znak s dekadickým kódem 45).

#### **II. Obsah jednotlivých částí názvu datového balíčku**

<b>Část názvu datového balíčku</b>	<b>Obsah části názvu datového balíčku</b>
<i>&lt;ID Provozovatele&gt;</i>	<b>Identifikace provozovatele poskytujícího datový balíček</b> Identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.
<i>&lt;Model&gt;</i>	<b>Výkazní model</b> Jednopísmenné označení výkazního modelu. Uvede se: <b>M</b> – malý výkazní model. <b>V</b> – velký výkazní model.

Část názvu datového balíčku	Obsah části názvu datového balíčku
<Vykazované období>	<p><b>Označení vykazovaného období</b></p> <p>U datového balíčku pro velký výkazní model se uvede:</p> <p>Určení kalendářního dne a hodiny počátku vykazovaného období, za které datový balíček obsahuje data, ve formátu RRRRMMDDHH, kde:</p> <p>RRRR je čtyřciferné označení kalendářního roku.</p> <p>MM je dvouciferné označení kalendářního měsíce (<b>01 až 12</b>).</p> <p>DD je dvouciferné označení dne v měsíci (<b>01 až 31</b>).</p> <p>HH je dvouciferné označení první hodiny vykazovaného období, za které datový balíček obsahuje data (<b>00</b>).</p> <p>U datového balíčku pro malý výkazní model se uvede:</p> <p>Určení kalendářního dne, ze kterého datový balíček obsahuje data, ve formátu RRRRMMDD, kde:</p> <p>RRRR je čtyřciferné označení kalendářního roku.</p> <p>MM je dvouciferné označení kalendářního měsíce (<b>01 až 12</b>).</p> <p>DD je dvouciferné označení dne v měsíci, označující zahájení provozního dne kasina (<b>01 až 31</b>).</p>
<Druh hry>	<p><b>Druh hazardní hry</b></p> <p>Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.</p> <p>Uvede se:</p> <p><b>L</b> – loterie.</p> <p><b>K</b> – kursová sázka.</p> <p><b>R</b> – totalizátorová hra.</p> <p><b>B</b> – bingo.</p> <p><b>T</b> – technická hra.</p> <p><b>Z</b> – živá hra.</p>
<Verze datového balíčku>	<p><b>Dvouciferné číslo verze datového balíčku</b></p> <p>Číslo verze datového balíčku tvoří souvislou číselnou řadu. Jednociferné číslo verze se zleva doplní nulou.</p> <p>Při prvním poskytnutí datového balíčku s automatizovaným výstupem má číslo jeho verze hodnotu <b>01</b>.</p> <p>Při každém opětovném poskytnutí datového balíčku s tímto automatizovaným výstupem se číslo verze zvýší.</p> <p>Číslo verze datového balíčku se nesmí opakovat mezi jednotlivými datovými balíčky, jejichž název má stejné ostatní části.</p>

## Pododdíl 2

### Požadavky na datové soubory tvořící datový balíček

#### I. Obecné požadavky na datový soubor

Datový soubor má formát CSV s následujícími vlastnostmi:

1. Používá se kódování UTF-8 podle standardu RFC 3629.
2. Řádky se oddělují dvojicí znaků CR (znak s dekadickým kódem 13) a LF (znak s dekadickým kódem 10).
3. Datový soubor obsahuje na prvním řádku metadata, na druhém řádku záhlaví a na dalších řádcích jednotlivé záznamy tak, že na každém řádku je právě jeden záznam.
4. Prázdný datový soubor, kterým je datový soubor neobsahující žádné záznamy, obsahuje pouze metadata a záhlaví.
5. Řádek s metadaty má na první pozici znak křížku (znak s dekadickým kódem 35), po kterém následují vlastní metadata datového souboru. Vlastní metadata datového souboru jsou tvořena následujícími položkami v uvedeném pořadí oddělenými znakem středníku (znak s dekadickým kódem 59):

Obsah položky metadat	Datový typ položky metadat
Název datového balíčku	Text
Název datového souboru	Text
Datum a čas vytvoření datového souboru	Datum a čas
Verze rozhraní	Text
Uvede se verze rozhraní automatizovaného výstupu.	

6. Záhlaví souboru i záznam jsou tvořeny položkami, které jsou navzájem odděleny znakem středníku (znak s dekadickým kódem 59). Položky jsou uspořádány v pořadí uvedeném ve specifikaci jednotlivých datových souborů.
7. Položka záhlaví souboru obsahuje strojový název položky podle specifikace jednotlivých datových souborů.
8. Položka záznamu obsahuje hodnotu položky pro daný záznam.
9. Položka obsahující znak středníku (znak s dekadickým kódem 59) musí být zleva i zprava doplněna znakem uvozovky (znak s dekadickým kódem 34). Použití znaku LF (znak s dekadickým kódem 10), znaku CR (znak s dekadickým kódem 13) a znaku uvozovky (znak s dekadickým kódem 34) uvnitř hodnot položek není povoleno.
10. Není-li výslovně stanoveno jinak, musí mít každá položka záznamu hodnotu. Položka záznamu bez hodnoty (NULL) se uvede jako prázdný řetězec.
11. Není-li výslovně uvedeno jinak, nezařazuje se dříve poskytnutý záznam, na který je odkazováno prostřednictvím referenční vazby, znovu do datového balíčku s automatizovaným výstupem za jiné období. Na takový záznam se hledí, jako by byl v automatizovaném výstupu uveden.
12. Kód měny se vždy uvádí ve formě třípísmenného abecedního kódu měny podle standardu ISO 4217:2015, a to i v případě, kdy má být obsažen v položce, ve které se uvádějí i další údaje.

## II. Datové typy používané v datových souborech

Název	Upřesnění
Celé číslo	Celé číslo v rozsahu -2 147 483 648 až 2 147 483 647. Oddělovače řádů se nepoužívají. V případě kladného čísla se znaménko neuvádí. V případě záporného čísla se uvádí znaménko minus (znak s dekadickým kódem 45). Číslo se zapisuje v desítkové soustavě tak, že každá platná číslice tvoří samostatný znak (znaky s dekadickým kódem 48–57). Úvodní nuly se neuvádějí.
Desetinné číslo	Desetinné číslo v rozsahu $3,4 \times 10^{-38}$ až $3,4 \times 10^{38}$ . Pro desetinná čísla se použijí pravidla pro celá čísla obdobně. Desetinným oddělovačem je znak čárky (znak s dekadickým kódem 44). Nejvyšší počet desetinných míst je 2, není-li dále uvedeno jinak.
Binární hodnota	Číslice 0 a 1 (znaky s dekadickým kódem 48 a 49).
Text	Řetězec znaků v českém jazyce za použití latinky, není-li výslovně uvedeno jinak. Maximální délka řetězce může být v definici položky omezena. Není-li výslovně uvedeno jinak, nedoplňuje se kratší řetězec do maximální délky.
Datum a čas	Datum a čas spolu s uvedením časového pásma strukturované podle standardu RFC 3339. Datum se od času vždy odděluje znakem <b>T</b> a čas se uvede s přesností na desetiny sekund.
Datum	Datum strukturované podle standardu RFC 3339.

Název	Upřesnění
Identifikátor	<p>Řetězec znaků obsahující pouze číslice 0 až 9 (znaky s dekadickým kódem 48–57), velká písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 65–90), malá písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 97–122), pomlčku (znak s dekadickým kódem 45) nebo podtržítka (znak s dekadickým kódem 95).</p> <p>Pokud se identifikátor člení na části, oddělují se tyto části od sebe pomlčkou (znak s dekadickým kódem 45).</p> <p>Řetězcem určeným provozovatelem se pro účely definice položky s datovým typem identifikátor rozumí řetězec znaků o délce nejméně jednoho znaku, jehož obsah určí provozovatel v souladu s ostatními požadavky na danou položku záznamu.</p> <p>Maximální celková délka řetězce znaků může být v definici položky omezena. Není-li výslovně uvedeno jinak, nedoplňuje se kratší řetězec do maximální délky.</p> <p>Nejsou-li pro položku záznamu s datovým typem identifikátor stanoveny jiné požadavky na jedinečnost, musí hodnota této položky jednoznačným způsobem identifikovat záznam, kdykoliv je poskytnut v automatizovaném výstupu. Pro dva různé záznamy uvedené v automatizovaném výstupu se nesmí použít stejná hodnota této položky, a to ani v případě, kdy jsou poskytnuty v automatizovaném výstupu za jiné období nebo za jiný druh hry. V případě opětovného poskytnutí záznamu v automatizovaném výstupu za jiné období se pro položku tohoto záznamu s datovým typem identifikátor vždy použije stejná hodnota jako při jeho prvním poskytnutí.</p> <p>Prvním poskytnutím se rozumí též poskytnutí podle vyhlášky č. 10/2019 Sb., o výkaznictví v hazardních hrách.</p>
Referenční vazba	<p>Odkaz na jiný záznam identifikovaný prostřednictvím jeho identifikátoru.</p> <p>Záznam, na který odkazuje referenční vazba, je v popisu položky s referenční vazbou určen pomocí názvu datového souboru, označeného jako vzdálený datový soubor, a strojového názvu položky, označeného jako vzdálená položka.</p> <p>Požadavky na datový typ referenční vazba jsou stejné jako na datový typ identifikátor.</p>

### Pododdíl 3

#### **Obsah automatizovaného výstupu pro velký výkazní model**

Provozovatel uvede herní a finanční data v automatizovaném výstupu pro velký výkazní model v datovém balíčku.

Automatizovaný výstup pro velký výkazní model obsahuje herní a finanční data pouze za toho provozovatele, vykazované období a druh hazardní hry, které jsou uvedeny v názvu datového balíčku s tímto výstupem.

V datových souborech automatizovaného výstupu se v položce metadat verze rozhraní uvede:  
**2.0.**

Datový soubor I  
**Údaje o provozovateli**

**Název datového souboru:**  
**provozovatel.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Datový soubor vždy obsahuje pouze jeden záznam. Záznam se stejným IDProvozovatel poskytuje provozovatel opakovaně v balíčku za vykazované období po celou dobu trvání povinnosti poskytovat výkaznictví.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDProvozovatel	Identifikátor s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Uvede se identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Uvádí se také úvodní nuly, jsou-li obsaženy v identifikačním čísle provozovatele nebo ve vlastním čísle provozovatele.	Ne
2.	ProvozovatelNazev	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Název nebo obchodní firma provozovatele</b> Uvede se název nebo obchodní firma provozovatele uvedená v obchodním rejstříku nebo jiném obdobném rejstříku státu, ve kterém má provozovatel sídlo.	Ne

Datový soubor II  
**Údaje o uživatelském kontě účastníka hazardní hry**

**Název datového souboru:**

**konto.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje identifikátor uživatelského konta účastníka hazardní hry zřizovaného podle zákona o hazardních hrách, jehož prostřednictvím je umožněna účast na hazardní hře, za kterou je poskytován automatizovaný výstup.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každé uživatelské konto se uvede právě jeden záznam. Záznamy se poskytují v balíčku za vykazované období, kdy uživatelské konto bylo zaregistrováno, ve kterém je nezrušené, a ve kterém došlo k jeho zrušení.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDUzivKonto	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem. V případě, že je účastníkovi hazardní hry prostřednictvím shodného uživatelského konta umožněna účast na více druzích hazardních her, uvede pro toto uživatelské konto ve všech automatizovaných výstupech vždy shodný identifikátor uživatelského konta. V případě obnovení uživatelského konta dříve registrovaného účastníka hazardní hry se použije stejný identifikátor uživatelského konta.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne
3.	HID	Text s maximální délkou 36 znaků	<b>Herní identifikátor osoby</b> Jednoznačný herní identifikátor osoby zaslaný provozovateli ministerstvem při registraci a zřízení uživatelského konta z důvodu ověření, zda konkrétní osoba je nebo není zapsána v rejstříku fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách.	Ne

Datový soubor III  
**Údaje o parametrech uživatelského konta účastníka hazardní hry**

**Název datového souboru:**  
**konto\_zmeny.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o parametrech nově a opakovaně zřízeného uživatelského konta účastníka hazardní hry a záznamy o jeho změnách pro druh hazardní hry.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam se poskytuje pouze při novém a opakovaném zřízení uživatelského konta účastníka hazardní hry nebo při změně údajů parametrů uživatelského konta. V případě změny se nový záznam (vždy je poskytnuté nové IDZaznamUzivKonto) zařadí do datového souboru poskytovaného za vykazované období, kdy ke změně došlo. V rámci jednoho automatizovaného výstupu může být poskytnuto více záznamů, a to v návaznosti na různý čas provedení změny. Vždy jsou vyplňovány všechny položky záznamu, není-li uvedeno, že položka může být prázdná. Uvedené platí i v případě, kdy došlo ke změně pouze některé z položek.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZznamUzivKonto	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o uživatelském kontu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, jehož parametry se vykazují. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto	Ne
3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je uživatelské konto zřízeno. Uvede se: L – loterie K – kursová sázka R – totalizátorová hra B – bingo T – technická hra Z – živá hra	Ne
4.	Landbased	Binární hodnota	<b>Umožnění účasti na hazardní hře neprovozované jako internetová hra</b> Informace o tom, zda je prostřednictvím uživatelského konta umožněna účast na druhu hazardní hry určeném v položce HraDruh neprovozovaném jako internetová hra. Uvede se: 0 – účast na hazardní hře neprovozované jako internetová hra není umožněna 1 – účast na hazardní hře neprovozované jako internetová hra je umožněna	Ne
5.	Internet	Binární hodnota	<b>Umožnění účasti na internetové hře</b> Informace o tom, zda je prostřednictvím uživatelského konta umožněna účast na druhu hazardní hry specifikovaném v položce HraDruh provozovaném jako internetová hra. Uvede se: 0 – účast na internetové hře není umožněna 1 – účast na internetové hře je umožněna	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
6.	KontoStav	Text o délce 1 znak	<b>Stav uživatelského konta</b> Jednopísmenné označení stavu: A – aktivní (registrované, opakovaně registrované) Z – zrušené	Ne
7.	DuvodZruseni	Text o délce 1 znak	<b>Důvod zrušení uživatelského konta</b> Jednopísmenné označení důvodu zrušení uživatelského konta. Uvede se důvod zrušení uživatelského konta dle příslušného ustanovení zákona o hazardních hrách: P – § 17l odst. 1 písm. a) N – § 17l odst. 1 písm. b) U – § 17l odst. 1 písm. c) O – § 17l odst. 2 písm. a) A – § 17l odst. 2 písm. b) V – § 17l odst. 2 písm. c) Z – § 17m S – § 17n  Uvede se pouze v případě, kdy je v položce KontoStav tohoto záznamu uvedena hodnota „Z“. V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
8.	ZmenaCas	Datum a čas	<b>Datum a čas změny parametru uživatelského konta</b> Uvede se datum a čas nového nebo opakovaného zřízení uživatelského konta účastníka hazardní hry nebo datum a čas změny údajů parametrů uživatelského konta.	Ne

