



**ENTSCHLIESSUNG VOM XX XXX 2023 DER GENERALDIREKTION FÜR DIE REGULIERUNG
DES GLÜCKSSPIELS ZUR GENEHMIGUNG DES DATENMODELLS DES
INFORMATIONSÜBERWACHUNGSSYSTEMS UND ZUR ÄNDERUNG DER ANHÄNGE ZU
TECHNISCHEN SPEZIFIKATIONEN UND ZUR IDENTIFIZIERUNG UND ZU SUBJEKTIVEN
VERBOTEN DER TEILNAHME AN GLÜCKSSPIELAKTIVITÄTEN GEMÄSS DEM
GESETZ 13/2011 VOM 27. MAI 2011 ÜBER DIE REGULIERUNG DES GLÜCKSSPIELS.**

Das Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels legt den Rechtsrahmen für Glücksspielaktivitäten im Rahmen der staatlichen Anwendung in seinen verschiedenen Modalitäten fest, um den Schutz der öffentlichen Ordnung zu gewährleisten, Betrug zu bekämpfen, Suchtverhalten zu verhindern, die Rechte von Minderjährigen zu schützen und die Rechte der Glücksspielteilnehmer zu schützen.

Die Festlegung der technischen Anforderungen für Glücksspiele in dem genannten Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 wurde im Königlichen Dekret 1613/2011 vom 14. November 2011 entwickelt, das in Übereinstimmung mit der Zehnten Zusatzbestimmung des Gesetzes 3/2013 vom 4. Juni 2013 zur Einsetzung der nationalen Kommission für Märkte und Wettbewerb in der ersten Schlussbestimmung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels die Befugnis erteilt, die für die Entwicklung und Durchführung der vorgenannten Verordnung erforderlichen Bestimmungen zu erlassen.

Im Einklang mit dem Regulierungsauftrag wurden daher folgende Entschlüsse angenommen: EntschlieÙung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels vom 6. Oktober 2014 zur Genehmigung des Datenmodells des Informationsüberwachungssystems; EntschlieÙung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels vom 6. Oktober 2014 zur Genehmigung der Bestimmung zur Entwicklung der technischen Spezifikationen für Glücksspiele, Rückverfolgbarkeit und Sicherheit, die von nicht reservierten technischen Glücksspielsystemen zu erfüllen sind, die den Lizenzen gemäß dem Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels unterliegen; und EntschlieÙung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels vom 12. Juli 2012 zur Genehmigung der Bestimmung zur Entwicklung der Artikel 26 und 27 des Königlichen Dekrets 1613/2011 vom 14. November 2011 in Bezug auf die Identifizierung von Spielteilnehmern und die Kontrolle subjektiver Teilnahmeverbote.

Seit ihrer Annahme haben mehrere regulatorische Entwicklungen stattgefunden, die es nun erforderlich machen, zum einen ein neues Datenmodell für das Informationsüberwachungssystem anzunehmen und zum anderen die Anhänge der Entschlüsse zu technischen Anforderungen und zur Identifizierung und zu



subjektiven Verboten der Teilnahme an Glücksspielaktivitäten zu ändern. Diese neuen Verordnungen werden in der Genehmigung des Königlichen Dekrets 958/2020 vom 3. November 2020 über die kommerzielle Kommunikation von Glücksspielaktivitäten und des Königlichen Dekrets 176/2023 vom 14. März 2023 über die Entwicklung sicherer Glücksspielumgebungen festgelegt, die dazu geführt haben, dass den Betreibern eine Reihe von Verpflichtungen auferlegt wurden, die von der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels durch die Einführung der erforderlichen Änderungen am Datenmodell des Überwachungssystems überwacht werden können.

All dies hat zusammen mit den in den letzten zwölf Jahren gesammelten Erfahrungen zur Einführung eines neuen Datenmodells geführt, mit dem Ziel, ihm mehr Funktionalität und Klarheit zu verleihen sowie Fehler, Redundanzen oder eine übermäßige Systemgröße zu vermeiden.

Diese neue Version des Datenmodells führt wesentliche Änderungen ein, die sich aus der oben beschriebenen Situation ergeben und die sich in ihrem gesamten Inhalt widerspiegeln. Ein Beispiel hierfür ist die Aufnahme einer Beschreibung der Informationen, die in der detaillierten Benutzerregistrierung (RUD) enthalten sind, in der ein Feld namens „besonderes Profil“ nach den Definitionen besonderer Spielerprofile eingeführt wird, in dem die Start- und Enddaten des Spielers im entsprechenden Profil gemeldet werden (wenn letzteres bekannt ist), sowie die Klassifizierung des besonderen Spielerprofils selbst, wobei folgende Werte vorgesehen sind: privilegierter Kunde; intensiver Spieler; junger Teilnehmer; risikoreiches Verhalten oder sonstiges gemäß dem Königlichen Dekret 176/2023 vom 14. März 2023.

Ebenso wird die tägliche Periodizität der aggregierten Benutzerregistrierung (RUT) durch eine monatliche Periodizität ersetzt, und das Modell wird an die Methodik angepasst, die in dem vom Europäischen Komitee für Normung genehmigten Standard für aufsichtsrelevante Daten festgelegt wurde.

Gleiches gilt für die beiden anderen Entschlüsse, deren Anhänge geändert werden müssen, da sie an die Bestimmungen bestimmter Vorschriften der genannten königlichen Dekrete angepasst, die genannten Verordnungen aktualisiert und die Fristen für die Aufbewahrung von Informationen vereinheitlicht werden müssen.

Die Entschlüsse wurden dem Verfahren zur Information der Öffentlichkeit unterzogen, zuvor wurde ein befürwortender Bericht von der Staatsanwaltschaft des Verbraucherministeriums eingeholt und dem Informationsverfahren auf dem Gebiet der technischen Normen und Vorschriften für Dienste der Informationsgesellschaft gemäß der Richtlinie (EU) 2015/1535 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 9. September 2015 über ein Informationsverfahren auf dem Gebiet der



technischen Vorschriften und der Vorschriften für die Dienste der Informationsgesellschaft unterzogen.

Aufgrund dessen und in Ausübung der Befugnisse, die der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels übertragen wurden,

WIRD FOLGENDES ERLASSEN:

Erstens.

Genehmigung des Datenmodells des Systems zur Überwachung der den Glücksspielregistrierungen entsprechenden Informationen, das als Anhang I beigefügt ist.

Zweitens.

Genehmigung der Dateistruktur des Datenüberwachungssystems im XSD-Format (XML-Definition), das auf der Website der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels veröffentlicht wird.

Drittens.

Änderung von Anhang I der EntschlieÙung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels vom 6. Oktober 2014, mit dem die Bestimmung zur Entwicklung der technischen Spezifikationen für Glücksspiele, Rückverfolgbarkeit und Sicherheit genehmigt wird, die von nicht reservierten technischen Glücksspielsystemen zu erfüllen sind, die den Lizenzen gemäß dem Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels unterliegen;

Anhang I der EntschlieÙung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels vom 6. Oktober 2014 zur Genehmigung der Bestimmung zur Entwicklung der technischen Spezifikationen für Glücksspiele, Rückverfolgbarkeit und Sicherheit, die von nicht reservierten technischen Glücksspielsystemen zu erfüllen sind, die den Lizenzen gemäß dem Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels unterliegen, wird wie folgt geändert:-

Erstens. Abschnitt 2.1.2 Aufbewahrung von Kopien der vorgelegten Unterlagen erhält folgende Fassung:

„2.1.2. Aufbewahrung von Kopien der vorgelegten Unterlagen.

Der Betreiber legt die erforderlichen technischen Verfahren für die Aufbewahrung der digitalen Kopien der von den Teilnehmern vorgelegten Unterlagen fest, indem er eine Klassifizierung des Überprüfungsverfahrens festlegt, die gemäß der auf der Website der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels (DGOJ) veröffentlichten standardisierten Liste durchgeführt wird. Die vorgelegten Unterlagen sind für die Dauer der Aktivität des Spielkontos und für einen Zeitraum von 4 Jahren ab der Löschung des Kontos aufzubewahren.“



Zweitens. Abschnitt 2.1.4, Überprüfungsdienste der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels, erhält folgende Fassung:

„2.1.4. Überprüfungsdienste der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels.

Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels stellt den Betreibern einen Online-Dienst zur Überprüfung der Identität und des Geburtsdatums der in Spanien ansässigen Teilnehmer zur Verfügung: der Überprüfungsdienst basiert auf der spanischen steuerlichen Identifikationsnummer (NIF/NIE) des Teilnehmers.

Der Betreiber muss alle Abfragen, die an das Identitätsüberprüfungssystem gestellt werden, aufzeichnen und aufbewahren, einschließlich Datum, Stunde und Minute der Abfrage. Die Daten müssen zusammen mit den der Benutzerregistrierung entsprechenden Daten für die Dauer der Benutzerregistrierung und für 4 Jahre nach ihrer Löschung oder Nichtigerklärung aufbewahrt werden.

Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels stellt den Betreibern zwei Online-Überprüfungsdienste für die Registrierung von Teilnehmern im allgemeinen Register der Glücksspielzugangsverbote zur Verfügung:

- *Einen Dienst zur Überprüfung, ob ein Teilnehmer im allgemeinen Register der Glücksspielzugangsverbote für Teilnehmer mit Wohnsitz in Spanien registriert ist, auf der Grundlage der steuerlichen Identifikationsnummern (NIF/NIE). Betreiber müssen diesen Dienst nutzen, um die Registrierung im Rahmen der Benutzerregistrierung zu überprüfen.*
- *Einen Dienst zur Überprüfung, ob in Bezug auf die Teilnehmer, die zuvor vom Betreiber überprüft wurden, Änderungen (Ergänzungen/Löschungen) bei der Registrierung im allgemeinen Register der Glücksspielzugangsverbote vorgenommen wurden. Die Betreiber müssen diesen Dienst stündlich nutzen, um Änderungen bei der Registrierung ihrer Teilnehmer im allgemeinen Register der Glücksspielzugangsverbote zu überprüfen.*

Der Betreiber muss alle Abfragen, die an das allgemeine Register der Glücksspielzugangsverbote gestellt werden, aufzeichnen und aufbewahren, einschließlich Datum, Stunde und Minute der Abfrage. Die Daten müssen zusammen mit den der Benutzerregistrierung entsprechenden Daten für die Dauer der Benutzerregistrierung und für 4 Jahre nach ihrer Löschung oder Nichtigerklärung aufbewahrt werden.“

Drittens. Abschnitt 2.1.5, Aktivierung der Benutzerregistrierung und Beschränkung der Teilnahme, erhält folgende Fassung:

„2.1.5. Aktivierung der Benutzerregistrierung und Beschränkung der Teilnahme.

Der Betreiber muss über ein dokumentiertes Verfahren für die Registrierung und Aktivierung von Benutzern verfügen, das die Anforderungen an die Identifizierung und



die Beschränkung der Teilnahme umfasst, die in den Artikeln 26 und 27 des Königlichen Dekrets 1613/2011 vom 14. November 2011, mit dem das Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels in Bezug auf die technischen Anforderungen für Glücksspiele umgesetzt wird.

Der Betreiber ist für die Richtigkeit der in seinen Benutzerregistrierungen gespeicherten Daten und die korrekte Identifizierung der Teilnehmer an den Spielen, die der Betreiber organisiert oder durchführt, verantwortlich. Darüber hinaus muss der Betreiber über einen Dienst zur Überprüfung von Identität und Geburtsdatum verfügen, der ausreicht, um die Richtigkeit der Registrierung festzustellen. Dieser Dienst kann von Dritten erbracht werden, die professionelle Identitätsüberprüfungsdienste erbringen.

Die Betreiber müssen alle Schritte, Anfragen und Ersuchen, die sie zur Überprüfung der von den Antragstellern übermittelten Daten gestellt haben sowie alle Dokumente, die sie zu diesem Zweck erhalten oder verwendet haben, aufzeichnen und aufbewahren. Die Daten müssen zusammen mit den der Benutzerregistrierung entsprechenden Daten für die Dauer der Benutzerregistrierung und für 4 Jahre nach ihrer Löschung oder Nichtigerklärung aufbewahrt werden.“

Viertens. Abschnitt 2.1.14, Aufzeichnung der Spielsitzungskonfiguration für Spielautomaten, erhält folgende Fassung:

„2.1.14 Aufzeichnung der Spielsitzungskonfiguration unter der allgemeinen Lizenz „Sonstige Spiele“.

Im Falle der allgemeinen Lizenz für sonstige Spiele erfassen und speichern die Betreiber gemäß Artikel 13 des Königlichen Dekrets 176/2023 vom 14. März 2023 über die Entwicklung sicherer Spielumgebungen Daten über die Konfiguration jeder ihrer Spielsitzungen durch den Nutzer unter der allgemeinen Lizenz für „sonstige Spiele“.

Fünftens. Es wird ein neuer Abschnitt 2.1.16, Aufzeichnung der Mitteilungen des Spielerbetreuungsdienstes, mit folgendem Wortlaut hinzugefügt:

„2.1.16. Aufzeichnung der Mitteilungen des Spielerbetreuungsdienstes.

