

Saskaņā ar Likuma par nejausības spēlēm (Slovēnijas Republikas Oficiālais vēstnesis "Uradni list RS" Nr. 14/11 – oficiālais konsolidētais teksts, Nr. 108/12, Nr. 11/14 – lab. un Nr. 40/14) 3.a panta 3. punktu finanšu ministrs izdod šādus noteikumus.

**NOTEIKUMI**  
**par grozījumiem Noteikumos par nejausības spēļu nodrošināšanu internetā vai ar citiem telesakaru līdzekļiem**

1. pants

Noteikumos par nejausības spēļu nodrošināšanu internetā vai ar citiem telesakaru līdzekļiem ("Uradni list RS" Nr. 42/08, 103/08, 109/12 un 113/23) pēc 3. panta pievieno šādu jaunu 3.a pantu:

"3.a pants

(1) Datus par notikumiem un darījumiem, kas reģistrē darbību īstenošanu atsevišķā tiešsaistes nejausības spēlē tiešsaistes spēļu sistēmā, koncesionārs iesniedz uzraudzības iestādes informācijas sistēmā, izmantojot izveidoto vienoto tiešsaistes pakalpojumu, ne vēlāk kā divas stundas pēc iepriekšējās grāmatvedības dienas beigām. Iepriekšējā teikumā minēto datu saturs ir noteikts šajos noteikumos un koncesijas līgumos, un šo datu nosūtīšanas veids ir noteikts šo noteikumu 1. un 2. pielikumā.

(2) Iepriekšējā punktā minētajiem datiem ir jābūt pareiziem un patiesiem, un tiem ir jāatspoguļo tiešsaistes nejausības spēļu procesa faktiskā norise, tiem ir jābūt aizsargātiem pret neatļautu piekļuvi, turpmāku iekļaušanos datos, to grozīšanu, dzēšanu vai papildināšanu."

2. pants

Noteikumu 6. panta tekstam piešķir numuru "1." un pievieno šādu jaunu 2. punktu:

"2. Ja iepriekšējā punktā minētā iekārta vai iekārtas daļa atrodas ārpus Slovēnijas Republikas, koncesionārs nodrošina uzraudzības iestādei tādu pašu piekļuvi, pārbaudes un uzraudzības līmeni kā tad, ja šī iekārta atrodas Slovēnijas Republikā."

3. pants

Noteikumiem pievieno 1. un 2. pielikumu, kas ir šo noteikumu neatņemama sastāvdaļa.

**NOBEIGUMA NOTEIKUMS**

4. pants

Šie noteikumi stājas spēkā trīsdesmitajā dienā pēc to publicēšanas "Uradni list RS".

Nr. 007-145/2025

Ļubļanā, [datums] \_\_\_\_\_

EVA: 2025-1611-0023

Klemen Boštjančič

finanšu ministrs

**1. pieliku**

ms

# TEHNISKIE NORĀDĪJUMI – TIEŠSAISTES SPĒĻU SISTĒMA (TSS) – KLASISKĀS NEJAUŠĪBAS SPĒLES

## 1 IEVADS

Koncesionāri, kas Slovēnijas Republikas teritorijā organizē klasiskās nejaušības spēles (turpmāk tekstā "koncesionāri"), paziņo informāciju saskaņā ar spēkā esošo XML shēmu. Attiecībā uz obligātajiem un fakultatīvajiem datiem, kuri koncesionāram ir jāpaziņo, ņem vērā XML shēmā definēto elementu noteikumus, aprakstus un vērtības.

Ziņošanai ir jāizmanto šāda veida ziņojumi:

- datu ziņojums, kurā var būt dati, kas attiecas uz atsevišķu pārskata dienu vai koncesionāra reģistriem, vai dati, ko pieprasījusi uzraudzības iestāde;
- statusa ziņojums, ko nosūta, atbildot uz datu ziņojumu. Ar statusa ziņojumu datu ziņojuma saņēmējs vai nu pieņem, vai noraida datu ziņojuma sūtītāja sūtīto ziņojumu. Ja ziņojums tiek noraidīts, tas nozīmē, ka koncesionārs datus nav paziņojis;
- ziņojums ar pieprasījumu, kuru koncesionārs pārņem no uzraudzības iestādes un kurā ietverts datu pieprasījums.

Koncesionāriem, ziņojot uzraudzības iestādei saistībā ar pienākumu ziņot par atsevišķiem elementiem, ir šādas iespējas:

- "obligāti" nozīmē, ka elements ir jāievada. Uzraudzības iestāde šādu elementu kontrolēs saskaņā ar darījumdarbības noteikumiem, kas tālāk iekļauti norādījumos attiecīgajā tabulā (ailē "Pienākums");
- "tukšs" nozīmē, ka koncesionāram ir jāievada šis elements, ja ir noticis notikums.