Datový soubor IV  
**Údaje o místě, kde dochází k provozování hazardní hry**

**Název datového souboru:**

**místo.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o místě, kde dochází k provozování hazardní hry, za kterou je poskytován automatizovaný výstup.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. loterii,
2. kursově sázce,
3. totalizátorové hře,
4. technické hře,
5. internetové živé hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každé místo se uvede právě jeden záznam. Záznamy se poskytují za vykazované období od zahájení provozování hazardní hry do ukončení provozování hazardní hry v daném místě, a to včetně přerušení. Záznamy pro internetovou hazardní hru se neuvádějí. To neplatí v případě internetové živé hry, kdy se uvádějí pro přenášenou živou hru ze studia.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDMisto	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor místa</b>                      Identifikátor se člení na dvě části.                      První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastním číslem provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení.                      Druhá část: řetězec určený provozovatelem.                      Pokud je v jednom místě provozováno více druhů hazardních her, použije se pro ně ve všech automatizovaných výstupech poskytnutých provozovatelem stejný identifikátor, a to bez ohledu na podobu výkazního modelu.                      Pokud bude v jednom místě, týmž provozovatelem provozováno kasino i přenášená živá hra, budou určena dvě různá IDMisto.</p>	Ne
2.	KasinoStudia	Text s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor kasina, v němž je provozováno studio</b>                      V případě přenášené živé hry se uvede identifikátor kasina provozovatele (IDMisto), kterému bylo povoleno kasino, v němž je studio provozováno.                      V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano
3.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<p><b>Identifikátor provozovatele</b>                      Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup.                      Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv                      Vzdálená položka: IDProvozovatel</p>	Ne
4.	GPSX	Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy	<p><b>Zeměpisná délka místa</b>                      Uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 k místu (bodu) tohoto místa.</p>	Ne
5.	GPSY	Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy	<p><b>Zeměpisná šířka místa</b>                      Uvedou se stupně severní šířky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 k místu (bodu) tohoto místa.</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
6.	TypMisto	Text s maximální délkou 1 znak	<p><b>Typ místa, kde dochází k provozování hazardní hry</b>            Jednopísmenné označení typu místa, kde dochází k provozování hazardní hry provozovatelem poskytujícím automatizovaný výstup.            Uvede se:            H – herna            K – kasino, dochází-li v něm k provozování technické hry neprovozované jako internetová hra            Z – studio            P – prodejní místo, dochází-li v něm k provozování loterie            S – sázková kancelář, dochází-li v ní k provozování kursově sázky neprovozované jako internetová hra nebo totalizátorové hry neprovozované jako internetová hra</p> <p>Typ místa, kde je provozována hazardní hra, nelze měnit. Pokud je na jednom místě provozováno více druhů hazardních her, je uveden stejný identifikátor IDMista bez ohledu na balíčkovou řadu.</p>	Ne
7.	Ulice	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Název ulice nebo jiného veřejného prostranství</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se název ulice nebo jiného veřejného prostranství, ve kterých je umístěno místo. Není-li přiřazen název ulice nebo jiného veřejného prostranství, uveďte se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
8.	CP	Celé číslo	<p><b>Číslo popisné nebo číslo evidenční</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se číslo popisné nebo číslo evidenční místa. Není-li přiřazeno číslo popisné ani číslo evidenční, uveďte se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
9.	CO	Text s maximální délkou 10 znaků	<p><b>Číslo orientační</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se číslo orientační s dodatkem, je-li použit, místa.            Není-li přiřazeno číslo orientační, uveďte se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
10.	CastObce	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Část obce</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), a herní prostor, prodejní místo nebo sázková kancelář jsou umístěny na území obce členěné na městské obvody nebo městské části, uveďte se název městského obvodu nebo městské části, na jejichž území je umístěno jejich adresní místo. V ostatních případech se uveďte prázdná položka (NULL).</p>	Ano
11.	PSC	Celé číslo o délce 5 znaků	<p><b>Poštovní směrovací číslo</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se poštovní směrovací číslo místa.</p>	Ne
12.	Obec	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Obec</b>            V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se název obce, ve které je umístěno místo.</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
13.	Obvod	Celé číslo	<b>Číslo obvodu hlavního města Prahy</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se číslo obvodu hlavního města Prahy podle zákona o územně správním členění státu, ve kterém je umístěno místo. Není-li místo umístěno na území hlavního města Prahy, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
14.	Kraj	Text o délce 3 znaky	<b>Kraj</b> Třípísmenné označení kraje, ve kterém je umístěno místo. Uvede se: PHA – Hlavní město Praha STC – Středočeský kraj JHC – Jihočeský kraj PLK – Plzeňský kraj KVK – Karlovarský kraj ULK – Ústecký kraj LBK – Liberecký kraj HKK – Královehradecký kraj PAK – Pardubický kraj VYS – Kraj Vysočina JHM – Jihomoravský kraj OLK – Olomoucký kraj MSK – Moravskoslezský kraj ZLK – Zlínský kraj	Ne
15.	KodRuian	Celé číslo	<b>Kód adresního místa</b> Uvede se kód adresního místa přiřazený tomuto místu v Registru územní identifikace, adres a nemovitostí. Není-li místu přiřazen kód adresního místa, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor V

**Údaje o herní pozici koncového zařízení technické hry nebo hracím stole přenášené živé hry**

**Název datového souboru:**

**herni\_pozice\_stul.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o herní pozici koncového zařízení technické hry nebo hracím stole živé hry provozovaném ve studiu.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o technické hře a internetové živé hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každou herní pozici koncového zařízení technické hry nebo hrací stůl přenášené živé hry se uvede právě jeden záznam. Záznamy se poskytují za vykazované období od zahájení provozování hazardní hry do ukončení provozování hazardní hry, a to včetně přerušení, na dané herní pozici koncového zařízení technické hry nebo hracím stole živé hry.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHerniPoziceStul	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry nebo hracího stolu přenášené živé hry</b>                      Identifikátor se člení na dvě části.                      První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení.                      Druhá část: řetězec určený provozovatelem.                      Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry zůstane zachován ve všech automatizovaných výstupech poskytovaných provozovatelem vztahujících se k jedné herní pozici identifikované v položce HerniPoziceStul.                      Identifikátor hracího stolu přenášené živé hry zůstane zachován ve všech automatizovaných výstupech poskytovaných provozovatelem vztahujících se k jednomu hracímu stolu přenášené živé hry identifikovanému v položce HerniPoziceStul. Pokud se změní evidenční číslo hracího stolu (HerniPoziceStul), musí být přidělen i nový identifikátor hracího stolu přenášené živé hry (IDHerniPoziceStul).</p>	Ne
2.	HerniPoziceStul	Text s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Výrobní číslo herní pozice koncového zařízení technické hry nebo evidenční číslo hracího stolu přenášené živé hry</b>                      Uvede se výrobní číslo herní pozice koncového zařízení technické hry uvedené v povolení k umístění herního prostoru nebo evidenční číslo hracího stolu přenášené živé hry.</p>	Ne
3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<p><b>Druh hazardní hry</b>                      Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.                      Uvede se:                      T – technická hra                      Z – živá hra</p>	Ne
4.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor herního prostoru</b>                      Identifikátor herního prostoru, ve kterém je herní pozice koncového zařízení technické hry nebo hrací stůl přenášené živé hry provozován.                      Vzdálený datový soubor: misto.csv                      Vzdálená položka: IDMisto</p>	Ne
5.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<p><b>Identifikátor provozovatele</b>                      Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.                      Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv                      Vzdálená položka: IDProvozovatel</p>	Ne

Datový soubor VI  
**Údaje o hazardní hře**

**Název datového souboru:**  
**evidence\_her.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o hazardní hře provozované provozovatelem. Pro každou hazardní hru uvedenou v základním povolení se uvede samostatný záznam.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každou hazardní hru se uvede právě jeden záznam. Záznamy se poskytují za vykazované období od zahájení provozování hazardní hry do ukončení provozování hazardní hry, a to včetně přerušení.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHra	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hazardní hry</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	HraNazev	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Název hazardní hry</b>            Uvede se název hazardní hry v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo.            V případě doplňkové loterie se uvede název doplňkové loterie, za kterým bude následovat název loterie, v jejímž rámci je doplňková loterie provozována.            V případě technické hry se společně s názvem technické hry uvede název sady her nebo kód měny, ve které jsou sázky do technické hry vkládány, provozuje-li provozovatel více technických her se shodným názvem. Název technické hry lze doplnit o název sady her nebo kód měny i v případě, že je název hry jedinečný.            V případě, kdy v základním povolení není uveden název hazardní hry, uvede se název druhu hazardní hry podle zákona o hazardních hrách.</p>	Ne
3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<p><b>Druh hazardní hry</b>            Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.            Uvede se:            L – loterie            K – kursová sázka            R – totalizátorová hra            B – bingo            T – technická hra            Z – živá hra</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
4.	HraKategorie	Text o délce 1 znak	<p><b>Kategorie hazardní hry</b>            Jednopísmenné označení kategorie hazardní hry.            Uvede se:            a – číselná loterie            b – okamžitá loterie            c – věcná loterie            d – peněžitá loterie            e – kursová sázka            f – totalizátorová hra            g – bingo provozované jako internetová hra (dále jen „internetové bingo“)            h – technická hra            i – živá hra provozovaná jako internetová hra (dále jen „internetová živá hra“), ve které účastníci hazardní hry a případně cizí účastníci hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje            j – internetová živá hra provozovaná formou karetního turnaje (dále jen „internetový karetní turnaj“)            k – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají proti softwarovému hracímu systému            m – přenášena živá hra            V případě, že je v položce Doplnkova v tomto datovém souboru uvedena hodnota „1“, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ne
5.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<p><b>Identifikátor provozovatele</b>            Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup.            Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv            Vzdálená položka: IDProvozovatel</p>	Ne
6.	LoterieTyp	Text o délce 2 znaky	<p><b>Typ loterie</b>            Dvoupísmenné označení typu loterie.            Uvede se:            RL – rychlá loterie            BL – běžná loterie            Uvádí se pouze v případě kategorie hazardní hry „a“, „c“ a „d“. V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano
7.	Doplnkova	Binární hodnota	<p><b>Doplňková loterie</b>            Informace o tom, zda je loterie doplňkovou loterií.            Uvede se:            0 – loterie není doplňkovou loterií            1 – loterie je doplňkovou loterií            Uvádí se pouze v případě druhu hazardní hry „L“. V případě ostatních druhů hazardní hry se uvede</p>	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			prázdná položka (NULL).	

Datový soubor VII  
**Údaje o hře hazardní hry**

**Název datového souboru:**  
**jedna\_hra.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o slosování číselné, věcné, peněžité a doplňkové loterie, hře totalizátorové hry, hře internetového binga a o hře internetové živé hry nebo internetovém karetním turnaji.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. loterii,
2. totalizátorové hře,
3. internetovém bingu,
4. internetové živé hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam o hře hazardní hry provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém poprvé umožnil na hru hazardní hry přijímat sázky. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDJednaHra) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDJednaHra	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry hazardní hry</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem. Pokud více provozovatelů provozuje sdílenou loterii na území České republiky na základě zákona o hazardních hrách, tak uvedou shodný řetězec.	Ne
2.	IDHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hazardní hry</b> Identifikátor hazardní hry, které se týkají údaje. Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv Vzdálená položka: IDHra	Ne
3.	HraZahajeniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas zahájení hry hazardní hry</b> Uvede se okamžik zahájení hry hazardní hry. V případě, že hra hazardní hry nebyla ještě zahájena, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
4.	HraOmezeniVkladu	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Výše omezení vkladů</b> V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „i“, „k“ nebo „m“, uvedou se údaje týkající se omezení vkladů společně s uvedením kódu měny, v níž se vklad přijímá, a o jaké údaje se jedná. V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
5.	ZpusobZvysovaniSazek	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Způsob zvyšování sázek</b> V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „i“, uvede se způsob zvyšování vkladů do hry internetové živé hry, je-li stanoven. V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „j“, uvede se způsob zvyšování povinných sázek internetového karetního turnaje, je-li stanoven. V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyl-li způsob zvyšování sázek stanoven, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
6.	PovinnnyVkladVyse	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket, povinného vkladu do hry internetové živé hry nebo vkladu do internetového karetního turnaje</b>  <u>Výše sázky za jeden sázkový tiket</u>                      V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „g“, uvede se stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket a kód měny, v níž se sázka přijímá.  <u>Výše povinného vkladu do hry internetové živé hry</u>                      V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „i“, „k“ nebo „m“, uvede se údaj o výši povinného vkladu do hry internetové živé hry a kód měny hodnotového žetonu, v níž je vklad do hry internetové živé hry hrazen.  <u>Výše vkladu do internetového karetního turnaje</u>                      V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „j“, uvede se údaj o výši vkladu do internetového karetního turnaje a kód měny, v níž je vklad do internetového karetního turnaje hrazen.                      V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano
7.	JistinaUrceni	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Identifikace herní jistiny loterie nebo způsob určení výherní jistiny internetového karetního turnaje</b>                      V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „a“, uvede se identifikace herní jistiny číselné loterie názvem nebo jiným způsobem, který umožní identifikovat konkrétní herní jistinu číselné loterie, z níž se budou vyplácet výhry z tohoto slosování.                      V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „j“, uvede se údaj o způsobu určení výše výherní jistiny z úhrnné výše všech vkladů do tohoto internetového karetního turnaje a o výši garantované výherní jistiny, je-li stanovena, společně s uvedením, o jaké údaje se jedná.                      V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
8.	NarokVyhra	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Nárok na výhru a způsob určení její výše</b>  V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „j“, uvedou se zejména údaje o vzniku nároku na výhru ve smyslu výherních umístění a způsobu určení výše výhry v tomto internetovém karetním turnaji.  V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „f“, uvedou se předem stanovený podíl výher a údaje o vzniku nároku na výhru ve smyslu výherních umístění a způsobu určení výše výhry v této hře totalizátorové hry.  V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano
9.	HraVysledek	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Výsledek hry hazardní hry</b>  V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „a“ nebo „g“, uvede se výsledek slosování.  V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „k“ nebo „m“, uvede se výsledek hry internetové živé hry ve smyslu herní kombinace, která je společná pro všechny účastníky konkrétní internetové živé hry.  V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyl-li výsledek hazardní hry dosud určen, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
10.	ZahranicniUcast	Binární hodnota	<p><b>Účast cizího účastníka na hře hazardní hry</b>  V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHra uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“, uvede se informace o tom, zda se hry hazardní hry účastnil cizí účastník, tj. fyzická osoba účastnící se internetové hry neprovozované na území České republiky, pokud hraje proti účastníkovi hazardní hry.  Uvede se:  0 – v případě, že se hry hazardní hry účastnili pouze účastníci hazardní hry  1 – v případě, že se hry hazardní hry účastnil alespoň jeden cizí účastník  Pokud nebylo přijímání sázek do hry hazardní hry ukončeno a hry hazardní hry se může účastnit alespoň jeden cizí účastník, uvede se prázdná položka (NULL).  V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano

Datový soubor VIII  
**Údaje poskytované k internetovému karetnímu turnaji**

**Název datového souboru:**  
**turnaj\_details.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o internetovém karetním turnaji.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o internetové živé hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam o internetovém karetním turnaji provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém poprvé umožnil do karetního turnaje přijímat vklady.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDTurnajDetaily	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu s údaji o internetovém karetním turnaji</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDJednaHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry hazardní hry</b> Identifikátor hry internetového karetního turnaje. Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv Vzdálená položka: IDJednaHra	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	TurnajIntervalZvysovani	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Interval zvyšování povinných sázek do internetového karetního turnaje</b> Uvede se interval zvyšování úrovně povinných sázek do hry internetového karetního turnaje.	Ne
4.	TurnajZpusobKonani	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Způsob konání internetového karetního turnaje</b> Uvede se způsob konání internetového karetního turnaje	Ne
5.	TurnajRegistrace	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Registrace do internetového karetního turnaje</b> Uvede se údaj o registraci a lhůtě pro přihlášení do internetového karetního turnaje.	Ne
6.	TurnajMaxPocetUcastnici	Celé číslo	<b>Maximální počet účastníků internetového karetního turnaje</b> Uvede se maximální počet účastníků, je-li stanoven. V případě, že maximální počet účastníků není stanoven, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor IX  
**Údaje o sázkové události**

**Název datového souboru:**  
**udalost.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o sázkové události.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. kursově sázce,
2. totalizátorové hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam o sázkové události provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na sázkovou příležitost, která byla k sázkové události vypsána, nebo hru totalizátorové hry. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDUdalost) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo. Záznam týkající se nadřazené sázkové události, na který navazuje dílčí sázková událost, musí být umístěn v datovém souboru před záznamem týkajícím se této dílčí sázkové události.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDUdalost	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové události</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	UdalostNazev	Text s maximální délkou 500 znaků	<b>Název sázkové události</b> Uvede se název sázkové události, který je shodný s názvem sázkové události, pod kterým je událost nabízena hráčům před vsazením. V případě, že se jedná o nadřazenou sázkovou událost, na kterou provozovatel nenabízí sázkové příležitosti, uvede se název, která jednoznačně a určitě identifikuje příslušnou událost.	Ne
3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je sázková událost vypsána. Uvede se: K – kursová sázka R – totalizátorová hra	Ne
4.	ZahajeniCas	Datum a čas	<b>Datum s čas zahájení sázkové události</b> Uvede se datum a čas předpokládaného zahájení sázkové události. V případě, že se skutečné zahájení sázkové události významně změní, poskytně se záznam znovu a uvede se skutečný datum a čas zahájení sázkové události.	Ne
5.	UdalostVysledek	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Výsledek sázkové události</b> Uvede se výsledek sázkové události. V případě, že dojde ke změně výsledku sázkové události, poskytně se záznam znovu a uvede se nový výsledek. V případě, že výsledek sázkové události není dosud známý, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
6.	IDNadrazenaUdalost	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor nadřazené sázkové události</b> Identifikátor sázkové události, která je bezprostředně nadřazenou sázkovou událostí, v případě, že je sázková událost uvedena v tomto záznamu pouze její dílčí částí. Vzdálený datový soubor: udalost.csv Vzdálená položka: IDUdalost V případě, že sázková událost uvedená v tomto záznamu není dílčí částí jiné sázkové události, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
7.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