Der Betreiber muss die Kommunikation mit den Teilnehmern über die verschiedenen Spielerbetreuungskanäle aufzeichnen und für 2 Jahre aufbewahren.“

Sechstens. Abschnitt 2.3.1., Aufzeichnung der Ein- und Auszahlungsvorgänge, erhält folgende Fassung:

„2.3.1. Erfassung von Ein- und Auszahlungsvorgängen.

Der Betreiber muss detaillierte Aufzeichnungen über jeden Ein- oder Auszahlungsvorgang zusammen mit allen Informationen, die mit jeder Transaktion



verbunden sind, führen oder erhalten können, unabhängig davon, ob der Betreiber seine eigenen Mittel oder Mittel Dritter verwendet.

Der Betreiber legt die erforderlichen technischen Verfahren für die Aufbewahrung der digitalen Kopien der von den Teilnehmern vorgelegten Unterlagen fest, indem er eine Klassifizierung des Überprüfungsverfahrens festlegt, die gemäß der auf der Website der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels (DGOJ) veröffentlichten standardisierten Liste durchgeführt wird.

Werden Mehrwertdienste in Anspruch genommen, so muss der Betreiber Informationen über die Höhe der Teilnahme und die Kennung des Spiels oder Wettbewerbs, an dem die Teilnahme stattfand, aufbewahren und in der Lage sein, die Telefonnummer und das Konto, die der Spieler zur Abwicklung der Teilnahme verwendet hat, zu ermitteln.“

Siebtens. Abschnitt 2.4.1, Datenschutz, erhält folgende Fassung:

„2.4.1. Datenschutz

Die Betreiber legen geeignete technische Verfahren zur Wahrung der Privatsphäre der Teilnehmerdaten gemäß dem Organgesetz 3/2018 vom 5. Dezember 2018 über den Schutz personenbezogener Daten und die Gewährleistung digitaler Rechte sowie seinen ergänzenden Vorschriften fest.

Die Betreiber müssen auch die in den geltenden Datenschutzbestimmungen für Dateien und Verarbeitung festgelegten Sicherheitsmaßnahmen umsetzen und die durch diese Bestimmungen auferlegte Geheimhaltungspflicht einhalten.

Achtens. Absatz 4.13 Buchstabe d, Änderungsmanagement, erhält folgende Fassung:

„d) Kopien des Quellcodes oder binärer oder anderer Formate, die eine spätere Bereitstellung und Prüfung der Softwareelemente aller Softwareversionen, die in dem in den letzten vier Jahren tatsächlich verwendeten technischen System verwendet wurden, ermöglichen, müssen aufbewahrt werden. Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels kann verlangen, dass das Verfahren zur Aufbewahrung von Kopien von Softwareelementen einen digitalen Fingerabdruck der Softwareelemente umfasst.“

Neuntens. Abschnitt 5.1.13, Aufbewahrung von Informationen des internen Kontrollsystems (IKS), erhält folgende Fassung:

„5.1.13 Aufbewahrung von Informationen des IKS.

Das Data Warehouse muss seine Daten für einen Zeitraum von mindestens 4 Jahren aufbewahren.



Glücksspielbetreiber sind verpflichtet, der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels Online-Zugang zu den Informationen zu gewähren, die den letzten 12 Monaten der im Data Warehouse registrierten Aktivitäten entsprechen.

Die Betreiber müssen über ein Verfahren verfügen, um die Informationen für einen Zeitraum von mindestens 4 Jahren abrufen zu können.“

Zehntens. Abschnitt 5.1.14, Standort des Data Warehouse in Spanien, erhält folgende Fassung:

„5.1.14 Standort des Data Warehouse in der Europäischen Union.

Das/die Data Warehouse(s) des IKS sowie die Backup- oder sekundären Replikationsstandorte müssen sich für die Zwecke der Überprüfung und Kontrolle der Informationen in der Europäischen Union befinden. Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels muss über den Standort und etwaige Änderungen des Standorts informiert werden.“

Elfens. Abschnitt 6.1, Aufzeichnungen und Rückverfolgbarkeit, erhält folgende Fassung:

„6.1 Aufzeichnungen und Rückverfolgbarkeit.

Der Betreiber führt Aufzeichnungen und Protokolle über alle Entscheidungen des Teilnehmers, des Betreibers, seines Personals oder seiner Systeme, die Auswirkungen auf das Spiel, die Benutzerregistrierung, die Spielkonten oder die Zahlungsmittel haben.

In Bezug auf Spieldaten müssen die Daten die Möglichkeit bieten, alle Spielereignisse, die sich auf das Spiel auswirken könnten, zu rekonstruieren. Das technische Spielsystem muss auch Aufzeichnungen und Protokolle zur Sicherheit von Informationssystemen führen. Alle oben genannten Aufzeichnungen und Protokolle müssen der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels für einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten online zugänglich sein. Ausnahmsweise und mit Begründung kann der Betreiber von dieser Anforderung befreit werden, nachdem er eine Lizenz bei der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels beantragt hat. Ungeachtet des Vorstehenden müssen Aufzeichnungen und Protokolle mindestens 4 Jahre lang aufbewahrt werden.

Die Betreiber müssen über ein Verfahren für den Abruf dieser Informationen verfügen.

Die Aufzeichnungen und Protokolle sind so zu gestalten, dass sie nicht gelöscht oder geändert werden können.

Alle vom Betreiber zu ergreifenden Löschungsmaßnahmen, z. B. zur Behebung technischer Fehler, sind vom Betreiber ordnungsgemäß zu genehmigen und Unterlagen, die die vorgenommenen Anpassungen belegen, aufzubewahren.“



Viertens.

Änderung von Anhang I der EntschlieÙung vom 12. Juli 2012 der Generaldirektion zur Genehmigung der Bestimmung zur Umsetzung der Artikel 26 und 27 des K niglichen Dekrets 1613/2011 vom 14. November 2011 in Bezug auf die Identifizierung von Spielteilnehmer f r die Regulierung des Gl cksspiels und die Kontrolle subjektiver Teilnahmeverbote.

Anhang I der EntschlieÙung der Generaldirektion f r die Regulierung des Gl cksspiels vom 12. Juli 2012 zur Genehmigung der Bestimmung zur Umsetzung der Artikel 26 und 27 des K niglichen Dekrets 1613/2011 vom 14. November 2011 in Bezug auf die Identifizierung von Spielteilnehmern und die Kontrolle subjektiver Teilnahmeverbote wird wie folgt ge ndert:

Einzig Bestimmung. Abschnitt 7 Nummer 5,  berpr fung durch das Identit ts berpr fungssystem, erh lt folgende Fassung:

„5. Der Betreiber muss alle Abfragen, die an das Identit ts berpr fungssystem gestellt werden, aufzeichnen und aufbewahren, einschlieÙlich Datum, Stunde und Minute der Abfrage. Die Daten m ssen zusammen mit den der Benutzerregistrierung entsprechenden Daten f r die Dauer der Benutzerregistrierung und f r 4 Jahre nach ihrer L schung oder Nichtigerkl rung aufbewahrt werden.“

F nftens.

Mit Inkrafttreten dieser EntschlieÙung wird die EntschlieÙung der Generaldirektion f r die Regulierung des Gl cksspiels vom 6. Oktober 2014 zur Genehmigung des Datenmodells des Informations berwachungssystems f r die Aufzeichnungen  ber Gl cksspiele aufgehoben.

Sechstens.

Diese EntschlieÙung tritt 9 Monate nach ihrer Ver ffentlichung im Amtsblatt in Kraft, unbeschadet der Tatsache, dass diejenigen Betreiber, die in der Lage waren, ihre Systeme an das hier genehmigte Datenmodell anzupassen, auf fakultativer Basis in ihren Beziehungen zur Generaldirektion f r die Regulierung des Gl cksspiels (DGOJ) 6 Monate nach Ver ffentlichung dieser EntschlieÙung mit der Verwendung beginnen k nnen.

Madrid, XX. XXXXX. 2024

Der Generaldirektor



ANHANG I

Datenmodell des Informationsüberwachungssystems für Aufzeichnungen über Glücksspiele.

Inhalt

1	Inhalt.....	13
2	Begriffsbestimmungen.....	13
3	Funktionales Datenmodell.....	16
3.1	Arten von Informationen	16
3.2	Meldepflicht	18
3.2.1	Pflichten des Managers gemeinsamer Liquidität.....	19
3.3	Periodizität	19
3.4	Beschreibung der Informationen	19
3.4.1	Benutzerregistrierung.....	19
3.4.2	Spielkontoregistrierung.....	34
3.4.3	Registrierung eines Betreiberkontos.....	46
3.4.4	Registrierung von Spieldaten.....	56
3.4.4.1	JUC-Registrierung: Spiele.....	56
3.4.4.2	Informationen in Spielregistrierungen.....	56
3.4.5	Registrierung von Wettanpassungen.....	72
3.4.6	Registrierung des Veranstaltungskatalogs.....	73
3.4.7	Berichtigungen.....	76
3.4.8	Klassifikationen und Standardisierungen.....	76
4	Technisches Modell.....	78
4.1	Informationsstruktur	78
4.1.1	Registrierungen.....	78
4.1.2	Unterregistrierungen.....	78



4.1.3	Batch.....	78
4.1.4	Batch-Signatur.....	79
4.1.5	Komprimierung und Verschlüsselung des Batches.....	80
4.2	Verzeichnisstruktur	80
4.3	Verpackung von Spieldaten	81
4.4	Dateinomenklatur	82
4.4.1	RU: Benutzerregistrierung.....	82
4.4.2	CJ: Spielkonto.....	82
4.4.3	OP: Betreiberkonto.....	83
4.4.4	JU: Spielregistrierung.....	83
4.4.5	JUA: Wettanpassungen und CEV: Veranstaltungskatalog.....	84
4.5	Allgemeine Konzepte	84
4.5.1	BetreiberID.....	84
4.5.2	WarehouseID.....	84
4.5.3	Registrierung.....	84
4.5.4	Berichtigungen.....	86
4.5.5	Periodische Registrierungen.....	87
4.5.6	Spielregistrierungen (JUC).....	88
4.5.7	Batch.....	90
4.5.8	Periodizität und Fragmentierung.....	91
4.5.9	Arten von freien Bewegungen.....	91
4.5.10	Aufschlüsselungen, die mehrmals wiederholt werden.....	92
4.5.11	Zu zahlungsbezogenen Feldern in Dateien.....	98
1.	Anhänge.....	101
1.1	Listen und Aufzählungen	101
	Datenänderung: Änderung in den Daten (RUD).....	101



Bonuskonzept: Bonuskonzept (CJD, CJT, CJR)	101
OPTKonzept: Anpassungen des Betreiberkontos (OPT, ORT)	101
CNJStatus: CNJ-Status (RUD, RUR, RUT) (weitere Einzelheiten in 3.5.7.2)	102
Codeliste Liste der unterstützten Veranstaltungscodes (CEVs)	102
StatusGrund: Grund, warum das Konto des Spielers gesperrt oder gelöscht wurde (RUD)	104
SitzungBeendigungGrund: Grund, warum die Sitzung geschlossen wurde (RegistrierungSonstigeSpiele, RegistrierungVorgezogeneLotterien)	105
LandISO: Länder und Gebiete nach dem 2-stelligen ISO-Code (RUD, RUG, CEV). (ISO 3166-Codes)	105
Spielerprofil: Besonderes Spielerprofil nach dem RD des sicheren Spiels (RUD)	116
LimitZeitraum: Zeitraum, für den das Spielerlimit (RUD) gilt	116
Geschlecht: Geschlecht des Spielers (RUD, RUR)	116
WettbewerbGeschlecht: Geschlecht, zu dem der Sportwettkampf gehört (CEV)	116
WetteTyp Art der platzierten Wette (RegistrierungWettenMitFestenQuoten, RegistrierungPoolwetten)	117
GerätTyp Gerätetyp des Spielers (CJD, RUD, RegistrierungPokerturniere, RegistrierungWettenMitFestenQuoten, RegistrierungPoolwetten, RegistrierungVorgezogeneLotterien)	117
TypDokument: Art des von einem nicht ansässigen Spieler zur Verfügung gestellten Dokuments (RUD, RUG)	118
Spieltyp: Art des Spiels (alle Aufzeichnungen)	118
LimitTyp: Art des Limits (RUD)	119
ZahlungsmittelTyp: Liste der unterstützten Zahlungsmittelcodes (CJD)	119
RegistrierungTyp: Arten der JUC-Registrierung	120
ErgebnisTyp: Ergebnis der Ein- oder Auszahlungstransaktion (CJD)	120
DokumentÜberprüfungTyp: Art der durchgeführten Dokumentenüberprüfung des Spielers (RUD)	121



EinheitLimit: Mögliche Werte der Einheiten der Limits des Spielers (RUD)	121
PokerVariante: Poker-Spiel-Variante (RegistrierungPokerturniere)	121
VarianteSitzung: Varianten von Cash Poker, Blackjack und Roulettespielen (RegistrierungSonstigeSpiele)	122
1.2 Datenfeld-Typen	122
Stringfelder	122
Numerische Felder	123
Datumsfelder	123



1 Inhalt

Dieser Anhang enthält das funktionale Datenmodell und das technische Modell des Überwachungssystems für Informationen über Glücksspielvorgänge.