## 2 ZIŅOJUMA FORMĀTS UN SATURS

### 2.1 Sūtītājs

Sīkāka informācija par ziņojuma sūtītāju.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
PRIREDELJ_NO_ID	STRING	Operatora nodokļa maksātāja identifikācijas numurs	Obligāti
KONCESIJA_NO_ID	STRING	Operatora koncesijas unikālais kods	
TIP_SPOROCILA	STRING	Ziņojumu veids, kas aprakstīts īpašajā norādījumā	Obligāti
DOCREFID	STRING	Unikāls ziņojuma kods	Obligāti
CORRDOCREFID	STRING	Unikāls ziņojuma kods, kas labots ar kārtējo ziņojumu	
REQREFID	STRING	Unikāls pieprasījuma kods	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Kontaktpersonas vārds un uzvārds	Obligāti
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	Kontaktpersonas tālruņa numurs	Obligāti
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Kontaktpersonas e-pasta adrese	Obligāti
DATUM_PRENOSA	DATETIME	Elements ietver informāciju par to, kad ziņojums ģenerēts.	Obligāti
DATUM_OD	DATETIME	Datu perioda sākuma datums un laiks	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	Datu perioda beigu datums un laiks	Obligāti

Piezīme: ir iespējams ievadīt vairākas kontaktpersonas.

#### 2.1.1 Statusno\_Sporocilo

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
ORIGINALMESSA_GEREFID	STRING	Unikāls oriģināls ziņojuma kods	Obligāti
STATUS	STRING	Ziņojuma pieņemšanas statuss	
NAPAKA	-	Sk. tālāk	

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
KODA	STRING	Unikāls oriģināls ziņojuma kods	
OPIS	STRING	Ziņojuma pieņemšanas statuss	

## 2.2 NISBody

### 2.2.1 Porocilo\_SIS\_Kla

Kopīgie elementi

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IGRA_NO_ID	STRING	Spēles kods	Obligāti
PODIGRA_NO_ID	STRING	Apakšspēles kods	
PROD_MESTO	INTEGER	Tirdzniecības vietas veids (1 = internets, 2 = cits)	
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Laimesta veids	

#### 2.2.1.1 Krog

Vispārīga informācija par spēļu sēriju.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	Obligāti
KROG_ST	STRING	Sērijas/kārtas numurs	Obligāti
KROG_LETO	INTEGER	Sērija/kārtas gads	
DATUM_ZAC	DATETIME	Sēriju pārdošanas sākuma datums un laiks	Obligāti
DATUM_ZAK	DATETIME	Sēriju pārdošanas beigu datums un laiks	
DATUM_LIK	DATE	Sēriju likvidācijas datums	
CENA	DECIMAL	Billetes cena sērijās	
SRECKA_ST	INTEGER	Sērijās izsniegto biļešu skaits	
SRECKA_VR	DECIMAL	Sērijās izsniegto biļešu vērtība	
SKLAD_VR	DECIMAL	Laimestu fonda apmērs sērijās	
DATUM_SPR	DATE	Datums un laiks, kad mainīti sēriju dati	

### 2.2.1.2 Promet\_Dan

Dati par derībām un prognozēm, pamatojoties uz iemaksu un izmaksu datumu, dati par dienas iemaksām un izmaksu koncesionārā un dati par laimestiem, ja rezultātu nosaka izlozējot, pamatojoties uz izmaksu datumu.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	Obligāti
DATUM	DATE	Datums	
DATUM_VNOS	DATE	Ieiešanas datums	
DATUM_SPR	DATE	Izmaiņas datums	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Izlozes Nr.	
KROG_LETO	INTEGER	Kārtas gads	
KROG_ST	STRING	Kārtas Nr.	
VPL_ST	INTEGER	Iemaksu skaits	
VPL_VR	DECIMAL	Iemaksu vērtība	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Izmaksāto laimestu skaits	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Izmaksāto laimestu vērtība	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Izmaksu vērtība, kas samazināta par nejaušības spēļu laimestu nodokli	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Nejausības spēļu laimestu nodokļa vērtība	
DOBITEK	-	Sk. tālāk	

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Īpašā laimesta vai laimesta veids, kas pārsniedz noteiktu summu	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Īpašo laimestu skaits	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Īpašo laimestu vērtība	