Datový soubor X  
**Údaje o sázkové příležitosti**

**Název datového souboru:**  
**prilezitest.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o sázkové příležitosti.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. kursově sázce,
2. totalizátorové hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Záznam o sázkové příležitosti provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na sázkovou příležitost. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDPrilezitest) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDPrilezitest	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové příležitosti</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	PrilezitestNazev	Text s maximální délkou 500 znaků	<b>Název sázkové příležitosti</b> Uvede se název sázkové příležitosti, který je shodný s názvem sázkové příležitosti, pod kterým je příležitost nabízena hráčům před vsazením.	Ne
3.	ZahajeniPrijemuSazekCas	Datum a čas	<b>Datum a čas zahájení příjmu sázek na sázkovou příležitost</b> Uvede se datum a čas zahájení příjmu sázek na sázkovou příležitost.	Ne
4.	UkonceniPrijemuSazekCas	Datum a čas	<b>Datum a čas ukončení příjmu sázek na sázkovou příležitost</b> V případě, že jde o sázkovou příležitost u kurzové sázky a v položce Live je uvedena hodnota „1“, uvede se datum a čas ukončení příjmu sázek na tuto sázkovou příležitost. V případě, že jde o sázkovou příležitost u kurzové sázky a v položce Live je uvedena hodnota „0“, uvede se prázdná položka (NULL). V případě, že jde o sázkovou příležitost u totalizátorové hry, uvede se datum a čas ukončení příjmu sázek na tuto sázkovou příležitost.	Ano
5.	Vyherni	Text o délce 1 znak	<b>Vyhodnocení sázkové příležitosti</b> Vyhodnocení sázkové příležitosti ve smyslu jejího porovnání s výsledkem sázkové události. Uvede se: 0 – sázková příležitost vyhodnocena jako proherní 1 – sázková příležitost vyhodnocena jako výherní 2 – veškeré sázky přijaté na tuto sázkovou příležitost byly vyhodnoceny jako neplatné, nebo byly zrušené v souladu s herním plánem V případě, že dosud nedošlo k vyhodnocení sázkové příležitosti, uvede se prázdná položka (NULL). V případě, že dojde ke změně vyhodnocení sázkové příležitosti, uvede se nové vyhodnocení v případě, kdy to má vliv na vyhodnocení sázek sázejících.	Ano
6.	IDUdalost	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové události</b> Identifikátor sázkové události, ke které je vypsána sázková příležitost. Vzdálený datový soubor: udalost.csv Vzdálená položka: IDUdalost	Ne
7.	Live	Binární hodnota	<b>Označení živé kurzové sázky</b> V případě sázkové příležitosti u kurzové sázky se uvede: 0 – pokud se nejedná o sázkovou příležitost vypsanou pro živou kurzovou sázku 1 – pokud se jedná o sázkovou příležitost vypsanou pro živou kurzovou sázku V případě sázkové příležitosti u totalizátorové hry se uvede prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XI  
**Údaje o přerušení a omezení příjmu sázek**

**Název datového souboru:**  
**preruseni\_omezeni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o přerušení a omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. kursově sázce,
2. totalizátorové hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každé přerušení nebo omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost, které nastaly ve vykazovaném období, za které je poskytován automatizovaný výstup, se uvede právě jeden záznam. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu, poskytne se celý záznam (se shodným IDZaznamPreruseniOmezeni) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamPreruseniOmezeni	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o přerušení nebo omezení</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDPrilezitest	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové příležitosti</b> Identifikátor sázkové příležitosti, u níž byl přerušen nebo omezen příjem sázek. Vzdálený datový soubor: prilezitest.csv Vzdálená položka: IDPrilezitest	Ne
3.	OmezeniPreruseni	Text s maximální délkou 1 znak	<b>Omezení nebo přerušení</b> U sázkové příležitosti pro kurzovou sázku nebo totalizátorovou hru se uvede: O – v případě, že se jedná o omezení sázkové příležitosti P – v případě, že se jedná o přerušení příjmu sázek na sázkovou příležitost	Ne
4.	OmezeniText	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Konkrétní omezení příjmu sázek</b> V případě, že je v položce OmezeniPreruseni uvedena hodnota „O“, uvede se popis omezení příjmu těchto sázek. V případě, že je v položce OmezeniPreruseni uvedena hodnota „P“, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
5.	ZavedeniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas začátku přerušení nebo omezení příjmu sázek</b> Uvede se datum a čas zahájení přerušení nebo omezení příjmu sázek.	Ne
6.	UkonceniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas ukončení přerušení nebo omezení příjmu sázek</b> Uvede se datum a čas ukončení přerušení nebo omezení příjmu sázek. V případě, že dosud nedošlo k ukončení přerušení nebo omezení příjmu sázek, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XII  
Údaje o tiketu kursové sázky

**Název datového souboru:**

**tiket.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o společném záznamu o jedné nebo více sázkách kursové sázky uzavřených v jednom okamžiku (dále jen „tiket kursové sázky“), které byly přijaty v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o kursové sázce.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam se zařadí v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla přijata sázka, část sázky nebo cizí vklad, na které je tento záznam navázán prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky v tomto záznamu.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDTiket	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor tiketu kursové sázky</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, jehož prostřednictvím byla kursová sázka uzavřena. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto Jedná-li se o kursovou sázku na zvířecí dostih, která je provozována výlučně na dostihovém závodišti, při kterém je umístěna sázková kancelář přijímající vklad do těchto her, a nebylo-li účastníkovi hazardní hry uživatelské konto zřízeno, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	ZpusobUzavreni	Text s maximální délkou 50 znaků	<b>Způsob uzavření kursové sázky</b> Uvede se způsob uzavření kursové sázky	Ne
4.	UzavreniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas uzavření kursové sázky</b> Uvede se datum a čas uzavření kursové sázky, jímž se rozumí datum a čas přijetí sázky nebo sázek.	Ne
5.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor sázkové kanceláře</b> Identifikátor sázkové kanceláře, ve které byla sázka, nebo její část přijata. Vzdálený datový soubor: misto.csv Vzdálená položka: IDMisto Pokud jde o internetovou kursovou sázku, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XIII  
Údaje o sázkové události hry totalizátorové hry

**Název datového souboru:**  
**toto\_udalost.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o sázkové události hry totalizátorové hry.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o totalizátorové hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Za každou sázkovou událost, na jejíž výsledek je možné ve hře totalizátorové hry uzavřít sázku, se uvede právě jeden záznam, který provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na hru totalizátorové hry.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název Položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamTotoUdalost	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o sázkové události ke hře totalizátorové hry</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDJednaHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry totalizátorové hry</b> Identifikátor hry totalizátorové hry, k níž byla vypsána sázková událost uvedená v záznamu v datovém souboru udalost.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUdalost. Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv Vzdálená položka: IDJednaHra	Ne

Pořadí položky	Strojový název Položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	IDUdalost	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové události</b> Identifikátor sázkové události, na kterou lze přijímat sázky v rámci hry totalizátorové hry uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra. Vzdálený datový soubor: udalost.csv Vzdálená položka: IDUdalost	Ne

Datový soubor XIV  
Údaje o vazbě mezi hrou hazardní hry a sázkou nebo částí sázky

**Název datového souboru:**  
**vazba\_hra\_sazka.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje vazbu mezi hrou hazardní hry a sázkou nebo částí sázky do loterie.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o loterii.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam se zařadí v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla přijata sázka nebo část sázky, na které je tento záznam navázán prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky v tomto záznamu.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDVazbaHraSazka	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor vazby mezi hrou hazardní hry a sázkou nebo částí sázky do loterie</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hazardní hry</b> Identifikátor hazardní hry, do které byla přijata sázka nebo její část. Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv Vzdálená položka: IDHra	Ne
3.	IDJednaHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry hazardní hry</b> Identifikátor hry hazardní hry, do které byla přijata sázka nebo její část. Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv Vzdálená položka: IDJednaHra	Ne

4.	IDHraToky	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky nebo její části</b> Uvede se identifikátor sázky, nebo její části, která byla přijata do hry hazardní hry uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky. Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv Vzdálená položka: IDHraToky	Ne
----	-----------	--	---	----

Datový soubor XV  
**Údaje o základních herních a finančních datech hry hazardní hry**

**Název datového souboru:**  
**hra\_toky.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje základní herní a finanční data o sázce, nebo její části, přijaté do hry hazardní hry. V případě internetového binga, internetové živé hry, ve které účastníci hazardní hry a případně cizí účastníci hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, nebo karetního turnaje obsahuje datový soubor také základní herní a finanční data o přijatém vkladu vloženém do hry hazardní hry cizím účastníkem (dále jen „cizí vklad“).

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam týkající se sázky nebo její části, anebo cizího vkladu, se poprvé poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byly sázka, její část nebo cizí vklad přijaty v původní výši. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDHraToky) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHraToky	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky, její části nebo cizího vkladu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<p><b>Druh hazardní hry</b>  Druh hazardní hry, na kterou byla přijata sázka identifikovaná v položce IDHraToky v tomto záznamu.  Uvede se:  L – loterie  K – kursová sázka  R – totalizátorová hra  B – bingo  T – technická hra  Z – živá hra</p>	Ne
3.	HraKategorie	Text o délce 1 znak	<p><b>Kategorie hazardní hry</b>  Kategorie hazardní hry, v jejímž rámci byla přijata sázka, její část, nebo cizí vklad. V případě sázky, nebo její části do loterie se uvádí kategorie týkající se hlavní loterie.  Uvede se:  a – číselná loterie  b – okamžitá loterie  c – věcná loterie  d – peněžitá loterie  e – kursová sázka  f – totalizátorová hra  g – internetové bingo  h – technická hra  i – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry a případně cizí účastníci hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje  j – karetní turnaj  k – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají proti softwarovému hracímu systému  m – přenášená živá hra</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
4.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Pokud se záznam vztahuje k sázce nebo její části, uveďte se identifikátor uživatelského konta účastníka hazardní hry, který vložil sázku nebo její část do hazardní hry. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto Jedná-li se o kurzovou sázku na zvířecí dostih nebo totalizátorové hry na zvířecí dostih, které jsou provozovány výlučně na dostihovém závodišti, při kterém je umístěna sázková kancelář přijímající vklad do těchto her, nebo není-li registrace podmínkou k účasti na hazardní hře, uveďte se prázdná položka (NULL). Pokud se záznam vztahuje k cizímu vkladu, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
5.	SazkaVysePuvodni	Desetinné číslo	<b>Výše sázky nebo její části</b> <u>Výše sázky nebo její části</u> Uveďte se výše sázky, nebo její části, kterou účastník hazardní hry vložil do hry hazardní hry. <u>Výše cizího vkladu</u> V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a zároveň je položka IDUzivKonto prázdná (NULL), uveďte se výše cizího vkladu.	Ne
6.	SazkaPrijetiCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přijetí sázky, její části nebo cizího vkladu</b> Uveďte se datum a čas přijetí sázky, její části nebo cizího vkladu.	Ne
7.	DoprovodnePlneniVysePuvodni	Desetinné číslo	<b>Výše doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</b> Uveďte se výše doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo přijato spolu se sázkou nebo její částí. V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a položka IDUzivKonto je prázdná (NULL), nebo není-li doprovodné plnění účastníkem hazardní hry poskytováno, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
8.	DoprovodnePlneniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přijetí doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</b> Uveďte se datum a čas, kdy bylo doprovodné plnění, nebo jeho poměrná část, přijato v původní výši. V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a položka IDUzivKonto je prázdná (NULL), nebo není-li doprovodné plnění účastníkem hazardní hry poskytováno, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
9.	SazkaHerniKombinace	Text s maximální délkou 250 znaků	<p><b>Herní kombinace</b>  V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „a“, uvedou se údaje rozhodné pro vznik nároku na výhru.  V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „k“ nebo „m“, uvede se výsledek hry internetové živé hry ve smyslu herní kombinace.  V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyla-li hodnota dosud stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
10.	VyhraVyseNarok	Desetinné číslo	<p><b>Výše výhry, na niž vznikl nárok</b>  V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „a“, „c“, „d“, „e“ nebo „f“, uvede se výše výhry, na niž účastníkovi hazardní hry vznikl nárok. Nebyla-li sázka dosud komplexně vyhodnocena, uvede se prázdná položka (NULL).  V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano
11.	VyhraVysePuvodni	Desetinné číslo	<p><b>Výše vyplacené výhry nebo cizí výhry</b>  <u>Výše vyplacené výhry</u>  Uvede se výše vyplacené výhry, na niž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky nebo její části. Je-li předmětem výhry hmotná věc, služba nebo peněžní prostředky vyplacené jako renta, uvede se její hodnota.  V případě prohry nebo v případě zániku nároku na výhru se uvede 0.  Nebyla-li výhra dosud vyplacena a nejedná se o prohru, uvede se prázdná položka (NULL).  <u>Výše výhry vyplacené cizímu účastníkovi (dále jen „cizí výhra“)</u>  V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a zároveň je položka IDUzivKonto prázdná (NULL), uvede se výše cizí výhry, na niž cizí účastník získal nárok na základě cizího vkladu.  V případě prohry nebo v případě zániku nároku na výhru se uvede 0.  Nebyla-li cizí výhra dosud vyplacena a nejedná se o prohru, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
12.	VyhraVyplaceniCas	Datum a čas	<p><b>Datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry nebo cizí výhry</b>  <u>Datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry</u>            Uvede se datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry v původní výši.            V případě prohry se uvede datum a čas prohry.            V případě, že došlo k zániku nároku na výhru bez vyplacení výhry, uvede se datum a čas zániku nároku na výhru.            Nebyla-li výhra dosud vyplacena a nárok na výhru dosud nezanikl, uvede se prázdná položka (NULL).</p> <p><u>Datum a čas vyplacení cizí výhry</u>            Uvede se datum a čas vyplacení cizí výhry v původní výši.            V případě prohry se uvede datum a čas prohry.            V případě, že došlo k zániku nároku na výhru bez vyplacení výhry, uvede se datum a čas zániku nároku na výhru.            Nebyla-li cizí výhra dosud vyplacena, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
13.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny</b>            Uvede se kód měny, ve které byly sázka, její část nebo cizí vklad přijaty.</p>	Ne
14.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor místa</b>            Identifikátor místa, ve kterém byla sázka přijata.            Vzdálený datový soubor: misto.csv            Vzdálená položka: IDMisto            V případě internetové hry se uvede prázdná položka (NULL). To neplatí v případě, že je v položce KategorieHra uvedena hodnota „m“, kde se uvede identifikátor studia.</p>	Ano
15.	IDHerniPoziceStul	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry nebo hracího stolu přenášené živé hry</b>            Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry účastnil hry technické hry, pokud je v položce HraKategorie uvedena hodnota „h“ a dochází k účasti prostřednictvím technického zařízení umístěného v herním prostoru.            Identifikátor hracího stolu živé hry, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry účastnil přenášené živé hry, pokud je v položce HraKategorie uvedena hodnota „m“.            Vzdálený datový soubor: herni_pozice_stul.csv            Vzdálená položka: IDHerniPoziceStul            V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).</p>	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
16.	IDHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hazardní hry</b> Identifikátor hazardní hry, do které byla přijata sázka, její část nebo cizí vklad. Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv Vzdálená položka: IDHra Vyplňuje se v případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv uvedena hodnota „T“, „K“, „B“, „Z“ a „R“. V případě hodnoty „L“ v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
17.	IDJednaHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry hazardní hry</b> Identifikátor hry hazardní hry, do které byla přijata sázka, její část nebo cizí vklad. Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv Vzdálená položka: IDJednaHra Vyplňuje se v případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv uvedena hodnota „B“, „Z“ a „R“. V případě hodnot „K“, „T“ a „L“ v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv se uvede prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XVI  
**Údaje o dalších herních a finančních datech u loterie**