2 Begriffsbestimmungen

Benutzerregistrierung

Die Benutzerregistrierung ist ein einzigartiger Datensatz, der es dem Teilnehmer ermöglicht, auf die Spielaktivitäten eines bestimmten Betreibers zuzugreifen und die unter anderem Daten enthält, die die Identifizierung des Teilnehmers, die Limits des Spielers oder den Status des Spielers innerhalb der Plattform des Betreibers ermöglichen.

Spielkonto

Unter einem Spielkonto versteht man das Konto oder die Konten, die vom Teilnehmer in Verbindung mit seiner Benutzerregistrierung eröffnet werden und auf dem/denen die Einnahmen aus den vom Teilnehmer für die Zahlung der Teilnahme an den Glücksspielaktivitäten bestimmten wirtschaftlichen Beträgen belastet und die Beträge der für die Teilnahme erhaltenen Gewinne gutgeschrieben werden. Dies umfasst sowohl das Euro-Konto als auch andere Bonuskonten und kostenlose Teilnahmekonten.

Spiel ohne vorherige Benutzerregistrierung

Spiele, die von der DGOJ für die Teilnahme ohne vorherige Identifizierung der Teilnehmer lizenziert wurden.

Betreiber, der die Benutzerregistrierung verwaltet

Betreiber, bei dem sich der Spieler als Benutzer registriert.

Mitorganisator

Betreiber, der Spieleplattformen verwaltet, auf denen andere Glücksspielbetreiber Mitglieder sind oder sich anschließen, und die von ihren jeweiligen Nutzern gespielten Beträge bündelt.

Mitorganisiertes Netzwerkspiel

Spiel, das von Mitorganisatoren verwaltet wird.

An ein Netzwerk angeschlossener Betreiber

Betreiber, der sich einem mitorganisierten Netzwerk anschließt, zu dem er die von seinen Nutzern gespielten Beträge beiträgt.

Jackpot-Manager



Betreiber, der die Beiträge und Gewinne von Netzwerk-Jackpots verwaltet.

Aktive Spieler

Anzahl der Spieler, die während eines Zeitraums mindestens eine Wette in Euro platziert haben.

BSE (Bruttospielertrag)

Die Gesamtsumme der für die Teilnahme am Spiel ausgegebenen Beträge sowie alle anderen Einnahmen, die der Betreiber direkt aus der Organisation oder Durchführung der Spiele erzielen kann, abzüglich der vom Betreiber an die Teilnehmer gezahlten Gewinne. Im Falle von Kreuzwetten oder Spielen, bei denen der Betreiber die gespielten Beträge nicht als eigenes Einkommen erhält, sondern sie einfach an die Spieler weitergibt, die sie gewonnen haben, besteht er aus Provisionen sowie aus allen Beträgen, die für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten erhalten werden, unabhängig davon, wie sie genannt werden, die von den Spielern an den Betreiber gezahlt werden.

Jackpots

Beträge, die von Spielern gespielt und in Jackpots von Spielautomaten einfließen, zusätzliche Bingo-Gewinne, Spielgelder, die aufgrund des Fehlens von Gewinnern einer Kategorie in Poolwetten nicht verteilt werden und im Allgemeinen alle Spielgelder, die in einer Partie oder einem Spiel eingezahlt oder gebildet werden und die in einer anderen Partie oder einem anderen Spiel verteilt oder verwendet werden sollen.

Boni

Werbeaktivitäten oder Werbeaktionen: Boni, Vergütungen, Rabatte, Wett- oder Spielgeschenke, Multiplikatoren von Quoten oder Gewinnen, Angebote oder andere ähnliche, kostenlose oder an Bedingungen geknüpfte Mechanismen, welche die Teilnahme am Spiel oder die Kundenbindung wirksam fördern sollen. Von den Werbeaktivitäten ausgenommen sind Mechanismen für die Aufteilung des Fonds für die in einem bestimmten Spiel kumulierten Gewinne.

Live-Spiele

Diejenigen Spiele, für die Wetten begonnen haben, die aber zum Zeitpunkt der Erstellung der Buchhaltungsinformationen nicht abgeschlossen wurden und daher der/die Gewinner nicht bekannt sind.

Zahlungsarten

Klassifizierung der verschiedenen Zahlungsarten, die der Betreiber bei wirtschaftlichen Transaktionen mit Teilnehmern verwendet.



Zahlungsmittel

Name des Zahlungsdienstleisters oder des spezifischen Zahlungsmittels.

Benutzersitzung

Der Zeitraum, in dem ein Benutzer auf der Website des Betreibers angemeldet bleibt, von der gültigen Benutzerauthentifizierung im System bis zum Abmelden des Benutzers.

Spielsitzung

Spielsitzung unter der allgemeinen Lizenz „Sonstige Spiele“: Der Satz von Spielen, Runden oder Ziehungen, die von einem Teilnehmer an einem der von einem Betreiber unter der allgemeinen Lizenz „sonstige Spiele“ angebotenen Spiele während eines bestimmten Zeitraums gespielt werden. Die Einrichtung der Spielsitzung gilt für folgende Spiele: Cash Poker, Bingo, Spielautomaten, Blackjack, Roulette, Nebenspiele und Baccarat.

Sofortige oder vorgezogene Lotteriespielsitzung: Satz von Tickets, Coupons oder jeder anderen Form der Teilnahme, die ein Spieler in dieser Spielweise für einen begrenzten Zeitraum erworben hat.

Aktivierung der Benutzerregistrierung

Die Aktivierung der Benutzerregistrierung ist der Prozess, durch den der Betreiber dem Benutzer ermöglicht, jedes Mal am Spiel teilzunehmen, wenn die in den Spielregeln festgelegten Überprüfungen durchgeführt werden.

Spiel in einem Umfeld internationaler Liquidität

Ein Spiel, bei dem die finanziellen Beträge, die an der Teilnahme am Spiel beteiligt sind, von Spielern mit einer spanischen Benutzerregistrierung und von Spielern ohne spanische Benutzerregistrierung stammen.

Manager internationaler Liquidität

Der Betreiber, der ein Spiel verwaltet, das in einem Umfeld internationaler Liquidität angeboten wird.

Spieler mit spanischer Benutzerregistrierung.

Ein Spieler, der über ein Konto, das bei einem Glücksspielbetreiber eröffnet wurde, am Spiel teilnimmt, gemäß dem Gesetz 13/2011 vom 27. Mai 2011 über die Regulierung des Glücksspiels.



3 Funktionales Datenmodell

3.1 Arten von Informationen

Je nach Art werden die Informationen, die im Data Warehouse des internen Kontrollsystems (IKS) des Betreibers zu erheben sind, in folgende Kategorien eingeteilt:

1.- Benutzerregistrierung

Die Benutzerregistrierung erfasst Teilnehmeridentifikationsdaten, Einzahlungslimits und andere Konfigurationsdaten wie den Status des Teilnehmers auf der Spieleplattform.

Für die Benutzerregistrierung sind folgende Dateitypen definiert:

1. Die detaillierte Benutzerregistrierung (**RUD**), die von Betreibern, die eine direkte Beziehung zu den Teilnehmern haben und Glücksspielverträge verwalten, gemeldet werden muss.
2. Die Benutzerregistrierung von Netzwerkbetreibern (**RUR**), die von Mitorganisatoren, die ein Gaming-Netzwerk verwalten, gemeldet werden muss.
3. Die Registrierung der Gewinner an Spielen mit Teilnahme ohne vorherige Benutzerregistrierung (**RUG**), die die Daten von gewinnenden Teilnehmern an Spielen, die ohne vorherige Benutzerregistrierung zur Teilnahme berechtigt sind, sammelt.
4. Die aggregierte Benutzerregistrierung (**RUT**), als Registrierung zur Kontrolle der Datenintegrität.

2.- Spielkonto des Teilnehmers

Die Spielkonto-Registrierung umfasst für jeden Zeitraum und Teilnehmer den Eröffnungssaldo, die Transaktionen, die durch Ein- oder Auszahlungen getätigt werden, die zuerkannten Boni, die Teilnahme an Spielen, die Gewinne und jede andere Bewegung auf dem Konto, sowie den Endsaldo. Das Spielkonto spiegelt die Informationen wider, die der Teilnehmer beim Zugriff auf sein Spielkonto auf der Spieleplattform erhalten kann.

Für das Spielkonto sind folgende Dateitypen definiert:

1. Das detaillierte Spielkonto (**CJK**) mit den Details der Spielkonten jedes Spielers.
2. Die Spielkontosummen (**CJT**) als Registrierung zur Überprüfung der Datenintegrität.

3.- Betreiberkonto

Das Betreiberkonto spiegelt die Spieleinnahmen des Betreibers wider. Es ermöglicht die Berechnung der Bruttospieleinnahmen (BSE) des Betreibers und im Falle von Betreibernetzwerken die Verteilung der für jedes vom Betreiber angebotenen Spiele erzielten Spieleinnahmen auf die Netzwerkteilnehmer.



Für das Betreiberkonto sind zwei Dateitypen definiert:

1. Das vollständige Betreiberkonto (**OPT**) für diejenigen Betreiber, die die Benutzerregistrierung verwalten oder an ein Netzwerk angeschlossen sind.
2. Das mitorganisierende Betreiberkonto (**ORT**) für diejenigen Betreiber, die eine Spieleplattform in einem gemeinsam organisierten Netzwerk verwalten.

4.- Jackpot- und Live-Spiele-Konto

Das Jackpot-Konto enthält die Informationen über die den von den Teilnehmern gespielten Beträge, die in Jackpots von Spielautomaten einfließen, zusätzliche Bingogewinne, Spielgelder, die aufgrund des Fehlens von Gewinnern einer Kategorie bei Poolwetten nicht verteilt werden, und im Allgemeinen alle Spielgelder, die in einem Spiel eingezahlt oder gebildet werden und die in einem anderen Spiel verteilt oder verwendet werden sollen.

Das Live-Spiel-Konto spiegelt den Saldo des Spielfonds wider, der den Spielen entspricht, die am Ende des Bezugszeitraums noch nicht abgeschlossen sind, sodass der/die Gewinner nicht bekannt ist/sind.

Die Informationen aus dem Jackpot-Konto und dem Live-Spiel-Konto werden über die **BOT**-Datei übermittelt.

5.- Spielregistrierung

Die Spielregistrierung sammelt detaillierte Spieldaten mit den für die betreffenden Spieltypen spezifischen Informationen.

Die Spielregistrierung muss von den Betreibern, die die Benutzerregistrierung verwalten, gemeldet werden.

Der Dateityp der Spielregistrierung (**JUC**) enthält die Details des Spiels und der beteiligten Spieler sowie deren Teilnahmen, Gewinne und Jackpots.

6.- Wettanpassungen

Wettanpassungen (**JUA**) sind die standardisierten Daten von Änderungen an Wettpreisen, die aufgrund der Stornierung von Wetten, einer Änderung der Quoten oder anderer Umstände nach dem Zeitpunkt der Meldung des Gewinns vorgenommen werden.

7.- Veranstaltungskatalog

Der Veranstaltungskatalog (**CEV**) enthält die standardisierten Daten der Sportveranstaltungen, die das Wettangebot des Betreibers ausmachen. Er enthält alle Veranstaltungen, auf die der Betreiber in diesem Zeitraum Wetten vermarktet hat.



3.2 Meldepflicht

Die Verpflichtung der Betreiber, die im vorherigen Abschnitt beschriebenen Arten von Informationen zu melden, ist der nachstehenden Tabelle zu entnehmen:

Registrierungsart		Benutzerregistrierung	Spielkonto	Betreiberkonto	Jackpot- und Live-Spiele-Konto	Spielregistrierung	Wettanpassungen	Veranstaltungskatalog
Art des Betreibers	Manager der Benutzerregistrierung	√ (RUD, RUT)	√ (CJD, CJT)	√ (OPT)	√ (BOT)	√ (JUC)	√ (JUA)	√ (CEV)
	An ein Netzwerk angeschlossen	√ (RUD, RUT)	√ (CJD, CJT)	√ (OPT)	-	-	-	-
	Netzwerk-Mitorganisator	√ (RUR, RUT)	-	√ (ORT)	√ (BOT)	√ (JUC)	-	-
	Jackpot-Manager	-	-	-	√ (BOT)	-	-	-
	Spiele ohne vorherige Registrierung	√ (RUG)	-	√ (OPT)	-	√ (JUC)	-	-

Wenn ein Betreiber die Benutzerregistrierung verwaltet, muss er die aggregierte und die detaillierte Benutzerregistrierung, das aggregierte und das detaillierte Spielkonto für die Teilnehmer, das Betreiberkonto, den Jackpot und das Live-Spiele-Konto, die Spielregistrierungen für diese Spiele und gegebenenfalls Wettanpassungen und den Veranstaltungskatalog melden.