### 2.2.1.3 Promet\_Krog

Dati par likmēm un prognozēm vai izlozēm pa kārtām vai sērijām, dati par biļetēm uz apmaksātām prognozēm un likmēm, kurām ir beidzies laimestu izmaksas termiņš, dati par laimestiem pa kārtām, ja rezultātu nosaka ar izlozi, dati par laimestu izmaksas termiņu, ja rezultātu nosaka ar izlozi, dati par koncesionāra veikto spēles likvidāciju pa kārtām un kopējie dati pa kārtām.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	Obligāti
DATUM	DATETIME	Kārtas datums	
DATUM_VNOS	DATETIME	Ieiešanas datums	
DATUM_SPR	DATETIME	Izmaiņas datums	
DATUM_ROK	DATETIME	Laimesta izmaksas termiņa datums	
DATUM_OD	DATETIME	Datums no	
DATUM_DO	DATETIME	Datums līdz	
ZREBANJE_CAS	DATETIME	Izlozes datums un laiks.	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Izlozes Nr.	
KROG_LETO	INTEGER	Kārtas gads	
KROG_ST	STRING	Kārtu skaits, sērijas	
VPL_ST	INTEGER	Izmaksu skaits	
VPL_VR	DECIMAL	Izmaksu vērtība	
VPL_VR_NETO	DECIMAL	Izmaksu vērtība bez loteriju nodokļa	
SKLADR1_VR	DECIMAL	Rezerves fonda vērtība 1. kategorijas laimestiem	
SKLADR2_VR	DECIMAL	Rezerves fonda vērtība 2. kategorijas laimestiem	
SKLADR_VR	DECIMAL	Laimestiem paredzētā rezerves fonda vērtība	
SKLAD_VR	DECIMAL	Laimestu fonda vērtība	
SKLAD_POV	DECIMAL	Laimestu fonda palielinājums no neizmaksātajiem laimestiem	
SKLAD_POV_REZ	DECIMAL	Laimestu fonda palielinājums no rezerves fonda	
SKLAD_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Laimestu fonda kopējā vērtība	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Laimesta fonda daļa	
SKLAD_PRENOS	DECIMAL	Laimestu fonda pārskaitīšana	
SKLAD_POV_VR	DECIMAL	Palielinātā laimestu fonda vērtība	
SKLAD_POV_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Kopējā palielinātā laimestu fonda vērtība	
DOBITEK_ST	INTEGER	Laimestu skaits	
DOBITEK_VR	DECIMAL	Laimestu vērtība	
DOBITEKNIZ_ST	INTEGER	Neizmaksāto laimestu skaits	
DOBITEKNIZ_VR	DECIMAL	Neizmaksāto laimestu vērtība	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Izmaksāto laimestu skaits	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Izmaksāto laimestu vērtība	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Izmaksu vērtība, kas samazināta par nejaušības spēļu laimestu nodokli	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Nejaušības spēļu laimestu nodokļa vērtība	
IZZR_STEVLKE	STRING	Izlozētie skaitļi	
DOBITEK	-	Sk. tālāk	

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Īpašā laimesta vai laimesta veids, kas pārsniedz noteiktu summu	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Īpašo laimestu skaits	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Īpašo laimestu vērtība	

#### 2.2.1.4 Dogodki

Dati par publicētajiem notikumiem.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	Obligāti
DATUM_DOGODKA	DATETIME	Notikuma datums un laiks	
DATUM_OBJAVE	DATETIME	Publikācijas datums un laiks	
DATUM_SPR	DATETIME	Izmaiņu datums un laiks:	
ST_DOGODKA	INTEGER	Unikālais notikuma Nr.	
NAZIV_DOGODKA	STRING	Dienas notikuma kods, piem.: "Slovēnija-Serbija"	
VRSTA_SPR	INTEGER	Izmaiņu veids (1 = pievienots notikums, 2 = kvotas izmaiņas, 3 = datuma maiņa, 4 = slēgts/atvērts notikums, 5 = pabeigts notikums)	

#### 2.2.1.5 Sklad\_Dobitek

Laimestu fonda dati.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	Obligāti
MESEC	INTEGER	Mēnesis (GGGGMM formātā)	
VPL_VR	DECIMAL	Iemaksu vērtība	
IZPL_VR	DECIMAL	Izmaksu vērtība	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Laimestu fonda daļa	
SKLAD_VR	DECIMAL	Laimestu fonda vērtība	
SKLAD_POV	DECIMAL	Laimestu fonda palielinājums no neizmaksātajiem laimestiem	
DATUM_VNOS	DATE	Ieiešanas datums	
DATUM_SPR	DATE	Pēdējās pārbaudes datums	