**Název datového souboru:**  
**hra\_toky\_loterie.csv**

**Obsah datového souboru:**  
 Datový soubor obsahuje další herní a finanční data o výhrách u loterie.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
 Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o loterii.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
 Záznam se poskytuje v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla vyplacena výhra. Pokud je na základě jedné sázky či její části (IDHraToky) vyplacena výhra ve více typech, uvede se pro každý typ výhry samostatný záznam.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHraTokyLoterie	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o výhře v loterii</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDHraToky	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky nebo její části</b> Identifikátor sázky nebo její části, ke které je výhra vztažena. Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv Vzdálená položka: IDHraToky	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	VyhraTyp	Text o délce 1 znak	<b>Typ výhry</b> Označení jednopísmenného typu výhry. Uvede se: P – peněžitá V – věcná S – služby R – renta	Ne
4.	VyhraVyse	Desetinné číslo	<b>Výše výhry nebo její části</b> Uvede se výše vyplacené výhry, nebo její části, dle typu výhry, na niž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky nebo její části.	Ne

Datový soubor XVII  
Údaje o dalších herních a finančních datech u sdílené loterie

**Název datového souboru:**  
**sdileni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje další herní a finanční data u sdílené loterie.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o loterii.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam se poprvé poskytuje v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém došlo k přijetí úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny nebo poskytnutí úhrnu vkladů do sdílené herní jistiny.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDSdileni	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDJednaHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hry hazardní hry</b> Identifikátor hry hazardní hry označující slosování loterie, jedná-li se o provozování sdílené loterie. Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv Vzdálená položka: IDJednaHra	Ne
3.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
4.	HerniJistina	Text s maximální délkou 500 znaků	<b>Označení sdílené herní jistiny</b> Uvede se označení sdílené herní jistiny, a to názvem nebo jiným způsobem, který umožní identifikovat jednotlivou sdílenou herní jistinu. Pokud více provozovatelů provozuje sdílenou loterii na území České republiky na základě zákona o hazardních hrách, tak uvedou shodné označení herní jistiny.	Ne
5.	SdileniTyp	Text o délce 2 znaky	<b>Typ sdílení</b> Uvede se: CX – v případě, že se jedná o vklady přijaté ze sdílené herní jistiny BX – v případě, že se jedná o výhry poskytnuté do sdílené herní jistiny	Ne
6.	Vyse	Desetinné číslo	<b>Výše přijatých nebo poskytnutých úhrnů</b> V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“, uvede se výše úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny. V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“, uvede se výše úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny. V obou případech se jedná o herní jistiny pro slosování sdílené loterie uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra.	Ne
7.	DatumCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přijetí nebo poskytnutí úhrnů</b> V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“, uvede se datum a čas přijetí úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny. V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“, uvede se datum a čas poskytnutí úhrnu výher do sdílené herní jistiny.	Ne
8.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Měna přijatých nebo poskytnutých úhrnů</b> V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“, uvede se kód měny úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny. V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“, uvede se kód měny úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny.	Ne

Datový soubor XVIII  
Údaje o dalších herních a finančních datech u kursové sázky

**Název datového souboru:**  
**hra\_toky\_kursova.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje další herní a finanční data kursové sázky.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o kursové sázce.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Záznam se poprvé poskytuje v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla sázka, nebo její část, přijata. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDHraTokyKursova) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHraTokyKursova	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor záznamu o sázce do kursové sázky</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDHraToky	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky nebo její části</b> Identifikátor sázky nebo její části, obsahující základní herní a finanční data o této sázce nebo její části. Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv Vzdálená položka: IDHraToky	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	IDTiket	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor tiketu kursové sázky</b> Jedinečný identifikátor tiketu kursové sázky, jehož součástí je sázka, nebo její část, uvedená v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv, navázaná prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky. Vzdálený datový soubor: tiket.csv Vzdálená položka: IDTiket	Ne
4.	SpolecnyKursVyse	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Výše kursu</b> Uvede se výše kursu, ve kterém byla sázka, nebo její část, přijata. V případě podmínění nároku na výhru uhodnutím výsledku další sázkové příležitosti se uvede výše kursu, který byl rozhodný pro tyto kursové příležitosti v době přijetí sázky nebo její části.	Ne
5.	CashOut	Binární hodnota	<b>Předčasné vyplacení části výhry</b> Informace o tom, zda byla účastníkem hazardní hry přijata nabídka předčasného vyplacení části výhry. Uvede se: 0 – nabídka předčasného vyplacení části výhry nebyla přijata a sázková příležitost je kompletně vyhodnocena 1 – nabídka předčasného vyplacení části výhry byla přijata a sázková příležitost je kompletně vyhodnocena Pokud nebyla sázková příležitost zatím kompletně vyhodnocena, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
6.	CashOutKursVyse	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Výše dohodnutého výplatního poměru</b> V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „1“, uvede se výše dohodnutého výplatního poměru. Jako dohodnutý výplatní poměr bude v případě částečného cashoutu vyplněna hodnota a uveden výsledný poměr, ve kterém byla sázka vyplacena (nikoli jednotlivé výše dílčích výplatních poměrů), v rámci doplněného výplatního poměru bude zohledněno i to, zda byla zbývající část sázky výherní, či výplatní poměr konečného CashOutu. V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „0“, nebo pokud je prázdná (NULL), uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
7.	CashOutCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přijetí nabídky předčasného vyplacení části výhry</b> V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „1“, uvede se datum a čas, kdy došlo k celkovému vyhodnocení sázky, pokud došlo alespoň jednou k přijetí nabídky předčasného vyplacení části výhry. V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „0“, nebo pokud je prázdná (NULL), uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
8.	KursoveZvyhodneni	Desetinné číslo	<b>Kursové zvýhodnění</b> Uvede se výše koeficientu kursového zvýhodnění poskytnutého účastníkovi hazardní hry v rámci uzavírání kursové sázky. V případě, že kursové zvýhodnění nebylo účastníkovi hazardní hry poskytnuto, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
9.	KursZmena	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Změna kursu</b> Uvede se změněný kurs, ve kterém na základě okolností uvedených v herním plánu došlo k vyhodnocení sázky, pokud se tento kurs liší od kursu uvedeného v položce SpolecnyKursVyse. Pokud byla sázka vyhodnocena v kursu uvedeném v položce SpolecnyKursVyse, uvede se prázdná položka (NULL). V případě, že sázka nebyla dosud kompletně vyhodnocena, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
10.	AKO	Binární hodnota	<b>Podmínění nároku na výhru</b> Informace o tom, zda je nárok na výhru podmíněn uhodnutím výsledku další sázkové příležitosti. Uvede se: 0 – nárok na výhru není podmíněn 1 – nárok na výhru je podmíněn	Ne

Datový soubor XIX  
**Údaje o sázkové příležitosti, na kterou byla sázka uzavřena**

**Název datového souboru:**  
**kursova\_toto\_rozpad.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o sázkové příležitosti, na kterou byla sázka do kurzové sázky nebo totalizátorové hry uzavřena.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o

1. kurzové sázce,
2. totalizátorové hře.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Datový záznam se poprvé poskytuje v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla sázka, nebo její část, přijata. V případě podmínění nároku na výhru uhodnutím další sázkové příležitosti se za každou sázkovou příležitost, které se sázka na kurzovou sázku týká, uvede právě jeden záznam.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDKursovaTotoRozpad	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor záznamu o sázkové příležitosti</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDHraToky	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky nebo její části</b> Identifikátor sázky nebo její části, obsahující základní herní a finanční data o této sázce nebo její části. Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv Vzdálená položka: IDHraToky	Ne
3.	IDPrilezitest	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázkové příležitosti</b> Identifikátor sázkové příležitosti, na niž byla sázka, nebo její část, přijata. Vzdálený datový soubor: prilezitest.csv Vzdálená položka: IDPrilezitest	Ne
4.	KursVyse	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Výše kursu</b> V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená hodnota „K“, uveďte se výše kursu, který byl k sázkové příležitosti uveden v záznamu v datovém souboru prilezitest.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDPrilezitest v okamžiku uzavření sázky stanoven. V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky uvedena hodnota „R“, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XX  
**Údaje o opravě výše peněžních prostředků u jednotlivého typu plnění**

**Název datového souboru:**  
**hra\_toky\_oprava.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o opravě výše peněžních prostředků u jednotlivého typu plnění, která nastala v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každou opravu se uvede právě jeden záznam.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHraTokyOprava	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor záznamu o opravě</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDHraToky	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor sázky nebo její části</b> Identifikátor sázky nebo její části, o jejichž opravu se jedná. Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv Vzdálená položka: IDHraToky	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	TypTokyOprava	Text o délce 1 znak	<p><b>Typ plnění</b>  Označení jednopísmenného ukazatele odkazujícího na typ plnění, o jehož opravu se jedná.  Uvede se:  A – sázka nebo její část  B – vyplacená výhra  C – doprovodné plnění nebo jeho poměrná část  D – vrácené doprovodné plnění  E – cizí vklad  F – cizí výhra  G – vrácená sázka nebo její část</p>	Ne
4.	TokyOpravaVyse	Desetinné číslo	<p><b>Výše opravy plnění</b>  <u>Výše části dodatečně přijaté sázky nebo její části</u>  V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o část dodatečně přijaté sázky nebo její části uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části sázky účastníka hazardní hry, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.  <u>Výše snížení sázky, nebo její části</u>  V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o snížení sázky, nebo její části uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení sázky nebo její části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.  <u>Výše části dodatečně vyplacené výhry</u>  V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o vyplacení části výhry, na niž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky, uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části výhry účastníka hazardní hry, která byla provozovatelem dodatečně vyplacena na základě opravy. Výše dodatečného vyplacení se uvede jako kladné číslo.  <u>Výše snížení vyplacené výhry</u>  V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o snížení vyplacené výhry, na niž byl nárok účastníkovi hazardní hry přiznán na základě sázky, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení vyplacené výhry na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.  <u>Výše části dodatečně přijatého doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</u></p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o přijetí části doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo přijato, nebo která byla přijata spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly provozovatelem dodatečně přijaty na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o snížení doprovodného plnění nebo jeho poměrné části, které byly přijaty spolu se sázkou, nebo její částí uvedenou v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy. Výše snížení je uvedena jako záporné číslo.</p> <p><u>Výše vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o vrácení doprovodného plnění, nebo jeho částí původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše vrácení doprovodného plnění, nebo jeho částí, které byly vráceny, nebo byla vrácena provozovatelem v souladu se zákonem o hazardních hrách nebo na základě schváleného herního plánu. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.</p> <p><u>Výše části dodatečně přijatého cizího vkladu</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o dodatečné přijetí části cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části dodatečně přijatého cizího vkladu, která byla provozovatelem přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše snížení cizího vkladu, nebo jeho části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o snížení cizího vkladu, nebo jeho částí, uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše jednotlivého snížení cizího vkladu, nebo</p>	

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>jeho části na základě opravy, nebo na základě jiného důvodu, pokud provozovatel tato snížení uplatňuje v daňovém přiznání k dani z hazardních her. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.</p> <p><u>Výše části dodatečně vyplacené cizí výhry</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o vyplacení části cizí výhry, na niž cizí účastník získal nárok na základě cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části dodatečně vyplacené cizí výhry, která byla provozovatelem vyplacena na základě opravy. Výše dodatečného vyplacení se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše snížení vyplacené cizí výhry, nebo její části</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o snížení cizí výhry, nebo její části, na niž byl cizímu účastníkovi přiznán nárok na základě cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení cizí výhry, nebo její části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.</p> <p><u>Výše vrácené sázky, nebo její části</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o vrácení sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena v souladu se zákonem o hazardních hrách nebo na základě schváleného herního plánu. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše snížení vrácené sázky, nebo její části</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o snížení vrácené sázky, nebo její části, uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení vrácené sázky, nebo její části, na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.</p>	
5.	TokyOpravaCas	Datum a čas	<p><b>Datum a čas opravy plnění</b> <u>Datum a čas dodatečného přijetí části sázky</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o dodatečné přijetí části sázky uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí části sázky, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas snížení sázky nebo její části</u> V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o snížení sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení sázky, nebo její části, na základě</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>opravy.</p> <p><u>Datum a čas dodatečného vyplacení části výhry</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „B“ a jedná se o vyplacení části výhry, na niž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného vyplacení části výhry.</p> <p><u>Datum a čas snížení vyplacené výhry</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „B“ a jedná se o snížení vyplacené výhry, na niž byl účastníkovi hazardní hry přiznán nárok na základě sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vyplacené výhry na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas dodatečného přijetí části doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „C“ a jedná se o přijetí části doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo přijato spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí doprovodného plnění nebo jeho poměrné části, které byly provozovatelem dodatečně přijaty na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas snížení doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „C“ a jedná se o snížení doprovodného plnění nebo jeho poměrné části, které byly přijaty spolu se sázkou, nebo její částí, uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení doprovodného plnění nebo jeho poměrné části, na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas vrácení doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „D“ a jedná se o vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí, uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části.</p> <p><u>Datum a čas snížení vráceného doprovodného plnění nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypTokyoPrava uvedena hodnota „D“ a jedná se o snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas dodatečného přijetí části cizího vkladu</u></p>	

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o dodatečné přijetí části cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí části cizího vkladu, který byl provozovatelem přijat na základě opravy.  <u>Datum a čas snížení cizího vkladu, nebo jeho části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o snížení cizího vkladu, nebo jeho části uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení cizího vkladu, nebo jeho části na základě opravy, nebo na základě jiného důvodu, pokud provozovatel tato snížení uplatňuje v daňovém přiznání k dani z hazardních her.  <u>Datum a čas dodatečného vyplacení části cizí výhry</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o dodatečné vyplacení části cizí výhry, na niž cizí účastník získal nárok na základě vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného vyplacení části cizí výhry, která byla provozovatelem vyplacena na základě opravy.  <u>Datum a čas snížení vyplacené cizí výhry, nebo její části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o snížení vyplacené cizí výhry, nebo její části, na niž byl cizímu účastníkovi přiznán nárok na základě vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vyplacené cizí výhry, nebo její části.  <u>Datum a čas vrácení sázky nebo její části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o vrácení sázky, nebo její části, uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas vrácení sázky, nebo její části, provozovatelem.  <u>Datum a čas snížení vrácené sázky, nebo její části</u></p> <p>V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o snížení vrácené sázky, nebo její části, uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vrácené sázky, nebo její části provozovatelem na základě opravy.</p>	
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny</b>            Uvede se kód měny, ve které byly přijaty sázka, její část nebo cizí vklad uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uveden v položce IDHraToky.</p>	Ne