Im Falle eines mitorganisierten Netzwerkspiels muss ein Betreiber, der an das Spielnetzwerk angeschlossen ist, **nicht** das Jackpot- und das Live-Spiele-Konto melden, noch die Spielregistrierungen für die betreffenden Spiele, mit Ausnahme von Spielen, die Teil der Sitzung anderer Spiele sind (z. B. Cash Poker). **Er muss** die zusammengefasste und die detaillierte Benutzerregistrierung, das Spielkonto und das Betreiberkonto melden.



Ein mitorganisierender Betreiber ist verpflichtet, die Registrierung der Netzwerkbenutzer, das Netzwerk-Co-Hosting-Betreiberkonto, das Jackpot- und das Live-Spiele-Konto sowie die Spielregistrierungen zu melden.

Der Jackpot-Betreiber muss nur das Jackpot-Konto melden.

Bei Spielen ohne vorherige Benutzerregistrierung muss der Betreiber die Gewinnerregistrierung, das Betreiberkonto und die Spielregistrierungen melden.

3.2.1 Pflichten des Managers gemeinsamer Liquidität

Ein Manager von internationaler Liquidität darf nur Spiele melden, an denen mindestens ein Spieler mit einer spanischen Benutzerregistrierung teilnimmt.

Die RUR/RUT-, BOT- und JUC-Dateien dürfen nur Daten über Spieler mit spanischer Benutzerregistrierung enthalten. In der ORT-Datei werden die wirtschaftlichen Informationen in Bezug auf Spiele mit internationaler Liquidität nach Betreibern (B2C) der Domäne „.es“ und nach Gerichtsbarkeit für Spieler, die nicht zur Domäne „.es“ gehören, die am Spiel teilnehmen, aufgegliedert.

3.3 Periodizität

Die Periodizität der Meldung von Informationen je nach Art der Registrierung geht aus der folgenden Tabelle hervor:

Registrierungsart	RUD	RUT	RUR	RUG	CJD/CJT	OPT/ORT	BOT	JUC	JUA	CEV
Periodizität	Echtzeit	-	-	-	-	-	-	√	-	-
	Täglich	√	-	-	-	√	-	-	-	√
	Monatlich	√	√	√	√	√	√	√	-	√

Registrierungen mit täglicher Periodizität werden am Tag nach dem Tag, für den sie Informationen bereitstellen, vor 04:00 Uhr an das Data Warehouse gesendet.

Die monatlichen Registrierungen werden am ersten Tag des Folgemonats vor 23.59 Uhr an das Data Warehouse gesendet.



3.4 Beschreibung der Informationen

Die folgenden Abschnitte beschreiben die in den Registrierungen enthaltenen Informationen.

3.4.1 Benutzerregistrierung

3.4.1.1 RUD: Detaillierte Benutzerregistrierung

Informationen in der detaillierten Benutzerregistrierung

Die detaillierte Benutzerregistrierung erfasst Teilnehmeridentifikationsdaten, Einzahlungslimits und andere Konfigurationsdaten wie den Status des Teilnehmers auf der Spieleplattform.

Verpflichtete Betreiber

Die detaillierte Benutzerregistrierung muss von Betreibern gemeldet werden, die eine direkte Beziehung zu den Teilnehmern haben und Glücksspielverträge verwalten.

Betreiber, die Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Benutzerregistrierung vermarkten, dürfen in der Informationsart „Detaillierte Benutzerregistrierung“ keine Informationen über Gewinner oder andere Teilnehmer angeben.

Periodizität der Informationen

Täglich: Die tägliche Benutzerregistrierung enthält nur die Details neuer Teilnehmer oder Teilnehmer, deren Benutzerregistrierungsdaten (einschließlich Limits, Status, Profil und Ausschlüsse) sich während des betreffenden Zeitraums geändert haben.

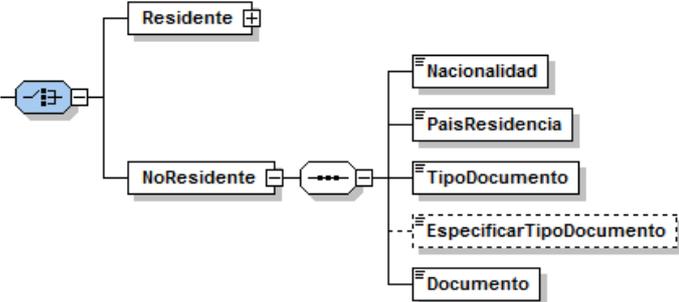
Monatlich: Die monatliche Benutzerregistrierung enthält die Angaben aller bestehenden Teilnehmer auf der Spielplattform, unabhängig davon, ob sie während des Zeitraums Änderungen an ihren Daten vorgenommen haben oder nicht oder ob ihr Status aktiv ist.

Beschreibung der in der detaillierten Benutzerregistrierung enthaltenen Informationen:

SpielerID	Eindeutige Identifikation des Spielers auf der Plattform.
AktivierungDatum	Datum, an dem die Identität des Nutzers zum ersten Mal überprüft wurde und somit den aktiven Status erhält.



Datenänderungen	<p>Gibt an, ob während des Zeitraums, in dem der Teilnehmer registriert wurde, eine Änderung der Registrierungsdaten stattgefunden hat oder der Teilnehmer abgemeldet werden soll:</p> <p>(A) Registrierter Spieler, der die Identitätsüberprüfung bestanden hat (N) Unverändert (J) Hat sich geändert (B) Spielerabmeldung, „B“ muss im Monat vor der Löschung des Spielers aus dem System gemeldet werden.</p>
Steuergebiet	<p>Gemäß der Liste der Codes gemäß Formular 763 zur Selbstveranlagung der Steuer auf Glücksspielaktivitäten, die in der Verordnung HAC/1363/2018 vom 28. November 2018 genehmigt wurde. Die Steuergebietsnummer muss der Postleitzahl des Steuerdomizils entsprechen.</p> <p>Die Liste ist in Anhang 7.1 des Dokuments über technische Spezifikationen enthalten.</p>

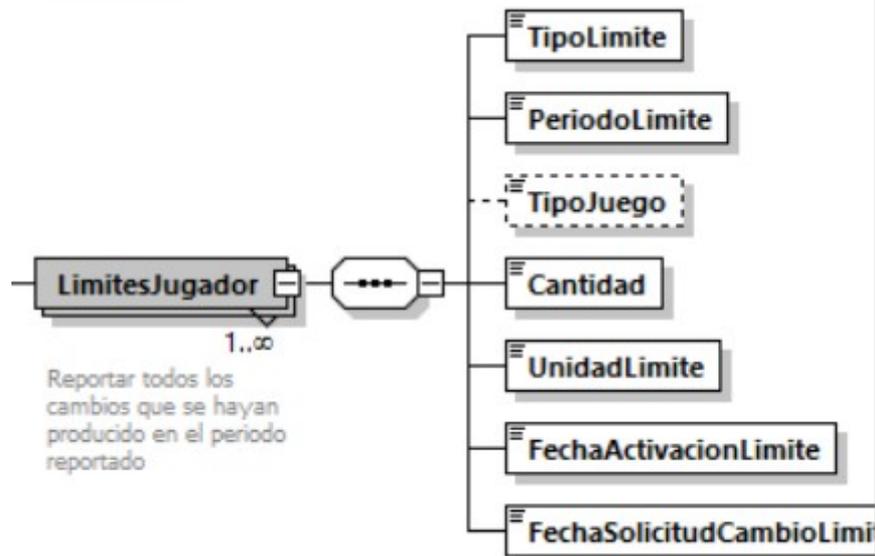
<p>Ansässig</p> <p>Nicht ansässig</p>	<p>Identifikationsdaten des Spielers.</p>  <table border="1" data-bbox="486 689 1209 907"> <tr> <td>Residente</td> <td>Ansässig</td> </tr> <tr> <td>NoResidente</td> <td>NichtAnsässig</td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad</td> <td>Staatsangehörigkeit</td> </tr> <tr> <td>PaisResidencia</td> <td>Wohnsitzland</td> </tr> <tr> <td>TipoDocumento</td> <td>Dokumententyp</td> </tr> <tr> <td>EspecificarTipoDocumento</td> <td>DokumententypSpezifizieren</td> </tr> <tr> <td>Documento</td> <td>Dokument</td> </tr> </table> <p>Für Teilnehmer in Spanien ist die Angabe der Staatsangehörigkeit und des Ausweisdokuments (NIF oder NIE) obligatorisch.</p> <p>Wenn der Teilnehmer seinen Wohnsitz in Spanien hat, muss das Dokumentfeld mit einer gültigen NIF- oder NIE-Kennung ausgefüllt werden. Die gültige Kennung kann dem Abschnitt „Gültiges NIF- and NIE-Format“ entnommen werden.</p> <p>Für Teilnehmer, die nicht in Spanien ansässig sind, müssen die Staatsangehörigkeit, das Wohnsitzland sowie die Art und Nummer des amtlichen Dokuments, das zur Identifizierung verwendet wird, angegeben werden.</p> <p>Die möglichen Werte für den Dokumenttyp sind unter der Überschrift „Dokumenttyp“ aufgeführt. Wenn der Dokumenttyp=OT (Sonstiges) verwendet wird, muss der Dokumenttyp in DokumententypSpezifizieren angegeben werden.</p> <p>Der im Feld Dokument anzugebende Wert ist der Wert, der in der Benutzerregistrierung der Spieleplattform vorhanden ist.</p>	Residente	Ansässig	NoResidente	NichtAnsässig	Nacionalidad	Staatsangehörigkeit	PaisResidencia	Wohnsitzland	TipoDocumento	Dokumententyp	EspecificarTipoDocumento	DokumententypSpezifizieren	Documento	Dokument
Residente	Ansässig														
NoResidente	NichtAnsässig														
Nacionalidad	Staatsangehörigkeit														
PaisResidencia	Wohnsitzland														
TipoDocumento	Dokumententyp														
EspecificarTipoDocumento	DokumententypSpezifizieren														
Documento	Dokument														
<p>Geburtsdatum</p>	<p>Geburtsdatum des Teilnehmers in dem in der Datenvorlage angegebenen Format.</p>														
<p>Anmeldung</p>	<p>Anmeldung des Nutzers auf der Plattform.</p>														



Pseudonym	Pseudonyme (Alias, Spitzname), die vom Spieler auf der Plattform verwendet werden. Optional.
Name	Vorname.
Nachname1	Erster Nachname.
Nachname2	Bei Ausländern ist der zweite Nachname optional.
E-Mail	E-Mail-Adresse, die der Teilnehmer zur Registrierung auf der Plattform verwendet. Das Format der E-Mail-Adresse muss korrekt sein.
E-MailÜberprüft	(J) Die E-Mail wurde vom Betreiber überprüft/(N) nicht überprüft.
Geschlecht	(M) Männlich/(W) Weiblich.
Adresse	Angaben zur Adresse: Straße, Stadt, Postleitzahl und Land. Das in der Anschrift angegebene Land muss mit den Identifizierungsdaten, insbesondere mit den Wohnsitzinformationen, übereinstimmen. Das Land ist durch die zweistelligen Ländercodes entsprechend der Verordnung ISO 3166-1 ALPHA-2 anzugeben.
Telefonnummer	Telefonnummer.
TelefonnummerÜberprüft	(J) Die Telefonnummer wurde vom Betreiber überprüft/(N) nicht überprüft.

SpielerLimits

Das am Ende des Berichtszeitraums gültige Limit ist für alle vom Spieler gesetzten Limits und alle in diesem Zeitraum erfolgten Änderungen zu melden.



LmitesJugador	SpielerLimits
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.
TipoLimite	LimitTyp
PeriodoLimite	LimitZeitraum
TipoJuego	Spieltyp
Cantidad	Menge
UnidadLimite	LimitEinheit
FechaActivacionLimite	LimitAktivierungDatum
FechaSolicitudCambioLimite	LimitÄnderungAntragDatum

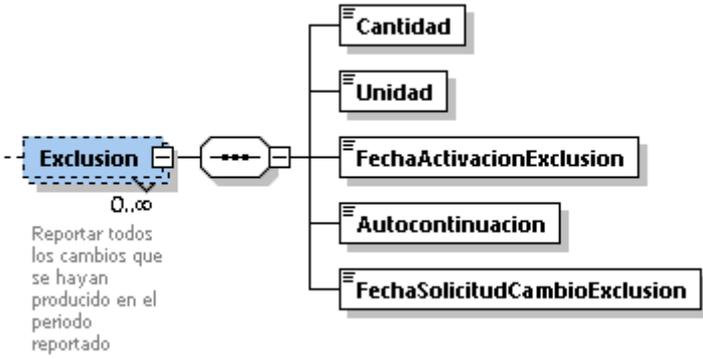
LimitTyp: Einzahlung/Teilnahme/Ausgabe/Zeit.