## 2.3 Zahteve NO

### 2.3.1 Zahteva\_NO

Datu pieprasījums

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IGRA_NO_ID	STRING	Spēles kods	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Apakšspēles kods	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Unikāls datu veida kods	
DATUM_OD	DATETIME	Pieprasīto datu perioda sākuma datums un laiks	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	Pieprasīto datu perioda beigu datums un laiks. Tukšs nozīmē līdz brīdim, kad tiek ģenerēts XML.	
TABELA_NO_ID	STRING	Tabulas pārskaitīšanai	
IGRALEC_ID	STRING	Spēlētāja individuālais identifikācijas numurs	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Spēlētāja vinnētā summa (no noteiktas vērtības)	
IN_ID	STRING	Spēļu ierīces kods	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistes, 9 = cits	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Unikāls notikuma kods, ko noteikusi un publicējusi uzraudzības iestāde	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	

### 2.3.2 Spletņa\_Igra

Dati par spēlētājām tiešsaistes spēlēm.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IGRALEC_ID	STRING	Spēlētāja individuālais identifikācijas numurs	Obligāti
CAS_ZACETNI	DATETIME	Tiešsaistes spēles sākuma laiks	Obligāti
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Tiešsaistes spēles beigu laiks	
VPLACILO	DECIMAL	Iemaksu vērtība atsevišķai tiešsaistes spēlei	Obligāti
CAS_VPL	DATETIME	Laiks, kad notiek iemaksa tiešsaistes spēlē	Obligāti
STATUS	INTEGER	Tiešsaistes spēles statuss (1 = notiek, 2 = nepabeigta, 3 = pabeigta)	Obligāti
IZID	STRING	Tiešsaistes spēles iznākums	
CAS_IZIDA	DATETIME	Tiešsaistes spēles iznākuma reģistrēšanas laiks	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Spēlētāja laimētā summa	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Summa spēlētāja kontā tiešsaistes spēles sākumā	Obligāti
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Summa spēlētāja kontā tiešsaistes spēles beigās	
IGRA_NO_ID	STRING	Spēlētās tiešsaistes spēles identifikācijas kods	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	

### 3 DATU SNIEGŠANAS METODE

Par iepriekšējo pārskata dienu vai periodu kopš iepriekšējās datu nosūtīšanas koncesionāram informācija ir jāsniedz Slovēnijas Republikas finanšu pārvaldei (*FURS*) ne vēlāk kā divas stundas pēc pārskata dienas beigām, savukārt uzraudzības iestādes papildu pieprasījumu gadījumā – ne vēlāk kā stundu pēc pieprasījuma pārsūtīšanas.

Koncesionāram ar 15 minūšu intervālu ir jāpārbauda, vai uzraudzības iestādes servera sistēmā nav ienācis pieprasījums pēc papildu datiem.

Koncesionārs iesniedz ziņojumu elektroniski, izmantojot *eDavki* portālu.

Dati ir jāievada noteiktajā *XML* shēmā, kas publicēta *FURS* tīmekļa vietnē.

Lai sagatavotu ziņojumus iepriekš norādītajai shēmai un lai koncesionārs varētu pārbaudīt uzraudzības iestādes papildu prasības, *FURS* sagatavos tehnisko protokolu un publicēs to *FURS* tīmekļa vietnē.

## TEHNISKIE NORĀDĪJUMI – TIEŠSAISTES SPĒĻU SISTĒMA (TSS) – ĪPAŠAS NEJAUŠĪBAS SPĒLES

### 1 IEVADS

Koncesionāri, kas Slovēnijas Republikas teritorijā organizē īpašas nejaušības spēles (turpmāk tekstā "koncesionāri"), paziņo informāciju saskaņā ar spēkā esošo XML shēmu. Attiecībā uz obligātajiem un fakultatīvajiem datiem, kuri koncesionāram ir jāpaziņo, ņem vērā XML shēmā definēto elementu noteikumus, aprakstus un vērtības.

Ziņošanai ir jāizmanto šāda veida ziņojumi:

- datu ziņojums, kurā var būt dati, kas attiecas uz atsevišķu pārskata dienu vai koncesionāra reģistriem, vai dati, ko pieprasījusi uzraudzības iestāde;
- statusa ziņojums, ko nosūta, atbildot uz datu ziņojumu. Ar statusa ziņojumu datu ziņojuma saņēmējs vai nu pieņem, vai noraida datu ziņojuma sūtītāja sūtīto ziņojumu. Ja ziņojums tiek noraidīts, tas nozīmē, ka koncesionārs datus nav paziņojis;
- ziņojums ar pieprasījumu, kuru koncesionārs pārņem no uzraudzības iestādes un kurā ietverts datu pieprasījums.