Datový soubor XXI  
**Údaje o opravě plnění u sdílené loterie**

**Název datového souboru:**  
**sdileni\_oprava.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o opravě plnění u sdílené loterie, která nastala v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o loterii.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každou opravu se uvede právě jeden záznam.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDSdileniOprava	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor opravy záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDSdileni	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny</b> Identifikátor záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny, jehož se oprava týká. Vzdálený datový soubor: sdileni.csv Vzdálená položka: IDSdileni	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	SdileniOpravaVyse	Desetinné číslo	<p><b>Výše opravy plnění</b>  <u>Výše dodatečně přijaté části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se výše části úhrnu vkladů přijatého ze sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše dodatečného vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny, nebo jeho části k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se výše jednotlivého dodatečného vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny, nebo jeho části na základě opravy. Výše dodatečného vrácení se uvede jako záporné číslo.</p> <p><u>Výše dodatečně poskytnuté části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se výše části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně poskytnuta na základě opravy. Výše dodatečného poskytnutí se uvede jako kladné číslo.</p> <p><u>Výše dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, nebo jeho části k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se výše jednotlivého dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, nebo jeho části na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako záporné číslo.</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
4.	SdileniOpravaCas	Datum a čas	<p><b>Datum a čas opravy plnění</b>  <u>Datum a čas dodatečného přijetí části úhrnu vkladů</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se datum a čas dodatečného přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny, nebo jeho části k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se datum a čas vrácení úhrnu vkladů přijatého ze sdílené herní jistiny, nebo jeho části na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas dodatečného poskytnutí části úhrnu výher</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se datum a čas dodatečného poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně poskytnuta na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny</u>  V případě, že je v položce SdileniTyp uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, nebo jeho části k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uveďte se datum a čas jednotlivého dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, nebo jeho části na základě opravy.</p>	Ne
5.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny</b>  Uveďte se kód měny, ve které proběhla oprava transakce týkající se sdílené herní jistiny.</p>	Ne

Datový soubor XXII  
**Údaje o ostatním plnění**

**Název datového souboru:**  
**ostatni\_plneni.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o ostatním plnění.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Záznam se poprvé poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém bylo ostatní plnění přijato.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDOstatniPlneni	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor ostatního plnění</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, ze kterého bylo ostatní plnění poskytnuto. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto Nebylo-li účastníkovi hazardní hry uživatelské konto zřízeno, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
4.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému bylo ostatní plnění uhrazeno. Uveďte se: L – loterie K – kursová sázka R – totalizátorová hra B – bingo T – technická hra Z – živá hra	Ne
5.	OstatniPlneniVysePuvodni	Desetinné číslo	<b>Výše ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</b> Uveďte se výše ostatního plnění, nebo jeho poměrné části.	Ne
6.	OstatniPlneniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přijetí ostatního plnění</b> Uveďte se datum a čas, kdy bylo v původní výši přijato ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.	Ne
7.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uveďte se kód měny, ve které bylo přijato ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.	Ne
8.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor místa</b> Identifikátor místa, ve kterém bylo ostatní plnění přijato. Vzdálený datový soubor: misto.csv Vzdálená položka: IDMisto V případě internetové hry se uveďte prázdná položka (NULL). To neplatí v případě, že je v položce KategorieHra uvedena hodnota „m“, kde se uveďte identifikátor studia.	Ano

Datový soubor XXIII  
Údaje o opravě ostatního plnění

**Název datového souboru:**

**ostatni\_plneni\_oprava.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o opravě výše peněžních prostředků u ostatního plnění, které nastalo v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každou opravu bude uveden právě jeden záznam.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDOstatniPlneniOprava	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor opravy ostatního plnění</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDOstatniPlneni	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor ostatního plnění</b> Identifikátor ostatního plnění, o jehož opravu se jedná. Vzdálený datový soubor: ostatni_plneni.csv Vzdálená položka: IDOstatniPlneni	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	TypOstatniPlneniOprava	Text o délce 1 znak	<p><b>Typ plnění</b>                      Typ plnění, o jehož opravu se jedná.                      Uvede se:                      H – ostatní plnění, nebo jeho poměrná část                      I – vrácené ostatní plnění, nebo jeho poměrná část</p>	Ne
4.	OstatniPlneniOpravaVyse	Desetinné číslo	<p><b>Výše opravy plnění</b>  <u>Výše dodatečně přijaté části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>                      V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o dodatečně přijetí části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo provozovatelem dodatečně přijato na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.  <u>Výše snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>                      V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.  <u>Výše vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>                      V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni uvede se výše vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.  <u>Výše snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>                      V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
5.	OstatniPlneniOpravaCas	Datum a čas	<p><b>Datum a čas opravy plnění</b>  <u>Datum a čas dodatečného přijetí části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o dodatečné přijetí části přijatého ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas přijetí části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo provozovatelem dodatečně přijato na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy.</p> <p><u>Datum a čas vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas vrácení ostatního plnění nebo jeho poměrné části.</p> <p><u>Datum a čas snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části</u>  V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, uvedených v záznamu v datovém souboru ostatni_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy.</p>	Ne
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny</b>  Uvede se kód měny, ve které bylo dodatečně přijato nebo vráceno ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.</p>	Ne

Datový soubor XXIV  
Údaje o přihlášení k uživatelskému kontu

**Název datového souboru:**  
**prihlaseni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o přihlášení účastníka hazardní hry k uživatelskému kontu, které nastalo v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam o přihlášení a odhlášení účastníka hazardní hry k uživatelskému kontu se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém se k uživatelskému kontu přihlásil. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam (se shodným IDPrihlaseni) s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu za vykazované období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

V případě, že prostřednictvím uživatelského konta je umožněno přihlášení pro více druhů hazardních her současně, uvede se záznam (se shodným IDPrihlaseni) ve všech automatizovaných výstupech pro tyto druhy hazardních her.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDPrihlaseni	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor přihlášení k uživatelskému kontu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, ke kterému se účastník hazardní hry přihlásil. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto	Ne
3.	PrihlaseniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas přihlášení k uživatelskému kontu</b> Uvede se datum a čas, kdy došlo k přihlášení účastníka hazardní hry k uživatelskému kontu uvedenému v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto.	Ne
4.	OdhlaseniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas odhlášení z uživatelského konta</b> Uvede se datum a čas, kdy došlo k odhlášení účastníka hazardní hry z uživatelského konta uvedeného v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto. Nebyl-li účastník hazardní hry odhlášen na konci období, za které je automatizovaný výstup poskytován, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
5.	IDHerniPoziceStul	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry</b> Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry přihlásil k uživatelskému kontu uvedenému v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto, pokud jde o technickou hru a dochází k účasti prostřednictvím technického zařízení umístěného v herním prostoru. Vzdálený datový soubor: herni_pozice_stul.csv Vzdálená položka: IDHerniPoziceStul V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XXV  
**Údaje o sebeomezujícím opatření účastníka hazardní hry**

**Název datového souboru:**  
**sebeomezeni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření či odmítnutí nastavení u jednotlivého typu sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry a o změně jeho nastavení.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam o sebeomezujícím opatření účastníka, o odmítnutí nastavení nebo jejich změnách se poskytne v balíčku za vykazované období, ve kterém bylo sebeomezující opatření nastaveno, odmítnuto nebo změněno.

Shodný záznam se (se stejným IDNastaveniSO) podruhé poskytne v balíčku za vykazované období, ve kterém nastal konec účinnosti nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí nastavení.

V případě, že nastavení sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí nastavení nikdy nenabyde účinnosti, poskytne se tento záznam (se stejným IDNastaveniSO) podruhé společně v balíčku se záznamem o změně nastavení daného typu sebeomezujícího opatření.

V případě, kdy se nastavení daného typu sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry vztahuje k více druhům hazardních her, uvede se pro tento typ sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry v tomto datovém souboru jeden záznam. Současně se shodný záznam zařadí do balíčku pro všechny dotčené druhy hazardních her.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDNastaveniSO	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor nastavení sebeomezujícího opatření</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem. V případě opakované registrace se záznamům o nastavení sebeomezujícího opatření přiděluje nové IDNastaveniSO.	Ne
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, ke kterému se vztahují údaje o typu sebeomezujícího opatření a o změně jeho nastavení. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto	Ne
3.	TypSO	Text s maximální délkou 2 znaky	<b>Typ sebeomezujícího opatření nebo automatického přijímání sázek</b> Typ sebeomezujícího opatření, které bylo účastníkem hazardní hry uvedeným v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto nastaveno nebo odmítnuto. Uvede se: a – maximální výše sázek za 1 kalendářní den b – maximální výše sázek za 1 kalendářní měsíc c – maximální výše čisté prohry za 1 kalendářní den d – maximální výše čisté prohry za 1 kalendářní měsíc e – maximální počet přihlášení do uživatelského konta za 1 kalendářní měsíc f – maximální celková doba, po kterou je účastník hazardní hry přihlášen do uživatelského konta, za 1 kalendářní den, po jejímž překročení mu nebude umožněno vložit sázku do hazardní hry g – doba, po kterou účastníkovi hazardní hry nebude umožněno vložit sázku do hazardní hry po jeho odhlášení z uživatelského konta	Ne
4.	HodnotaVyse	Desetinné číslo	<b>Hodnota sebeomezujícího opatření – výše</b> V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „a“, „b“, „c“, nebo „d“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „0“, uveďte se výše hodnoty nastaveného sebeomezujícího opatření. V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „a“, „b“, „c“, nebo „d“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „1“, uveďte se prázdná položka (NULL). V případě ostatních typů sebeomezujících opatření se uvede prázdná položka (NULL).	Ano

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
5.	HodnotaPocet	Celé číslo	<b>Hodnota sebeomezujícího opatření – počet</b> V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „e“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „0“, uvede se nastavený počet přihlášení do uživatelského konta za kalendářní měsíc. V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „e“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „1“, uvede se prázdná položka (NULL). V případě ostatních typů sebeomezujících opatření se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
6.	HodnotaCas	Celé číslo	<b>Hodnota sebeomezujícího opatření – doba</b> V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „f“, nebo „g“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „0“, uvede se hodnota nastaveného sebeomezujícího opatření v celých minutách. V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „f“, nebo „g“ a současně je v položce SOOdmitnuti uvedena hodnota „1“, uvede se prázdná položka (NULL). V případě ostatních typů sebeomezujících opatření se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
7.	SONastaveniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas nastavení hodnoty</b> Uvede se datum a čas, kdy došlo k nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí sebeomezujícího opatření.	Ne
8.	SOUcinnostCasOd	Datum a čas	<b>Datum a čas účinnosti hodnoty od</b> Uvede se datum a čas počátku účinnosti nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí nastavení.	Ne
9.	SOUcinnostCasDo	Datum a čas	<b>Datum a čas účinnosti hodnoty do</b> Uvede se datum a čas konce účinnosti nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí nastavení. Konec účinnosti nastavení nebo odmítnutí sebeomezujícího opatření nastává kromě nahrazení jinou hodnotou nebo odmítnutím, také v případě zrušení uživatelského konta. V případě, že nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo odmítnutí nastavení nikdy nenabylo účinnosti, jelikož bylo před nabytím účinnosti nahrazeno jiným nastavením nebo odmítnutím, uvede se shodné datum a čas jako v položce SOUcinnostCasOd. Není-li hodnota v okamžiku prvního poskytnutí záznamu známa, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
10.	SOOdmitnuti	Binární hodnota	<b>Odmítnutí nastavení hodnoty</b> Informace o tom, zda si účastník hazardní hry nastavil hodnotu sebeomezujícího opatření, nebo zda toto nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření odmítnul. Uvede se: 0 – účastník hazardní hry si nastavil hodnotu sebeomezujícího opatření 1 – účastník hazardní hry odmítnul nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
11.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „a“, „b“, „c“, nebo „d“, uvede se kód měny, ve které byla výše hodnoty sebeomezujícího opatření nastavena. V případě ostatních typů sebeomezujících opatření se uvede prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XXVI  
Údaje o převodu peněžních prostředků

**Název datového souboru:**  
**konto\_transakce.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o převodu peněžních prostředků na uživatelské konto nebo z uživatelského konta, který nastal v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam týkající se transakce se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla transakce uskutečněna.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDTransakce	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor transakce</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, na něž nebo z něhož byly peněžní prostředky převedeny. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto	Ne
3.	TransakceVyse	Desetinné číslo	<b>Výše transakce</b> Uvede se výše převodu peněžních prostředků.	Ne
4.	TransakceCas	Datum a čas	<b>Datum a čas transakce</b> Uvede se datum a čas, kdy došlo k převedení peněžních prostředků.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
5.	TransakceZpusob	Binární hodnota	<b>Způsob transakce</b> Způsob, jakým byly peněžní prostředky na uživatelské konto, nebo z uživatelského konta převedeny. Uvede se: 0 – platba v hotovosti 1 – bezhotovostní platba	Ne
6.	TransakceDruhUpresneni	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Upřesnění druhu transakce</b> V případě uvedení druhu transakce A1, B0, C0, C1, F0, F1, G1 a G0 se uvede upřesnění druhu transakce. V případě ostatních druhů transakcí se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
7.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny transakce</b> Uvede se kód měny, ve které bylo převedení peněžních prostředků provedeno.	Ne
8.	TransakceDruh	Text o délce 2 znaky	<b>Druh transakce</b> Označení druhu transakce: A0 – vklad hráče A1 – storno vkladu hráče B1 – výběr hráče B0 – storno výběru hráče C0 – peněžní vklad provozovatele kromě připsání výhry z hry, která není hazardní hrou C1 – storno peněžního vkladu provozovatele kromě připsání výhry z hry, která není hazardní hrou D0 – připsání výhry z hry, která není hazardní hrou D1 – storno připsání výhry z hry, která není hazardní hrou E1 – výplata zůstatku peněžních prostředků při zrušení uživatelského konta provozovatelem E0 – storno vyplaceného zůstatku peněžních prostředků při zrušení uživatelského konta provozovatelem F0 – jiné převedení peněžních prostředků na uživatelské konto F1 – storno jiného převedení peněžních prostředků na uživatelské konto G1 – jiné převedení peněžních prostředků z uživatelského konta G0 – storno jiného převedení peněžních prostředků z uživatelského konta H1 – převedení peněžních prostředků z uživatelského konta na účast v živé hře land-based H0 – storno převedení peněžních prostředků z uživatelského konta na účast v živé hře land-based I0 – převedení peněžních prostředků na uživatelské konto z účasti v živé hře land-based I1 – storno převedení peněžních prostředků na uživatelské konto z účasti v živé hře land-based J0 – připsání peněžních prostředků na podúčet uživatelského konta z jiného podúctu tohoto uživatelského konta J1 – storno připsání peněžních prostředků na podúčet uživatelského konta z jiného podúctu tohoto uživatelského konta	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			K0 – storno převedení peněžních prostředků z podúčtu uživatelského konta na jiný podúčet tohoto uživatelského konta K1 – převedení peněžních prostředků z podúčtu uživatelského konta na jiný podúčet tohoto uživatelského konta	
9.	TransakceTyp	Binární hodnota	<b>Typ transakce</b> Jednopísmenné označení typu transakce. Uvede se: 0 – převedení peněžních prostředků na uživatelské konto 1 – převedení peněžních prostředků z uživatelského konta	Ne
10.	Poducet	Text o délce 1 znak	<b>Podúčet</b> Informace o tom, zda se transakce týká podúčtu pro internetovou hru a pro hru neprovozovanou jako internetová hra. V případě, že jsou peněžní prostředky evidovány odděleně, uvede se: I – peněžní prostředky jsou evidovány odděleně na podúčtu pro internetovou hru L – peněžní prostředky jsou evidovány odděleně na podúčtu pro hazardní hru neprovozovanou jako internetová hra V případě, že nejsou peněžní prostředky evidovány odděleně, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor XXVII  
Údaje o zůstatku na uživatelském kontu

**Název datového souboru:**  
**konto\_zustatek.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o zůstatku peněžních prostředků na uživatelském kontu.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Za každé uživatelské konto uvedené v datovém souboru konto.csv v balíčku se uvede alespoň jeden záznam. V případě, že jsou peněžní prostředky evidovány na podúčtech, uvede se jeden záznam za každý podúčet.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZustatek	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor zůstatku</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDUzivKonto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor uživatelského konta</b> Identifikátor uživatelského konta, kterého se zůstatky týkají. Vzdálený datový soubor: konto.csv Vzdálená položka: IDUzivKonto	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	Poducet	Text o délce 1 znak	<p><b>Podúčtet</b>                      Informace o tom, zda jsou peněžní prostředky evidovány odděleně na podúčtech pro internetovou hru a pro hru neprovozovanou jako internetová hra.                      V případě, že jsou peněžní prostředky evidovány odděleně, uveďte se:                      I – peněžní prostředky jsou evidovány odděleně na podúčtu pro internetovou hru                      L – peněžní prostředky jsou evidovány odděleně na podúčtu pro hazardní hru neprovozovanou jako internetová hra                      V případě, že nejsou peněžní prostředky evidovány odděleně, uveďte se prázdná položka (NULL).</p>	Ano
4.	ZustatekVyse	Desetinné číslo	<p><b>Výše zůstatku</b>                      Uvede se celková výše peněžních prostředků evidovaných na uživatelském kontě nebo podúčtu uživatelského konta, jsou-li na něm evidovány odděleně. Pokud jsou v rámci uživatelského konta nebo podúčtu uživatelského konta evidovány zůstatky v různých měnách, uveďte se vždy celková výše zůstatků přepočtená na jednu měnu podle centrálně stanoveného kurzu.</p>	Ne
5.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny zůstatku</b>                      Uvede se kód měny, ve které je evidován zůstatek.</p>	Ne
6.	ZustatekCas	Datum a čas	<p><b>Datum a čas zůstatku</b>                      Uvede se datum a čas okamžiku, ke kterému jsou informace poskytovány. Informace jsou poskytovány k času 23:59:59, a to i v případě, že uživatelské konto bylo během tohoto dne zrušeno.</p>	Ne