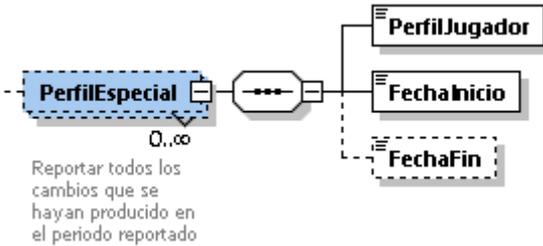
Einzahlungslimits müssen für alle Spieler für alle drei Zeiträume (täglich, wöchentlich und monatlich) gemeldet werden.

Wenn der Spieler ein Limit aufhebt, wird das Feld mit dem Wert Menge = „-1“ gefüllt.

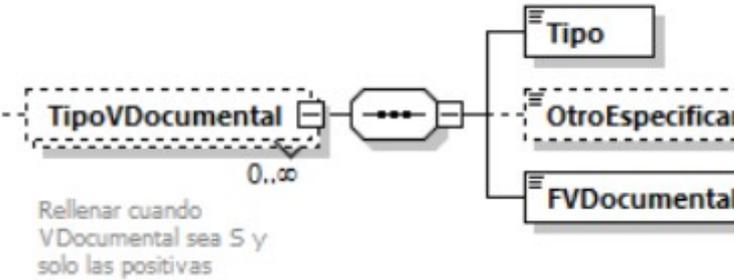
LimitEinheit, die Maßeinheit des Mengenfeldes kann entweder zeitlich (Tag, Woche, Monat, Stunde oder Minute) oder wirtschaftlich (EUR) sein.

LimitAktivierungDatum ist das Datum/die Uhrzeit, ab dem das neue Limit wirksam ist.

<p>Ausschluss</p>	<p>Optionales Feld. Wenn der Spieler sich selbst in dem Zeitraum ausschließt, in dem er selbst ausgeschlossen ist, muss dies gemeldet werden.</p> <p>Alle Änderungen, die in diesem Zeitraum aufgetreten sind, müssen gemeldet werden.</p> <div data-bbox="486 649 1189 1008" style="text-align: center;">  <p>Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</p> </div> <table border="1" data-bbox="486 1041 1216 1310"> <tr> <td>Exclusion</td> <td>Ausschluss</td> </tr> <tr> <td>Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</td> <td>Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.</td> </tr> <tr> <td>Cantidad</td> <td>Menge</td> </tr> <tr> <td>Unidad</td> <td>Einheit</td> </tr> <tr> <td>FechaActivacionExclusion</td> <td>AusschlussAktivierungDatum</td> </tr> <tr> <td>Autocontinuacion</td> <td>SelbständigeFortsetzung</td> </tr> <tr> <td>FechaSolicitudCambioExclusion</td> <td>AusschlussÄnderungAntragDatum</td> </tr> </table> <p>Menge und Einheit – Zeitraum des Ausschlusses (3 Tage oder 20 Stunden).</p> <p>AktivierungDatum – Zeit, wenn der Ausschluss beginnt.</p> <p>AusschlussÄnderungAntragDatum, Datum, an dem der Benutzer einen Selbstausschluss beantragt.</p> <p>SelbständigeFortsetzung, „J“, falls der Spieler eine Reaktivierung nach Ablauf der Ausschlussfrist beantragt hat.</p>	Exclusion	Ausschluss	Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.	Cantidad	Menge	Unidad	Einheit	FechaActivacionExclusion	AusschlussAktivierungDatum	Autocontinuacion	SelbständigeFortsetzung	FechaSolicitudCambioExclusion	AusschlussÄnderungAntragDatum
Exclusion	Ausschluss														
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.														
Cantidad	Menge														
Unidad	Einheit														
FechaActivacionExclusion	AusschlussAktivierungDatum														
Autocontinuacion	SelbständigeFortsetzung														
FechaSolicitudCambioExclusion	AusschlussÄnderungAntragDatum														

<p>BesonderesProfil</p>	<p>Gemäß den Definitionen der besonderen Spielerprofile im Königlichen Dekret 176/2023 vom 14. März 2023 zur Entwicklung sichererer Spielumgebungen sind die Start- und Enddaten des Spielers im entsprechenden Profil anzugeben; wenn das Enddatum nicht bekannt ist, wird es nicht gemeldet.</p> <div style="text-align: center;">  <p>0,∞ Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</p> </div> <table border="1" data-bbox="486 851 1216 1086"> <tr> <td>PerfilEspecial</td> <td>BesonderesProfil</td> </tr> <tr> <td>Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</td> <td>Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.</td> </tr> <tr> <td>PerfilJugador</td> <td>Spielerprofil</td> </tr> <tr> <td>FechaInicio</td> <td>Startdatum</td> </tr> <tr> <td>FechaFin</td> <td>Enddatum</td> </tr> </table> <p>Das optionale Feld ist in dem Zeitraum, in dem sich der Spieler in einem der Profile befindet, obligatorisch.</p>	PerfilEspecial	BesonderesProfil	Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.	PerfilJugador	Spielerprofil	FechaInicio	Startdatum	FechaFin	Enddatum
PerfilEspecial	BesonderesProfil										
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Alle Änderungen, die im Berichtszeitraum aufgetreten sind.										
PerfilJugador	Spielerprofil										
FechaInicio	Startdatum										
FechaFin	Enddatum										

<p>Status</p>	<p>CNJStatus: der aktuelle Status des Spielers zum Zeitpunkt der Meldung unter Verwendung der DGOJ-Kodierung, wie im Abschnitt „Spielerstatus“ angegeben.</p> <p>BetreiberStatus: Dies ist der Status des Spielers mit den vom Betreiber verwendeten Codes.</p> <p>StatusGrund: Grund, warum das Konto des Spielers gesperrt oder gelöscht wurde.</p> <p>Historie: Dies ist die Statushistorie, die der Spieler in dem gemeldeten Zeitraum (Tag oder Monat) durchlaufen hat. Die Historie muss auch den aktuellen Status enthalten.</p> <p>Ab: das Datum, ab dem der Spieler den betreffenden Status hatte.</p>														
	<pre> classDiagram class Estado class EstadoCNJ class EstadoOperador class MotivoEstado class Historico EstadoCNJ -- EstadoOperador EstadoCNJ .. MotivoEstado EstadoCNJ -- Historico EstadoOperador -- Historico MotivoEstado .. EstadoCNJ Historico "1..∞" </pre> <p>Obligatorio si el EstadoCNJ es S o C</p> <p>Solo los cambios realizados en el periodo reportado. Si no hay cambios reportar el estado actual</p>														
	<table border="1"> <tr> <td>Estado</td> <td>Status</td> </tr> <tr> <td>EstadoCNJ</td> <td>CNJStatus</td> </tr> <tr> <td>EstadoOperador</td> <td>BetreiberStatus</td> </tr> <tr> <td>MotivoEstado</td> <td>StatusGrund</td> </tr> <tr> <td>Obligatorio si el EstadoCNJ es S o C</td> <td>Obligatorio, wenn der CNJStatus S oder C ist</td> </tr> <tr> <td>Historico</td> <td>Historie</td> </tr> <tr> <td>Solo los cambios realizados en el periodo reportado. Si no hay cambios reportar el estado actual</td> <td>Nur im Berichtszeitraum vorgenommene Änderungen. Wenn keine Änderungen gibt, muss der aktuelle Status gemeldet werden</td> </tr> </table>	Estado	Status	EstadoCNJ	CNJStatus	EstadoOperador	BetreiberStatus	MotivoEstado	StatusGrund	Obligatorio si el EstadoCNJ es S o C	Obligatorio, wenn der CNJStatus S oder C ist	Historico	Historie	Solo los cambios realizados en el periodo reportado. Si no hay cambios reportar el estado actual	Nur im Berichtszeitraum vorgenommene Änderungen. Wenn keine Änderungen gibt, muss der aktuelle Status gemeldet werden
Estado	Status														
EstadoCNJ	CNJStatus														
EstadoOperador	BetreiberStatus														
MotivoEstado	StatusGrund														
Obligatorio si el EstadoCNJ es S o C	Obligatorio, wenn der CNJStatus S oder C ist														
Historico	Historie														
Solo los cambios realizados en el periodo reportado. Si no hay cambios reportar el estado actual	Nur im Berichtszeitraum vorgenommene Änderungen. Wenn keine Änderungen gibt, muss der aktuelle Status gemeldet werden														
	<p>Jeder CNJStatus kann einem oder mehreren BetreiberStatus entsprechen.</p>														

VSVDI	Überprüfung unter Verwendung des Systems zur Überprüfung von Identitätsdaten (SVDI) der DGOJ. Hier lautet der Wert „J“ (Ja), wenn das System zur Identitätsüberprüfung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels verwendet wurde und das Ergebnis positiv war, oder andernfalls „N“ (Nein).										
FVSVDI	Datum der ersten positiven Überprüfung im SVDI. Optionales Feld, nur obligatorisch, wenn VSVDI = „J“.										
VDokumente	Dokumentenüberprüfung. Es ist der Wert „J“ (Ja) zu verwenden, wenn die Überprüfung des Benutzers anhand von Dokumenten durchgeführt wurde und positiv war, oder andernfalls „N“ (Nein).										
VDokumententyp	<p>Art und Datum der ersten positiven Dokumentenüberprüfung.</p> <p>Optionales Feld, nur obligatorisch, wenn VDokumente = „J“.</p>  <table border="1" data-bbox="486 1467 1220 1691"> <tr> <td>TipoVDocumental</td> <td>VDokumententyp</td> </tr> <tr> <td>Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas</td> <td>Muss ausgefüllt werden, wenn VDokumente „J“ ist und nur dann, wenn es positiv ist</td> </tr> <tr> <td>Tipo</td> <td>Art</td> </tr> <tr> <td>OtroEspecificar</td> <td>SonstigesSpezifizieren</td> </tr> <tr> <td>FVDocumental</td> <td>FVDokumente</td> </tr> </table> <p>Art bezieht sich auf die Art und Weise, in der die Dokumentenprüfung durchgeführt wurde. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“</p> <p>Wenn die ausgewählte Art nicht in der Liste ist und OTR ausgewählt ist, muss das Feld SonstigesSpezifizieren mit den Angaben zur Art der verwendeten Dokumentenprüfung ausgefüllt werden.</p>	TipoVDocumental	VDokumententyp	Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas	Muss ausgefüllt werden, wenn VDokumente „J“ ist und nur dann, wenn es positiv ist	Tipo	Art	OtroEspecificar	SonstigesSpezifizieren	FVDocumental	FVDokumente
TipoVDocumental	VDokumententyp										
Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas	Muss ausgefüllt werden, wenn VDokumente „J“ ist und nur dann, wenn es positiv ist										
Tipo	Art										
OtroEspecificar	SonstigesSpezifizieren										
FVDocumental	FVDokumente										



Testspieler	„J“ wird gemeldet, wenn der Spieler zum Zeitpunkt der Erstellung des Datensatzes ein Testspieler auf der Spieleplattform ist.
IP	Optionales Feld, obligatorisch, wenn sich der Spieler während des gemeldeten Zeitraums registriert hat. Enthält die IP-Adresse v4 oder v6 des Geräts, von dem der Spieler sich registriert hat.
Gerät	Optionales Feld, obligatorisch, wenn sich der Spieler während des gemeldeten Zeitraums registriert hat. Enthält die Art des Geräts, von dem der Spieler die Registrierung vorgenommen hat.
GeräteID	Optionales Feld, obligatorisch, wenn sich der Spieler während des gemeldeten Zeitraums registriert hat. Enthält die Kennung des Geräts, von dem der Spieler die Registrierung vorgenommen hat.

Wesentliche Kontrollen

- Die steuerliche Identifikationsnummer (NIF) oder die steuerliche Identifikationsnummer für Ausländer (NIE) müssen in einem gültigen Format vorliegen. Siehe Abschnitt „Gültiges NIF- und NIE-Format“.
- Registrierungen von Benutzern, die sich als nicht ansässig erklären und gleichzeitig Spanien als Wohnsitzland angeben, gelten nicht als gültig.
- Die Limits des Spielers werden gegen diejenigen überprüft, die in den übrigen Registrierungen gemeldet wurden.
- Spieler, die sich selbst ausgeschlossen haben, können während des festgelegten Zeitraums nicht an den entsprechenden Spielen teilnehmen oder Einzahlungen tätigen.

3.4.1.2 RUT: Aggregierte Benutzerregistrierung

Informationen in der aggregierten Benutzerregistrierung

Die aggregierte Benutzerregistrierung enthält die Anzahl der Spieler, Registrierungen, Abmeldungen, aktive Spieler pro Zeitraum sowie deren Status.

Verpflichtete Betreiber

Die aggregierte Benutzerregistrierung sollte von Betreibern gemeldet werden, die eine direkte Beziehung zu den Teilnehmern haben und Glücksspielverträge verwalten.



Sie sollte auch von Mitorganisatoren gemeldet werden, die ein Glücksspielnetzwerk verwalten.