Koncesionāriem, ziņojot uzraudzības iestādei saistībā ar pienākumu ziņot par atsevišķiem elementiem, ir šādas iespējas:

- "obligāti" nozīmē, ka elements ir jāievada. Uzraudzības iestāde šādu elementu kontrolēs saskaņā ar darījumdarbības noteikumiem, kas tālāk iekļauti norādījumos attiecīgajā tabulā (ailē "Pienākums");
- "tukšs" nozīmē, ka koncesionāram ir jāievada šis elements, ja ir noticis notikums.

## 2 ZIŅOJUMA FORMĀTS UN SATURS

### 2.1 Vispārīgā daļa

#### 2.1.1 SŪTĪTĀJS

Operatora dati.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
PRIREDITELJ_NO_ID	STRING	Operatora nodokļa maksātāja identifikācijas numurs	Obligāti
KONCESIJA_NO_ID	STRING	Operatora koncesijas unikālais kods	
TIP_SPOROCILA	STRING	Ziņojumu veids, kas aprakstīts īpašajā norādījumā	Obligāti
DOCREFID	STRING	Unikāls ziņojuma kods	Obligāti
CORRDOCREFID	STRING	Unikāls ziņojuma kods, kas labots ar kārtējo ziņojumu	
REQREFID	STRING	Unikāls pieprasījuma kods	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Kontaktpersonas vārds un uzvārds	Obligāti
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	Kontaktpersonas tālruņa numurs	Obligāti
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Kontaktpersonas e-pasta adrese	Obligāti
DATUM_PRENOSA	DATETIME	Elements ietver informāciju par to, kad ziņojums ģenerēts.	Obligāti
DATUM_OD	DATETIME	Datu perioda sākuma datums un laiks	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	Datu perioda beigu datums un laiks	Obligāti

Piezīme: ir iespējams ievadīt vairākas kontaktpersonas.

#### 2.1.2 Statusno\_Sporocilo

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
ORIGINALMESSA_GEREFID	STRING	Unikāls oriģināls ziņojuma kods	Obligāti
STATUS	STRING	Ziņojuma pieņemšanas statuss	
NAPAKA	-	Sk. tālāk	

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
KODA	STRING	Unikāls oriģināls ziņojuma kods	
OPIS	STRING	Ziņojuma pieņemšanas statuss	

## 2.2 Koncesionāra paziņotie reģistri

### 2.2.1 SPĒĻU IERĪCE / SPĒLE

Spēļu ierīču (SI) reģistrs (48., 49. un 75. pants) un tiešsaistes spēļu sistēmas (TSS) spēles – kontroles informācijas sistēmas (KIS) noteikumu piemērošana *mutatis mutandis*. Reģistrā ir iekļautas visas spēļu ierīces / tiešsaistes spēles ar datiem par identifikāciju, iestatījumiem un iekārtām kopš to iekļaušanas KIS/TSS, kā arī par visām iestatījumos veiktajām izmaiņām.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IN_ID	STRING	Unikāls spēļu ierīces iekšējais kods kontroles informācijas sistēmā (KIS) Unikāls tiešsaistes spēles iekšējais kods tiešsaistes spēļu sistēmā (TSS)	Obligāti
DENOMINACIJA	DECIMAL	Pārskata denominācija	Obligāti
OBR_MODEL_NO_ID	STRING	Pārskata modeļa kods no pārskata modeļu reģistra	Obligāti
SER_ST	STRING	Spēļu ierīces (SI) / spēļu sistēmas korpusa sērijas Nr.	
PROIZVAJALEC_NO_ID	STRING	Ražotāja kods no ražotāju reģistra	Obligāti
IGRA_NO_ID	STRING	Tiešsaistes spēles kods no reģistra	Obligāti
LETO_PROIZVODNJE	INTEGER	Izgatavošanas gads / iekļaušanas gads TSS	Obligāti
MIN_VLOZEK	DECIMAL	Minimālā likme spēlē norēķinu kredītu izteiksmē	Obligāti
MAX_VLOZEK	DECIMAL	Maksimālā likme spēlē norēķinu kredītu izteiksmē	Obligāti
ODST_VR_MIN	DECIMAL	Minimālā atdeves procentuālā vērtība	Obligāti
ODST_VR_MAX	DECIMAL	Maksimālā atdeves procentuālā vērtība	Obligāti
STANJE	INTEGER	0 = nav lietošanā, 1 = lietošanā, 2 = notiek pārbaude	Obligāti
ODST_PROV	DECIMAL	Komisijas maksa procentos par spēli, ko spēlētāji spēlē cits pret citu	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistes, 9 = cits	Obligāti
VELJA_OD	DATETIME	Spēļu ierīces (SI) / tiešsaistes spēles derīguma datums un laiks	Obligāti
VELJA_DO	DATETIME	Spēļu ierīces (SI) / tiešsaistes spēles derīguma beigu datums un laiks	
DATA1	STRING	Datu lauks	
DATUM_SPREME_MBE	DATETIME	Izmaiņas datums	
OBRDAN	DATE	Pārskata diena	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	Obligāti