Datový soubor XXVIII  
Údaje o centrálním měnovém kurzu

**Název datového souboru:**  
**mena\_kurz\_centralni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o centrálním měnovém kursu pro přepočítání mezi dvojicí měn, tj. herní měnou a českými korunami nebo mezi herní měnou a jinou herní měnou.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každý kalendářní den se uvede záznam za každou dvojici měn.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamKurz	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o výši centrálního měnového kurzu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry. Uvede se: L – loterie K – kursová sázka R – totalizátorová hra B – bingo T – technická hra Z – živá hra	Ne
4.	KurzVyse	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Centrální měnový kurz</b> Uvede se výše centrálně stanoveného kurzu pro přepočítání mezi dvojicí měn	Ne
5.	MenaKodHerni	Text o délce 3 znaky	<b>Kód herní měny</b> Uvede se kód herní měny (včetně české koruny), ve které byla herní a finanční data ve výkaznictví uvedena.	Ne
6.	MenaKodJina	Text o délce 3 znaky	<b>Kód české koruny nebo jiné herní měny</b> Uvede se kód české koruny nebo jiné herní měny používané provozovatelem pro přepočítání měn.	Ne
7.	Datum	Datum	<b>Označení kalendářního dne</b> Uvede se kalendářní den, ke kterému je výše měnového kurzu stanovena.	Ne

#### Pododdíl 4

### **Obsah automatizovaného výstupu pro malý výkazní model**

Provozovatel uvede herní a finanční data v automatizovaném výstupu „malý výkazní model“ v datovém balíčku.

Automatizovaný výstup pro malý výkazní model obsahuje herní a finanční data pouze za toho provozovatele, vykazované období, druh hazardní hry a kasino, které jsou uvedeny v názvu datového balíčku s tímto výstupem.

V datových souborech automatizovaného výstupu se v položce metadat verze rozhraní uvede: **2.0.**

Datový soubor I  
**Údaje o provozovateli**

**Název datového souboru:**  
**provozovatel.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Datový soubor vždy obsahuje pouze jeden záznam. Záznam se se stejným IDProvozovatel poskytuje provozovatel opakovaně v balíčku za vykazované období po dobu trvání povinnosti poskytovat výkaznictví.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDProvozovatel	Identifikátor s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Uvede se identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Uvádí se také úvodní nuly, jsou-li obsaženy v identifikačním čísle provozovatele nebo ve vlastním čísle provozovatele.	Ne
2.	ProvozovatelNazev	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Název nebo obchodní firma provozovatele</b> Uvede se název nebo obchodní firma provozovatele uvedená v obchodním rejstříku nebo jiném obdobném rejstříku státu, ve kterém má provozovatel sídlo.	Ne

Datový soubor II  
Údaje o místě, kde dochází k provozování hazardní hry

**Název datového souboru:**  
**misto.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje kasin, za která je poskytován automatizovaný výstup.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každé kasino se uvede právě jeden záznam. Záznamy se poskytují za vykazované období od zahájení provozování hazardní hry do ukončení provozování hazardní hry v daném místě, a to včetně přerušení.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDMisto	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor místa</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastním číslem provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem. Pokud je v jednotlivém kasinu provozováno více druhů hazardních her, použije se pro něj ve všech automatizovaných výstupech poskytnutých provozovatelem stejný identifikátor, a to bez ohledu na podobu výkazního modelu.	Ne
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	GPSX	Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy	<b>Zeměpisná délka místa</b> Uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 k místu (bodu) tohoto místa.	Ne
4.	GPSY	Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy	<b>Zeměpisná šířka místa</b> Uvedou se stupně severní šířky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 k místu (bodu) tohoto místa.	Ne
5.	TypMisto	Text s maximální délkou 1 znak	<b>Typ místa, kde dochází k provozování hazardní hry</b> Jednopísmenné označení typu místa, kde dochází k provozování hazardní hry provozovatelem poskytujícím automatizovaný výstup. Uvede se: K – kasino	Ne
6.	Ulice	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Název ulice nebo jiného veřejného prostranství</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvede se název ulice nebo jiného veřejného prostranství, ve kterých je umístěno místo. Není-li přiřazen název ulice nebo jiného veřejného prostranství, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
7.	CP	Celé číslo	<b>Číslo popisné nebo číslo evidenční</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvede se číslo popisné nebo číslo evidenční místa. Není-li přiřazeno číslo popisné ani číslo evidenční, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
8.	CO	Text s maximální délkou 10 znaků	<b>Číslo orientační</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvede se číslo orientační s dodatkem, je-li použit, místa. Není-li přiřazeno číslo orientační, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
9.	CastObce	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Část obce</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), a herní prostor, prodejní místo, nebo sázková kancelář jsou umístěny na území obce členěné na městské obvody nebo městské části, uvede se název městského obvodu nebo městské části, na jejichž území je umístěno jejich adresní místo. V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).	Ano
10.	PSC	Celé číslo o délce 5 znaků	<b>Poštovní směrovací číslo</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvede se poštovní směrovací číslo místa.	Ne
11.	Obec	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Obec</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvede se název obce, ve které je umístěno místo.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
12.	Obvod	Celé číslo	<b>Číslo obvodu hlavního města Prahy</b> V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uveďte se číslo obvodu hlavního města Prahy podle zákona o územně správním členění státu, ve kterém je umístěno místo. Není-li místo umístěno na území hlavního města Prahy, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
13.	Kraj	Text o délce 3 znaky	<b>Kraj</b> Třípísmenné označení kraje, ve kterém je umístěno místo. Uvede se: PHA – Hlavní město Praha STC – Středočeský kraj JHC – Jihočeský kraj PLK – Plzeňský kraj KVK – Karlovarský kraj ULK – Ústecký kraj LBK – Liberecký kraj HKK – Královehradecký kraj PAK – Pardubický kraj VYS – Kraj Vysočina JHM – Jihomoravský kraj OLK – Olomoucký kraj MSK – Moravskoslezský kraj ZLK – Zlínský kraj	Ne
14.	KodRuian	Celé číslo	<b>Kód adresního místa</b> Uvede se kód adresního místa přiřazený tomuto místu v Registru územní identifikace, adres a nemovitostí. Není-li místu přiřazen kód adresního místa, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor III  
Údaje o živé hře nebo bingu

**Název datového souboru:**  
**evidence\_her.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o živé hře provozované na hracím stole živé hry nebo v rámci karetního turnaje nebo o bingu provozovaných provozovatelem.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každou živou hru, bingo nebo variantu kombinací živých her se uvede právě jeden záznam. V případě, kdy je na hracím stole živé hry, aniž by došlo k jeho uzavření, nebo v případě karetního turnaje provozováno více živých her, uvede se pro každou takovou kombinaci živých her samostatný záznam.

Záznamy se stejným IDHra se poskytují opakovaně v balíčku za vykazované období od zahájení provozování hazardní hry alespoň v jednom kasinu do ukončení provozování hazardní hry ve všech kasinech, a to včetně přerušení.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDHra	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor živé hry nebo binga</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne
3.	HraNazev	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Název živé hry, nebo binga</b> V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „B“, uveďte se název binga v podobě uvedené v základním povolení bez ohledu na jazyk a písmo. V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „Z“, uveďte se název živé hry v podobě uvedené v základním povolení bez ohledu na jazyk a písmo. V případě, že záznam obsahuje údaje o kombinaci živých her, uvedou se tímto způsobem všechny názvy živých her tvořící tuto kombinaci. V případě, že v základním povolení není uveden název hazardní hry, uveďte se druh hazardní hry podle zákona o hazardních hrách.	Ne
4.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry. Uveďte se: B – bingo Z – živá hra nebo kombinace živých her	Ne

Datový soubor IV  
Údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje

**Název datového souboru:**

**PST\_usek.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro živou hru obsahuje údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje, nacházejících se v kasinu.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro bingo obsahuje údaje o provozním úseku pokladny kasina obsahující údaje týkající se binga.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každý provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje se v automatizovaném výstupu pro živou hru poskytne jeden záznam. Za každý provozní úsek pokladny kasina se v automatizovaném výstupu pro bingo poskytne jeden záznam.

Záznam o provozním úseku se poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne kasina, ve kterém byl provozní úsek zahájen. Provozní úseky každého započitatelného hracího stolu na sebe časově navazují tak, aby pokrývaly celou provozní dobu kasina.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamPST	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, herní části karetního turnaje</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDPST	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<p><b>Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje</b>  <u>Identifikátor pokladny kasina</u>  V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se tento identifikátor pokladny kasina, který se člení na dvě části.  První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení.  Identifikátor pokladny kasina se opakuje pro všechny záznamy týkající se této pokladny kasina.  Druhá část: druhá část identifikátoru místa (IDMisto), podtržítka a řetězec určený provozovatelem.</p> <p><u>Identifikátor hracího stolu živé hry</u>  V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „S“, uvede se tento identifikátor hracího stolu živé hry, který se člení na dvě části.  První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení.  Druhá část: druhá část identifikátoru místa (IDMisto), podtržítka a evidenční číslo hracího stolu živé hry uvedené v povolení k umístění herního prostoru.  Identifikátor hracího stolu živé hry se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto hracího stolu.</p> <p><u>Identifikátor herní části karetního turnaje</u>  V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „T“, uvede se tento identifikátor herní části karetního turnaje, který se člení na dvě části.  První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení.  Druhá část: řetězec určený provozovatelem.  Identifikátor herní části karetního turnaje se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto turnaje.</p>	Ne
3.	PokladnaStulTurnaj	Text o délce 1 znak	<p><b>Druh záznamu</b>  Informace o tom, zda tento záznam obsahuje údaje o pokladně kasina, hracím stole živé hry nebo karetním turnaji živé hry.  Uvede se:  P – pokladna kasina  S – hrací stůl živé hry  T – karetní turnaj</p>	Ne
4.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<p><b>Identifikátor místa</b>  Identifikátor kasina, kterého se záznam týká.  Vzdálený datový soubor: misto.csv  Vzdálená položka: IDMisto</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
5.	IDHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor živé hry</b> Identifikátor živé hry, která se hraje na daném hracím stole živé hry, nebo v rámci karetního turnaje, za které jsou údaje poskytovány. Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv. Vzdálená položka: IDHra V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „P“, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
6.	CistyHerniVysledek	Desetinné číslo	<b>Celková hodnota čistého herního výsledku</b> V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „S“, uveďte se celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty od účastníků hazardní hry do hry a které zároveň nebyly v průběhu provozního úseku do hry vráceny. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „P“, „T“, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
7.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „S“, uveďte se kód měny čistého herního výsledku uvedeného v položce CistyHerniVysledek. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „P“, „T“, uveďte se prázdná položka (NULL).	Ano
8.	ProvozOd	Datum a čas	<b>Počátek provozu provozního úseku</b> V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „P“, uveďte se datum a čas počátku provozu provozního úseku pokladny kasina. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „S“, uveďte se datum a čas počátku provozu provozního úseku hracího stolu živé hry. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „T“, uveďte se datum a čas zahájení provozního úseku herní části karetního turnaje. V případě, že je karetní turnaj konán ve více provozních úsecích, uveďte se datum a čas zahájení dané části herního úseku karetního turnaje.	Ne
9.	ProvozDo	Datum a čas	<b>Konec provozu provozního úseku</b> V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „P“, uveďte se datum a čas konce provozu provozního úseku pokladny kasina. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „S“, uveďte se datum a čas konce provozu provozního úseku hracího stolu živé hry. V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj uvedena hodnota „T“, uveďte se datum a čas ukončení provozního úseku herní části karetního turnaje. V případě, že je karetní turnaj konán ve více provozních úsecích, uveďte se datum a čas ukončení dané části herního úseku karetního turnaje.	Ne

Datový soubor V  
**Údaje o jednotlivém typu prostředku v pokladně ve vztahu k živé hře**

**Název datového souboru:**  
**prostredk.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor v automatizovaném výstupu pro živou hru neprovozovanou jako internetová hra obsahuje údaje o jednotlivém typu prostředků pro jednotlivou pokladnu kasina, hrací stůl živé hry nebo herní část karetního turnaje. Prostředkem se rozumí peněžní prostředky v pokladně na bankovky a mince, hodnotové žetony v pokladně kasina nebo v pokladně pro dotování žetonů a hodnotové žetony v pokladně na spropitné.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každý záznam v datovém souboru PST\_usek.csv, který se týká pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje, se za každý typ prostředku, každou pokladnu a každou měnu v balíčku uvede právě jeden záznam.

Záznam s údaji o jednotlivém typu prostředku v pokladně ve vztahu k živé hře se poskytne v balíčku za vykazované období kalendářního dne, ve kterém byl provozní úsek zahájen.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamProstredk	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor záznamu o prostředku v pokladně</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDZaznamPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, herní části karetního turnaje</b> Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDZaznamPST	Ne
3.	IDPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, herní části karetního turnaje</b> Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo herní části karetního turnaje, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDPST	Ne
4.	Prostredek	Text o délce 1 znak	<b>Typ prostředku</b> Informace o tom, jaké údaje jsou vyjádřeny v tomto záznamu. Uvede se: 0 – celkový úhrn peněžních prostředků 1 – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně kasina nebo pokladně pro dotování žetonů 2 – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně na spropitné	Ne
5.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se kód měny, v níž jsou peněžní prostředky v pokladně kasina nebo v pokladně na bankovky a mince uloženy. V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“ nebo „2“, uvede se kód měny hodnotového žetonu, který je uložen v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů nebo pokladně na spropitné.	Ne
6.	StavVysePocatek	Desetinné číslo	<b>Počáteční stav</b> V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů herní části karetního turnaje, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST. V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST. V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „2“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů herní části karetního turnaje uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
7.	StavVyseKonec	Desetinné číslo	<p><b>Konečný stav</b>  V případě, že je v položce Prostredok uvedena hodnota „0“, uveďte se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů herní části karetního turnaje, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST.  V případě, že je v položce Prostredok uvedena hodnota „1“, uveďte se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST.  V případě, že je v položce Prostredok uvedena hodnota „2“, uveďte se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů herní části karetního turnaje uvedený v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPST.</p>	Ne

Datový soubor VI

**Údaje o celkovém úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně**

**Název datového souboru:**

**PST\_transakce.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro živou hru neprovozovanou jako internetová hra obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů, pokladně na bankovky a mince nebo pokladně na spropitné za provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo herní části karetního turnaje.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro bingo neprovozované jako internetová hra obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků v pokladně kasina.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každý záznam v datovém souboru PST\_usek.csv se za každý určený typ transakce, každou měnu a pro určené transakce i způsob přijetí platby uvede právě jeden záznam.