Betreiber, die Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Registrierung der Nutzer vermarkten, nehmen die Teilnehmer solcher Spiele nicht in den Meldetyp „aggregierte Benutzerregistrierung“ auf. Vermarktet der Betreiber nur Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Registrierung der Nutzer, so darf er den Informationstyp „Aggregierte Benutzerregistrierung“ nicht übermitteln.

Periodizität der Informationen

Monatlich: Die Registrierung enthält die Gesamtzahl der bestehenden Teilnehmer auf der Spielplattform, unabhängig davon, ob sie während des Zeitraums Änderungen an ihren Daten erfahren haben oder ob ihr Status aktiv ist oder nicht.

Inhalt der Registrierung

AnzahlSpieler	<p>Die Gesamtzahl der Spieler am Ende des Berichtszeitraums unabhängig von ihrem Status.</p> <p>AnzahlSpieler muss mit der AnzahlSpieler des vorherigen Zeitraums zuzüglich der Registrierungen und abzüglich der Abmeldungen in dem aktuellen Zeitraum übereinstimmen.</p> <p>AnzahlSpieler muss mit der Summe der AnzahlSpielerNachStatus übereinstimmen.</p>
AnzahlRegistrierungen	Anzahl der Teilnehmer, die sich während des Zeitraums auf der Spieleplattform registriert haben.
AnzahlAbmeldungen	<p>Anzahl der Teilnehmer, die sich während des Zeitraums von der Spieleplattform abgemeldet haben.</p> <p>Ein Teilnehmer gilt als von der Spieleplattform abgemeldet, wenn seine Registrierung von der Spieleplattform gelöscht wird, ungeachtet der Tatsache, dass sie in anderen Datenbanken und Backups in Übereinstimmung mit den Vorschriften existiert.</p> <p>Wenn ein Teilnehmer von einem Status zum anderen wechselt, aber seine Registrierung auf der Spieleplattform noch existiert, gilt dies nicht als Abmeldung. Der Teilnehmer wird in dem entsprechenden Status berücksichtigt.</p>
AnzahlAktivität	Anzahl der Nutzer mit Aktivität während eines Zeitraums.



	Anzahl der Spieler, die während eines Zeitraums mindestens eine Wette in Euro platziert haben.
AnzahlSpielerNachStatus	Die Anzahl der Spieler, die in den jeweiligen Status der DGOJ eingestuft sind, ist anzugeben.
AnzahlSpielerNachProfil	Die Anzahl der Spieler, die in die jeweiligen besonderen Profile eingestuft sind, ist anzugeben.

Wesentliche Kontrollen

- Die Summe aller Spieler, die nach Status gruppiert sind, muss der Gesamtzahl der Spieler entsprechen.
- Die Summe der Spieler in der monatlichen detaillierten Benutzerregistrierung (**RUD**) muss mit der Anzahl der Spieler übereinstimmen, die in der aggregierten Benutzerregistrierung gemeldet wurden (**RUT**).
- Die Summe der Spieler in der Benutzerregistrierung der Netzbetreiber (**RUR**) muss mit der Anzahl der Spieler übereinstimmen, die in der aggregierten Benutzerregistrierung gemeldet wurden (**RUT**).

3.4.1.3 RUR: Benutzerregistrierung für Netzwerkspiele

Informationen in der Benutzerregistrierung für Netzwerkspiele

Die Benutzerregistrierung für Netzwerkspiele enthält die Identifikationsdaten der Teilnehmer im gemeinsam organisierten Netzwerk. Diese Daten entsprechen der Kennung des Betreibers, bei dem der Spieler registriert ist, und seiner Kennung bei diesem Betreiber und müssen auch den Status des Teilnehmers auf der Spieleplattform enthalten (aktiv, suspendiert, gesperrt usw.).

Die Benutzerregistrierung für Netzwerkspiele enthält alle Daten der auf der Spieleplattform registrierten Teilnehmer, unabhängig davon, ob sich ihre Daten während des Zeitraums geändert haben oder ob ihr Status aktiv ist oder nicht.

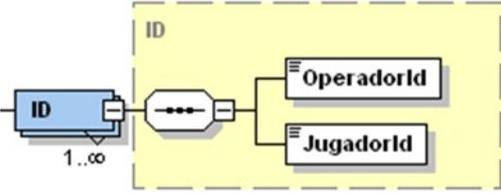
Verpflichtete Betreiber

Die Benutzerregistrierung für Netzwerkspiele muss von den mitorganisierenden Betreibern, die das Glückspielnetzwerk betreiben, gemeldet werden.

Periodizität der Informationen

Monatlich: die Registrierung enthält die Daten aller Teilnehmer, die auf der gemeinsam organisierten Spieleplattform registriert sind, unabhängig vom Status des Spielers.

Inhalt der Registrierung

ID	<p>Identifizierung des Spielers.</p>  <table border="1" data-bbox="651 689 1513 790"> <tr> <td>ID</td> <td>ID</td> </tr> <tr> <td>OperadorId</td> <td>BetreiberID</td> </tr> <tr> <td>JugadorId</td> <td>SpielerID</td> </tr> </table> <p>Der Netzwerkbetreiber muss immer die SpielerID des Netzwerk-Mitorganisatoren angeben.</p> <p>Darüber hinaus muss er auch die BetreiberID des an das Netzwerk angeschlossenen Betreibers angeben, der den Teilnehmer bereitstellt, und wenn er dessen SpielerID bei diesem Betreiber kennt, muss auch diese angegeben werden.</p>	ID	ID	OperadorId	BetreiberID	JugadorId	SpielerID
ID	ID						
OperadorId	BetreiberID						
JugadorId	SpielerID						
Anmeldung	Anmeldung des Nutzers auf der Plattform.						
Status	<p>Der aktuelle Status des Teilnehmers auf der Plattform zum Zeitpunkt der Einreichung der Registrierung, basierend auf der Einstufung unter der Überschrift „Spielerstatus“.</p> <p>Sowohl der CNJStatus als auch der BetreiberStatus sind anzugeben.</p>						

Wesentliche Kontrollen

- Übereinstimmung mit den Benutzerkennungen der Clientbetreiber des Netzwerks: Die Kennungen der Spieler, die an Netzwerkspielen teilnehmen, müssen mit den zusätzlichen Kennungen übereinstimmen, die vom Clientbetreiber in seiner detaillierten Benutzerregistrierung (RUD) angegeben sind.

3.4.1.4 RUG: Gewinnerregistrierung



Informationen in der Gewinnerregistrierung für Spiele ohne vorherige Benutzerregistrierung

Die Gewinnerregistrierung sammelt die Identifikationsdaten von Teilnehmern, die einen oder mehrere Gewinne in Spielen ohne vorherige Benutzerregistrierung erzielt haben.

Verpflichtete Betreiber

Diese Benutzerregistrierung muss von Betreibern eingereicht werden, die lizenziert sind, um Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Benutzerregistrierung zu vermarkten.

Periodizität

Monatlich. Sie enthält alle Benutzer, die während des Zeitraums Gewinne erzielt haben.

Inhalt der Registrierung

Für jeden Zeitraum sind die Informationen enthalten, die den Nutzern entsprechen, die in dem betreffenden Zeitraum anerkannte Gewinne erzielt haben.

Beschreibung der in der Registrierung enthaltenen Informationen. Die verwendeten Felder haben die gleiche Bedeutung wie in der RUD. Darüber hinaus umfasst die Registrierung die folgenden besonderen Felder, die für Gewinner von Lotteriegewinnen vorbehaltlich der Identitätsüberprüfung nach den Vorschriften zur Bekämpfung der Geldwäsche verwendet werden können:

Spieltyp	Art des Lotteriespiels, bei dem der Spieler einen Gewinn erzielt hat.
Gewinn	Wert in Euro des Gewinns eines Lotteriegewinners.
Einbehaltung	Wert in Euro der Einbehaltung auf den Gewinn des Lotteriegewinners.

3.4.2 Spielkontoregistrierung

3.4.2.1 CJD-Registrierung: Detailliertes Spielkonto

Informationen im detaillierten Spielkonto

Das Spielkonto spiegelt die Informationen wider, die der Teilnehmer beim Zugriff auf sein Spielkonto auf der Spieleplattform erhalten kann. Das Spielkonto umfasst für jeden Zeitraum und für jeden Teilnehmer die Summen des Eröffnungssaldos, der Transaktionen durch Ein- oder Auszahlungen, der zuerkannten Boni, der Teilnahme an den Spielen, der Gewinne und aller anderen Bewegungen auf dem Konto sowie den Endsaldo in jedem Zeitraum.



Das Spielkonto umfasst alle Bewegungen, die in monetären Einheiten oder in einer anderen Einheit wie Punkten oder anderen vorgenommen werden, wobei jeweils die verwendete Maßeinheit anzugeben ist. Die monetären Werte werden in Euro ausgedrückt.

Da das Spielkonto ein Spiegelbild der Informationen ist, die der Teilnehmer beim Zugriff auf seine Benutzerregistrierung und sein Spielkonto erhalten kann, werden die Bewegungen, die eine Erhöhung des Spielersaldos darstellen, wie getätigte Einzahlungen, Boni oder Gewinne, mit einem Pluszeichen ausgewiesen. Alle Bewegungen, die zu einer Verringerung des Spielersaldos führen, wie Spielbeteiligungen oder Auszahlungen, werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen.

Verpflichtete Betreiber

Das Spielkonto wird von allen Betreibern gemeldet, die Benutzerregistrierungen bearbeiten.

Die Spieler werden durch die eindeutige Spielerkennung identifiziert, die dem Spieler im Registrierungsprozess auf der Plattform zugeordnet wird.

Alle wirtschaftlichen Elemente auf dem Spielkonto sind zu melden, unabhängig davon, ob der Betreiber Mitglied eines Netzwerks ist oder nicht.

Betreiber, die Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Registrierung des Benutzers vermarkten, dürfen in dem Informationstyp „Spielkonto“ keine Informationen über Gewinner oder andere Teilnehmer an solchen Spielen angeben. Vermarktet der Betreiber nur Spiele mit Teilnahme ohne vorherige Registrierung des Nutzers, so darf er den Informationstyp „Spielkonto“ nicht übermitteln.

Periodizität

- Täglich. Informationen über Spielkonten, die während des Tages eine Art von Bewegung gezeigt haben, sind täglich anzugeben.
- Monatlich. Informationen über alle auf der Plattform des Betreibers registrierten Glücksspielkonten werden monatlich angegeben.

Inhalt der Registrierung

Für jeden Teilnehmer mit einem Spielkonto auf der Plattform sind folgende Informationen anzugeben:

SpielerID	Eindeutige Identifikation des Spielers auf der Plattform.
-----------	---



Eröffnungssaldo	<p>Der Saldo zu Beginn des Zeitraums. Dieser entspricht dem gesamten Eröffnungssaldo der Einheiten, in denen der Spieler einen Wert hat, z. B. Boni, Punkte oder Freebets.</p> <p>(+/-) Salden, bei denen es sich um Sollsalden für den Teilnehmer handelt, werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen, und Salden, die ausnahmsweise Habensalden für den Teilnehmer darstellen, werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen.</p> <p>Der Saldo der Euro-Einheit ist obligatorisch.</p>
-----------------	--



Einzahlungen	<p>Jede Einzahlungstransaktion, die auf einem Spielkonto verbucht wurde, muss gemeldet werden, unabhängig davon, ob die Transaktion abgeschlossen oder später storniert wird.</p> <p>(+/-) Die von den Teilnehmern eingezahlten Beträge sind mit einem Pluszeichen auszuweisen und etwaige Stornierungen oder Anpassungen mit einem Minuszeichen.</p> <p>Der Gesamtbetrag in Euro, der während des Zeitraums eingezahlt wurde, ist gemäß den zuvor festgelegten Kriterien zu melden, ebenso wie die Aufschlüsselung für die einzelnen Kriterien:</p> <p>Datum: das Datum, an dem der Betrag auf dem Konto des Spielers erscheint.</p> <p>Betrag: in Euro.</p> <p>Zahlungsmittel: Anbieter des Zahlungsmittels.</p> <p>ZahlungsmittelTyp: Code der Art des verwendeten Zahlungsmittels – basierend auf der Liste der im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“ aufgeführten Zahlungsmittel. Ist der Code nicht bekannt, so muss der Code „99“ verwendet und in dem Feld AndererTypSpezifizieren das verwendete Zahlungsmittel in möglichst einfacher und klarer Terminologie angegeben werden. Wird anschließend typisiert.</p> <p>EigentumÜberprüft: „J“, wenn der Betreiber das Eigentum an den Zahlungsmitteln überprüft hat.</p> <p>Unternehmen: das Unternehmen, zu dem die Zahlungsmethode gehört.</p> <p>UnternehmenID: Alphanumerische Kennung des Unternehmens des Zahlungsmittels, falls zutreffend.</p> <p>LetzteZiffernZahlungsmittel: Die letzten 4 Ziffern des verwendeten Zahlungsmittels, falls zutreffend.</p> <p>TransaktionErgebnis: Bericht über die Transaktion. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.</p> <p>IP: IP-Adresse des Geräts, von dem aus die Anmeldung zur Sitzung des Spielers, in der die Einzahlung stattfindet, erfolgt; es kann sich um IPv4 oder IPv6 handeln.</p> <p>Gerät: das Gerät, von dem aus die Anmeldung zur Sitzung erfolgt (Mobiltelefon, PC, Tablet, festes Endgerät oder Sonstiges).</p>
--------------	--