## 2.2.2 NOTIKUMS

Notikumu reģistrs spēļu ierīcēs (51., 60. un 76. pants), tiešsaistē un kases aparātos. Tas ietver notikumus *GM*, *GT*, kases aparātos (*CR*), tiešsaistes sistēmās, sistēmā un citus notikumus. Koncesionāra notikuma unikālajam iekšējam kodam ir jāpiešķir atbilstošais notikuma kods, kuru uzraudzības iestāde ir noteikusi notikumu reģistrā *DOGODEK\_NO*.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
DOGODEK_NO_ID	STRING	Unikāls notikuma kods, ko noteikusi un publicējusi uzraudzības iestāde	Obligāti
VRSTA	INTEGER	Notikuma veids (1 = <i>GM</i> , 2 = <i>GT</i> , 3 = <i>CR</i> , 4 = <i>KIS</i> , 5 = tiešsaistē, 9 = citi)	Obligāti
DOGODEK_ID	STRING	Iekšējs unikāls notikuma kods <i>KIS/TSS</i>	Obligāti
OPIS_KR	STRING	Notikuma īss apraksts	
OPIS	STRING	Notikuma apraksts	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra <i>KIS/TSS</i> veids	Obligāti

## 2.2.3 LIETOTĀJS

Lietotāju reģistrā ir ietverti visi lietotāji, kuriem ir piekļuve *TSS*, kā arī viņu piekļuves metode vai piekļuves profils (15. pants).

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
UPORABNIK_ID	STRING	Unikāls lietotāja kods	Obligāti
UPORABNIK	STRING	Lietotāja vārds <i>KIS/TSS</i>	Obligāti
IME_PRIIMEK	STRING	Lietotāja vārds un uzvārds	Obligāti
DATUM_OD	DATETIME	Datums un laiks, kad piešķirta piekļuves atļauja <i>KIS/TSS</i>	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	Datums un laiks, kad atsaukta piekļuves atļauja <i>KIS/TSS</i>	
OBRDAN	DATE	Pārskata diena	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra <i>KIS/TSS</i> veids	Obligāti
VRSTA_IN	INTEGER	1 = <i>GM</i> , 2 = <i>GT</i> , 4 = bingo, 5 = tiešsaistes, 9 = cits	Obligāti

## 2.3 Žurnāli, kurus paziņo koncesionārs

### 2.3.1 STEVEC\_URNI

Spēļu automātu skaitītāju (KIS noteikumu 51. pants) un tiešsaistes spēļu skaitītāju, kas minēti TSS noteikumu 14. panta 1. punktā, stundas un dienas inventāra absolūto vērtību žurnāls.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
ZAPST	INTEGER	Skaitītāja ieraksta sērijas Nr.	Obligāti
PERIODA	INTEGER	0–23 = pa stundām, 99 = pa dienām	Obligāti
DATUM	DATETIME	Inventarizācijas datums un laiks	Obligāti
OBRDAN	DATE	Pārskata diena	Obligāti
IN_ID	STRING	Spēļu iekārtas unikālais iekšējais kods KIS / tiešsaistes spēles unikālais iekšējais kods TSS	Obligāti
STEVEC_NO_ID	STRING	Skaitītāja kods no skaitītāju reģistra	Obligāti
STEVEC_ID	STRING	Skaitītāja veida iekšējais kods KIS/TSS	Obligāti
VREDNOST	DECIMAL	Skaitītāja absolūtā vērtība	Obligāti
DENOMINACIJA	DECIMAL	Pārskata denominācija	Obligāti
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 4 = bingo, 5 = tiešsaistes, 9 = cits	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	Obligāti