Záznam s údaji o celkovém úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně se poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne, ve kterém byl provozní úsek zahájen.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDTransakce	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDZaznamPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, herní části karetního turnaje</b> Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDZaznamPST	Ne
3.	IDPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje</b> Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo herní části karetního turnaje, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDPST	Ne
4.	TransakceTyp	Text s maximální délkou 2 znaky	<b>Typ transakce</b> <u>Typy transakcí v automatizovaném výstupu pro živou hru neprovozovanou jako internetová hra</u> <u>Typy transakce provozního úseku pokladny kasina</u> V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST uvedena hodnota „P“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku pokladny kasina uvedenému v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST 1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu vkladů do karetního turnaje 2A – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých v hotovosti za účelem jejich vložení na uživatelské konto pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her nebo jiné obdobné konto pro hazardní hru, pro kterou není registrace podmínkou účasti na této hře 2B - celkový úhrn peněžních prostředků přijatých v hotovosti za účelem uhrazení vkladu do hry bingo 3A – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem za účelem doplnění pokladní hotovosti do této pokladny kasina z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku odděleny od peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu 3B – celkový úhrn hodnoty hodnotových žetonů přijatých a vložených provozovatelem za účelem doplnění hodnotových žetonů, které nebyly do tohoto okamžiku evidovány v pokladně kasina, pokladně pro dotování	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>žetonů ani v pokladně na spropitné</p> <p>4 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem do pokladny kasina v hotovosti na základě transakcí souvisejících s pohybem hodnotových žetonů nebo peněžních prostředků v rámci provozování vlastních hazardních her v kasinu, které nespádají do jiných transakcí</p> <p>5 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených z karetního turnaje</p> <p>6A – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených v hotovosti z uživatelského konta pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her nebo jiné obdobné konto pro hazardní hru, pro kterou není registrace podmínkou účasti na této hře</p> <p>6B – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených v hotovosti jako výhry nebo vrácené vklady ze hry bingo</p> <p>7A – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem odvedení hotovosti z této pokladny kasina z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku součástí peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu</p> <p>7B – celkový úhrn hodnoty hodnotových žetonů odvedených z pokladny kasina, které byly do tohoto okamžiku evidovány v této pokladně kasina, jinam než do pokladny pro dotování žetonů nebo do jiné pokladny kasina</p> <p>8 – celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty jinak než do pokladny na spropitné</p> <p>G1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení vkladů do karetního turnaje na základě zrušení karetního turnaje</p> <p>H1 – celkový úhrn peněžních prostředků všech vkladů do živé hry land-based, které nebyly přijaty v hodnotových žetonech ani hracích žetonech</p> <p>I1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení vkladů do živé hry land-based, které nebyly přijaty v hodnotových žetonech ani hracích žetonech</p> <p>J1 – celkový úhrn hodnotových žetonů nakoupených účastníky na pokladně kasina</p> <p>K1 – celkový úhrn hodnotových žetonů vyměněných účastníky hazardní hry (hodnota obsahuje také vrácené vklady, pokud byly vráceny v hodnotových žetonech)</p> <p>L1 – celková hodnota hodnotových žetonů, které nebyly vráceny nebo byly ztraceny</p> <p>M1 – celková hodnota hodnotových žetonů, které byly účastníkovi hazardní hry předány na pokladně kasina z jakéhokoliv jiného důvodu, než je vyplacení výhry nebo vrácení vkladu</p> <p><u>Typy transakce provozního úseku hracího stolu živé hry</u></p> <p>V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST uvedena hodnota „S“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku hracího stolu živé hry uvedeného v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST:</p>	

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
			<p>9 – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladny na bankovky a mince do pokladny kasina            10 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny pro dotování žetonů z pokladny kasina            11 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny pro dotování žetonů do pokladny kasina            12 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné            13 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina            J2 – celkový úhrn hodnotových žetonů nakoupených účastníky u stolu živé hry            M2 – celková hodnota hodnotových žetonů, které byly účastníkovi hazardní hry předány u hracího stolu živé hry z jakéhokoliv jiného důvodu, než je vyplacení výhry nebo vrácení vkladu  <u>Typy transakce provozního úseku herní části karetního turnaje</u>            V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST uvedena hodnota „T“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku herní části karetního turnaje uvedenému v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST:            14 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu vkladu do herní části karetního turnaje u hracího stolu živé hry            15 – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladen na bankovky a mince do pokladny kasina            16 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné            17 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina  <u>Typy transakcí v automatizovaném výstupu pro bingo neprovozované jako internetová hra</u>            V případě, že je v položce PokladnaStulTurnaj v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST uvedena hodnota „P“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku pokladny kasina uvedenému v záznamu v datovém souboru PST_usek.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedená v položce IDZaznamPST:            N1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu ostatních plnění            O1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení ostatních plnění nebo jejich části</p>	
5.	TransakceVyse	Desetinné číslo	<p><b>Výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů</b>            Uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů týkající se typu transakce uvedená v položce TransakceTyp za celý provozní úsek. Uvádí se výše transakce i v případě, že byla za daný provozní úsek ve výši 0,00.</p>	Ne
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<p><b>Kód měny</b>            Uvede se kód měny hodnotového žetonu nebo měny, v níž byla transakce uvedena v položce TransakceTyp provedena.</p>	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
7.	TransakceZpusob	Binární hodnota	<p><b>Způsob přijetí platby</b>            Binární hodnota            Popis položky:            Údaj o tom, zda byly peněžní prostředky přijaty v hotovosti, nebo bezhotovostně.            Uvede se:            0 – platba v hotovosti            1 – bezhotovostní platba            V případě, že je v položce TransakceTyp uvedena hodnota „2A“, „2B“, „3A“, „3B“, „4“, „6A“, „6B“, „7A“, „7B“, „8“, „H1“, „J1“, „K1“, „M1“, „9“, „10“, „11“, „12“, „13“, „J2“, „M2“, „15“, „16“, „17“, nebo „L1“, uvede se prázdná položka (NULL).</p>	Ano

Datový soubor VII  
**Údaje o karetním turnaji**

**Název datového souboru:**  
**turnaj.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o karetním turnaji včetně všech jeho částí i skupiny souvisejících karetních turnajů a informace o podmínkách konání a průběhu karetního turnaje.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každý karetní turnaj včetně všech jeho částí i skupiny souvisejících karetních turnajů se uvede jeden záznam.

Záznam týkající se karetního turnaje se poprvé poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne, ve kterém byla uskutečněna první transakce uvedená v datovém souboru turnaj\_tokyo.csv.

Záznam týkající se karetního turnaje se podruhé (se stejným IDTurnaj) poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne, ve kterém jsou známy všechny hodnoty položek záznamu.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název Položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDTurnaj	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor karetního turnaje</b> Identifikátor karetního turnaje označující karetní turnaj včetně všech jeho částí i skupiny souvisejících karetních turnajů. Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název Položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	OznaceniTurnaj	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Označení karetního turnaje</b> Uvede se označení karetního turnaje, které provozovatel uvedl v oznámení o konání karetního turnaje.	Ne
3.	VkladVyse	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Stanovená výše vkladu do karetního turnaje</b> Výše vkladu do karetního turnaje Uvede se údaj o výši vkladu do karetního turnaje. Mění-li se výše vkladu do karetního turnaje, uvedou se všechny stanovené výše vkladu či pravidla jejich určení spolu s uvedením časového úseku, ke kterému se uvedená výše vkladu do karetního turnaje vztahuje.	Ne
4.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, ve které se vklad do karetního turnaje přijímá.	Ne
5.	TurnajPocetHraci	Celé číslo	<b>Počet účastníků karetního turnaje</b> Uvede se celkový počet účastníků karetního turnaje. V případě, že všechny části karetního turnaje nebyly ukončeny, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
6.	TurnajPocetVyherci	Celé číslo	<b>Počet výherců karetního turnaje</b> Uvede se celkový počet výherců karetního turnaje, a to včetně všech jeho částí. V případě, že všechny části karetního turnaje nebyly ukončeny, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
7.	NarokVyhra	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Nárok na výhru</b> Uvedou se zejména údaje o vzniku nároku na výhru ve smyslu výherních umístění a způsobu určení výše výhry v tomto karetním turnaji.	Ne

Datový soubor VIII  
**Údaje o transakcích karetního turnaje**

**Název datového souboru:**  
**turnaj\_toky.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o úhrnu transakcí karetního turnaje, které souvisejí s provozním úsekem herní části karetního turnaje nebo byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část turnaje.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každý provozní úsek herní části karetního turnaje v datovém souboru PST\_usek.csv se uvede právě jeden záznam.

Záznam o úhrnu transakcí karetního turnaje, které souvisejí s provozním úsekem herní části karetního turnaje, se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byl provozní úsek herní části karetního turnaje zahájen.

Pro každý den mimo herní část karetního turnaje, ve kterém byly uskutečněny transakce, které se týkaly karetního turnaje identifikovaného v položce IDTurnaj se uvede právě jeden záznam.

Záznam o úhrnu transakcí karetního turnaje, které byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část turnaje, se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, které se shoduje s označením dne, ve kterém byla transakce uskutečněna.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamTurnaj	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor úhrnu transakcí karetního turnaje</b> Identifikátor označující úhrn transakcí karetního turnaje, které souvisí s provozním úsekem herní části karetního turnaje, nebo byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část karetního turnaje. Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDTurnaj	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor karetního turnaje</b> Identifikátor karetního turnaje Vzdálený datový soubor: turnaj.csv Vzdálená položka: IDTurnaj	Ne
3.	IDZaznamPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor provozního úseku herní části karetního turnaje</b> Identifikátor provozního úseku herní části karetního turnaje, kterých se záznam o úhrnu transakcí týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDZaznamPST V případě, že záznam označuje úhrn transakcí, které byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část karetního turnaje, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
4.	IDPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor herní části karetního turnaje</b> Identifikátor herní části karetního turnaje, kterých se záznam o úhrnu transakcí týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDPST V případě, že záznam označuje úhrn transakcí, které byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část karetního turnaje, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano
5.	UhrnVkladyVyse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vkladů</b> Uvede se výše celkového úhrnu vkladů, které byly uhrazeny v rámci provozního úseku herní části karetního turnaje, nebo které byly uskutečněny mimo herní část karetního turnaje v rámci jednoho dne.	Ne
6.	UhrnVyhryVyse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vyplacených výher</b> Uvede se výše celkového úhrnu výher, které byly vyplaceny v rámci provozního úseku herní části karetního turnaje, nebo které byly vyplaceny mimo herní část karetního turnaje v rámci jednoho dne.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
7.	UhrnVraceneVkladyV yse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vrácených vkladů</b> Uvede se výše celkového úhrnu vrácených vkladů ke karetnímu turnaji. Nebyly-li vklady do karetního turnaje provozovatelem vráceny, uvede se prázdná položka (NULL). Uvede se výše celkového úhrnu vrácených vkladů, které byly vráceny v rámci provozního úseku herní části karetního turnaje, nebo které byly vráceny mimo herní část karetního turnaje v rámci jednoho dne.	Ne
8.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, v níž byl úhrn transakcí do karetního turnaje uskutečněn.	Ne
9.	UhrnTransakceDatum	Datum	<b>Datum úhrnu transakcí</b> V případě, že záznam označuje úhrn transakcí, které byly uskutečněny v rámci jednoho dne mimo herní část turnaje, uvede se kalendářní den, ve kterém byly uskutečněny. V případě, že záznam označuje úhrn transakcí, které souvisí s provozním úsekem herní části karetního turnaje, uvede se prázdná položka (NULL).	Ano

Datový soubor IX  
**Údaje o možné výhře**

**Název datového souboru:**  
**mozna\_vyhra\_stul.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o možné výhře určené na základě kumulování části vkladů u hracího stolu živé hry.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každý provozní úsek hracího stolu živé hry (identifikovaný položkou IDZaznamPST v datovém souboru PST\_usek.csv), ve které se možná výhra kumuluje, se uvede právě jeden záznam.

Záznam s údaji o možné výhře se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byl provozní úsek hracího stolu živé hry zahájen.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDMoznaVyhra	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDZaznamPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor provozního úseku hracího stolu živé hry</b> Identifikátor provozního úseku hracího stolu živé hry, kterého se záznam o možné výhře týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDZaznamPST	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	IDPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor hracího stolu živé hry</b> Identifikátor hracího stolu živé hry, kterého se záznam o možné výhře týká. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDZaznamPST	Ne
4.	MoznaVyhraNazev	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Označení možné výhry</b> Uvede se označení možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u příslušného hracího stolu živé hry.	Ne
5.	MoznaVyhraVysePocatek	Desetinné číslo	<b>Výše možné výhry v počátečním stavu</b> Uvede se výše možné výhry specifikované v položce MoznaVyhraNazev v počátečním stavu pro daný provozní úsek hracího stolu živé hry.	Ne
6.	MoznaVyhraVyseKonec	Desetinné číslo	<b>Výše možné výhry v konečném stavu</b> Uvede se výše možné výhry specifikované v položce MoznaVyhraNazev v konečném stavu pro daný provozní úsek hracího stolu živé hry.	Ne
7.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, v níž se možná výhra kumuluje.	Ne

Datový soubor X  
Údaje o centrálním měnovém kurzu

**Název datového souboru:**  
**mena\_kurz\_centralni.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o centrálním měnovém kursu pro přepočítání mezi dvojicí měn, tj. herní měnou a českými korunami nebo mezi herní měnou a jinou herní měnou.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí vždy.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Za každý kalendářní den se uvede záznam za každou dvojici měn.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamKurz	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor záznamu o výši centrálního měnového kurzu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků	<b>Identifikátor provozovatele</b> Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup. Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv Vzdálená položka: IDProvozovatel	Ne

3.	HraDruh	Text o délce 1 znak	<b>Druh hazardní hry</b> Jednopísmenné označení druhu hazardní hry. Uvede se: B – bingo Z – živá hra	Ne
4.	KurzVyse	Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy	<b>Centrální měnový kurz</b> Uvede se výše centrálně stanoveného kurzu pro přepočítání mezi dvojicí měn.	Ne
5.	MenaKodHerni	Text o délce 3 znaky	<b>Kód herní měny</b> Uvede se kód herní měny, a to včetně české koruny, ve které byla herní a finanční data ve výkaznictví uvedena.	Ne
6.	MenaKodJina	Text o délce 3 znaky	<b>Kód české koruny nebo jiné herní měny</b> Uvede se kód české koruny nebo jiné herní měny používané provozovatelem pro přepočítání měn.	Ne
7.	Datum	Datum	<b>Označení kalendářního dne</b> Uvede se kalendářní den, ke kterému je výše měnového kurzu stanovena.	Ne

Datový soubor XI  
**Údaje o stavu hodnotových žetonů v kasinu**

**Název datového souboru:**  
**zetony.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor v automatizovaném výstupu pro živou hru neprovozovanou jako internetová hra obsahuje údaje o stavu hodnotových žetonů v kasinu na počátku a konci kalendářního čtvrtletí v kasinu nebo v den zahájení nebo ukončení provozování živé hry v kasinu.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Pro každé kasino a každou měnu se uvede právě jeden záznam o stavu hodnotových žetonů v kasinu.

Záznam s údaji o stavu hodnotových žetonů v kasinu se poskytne v balíčku za vykazované období prvního a posledního dne kalendářního čtvrtletí. V případě, že provozovatel zahájil nebo ukončil provozování živé hry v kasinu v jiný než první nebo poslední den kalendářního čtvrtletí, uvede se stav hodnotových žetonů v kasinu za den, kdy k zahájení nebo ukončení provozování živé hry v kasinu došlo.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamZetony	Identifikátor s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor záznamu o stavu hodnotových žetonů v kasinu</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor místa</b> Identifikátor kasina, kterého se záznam týká. Vzdálený datový soubor: misto.csv Vzdálená položka: IDMisto	Ne
3.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny hodnotových žetonů.	Ne
4.	StavVyse	Desetinné číslo	<b>Stav hodnotových žetonů</b> Uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny evidovaných v kasinu. Za hodnotové žetony v kasinu se považují všechny hodnotové žetony umístěné v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů, pokladně na spropitné a dalších prostorech kasina.	Ne
5.	Datum	Datum	<b>Označení kalendářního dne</b> Uvede se kalendářní den, ke kterému je stav hodnotových žetonů uveden.	Ne

Datový soubor XII  
**Údaje o hře binga**

**Název datového souboru:**  
**bingo.csv**

**Obsah datového souboru:**  
Datový soubor obsahuje údaje o hře binga.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o bingu neprovozovaném jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
Za každou hru binga se uvede právě jeden záznam.