Geräte-ID: Kennung des Geräts, von dem aus die Anmeldung zur



Auszahlungen	<p>Jede Auszahlungstransaktion, die auf einem Spielkonto verbucht wurde, muss gemeldet werden, unabhängig davon, ob die Transaktion abgeschlossen oder später storniert wird.</p> <p>(+/-) Die von den Teilnehmern von ihren Spielkonten ausgezahlten Beträge sind mit einem Minuszeichen auszuweisen und etwaige Stornierungen oder Anpassungen mit einem Pluszeichen.</p> <p>Der Gesamtbetrag in Euro, der während des Zeitraums ausgezahlt wurde, ist gemäß den zuvor festgelegten Kriterien zu melden, ebenso wie die Aufschlüsselung für die einzelnen Kriterien:</p>
Beteiligung	<p>Der volle Betrag der Beteiligung wird für jede der Einheiten und nach Art des Spiels bestimmt.</p> <p>Dies umfasst Beträge, die der Teilnehmer für die Teilnahme am Spiel ausgibt, Provisionen oder sonstige Beträge für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten, die von den Teilnehmern an den Betreiber gezahlt werden.</p> <p>Erstattungen, Anpassungen oder Stornierungen von Beteiligungen befinden sich im entsprechenden Abschnitt „BeteiligungenRückerstattung“.</p> <p>(-) Spielbeteiligungen werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen.</p>
BeteiligungenRückerstattung	<p>Der volle Betrag der Rückerstattung des Einsatzes wird für jede der Einheiten und nach Art des Spiels bestimmt.</p> <p>Beträge, die Erstattungen, Anpassungen oder Stornierungen in Einheiten entsprechen, die nach ihrer Formalisierung vorgenommen wurden, sind einzubeziehen.</p> <p>(+) Rückerstattungen von Beteiligungen werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p>

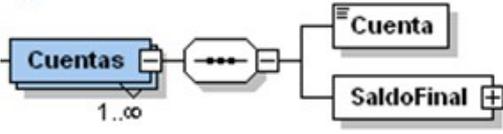


Gewinne	<p>Der volle Betrag der Gewinne wird für jede der Einheiten und die Art des Spiels bestimmt.</p> <p>Die Beträge, die dem Teilnehmer für monetäre Spielgewinne angerechnet werden, werden einbezogen.</p> <p>(+) Die anerkannten Spielgewinne werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p> <p>Gewinnanpassungen oder -stornierungen erscheinen im entsprechenden Abschnitt „Gewinnanpassung“ wiedergegeben.</p>
GewinnAnpassung	<p>Beträge, die der Betreiber dem Spielkonto des Teilnehmers für Anpassungen an bereits zuerkannten Gewinnen infolge von Änderungen oder Stornierungen belastet oder gutgeschrieben hat, werden einbezogen.</p> <p>(+/-) Sie sind mit einem Pluszeichen auszuweisen, wenn die Anpassung zu einem höheren Gewinn für den Teilnehmer führt, und andernfalls mit einem Minuszeichen.</p> <p>Der volle Betrag der Gewinnanpassungen wird nach den Einheiten und der Art des Spiels aufgeschlüsselt.</p>
Trans_IN	<p>Beträge, die von den Spielkonten desselben Teilnehmers, der von einem anderen Betreiber verwaltet wird, übertragen werden, sind zu verbuchen. Die Einträge werden nach den einzelnen Einheiten und dem Betreiber, von dem die Mittel stammen, aufgeschlüsselt.</p> <p>Beträge werden gemeldet, sobald sie bekannt werden und auf dem Konto des Spielers erscheinen.</p> <p>Das Zeichen, mit dem diese Beträge ausgewiesen werden, ist:</p> <ul style="list-style-type: none">• (+) Positiv auf dem Spielkonto, auf das der Betrag eingeht.



Trans_OUT	<p>Geldtransfers auf die Spielkonten desselben Teilnehmers, der von einem anderen Betreiber verwaltet wird, sind zu verbuchen. Die Einträge werden nach den einzelnen Einheiten und dem Betreiber, an den die Mittel überwiesen werden, aufgeschlüsselt.</p> <p>Beträge werden gemeldet, sobald sie bekannt werden und auf dem Konto des Spielers erscheinen.</p> <p>Das Zeichen, mit dem diese Beträge ausgewiesen werden, ist:</p> <ul style="list-style-type: none">• (-) Negativ auf dem Spielkonto, von dem der Betrag überwiesen wird.
Sonstiges	<p>Dies umfasst alle Bewegungen auf einem Spielkonto für einen anderen Vorgang als die bereits erwähnten.</p> <p>Die Eintragungen müssen den Posten in der gleichen Gliederungstiefe angeben, wie sie der Betreiber in seiner Spielkontenbuchhaltung verwendet.</p> <p>Eine Aufschlüsselung erfolgt nach dem Posten, der zu der Änderung führt.</p> <p>(+/-) Solche Bewegungen werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen, wenn die Bewegung eine Erhöhung des Spielerkontos bewirkt, und andernfalls mit einem Minuszeichen.</p>
Endsaldo	<p>Die Salden des Teilnehmers auf seinem Spielkonto am Ende des Zeitraums sind zu melden.</p> <p>(+/-) Salden, bei denen es sich um Sollsaldo für den Teilnehmer handelt, werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen, und Salden, die ausnahmsweise Habensalden für den Teilnehmer darstellen, werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen.</p> <p>Der gesamte Endsaldo wird angezeigt, aufgeschlüsselt nach jeder der Einheiten, in denen der Spieler ein Guthaben halten kann.</p> <p>Der Saldo der Euro-Einheit ist obligatorisch.</p>



Konten	<p>Aufschlüsselung des Endsaldos für jedes Spielkonto, das derselbe Spieler haben kann:</p>  <table border="1" data-bbox="678 555 1505 647"><tr><td>Cuentas</td><td>Konten</td></tr><tr><td>Cuenta</td><td>KONTO</td></tr><tr><td>SaldoFinal</td><td>Endsaldo</td></tr></table> <p>„Konto“ ist die Kennung des Spielkontos auf der Plattform.</p>	Cuentas	Konten	Cuenta	KONTO	SaldoFinal	Endsaldo
Cuentas	Konten						
Cuenta	KONTO						
SaldoFinal	Endsaldo						
Provision	<p>Die Höhe der Provisionen oder anderer Beträge, die für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten von den Teilnehmern gezahlt werden, oder Beträge, die von den vom Betreiber erhaltenen Gewinnen abgezogen werden, sind zu melden.</p> <p>(-) Bezahlte Provisionen, abzüglich etwaiger Stornierungen oder Anpassungen, werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen.</p> <p>Der Betrag des Einsatzes des Spielers, der als Provision des Betreibers gilt, summiert und nach Art des Spiels aufgeschlüsselt.</p> <p>Die Provision wird bei der Berechnung der Kontoguthaben des Spielers nicht berücksichtigt.</p>						



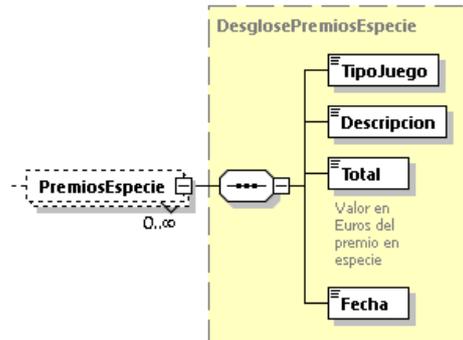
Boni	<p>Alle Werbetransaktionen (Registrierungsboni, Einzahlungsboni oder andere), die dem Teilnehmer zuerkannt werden, werden in ihrer entsprechenden Einheit (EUR, Eurobonds, Punkte, Freebets, Freespins,...) berücksichtigt und berechnet.</p> <p>Transaktionen werden nach den folgenden Konzepten kategorisiert: GEWÄHRUNG, STORNIERUNG und FREIGABE.</p> <p>Die Gesamtsumme der Einheiten und die Aufschlüsselung der einzelnen Bewegungen werden mit den folgenden Feldern gemeldet:</p> <p>(+) Transaktionen, die den Buchsaldo in ihrer entsprechenden Einheit erhöhen, werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen:</p> <ul style="list-style-type: none">- wenn ein Bonus gewährt wird und vom Teilnehmer anerkannt wird- wenn das Guthaben des Spielers aufgrund der Freigabe des Bonus in EUR erhöht wird <p>(-) Transaktionen, die den Buchsaldo verringern, werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen:</p> <ul style="list-style-type: none">- wenn es eine Stornierung von Boni auf dem Konto des Teilnehmers gibt- wenn die Boni in EUR freigegeben werden. <p>Datum: Datum, an dem die Gewährung, Stornierung oder Freigabe erfolgt.</p> <p>AktivierungDatum: Datum, an dem der Spieler die Aktion akzeptiert und sie auf seinem Konto gutgeschrieben wird. Nur für Gewährung.</p> <p>Menge der Bewegung. Im Falle einer FREIGABE wird es zwei Beträge geben, einen positiven in EUR und einen negativen in der freigegebenen Einheit.</p>
------	---



Sachgewinne

Beträge, die dem Teilnehmer für Sachgewinne im Spiel angerechnet werden, werden einbezogen. Ihr Wert wird gemäß den Bewertungskriterien, die der Betreiber in seiner Buchführung verwendet, in Euro erfasst.

(+) Die zuerkannten Gewinne, abzüglich etwaiger Stornierungen oder Anpassungen, werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen.



PremiosEspecie	Sachgewinne
DesglosePremiosEspecie	AufschlüsselungSachgewinne
TipoJuego	Spieltyp
Descripcion	Beschreibung
Total	Gesamt
Valor en Euros del premio en especie	Wert des Sachgewinns in Euro
Fecha	Datum

Darüber hinaus sind folgende Felder auszufüllen:

Spieltyp: Spiel, bei dem der Sachgewinn vergeben wurde.

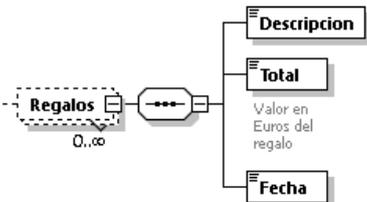
Beschreibung des Gewinns.

Gesamtsumme: Wert des Gewinns in Euro.

Datum, an dem der Gewinn vergeben wurde.

Sachgewinne haben keinen Einfluss auf den Kontostand des Spielers.



Geschenke	<p>Alle Geschenke oder Gewinne, die nicht aus der Teilnahme an einem Spiel stammen, werden einbezogen. Der Euro-Wert der vergebenen Geschenke ist anzugeben.</p> <p>(+) Die zuerkannten Gewinne, abzüglich etwaiger Stornierungen oder Anpassungen, werden mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p>  <table border="1" data-bbox="678 795 1508 952"><tr><td>Regalos</td><td>Geschenke</td></tr><tr><td>Descripcion</td><td>Beschreibung</td></tr><tr><td>Total</td><td>Gesamt</td></tr><tr><td>Valor en Euros del regalo</td><td>Wert des Geschenks in Euro</td></tr><tr><td>Fecha</td><td>Datum</td></tr></table> <p>Der Wert in Euro wird zusammen mit einer Beschreibung des Geschenks und dem Datum angegeben.</p> <p>Geschenke haben keinen Einfluss auf den Kontostand des Spielers.</p>	Regalos	Geschenke	Descripcion	Beschreibung	Total	Gesamt	Valor en Euros del regalo	Wert des Geschenks in Euro	Fecha	Datum
Regalos	Geschenke										
Descripcion	Beschreibung										
Total	Gesamt										
Valor en Euros del regalo	Wert des Geschenks in Euro										
Fecha	Datum										

Wesentliche Kontrollen

- Der Saldo auf dem Spielkonto eines jeden gemeldeten Teilnehmers muss zu jedem Zeitpunkt dem Saldo entsprechen, das der Teilnehmer selbst beim Zugriff auf seine Benutzerregistrierung und sein Spielkonto abrufen kann.
- Der Eröffnungssaldo muss in jedem Bezugszeitraum für jeden Teilnehmer mit dem Endsaldo des unmittelbar vorausgehenden Zeitraums für jede der Einheiten übereinstimmen.
- Innerhalb jedes Zeitraums muss der Endsaldo mit dem Eröffnungssaldo zuzüglich der Bewegungen, die während des Zeitraums stattgefunden haben, für jede der gemeldeten Einheiten übereinstimmen, ohne Berücksichtigung der Beträge, die in der Registrierung der Provisionen, Sachpreise und Geschenke enthalten sind, welche zu Informationszwecken dienen.
- Für jeden Teilnehmer sind alle Bewegungen während des Zeitraums so einzubeziehen, dass der Endsaldo aus dem Eröffnungssaldo und den Bewegungen während des Zeitraums in jeder der Einheiten erklärt wird. Jede Bewegung, die den Saldo des Spielkontos verändert und nicht mit Einzahlungen, Auszahlungen, Beteiligungen, Rückerstattungen von Beteiligungen, Gewinnen, Sachgewinnen, Anpassungen oder Stornierungen von Gewinnen, Boni oder Transfers zwischen Geldbörsen übereinstimmt, wird in den Abschnitt „Sonstiges“ aufgenommen, in dem das Feld „Konzept“ verwendet wird, um die Typologie der „sonstigen“ Bewegungen



aufzuschlüsseln, und zwar immer mit einem Detaillierungsgrad, der dem der Buchführung des Betreibers entspricht.