### 2.3.2 DOGODEK\_PROMET

Žurnāls par visiem noteiktajiem notikumiem KIS un TSS.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
ZAPST	INTEGER	Notikuma ieraksta secības Nr.	Obligāti
DATUM	DATETIME	Notikuma datums un laiks	Obligāti
OBRDAN	DATE	Notikuma pārskata diena	Obligāti
IN_ID	STRING	Spēļu iekārtas unikālais iekšējais kods KIS / tiešsaistes spēles unikālais iekšējais kods TSS	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Unikāls notikuma kods	Obligāti
DOGODEK_ID	STRING	Iekšējs unikāls notikuma kods KIS/TSS	Obligāti
VREDNOST	DECIMAL	Vērtība (EUR)	
RBP_ID	STRING	Bezskaidras naudas darījumu reģistra (BNDR) kods / spēlētāja konta kods	
UPORABNIK_ID	STRING	Lietotāja kods	
VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Atmaksājamo kredītu vērtība (EUR)	
VREDNOST_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Attīstību veicinošo kredītu, kas nav atmaksājami, vērtība (EUR)	
POSEBNA_IGRA_TURNIR	STRING	Īpašas spēles / turnīra nosaukums	
VSTOPNA_TOCKA	STRING	Sākuma punkts/programma	
NAPAKA	STRING	Kļūdas kods	
OPIS	STRING	Apraksts/iemesls/stāvoklis/notikums	
OPIS_NIS	STRING	Notikuma teksts no KIS/TSS	Obligāti
KOMENTAR	STRING	Fakultatīvs notikuma papildu apraksts no KIS/TSS	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Vērtības lauka iepriekšējā vērtība	
STARA_VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Atmaksājamo kredītu iepriekšējā vērtība (EUR)	
STARA_VREDNOST_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Attīstību veicinošo neatmaksājamo kredītu iepriekšējā vērtība (EUR)	
STARA_ZAPST	INTEGER	Tā notikuma ieraksta sērijas numurs, uz kuru attiecas labojums	
POPRAVEK	INTEGER	0 = korekcijas nav, 1 = korekcija (anulēšana)	Obligāti
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistē, 9 = cits	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	Obligāti

### 2.3.3 BLAGAJNA\_PROMET

Kases aparāta darījumu žurnāls.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
ZAPST	INTEGER	Darījumu ierakstu kases aparātos kārtas Nr.	Obligāti
DATUM	DATETIME	Darījuma ierakstu kases aparātā datums un laiks	Obligāti
OBRDAN	DATE	Pārskata diena, uz kuru attiecas ieraksts	Obligāti
DOGODEK_NO_ID	STRING	Unikāls notikuma kods	Obligāti
DOGODEK_ID	STRING	Iekšējs unikāls notikuma kods KIS/TSS	Obligāti
OPIS_NIS	STRING	Notikuma teksts no KIS/TSS	Obligāti
IN_ID	STRING	Spēļu iekārtas unikālais iekšējais kods KIS / tiešsaistes spēles unikālais iekšējais kods TSS	
BLAGAJNA_ID	STRING	Kases aparāta kods no kases aparātu reģistra	Obligāti
UPORABNIK_ID	STRING	Lietotāja (kasiera) kods no lietotāja reģistra	Obligāti
VREDNOST	DECIMAL	Vērtība (EUR)	Obligāti
RBP_ID	STRING	BNDR kods / spēļu konta kods	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Iepriekšējā vērtība (EUR)	
VRSTA_KREDITA	INTEGER	Kredīta veids (1 = izpērkams, 2 = attīstību veicinošs, neizpērkams, 3 = izmaksājams, neizpērkams)	
STARA_ZAPST	INTEGER	Darījuma ar skaidru naudu ieraksta kārtas numurs, uz kuru attiecas labojums	
POPRAVEK	INTEGER	0 = korekcijas nav, 1 = korekcija (anulēšana)	Obligāti
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistē, 9 = cits	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	Obligāti