Záznam s údaji o hře binga se poskytne v balíčku za vykazované období kalendářního dne, ve kterém byl provozní úsek pokladny kasina obsahující údaje týkající se binga zahájen.

Záznam týkající hry binga se poprvé poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne, ve kterém byla uskutečněna první transakce uvedená v datovém souboru bingo\_tokyo.csv.

Záznam týkající se hry binga se podruhé (se stejným IDBingoHra) poskytne v balíčku za vykazované období provozního dne, ve kterém jsou známy všechny hodnoty položek záznamu.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDBingoHra	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor hry binga</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
2.	IDHra	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor binga</b> Identifikátor binga, které se hraje v rámci hry binga, za kterou jsou údaje poskytovány. Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv. Vzdálená položka: IDHra	Ne
3.	Osudi	Text s maximální délkou 50 znaků	<b>Výrobní číslo losovacího osudí pro bingo</b> Uvede se výrobní číslo generátoru náhodných čísel, kterým je určen výsledek hazardní hry a které je uvedeno v povolení k umístění herního prostoru a prostřednictvím kterého probíhá hra binga.	Ne
4.	ZahajeniCas	Datum a čas	<b>Datum a čas zahájení</b> Uvede se datum a čas zahájení hry binga, které se záznam týká.	Ne
5.	PovinnyVkladVyse	Text s maximální délkou 250 znaků	<b>Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket</b> Uvede se stanovená výše sázky do hry binga za jeden sázkový tiket.	Ne
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, v níž se sázkové tikety do hry binga prodávají.	Ne
7.	JackpotVyse	Desetinné číslo	<b>Výše nedosažených výher</b> Uvede se výše nedosažených výher z předchozích sázkových období, kterou je možné získat v rámci hry binga, které se záznam týká.	Ne
8.	IDMisto	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor místa</b> Identifikátor kasina, kterého se záznam týká. Vzdálený datový soubor: misto.csv Vzdálená položka: IDMisto	Ne

Datový soubor XIII  
**Údaje o transakcích hry bingo**

**Název datového souboru:**  
**bingo\_toky.csv**

**Obsah datového souboru:**  
 Datový soubor obsahuje údaje o úhrnu transakcí hry bingo.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**  
 Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o bingu neprovozovaném jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**  
 Pro každý den, ve kterém byly uskutečněny transakce, které se týkaly hry bingo identifikované v položce IDBingoHra, se uvede právě jeden záznam.  
 Záznam o úhrnu transakcí hry bingo, které byly uskutečněny v rámci jednoho dne, se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, které se shoduje s označením dne, ve kterém byla transakce uskutečněna.

**Přehled položek záznamu v datovém souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
1.	IDZaznamBingoHra	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor úhrnu transakcí hry bingo</b> Identifikátor úhrnu transakcí hry bingo Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	IDBingoHra	Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor hry bingo</b> Identifikátor hry bingo Vzdálený datový soubor: bingo.csv. Vzdálená položka: IDBingoHra	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná?
3.	UhrnVkladyVyse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vkladů do hry binga</b> Uvede se výše celkového úhrnu vkladů do hry binga identifikované v rámci položky IDBingoHra, které byly uhrazeny v rámci jednoho dne.	Ne
4.	UhrnVyhryVyse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga</b> Uvede se výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga identifikované v rámci položky IDBingoHra, které byly vyplaceny v rámci jednoho dne.	Ne
5.	UhrnVraceneVkladyVyse	Desetinné číslo	<b>Výše celkového úhrnu vrácených vkladů ze hry binga</b> Uvede se výše celkového úhrnu vrácených vkladů do hry binga identifikované v rámci položky IDBingoHra, které byly vráceny v rámci jednoho dne.	Ne
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, v níž byl úhrn transakcí do hry binga identifikované v rámci položky IDBingoHra uskutečněn.	Ne
7.	UhrnTransakceDatum	Datum	<b>Datum úhrnu transakcí</b> Uvede se kalendářní den, ve kterém byly transakce uskutečněny.	Ne

### Datový soubor XIX Údaje o platebních transakcích

**Název datového souboru:**  
**navstevnik\_transakce.csv**

**Obsah datového souboru:**

Datový soubor obsahuje údaje o platebních transakcích návštěvníka kasina souvisejících s nákupem nebo výměnou hodnotových žetonů, které byly realizovány v období, za které je automatizovaný výstup poskytován.

**Podmínky pro zařazení souboru do datového balíčku:**

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

**Podmínky pro zařazení záznamu do datového souboru:**

Záznam týkající se platební transakce se poskytne v automatizovaném výstupu za vykazované období, ve kterém byla transakce uskutečněna.

**Přehled položek záznamu v souboru s dalšími upřesňujícími informacemi:**

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná ?
1.	IDTransakce	Identifikátor s maximální délkou 50 znaků	<b>Identifikátor platební transakce</b> Identifikátor se člení na dvě části. První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním úvodního povolení. Druhá část: řetězec určený provozovatelem.	Ne
2.	HID	Text s maximální délkou 36 znaků	<b>Herní identifikátor osoby</b> Jednoznačný herní identifikátor osoby zasláný provozovateli ministerstvem při registraci a zřízení uživatelského konta z důvodu ověření, zda konkrétní osoba je nebo není zapsána v rejstříku fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách.	Ne

Pořadí položky	Strojový název položky	Datový typ	Označení (tučně) a popis položky záznamu	Může být položka prázdná ?
3.	IDPST	Referenční vazba s maximální délkou 70 znaků	<b>Identifikátor pokladny kasina nebo hracího stolu živé hry</b> Identifikátor pokladny kasina nebo hracího stolu živé hry, na kterém byla transakce uskutečněna. Vzdálený datový soubor: PST_usek.csv Vzdálená položka: IDPST	Ne
4.	TransakceVyse	Desetinné číslo	<b>Výše platební transakce</b> Uvede se výše peněžních prostředků, za které byly nakoupeny nebo vyměněny hodnotové žetony.	Ne
5.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	<b>Kód měny</b> Uvede se kód měny, za kterou byly nakoupeny nebo vyměněny hodnotové žetony.	Ne
6.	TransakceCas	Datum a čas	<b>Datum a čas platební transakce</b> Uvede se datum a čas, kdy došlo k platební transakci.	Ne
7.	TransakceDruh	Binární hodnota	<b>Druh platební transakce</b> Způsob, zda se transakce týká nákupu nebo výměny hodnotových žetonů. Uvede se: 0 – nákup 1 – výměna	Ne
8,	TransakceZpusob	Binární hodnota	<b>Způsob platební transakce</b> Způsob, jakým byla transakce provedena. Uvede se: 0 – platba v hotovosti 1 – bezhotovostní platba	Ne

## Pododdíl 5 Vytvoření datového balíčku

Datový balíček obsahující automatizovaný výstup vytvoří provozovatel následujícím postupem:

1. Z jednotlivých datových souborů tvořících obsah automatizovaného výstupu vytvoří provozovatel komprimovaný datový balíček.
2. Komprimovaný datový balíček zašifruje provozovatel veřejným klíčem zveřejněným na internetových stránkách ministerstva.
3. Zašifrovaný komprimovaný datový balíček zapečetí provozovatel svou uznávanou elektronickou pečetí.

## Oddíl 2 Poskytování automatizovaného výstupu

### I. Způsob poskytování automatizovaného výstupu provozovatelem

Provozovatel poskytuje automatizovaný výstup v zašifrovaném komprimovaném datovém balíčku zapečetěném jeho uznávanou elektronickou pečetí tak, že jej zpřístupní na následující adrese přístupné šifrovaným autentizovaným přenosem pomocí protokolu HTTPS:

**https://<URL>/<Název balíčku>.zip.p7e.p7s**

Orgán vykonávající dozor přistupuje k automatizovanému výstupu vystavenému na této adrese metodou GET protokolu HTTP podle standardu RFC 7231.

Část adresy	Upřesnění
<URL>	Část adresy internetové stránky používaná k sestavení adresy, jejímž prostřednictvím provozovatel poskytuje orgánu vykonávajícímu dozor automatizovaný výstup.
<Název balíčku>	Název poskytnutého souboru s automatizovaným výstupem bez všech přípon.

### II. Požadavky na dostupnost internetové adresy provozovatele

Internetová adresa poskytnutá provozovatelem pro účely poskytování automatizovaného výstupu musí být trvale veřejně přístupná prostřednictvím internetu a délka jednotlivého výpadku nesmí převýšit 24 hodin.

### III. Potvrzení o přijetí automatizovaného výstupu

Celní úřad odešle potvrzovací balíček šifrovaným autentizovaným přenosem pomocí protokolu HTTPS metodou POST protokolu HTTP podle standardu RFC 7231.

V případě, že je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný, odešle celní úřad potvrzovací balíček na adresu:

**https://<URL OK>?protokol=<Název balíčku>.ok.zip.p7e.p7s**

V případě, že poskytnutý automatizovaný výstup není formálně správný, odešle celní úřad potvrzovací balíček na adresu:

**https://<URL chyba>?protokol=<Název balíčku>.err.zip.p7e.p7s**

Celní úřad vystaví potvrzovací balíček také na serveru, ke kterému má provozovatel přístup šifrovaným autentizovaným přenosem pomocí protokolu HTTPS.

Část adresy pro zaslání potvrzovacího balíčku	Upřesnění
<URL OK>	Část adresy internetové stránky poskytnutá provozovatelem a používaná k sestavení adresy, na kterou má být zaslán potvrzovací balíček v případě, kdy je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný.
<URL chyba>	Část adresy internetové stránky poskytnutá provozovatelem a používaná k sestavení adresy, na kterou má být zaslán potvrzovací balíček v případě, kdy poskytnutý automatizovaný výstup není formálně správný.
<Název balíčku>	Název poskytnutého souboru s automatizovaným výstupem beze všech přípon.

#### IV. Potvrzovací balíček

V případě, že je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný, potvrdí celní úřad tuto skutečnost potvrzovacím datovým souborem s názvem <Název balíčku>.ok, obsahujícím informace o úspěšném zpracování balíčku.

V případě, že poskytnutý automatizovaný výstup obsahuje formální chyby, potvrdí celní úřad tuto skutečnost potvrzovacím datovým souborem s názvem <Název balíčku>.err, obsahující počítačový výstup ze zpracování automatizovaného výstupu.

Část názvu potvrzovacího datového souboru	Upřesnění
<Název balíčku>	Název poskytnutého souboru s automatizovaným výstupem beze všech přípon.

Potvrzovací balíček vytvoří celní úřad následujícím postupem:

1. Z potvrzovacího datového souboru vytvoří celní úřad komprimovaný datový balíček.
2. Komprimovaný datový balíček zašifruje celní úřad veřejným klíčem provozovatele.
3. Zašifrovaný komprimovaný datový balíček zapečetí celní úřad kvalifikovanou elektronickou pečetí a kvalifikovaným elektronickým časovým razítkem.

### Oddíl 3

#### Společná ustanovení

##### I. Vytvoření komprimovaného datového balíčku

Při vytváření komprimovaného datového balíčku z jednoho nebo více souborů se tyto soubory zkomprimují do jednoho souboru metodou ZIP podle standardu ISO/IEC 21320-1:2015.

Soubory v datovém balíčku nejsou uspořádány do adresářů.

Název souboru s komprimovaným datovým balíčkem se opatří příponou **zip**.

## II. Šifrování souboru

Při šifrování souboru veřejným klíčem se zašifrovaný soubor uloží ve formátu Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podle standardu RFC 5652.

Název zašifrovaného souboru, včetně případné přípony, se opatří příponou **p7e**.

## III. Pečetění souboru provozovatelem

Při pečetění souboru provozovatel opatří soubor uznávanou elektronickou pečetí ve formátu CAdES podle standardů ČSN ETSI EN 319 122-1 V1.1.1 a ČSN ETSI EN 319 122-2 V1.1.1.

Zapečetěná data, elektronická pečeť a případné elektronické časové razítko jsou uloženy v jednom souboru, jehož název, včetně případné přípony, se opatří příponou **p7s**.

## IV. Pečetění souboru celním úřadem

Při pečetění souboru celní úřad opatří soubor kvalifikovanou elektronickou pečetí s kvalifikovaným elektronickým časovým razítkem ve formátu CAdES-B-T podle standardů ČSN ETSI EN 319 122-1 V1.1.1 a ČSN ETSI EN 319 122-2 V1.1.1.

Zapečetěná data, kvalifikovaná elektronická pečeť a kvalifikované elektronické časové razítko jsou uloženy v jednom souboru, jehož název, včetně případné přípony, se opatří příponou **p7s**.

## V. Šifrovaný autentizovaný přenos pomocí protokolu HTTPS

Při šifrovaném autentizovaném přenosu pomocí protokolu HTTPS musejí být splněny následující podmínky:

1. Použitým protokolem musí být HTTP/1.1 podle standardu RFC 7230 s možností použití hlaviček „Accept-Ranges“, „Range“ a „Content-Range“ podle standardu RFC 7233.
2. Přenos musí probíhat prostřednictvím kryptografického protokolu Transport Layer Security (TLS) ve verzi alespoň 1.2 podle standardu RFC 5246.
3. Přístup k internetové stránce je autentizován kvalifikovaným klientským certifikátem ve formátu X.509 podle standardů RFC 5246 a RFC 5280.

## VI. Obecné požadavky na používané kryptografické prostředky

Použité kryptografické algoritmy, kryptografické klíče a certifikáty musejí splňovat požadavky na kryptografické prostředky podle vyhlášky upravující kybernetickou bezpečnost.

## VII. Dekadické kódy znaků

Dekadické kódy znaků představují pro účely poskytování automatizovaného výstupu kódy znaků ze znakové sady Unicode v souladu se standardem RFC 3629.

## VIII. Použití strojopisného písma v této příloze

V případě, že je určitý text v této příloze uveden ve strojopisném písmu, uvede se přesně v uvedeném znění. Při tom platí, že znak **□** představuje mezeru (znak s dekadickým kódem 32), znaky **0 1 2 3 4 5 6 7 8 9** představují číslice (znaky s dekadickým kódem 48 až 57), znaky **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z** představují velká písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 65 až 90), znaky **a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z** představují malá písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 97 až 122), znak **\_** představuje

podtržítka (znak s dekadickým kódem 95) a znak . představuje tečku (znak s dekadickým kódem 46).

## IX. Použité standardy

Označení standardu	Standard
ČSN ETSI EN 319 122-1 V1.1.1	Elektronické podpisy a infrastruktury (ESI) – Digitální podpisy CAdES – Část 1: Stavební bloky a základní podpisy CAdES ze dne 1. listopadu 2016
ČSN ETSI EN 319 122-2 V1.1.1	Elektronické podpisy a infrastruktury (ESI) – Digitální podpisy CAdES – Část 2: Rozšířené podpisy CAdES ze dne 1. listopadu 2016
ISO 4217:2015	Codes for the representation of currencies ze srpna 2015
ISO/IEC 21320-1:2015	Information technology – Document Container File – Part 1: Core z října 2015
RFC 3339	Date and Time on the Internet: Timestamps z července 2002 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc3339">https://tools.ietf.org/html/rfc3339</a>
RFC 3629	UTF-8, a transformation format of ISO 10646 z listopadu 2003 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc3629">https://tools.ietf.org/html/rfc3629</a>
RFC 8446	The Transport Layer Security (TLS) Protocol Version 1.3 ze srpna 2018 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc8446">https://tools.ietf.org/html/rfc8446</a>
RFC 5280	Internet X.509 Public Key Infrastructure Certificate and Certificate Revocation List (CRL) Profile z května 2008 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc5280">https://tools.ietf.org/html/rfc5280</a>
RFC 5652	Cryptographic Message Syntax (CMS) ze září 2009 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc5652">https://tools.ietf.org/html/rfc5652</a>
RFC 9110	HTTP Semantics z června 2022 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc9110">https://tools.ietf.org/html/rfc9110</a>
RFC 9112	HTTP/1.1 z června 2022 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc9112">https://tools.ietf.org/html/rfc9112</a>
RFC 7233	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Range Requests z června 2014 <a href="https://tools.ietf.org/html/rfc7233#section-2.3">https://tools.ietf.org/html/rfc7233#section-2.3</a>