## 2.3.4 Bezskaidras naudas darījumu reģistrs (BNDR)

Bezskaidras naudas darījumu un TSS spēļu kontu reģistrs.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
RBP_ID	STRING	Unikāls BNDR kods / unikāls spēlētāja konta kods	Obligāti
RBP_STEVILKA	INTEGER	BNDR numurs / spēles konta numurs	Obligāti
DATUM_OD	DATETIME	BNDR atvēršanas datums un laiks / spēļu konta atvēršanas datums un laiks	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	BNDR derīguma termiņa datums un laiks / spēļu konta slēgšanas datums un laiks	
RAZLOG	STRING	BNDR slēgšanas iemesls	
SALDO	DECIMAL	BNDR bilance / atlikums spēļu kontā;	Obligāti
SALDO_UNOVCLJIV	DECIMAL	Izpērkamo kredītu atlikums BNDR	Obligāti
SALDO_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Attīstību veicinošo neizpērkamo kredītu atlikums BNDR	
SALDO_PLACLJIV_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Attīstību veicinošo maksājamo neizpērkamo kredītu atlikums BNDR	
IGRALEC_ID	STRING	Konta turētāja ID – TSS spēlētāja personas identifikācijas numurs	Obligāti
STATUS	INTEGER	Spēļu konta statuss (1 = aktīvs, 2 = neaktīvs, 3 = bloķēts)	Obligāti
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistē, 9 = cits	Obligāti
OBRDAN	DATE	Pārskata diena	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	Obligāti

## 2.4 Zahteve\_NO

### 2.4.1 Zahteva\_NO

Datu pieprasījums

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IGRA_NO_ID	STRING	Spēles kods	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Apakšspēles kods	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Datu veida kods	
DATUM_OD	DATETIME	Pieprasīto datu perioda sākuma datums un laiks	Obligāti
DATUM_DO	DATETIME	Pieprasīto datu perioda beigu datums un laiks. Tukšs nozīmē līdz brīdim, kad tiek ģenerēts XML.	
TABELA_NO_ID	STRING	Tabulas pārskaitīšanai	
IGRALEC_ID	STRING	Spēlētāja individuālais identifikācijas numurs	
ZNESEK_PRIIGRAN I	DECIMAL	Spēlētāja laimētā summa	
IN_ID	STRING	Unikāls spēļu ierīces iekšējais kods kontroles informācijas sistēmā (KIS) Unikāls tiešsaistes spēles iekšējais kods tiešsaistes spēļu sistēmā (TSS)	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = GM, 2 = GT, 3 = turnīrs, 4 = bingo, 5 = tiešsaistes, 9 = cits	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Unikāls notikuma kods, ko noteikusi un publicējusi uzraudzības iestāde	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	

### 2.4.2 TIEŠSAISTES SPĒLE

Spēlēto tiešsaistes spēļu žurnāls, kas tiek nodots pēc pieprasījuma.

Elements	Datu veids	Apraksts	Pienākums
IGRALEC_ID	STRING	Spēlētāja individuālais identifikācijas numurs	Obligāti
CAS_ZACETNI	DATETIME	Tiešsaistes spēles sākuma laiks	Obligāti
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Tiešsaistes spēles beigu laiks	
VPLACILO	DECIMAL	Iemaksa tiešsaistes spēlē	Obligāti
CAS_VPL	DATETIME	Tiešsaistes spēles iemaksas reģistrēšanas laiks	Obligāti
STATUS	INTEGER	Tiešsaistes spēles statuss (1 = notiek, 2 = nepabeigta, 3 = pabeigta)	Obligāti
IZID	STRING	Tiešsaistes spēles iznākums	
CAS_IZIDA	DATETIME	Tiešsaistes spēles iznākuma reģistrēšanas laiks	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Spēlētāja laimētā summa	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Summa spēlētāja kontā tiešsaistes spēles sākumā	Obligāti
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Summa spēlētāja kontā tiešsaistes spēles beigās	
IGRA_NO_ID	STRING	Spēlētās tiešsaistes spēles identifikācijas kods	Obligāti
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Koncesionāra KIS/TSS veids	

### 3 DATU SNIEGŠANAS METODE

Par iepriekšējo pārskata dienu vai periodu kopš iepriekšējās datu nosūtīšanas koncesionāram informācija ir jāsniedz Slovēnijas Republikas finanšu pārvaldei (*FURS*) ne vēlāk kā divas stundas pēc pārskata dienas beigām, savukārt uzraudzības iestādes papildu pieprasījumu gadījumā – ne vēlāk kā stundu pēc pieprasījuma pārsūtīšanas.

Koncesionāram ar 15 minūšu intervālu ir jāpārbauda, vai uzraudzības iestādes servera sistēmā nav ienācis pieprasījums pēc papildu datiem.

Koncesionārs iesniedz ziņojumu elektroniski, izmantojot *eDavki* portālu.

Dati ir jāievada noteiktajā *XML* shēmā, kas publicēta *FURS* tīmekļa vietnē.

Lai sagatavotu ziņojumus iepriekš norādītajai shēmai un lai koncesionārs varētu pārbaudīt uzraudzības iestādes papildu prasības, *FURS* sagatavos tehnisko protokolu un publicēs to *FURS* tīmekļa vietnē.