- Das Feld „Sonstiges“ sollte keine Transaktionen melden, die zu einer Kategorie gehören, die in der Vorlage definiert ist, insbesondere Stornierungen oder Rückbuchungen von Ein- und Auszahlungen sollten in ihrer entsprechenden Kategorie gemeldet werden.
- Die **Gesamtsumme** und die **Aufschlüsselung** müssen in allen Fällen übereinstimmen.

3.4.2.2 CJT-Registrierung: Aggregiertes Spielkonto

Aggregierte Spielkontoinformationen

Die CJT-Registrierung enthält die aggregierten Spielkontoinformationen der Spielerkonten.

Die aggregierte Registrierung eines Spielkontos ist eine Kontrollregistrierung, mit der überprüft werden kann, ob die Daten des Spielkontos vollständig und korrekt aufgezeichnet wurden.

Verpflichtete Betreiber

Die aggregierte Registrierung eines Spielkontos ist zusammen mit der detaillierten Registrierung des Spielkontos zu melden.

Periodizität

- Täglich. Informationen über Spielkonten, die während des Tages eine Art von Bewegung gezeigt haben, sind täglich anzugeben. Sie müssen mit dem detaillierten Spielkonto für denselben Tag übereinstimmen.
- Monatlich. Informationen über alle auf der Plattform des Betreibers registrierten Glücksspielkonten werden monatlich angegeben.

Inhalt der Registrierung

Die Definition der Felder entspricht genau derjenigen, die im vorangegangenen Punkt für die CJD-Registrierung angegeben wurde, mit folgenden Ausnahmen:

- Es gibt keine Spieler- oder Kontokennung, da es sich um aggregierte Daten handelt.
- Die Aufschlüsselung von Einzahlungen und Auszahlungen umfasst nur die folgenden Felder: Zahlungsmittel, Art des Zahlungsmittels und Betrag
- Die Felder Trans_IN und Trans_OUT haben keine Aufschlüsselung.
- Boni werden nur nach Konzept kategorisiert (GEWÄHRUNG, FREIGABE und STORNIERUNG).
- Sachgewinne werden nur nach Spieltyp aufgeschlüsselt.
- Das Geschenkfeld wird nicht gemeldet.



Wesentliche Kontrollen

- In den monatlichen Registrierungen muss der Eröffnungssaldo mit dem Endsaldo des unmittelbar vorausgegangenen Monats übereinstimmen.
- Innerhalb jedes Zeitraums muss der Endsaldo mit dem Eröffnungssaldo zuzüglich der Bewegungen, die während des Zeitraums stattgefunden haben, für jede der gemeldeten Einheiten übereinstimmen, ohne Berücksichtigung der Beträge in den Feldern für Provisionen, Sachgewinne und Geschenke.
- Für jeden der Konzepte muss der Betrag, der in der aggregierten Registrierung eines Spielkontos enthalten ist, der Summe der Beträge, die pro Teilnehmer im detaillierten Spielkonto angegeben sind, entsprechen.

3.4.3 Registrierung eines Betreiberkontos

3.4.3.1 OPT-Registrierung: Vollständiges Betreiberkonto

Informationen zum vollständigen Betreiberkonto

Das Betreiberkonto spiegelt die Spieleinnahmen des Betreibers wider. Es ermöglicht die Berechnung der Bruttospieleinnahmen (BSE) des Betreibers.

Im Allgemeinen ist die **Aufschlüsselung des Betreibers** wie folgt zu unterscheiden:

- Im Falle eines an ein Netzwerk angeschlossenen Betreibers, **ist keine Aufschlüsselung erforderlich**, da nur die Einzelheiten der Einnahmen aus dem Netzwerk und die Berechnung der Bruttospieleinnahmen (BSE) angegeben werden müssen.
- Im Falle eines **Betreibers, der das Spiel vollständig verwaltet**, muss der **Code des Betreibers**, der das Spiel verwaltet, angegeben werden.

Verpflichtete Betreiber

Das Betreiberkonto wird von den Betreibern, die die Spiele verwalten, oder von den an ein Netzwerk angeschlossenen Betreibern gemeldet; in diesem Fall müssen sie nur die Einzelheiten der Einnahmen aus dem Netzwerk und die Berechnung der Bruttospieleinnahmen (BSE) angeben.

Das Betreiberkonto ist nach Art des Spiels organisiert. Spiele ohne vorherige Registrierung werden ebenfalls in das Betreiberkonto aufgenommen.

Periodizität.

Monatlich. Die während des Zeitraums auf der Plattform des Betreibers registrierten Informationen sind anzugeben.



Inhalt der Registrierung.

Beschreibung der in der Registrierung enthaltenen Informationen:

Spieltyp	Art des Spiels, für das Daten gemäß der Typisierung von Spielen im Abschnitt „Spieltyp“ dieser Entschließung angegeben werden.
Beteiligung	<p>Die Summe der von den Spielern für die Teilnahme an den Spielen in diesem Zeitraum ausgegebenen Beträge wird registriert, einschließlich Provisionen oder anderer Beträge für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten, die von den Teilnehmern an den Betreiber gezahlt werden. Im Falle von Spielen, die mit Mehrwertdiensten vermarktet werden, enthält dieser Abschnitt den Betrag, der für die Teilnahme am Spiel ausgegeben wird, gemäß Artikel 48 Absatz 6 Buchstabe b des Gesetzes 13/2011.</p> <p>(-) Der Gesamtsaldo der Beteiligungen am Ende des Zeitraums wird mit einem Minuszeichen ausgewiesen.</p> <p>Der volle Betrag der Beteiligungen wird für jede Einheit und jeden Betreiber bestimmt.</p> <p>Wenn der Betreiber an ein Netzwerk angeschlossen ist, ist keine Aufschlüsselung erforderlich, da er für den betreffenden Spieltyp nur die BSE und die Netzwerkanpassungen angeben muss.</p>
BeteiligungenRückerstattung	<p>Die Summe der Beträge, die Erstattungen, Anpassungen oder Stornierungen von Beteiligungen nach ihrer Formalisierung entsprechen, wird verbucht.</p> <p>Der volle Betrag der Rückerstattung von Beteiligungen wird für jede Einheit und jeden Betreiber bestimmt.</p> <p>(+) Der Gesamtsaldo der Erstattungen am Ende des Zeitraums wird mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p>



Gewinne	<p>Die Summe der Beträge, die den Teilnehmern für Geldgewinne im Spiel während des Zeitraums zuerkannt werden, wird erfasst.</p> <p>Wenn Jackpot-Beträge erfasst werden, werden sie dem Gewinnbetrag für den Zeitraum hinzugefügt.</p> <p>Die volle Höhe der Gewinne wird für jede der Einheiten und den Betreiber bestimmt.</p> <p>(+) Der Gesamtgewinnsaldo am Ende des Zeitraums wird mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p>
Sachgewinne	<p>Die Summe der Beträge, die den Teilnehmern für nicht monetäre Spielgewinne während des Zeitraums zuerkannt werden, wird erfasst.</p> <p>Ihr Wert wird gemäß den Bewertungskriterien, die der Betreiber in seiner Buchführung verwendet, in Euro erfasst.</p> <p>Der volle Betrag der Bewertung von Sachgewinnen wird für jede Einheit und jeden Betreiber bestimmt.</p> <p>(+) Der Gesamtsaldo der Sachgewinne am Ende des Zeitraums wird mit einem Pluszeichen ausgewiesen.</p>
Jackpots	<p>Die Summe der Gesamtbeträge der Beiträge zu progressiven Jackpots oder Zusatzgewinnen, aufgeschlüsselt nach den einzelnen Einheiten und Betreibern, wird registriert.</p> <p>Die Informationen sind in zwei Feldern anzugeben:</p> <p>(+) Erhöhung in Jackpots für Jackpot-Beiträge im gemeldeten Monat.</p> <p>(-) Verringerung in Jackpots mit Zusatzgewinnen aus den Jackpots des Monats.</p> <p>In jedem Fall entsprechen die in Jackpots gemeldeten Beträge den Beträgen, die in der Registrierung der Jackpots und Live-Spiele (BOT) ausgewiesen sind.</p>



NetzwerkAnpassungen	<p>Betreiber, die zu einem mitorganisierten Netzwerk gehören, erfassen die Einnahmen aus dem Netzwerk im betreffenden Zeitraum.</p> <p>(+/-) Eine vom Netzwerk stammende Anpassung muss mit einem Minuszeichen ausgewiesen werden, andernfalls mit einem Pluszeichen.</p> <p>Der Gesamtbetrag der Netzwerkeinnahmen wird für jede einzelne Einheit und jeden Betreiber bestimmt.</p> <p>In jedem Fall müssen die in den Netzwerkanpassungen der an das Netzwerk angeschlossenen Betreiber gemeldeten Beträge den Beträgen entsprechen, die in den Netzwerkanpassungen des mitorganisierenden Betreibers des Netzes gemeldet wurden.</p>
---------------------	---



Sonstiges	<p>Dieser Abschnitt enthält die buchhalterischen Anpassungen, die der Betreiber tatsächlich vorgenommen hat, um die BSE für den Zeitraum zu erhalten, mit folgender Aufschlüsselung:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Buchhalterische Anpassungen bei der Bewertung von Beteiligungen (APA). So sind z. B. Nettoanpassungen der BSE für Wetten, die am Ende des Zeitraums als nicht abgerechnete Einnahmen verbucht wurden, einzubeziehen.2. Buchhalterische Anpassungen für die vorübergehende Anrechnung von Gewinnen (TPA). So sind z. B. Nettoanpassungen der BSE, die sich aus der vorübergehenden Anrechnung von Gewinnen ergeben, einzubeziehen.3. Boni (BON). Anpassungen im Zusammenhang mit der Gewährung und Freigabe von Boni sind einzubeziehen.4. Overlay (OVL). Bei Pokerspielen werden Beiträge zu garantierten Gewinnen gemeldet.5. Hinzugefügt (ADD). Bei Pokerspielen sind Beiträge zu Gewinnen, die der Betreiber infolge der Freigabe von Boni oder kostenlosen Turniereinträgen erzielt hat, zu melden.6. Sonstige buchhalterische Anpassungen bei der Berechnung der BSE für einen Zeitraum (OTR). Sonstige Anpassungen, die oben nicht genannt sind. <p>(+/-) Die Einträge werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen, wenn sie einen Anstieg der Einnahmen für den Zeitraum darstellen, und andernfalls mit einem Pluszeichen ansonsten.</p> <p>Der vollständige Betrag der vom Betreiber vorgenommenen buchhalterischen und sonstigen Anpassungen wird nach Einheiten, Betreibern und Konzepten aufgeschlüsselt.</p>
-----------	--



Provision	<p>Bei Spielen, bei denen der Betreiber die als eigene Einnahmen gespielten Beträge nicht ableitet, wie z. B. Kreuzwetten oder Poker, werden der Betrag der Provisionen oder andere Beträge für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten, die von den Teilnehmern an den Betreiber gezahlt werden, erfasst.</p> <p>Bei allen anderen Spielen sind alle anderen Beträge für Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspielaktivitäten, die von den Teilnehmern an den Betreiber gezahlt werden, zu erfassen.</p> <p>Der volle Betrag der Provisionen und sonstigen Einnahmen für den Zeitraum wird für jede Einheit und jeden Betreiber bestimmt.</p> <p>(-) Die Gesamtprovisionen am Ende des Zeitraums sind mit einem Minuszeichen auszuweisen.</p>
BSE	<p>Der Betrag des Bruttogewinns des Betreibers für den Zeitraum wird unter Angabe der Beträge in Euro ausgewiesen.</p> <p>(+/-) Gewinne werden mit einem Minuszeichen ausgewiesen, andere Beträge mit einem Pluszeichen.</p> <p>Im Falle eines an ein Netzwerk angeschlossenen Betreibers stammen die BSE aus der Aufteilung der Gewinne des Netzwerks.</p>
AngebotStartdatum	Datum, an dem das Angebot des gemeldeten Spiels begann.

Wesentliche Kontrollen

- Berechnung der Bruttospieleinnahmen (BSE) des Betreibers.
- Übereinstimmung zwischen den Einnahmen aus dem Netzwerk, die vom Netzwerkbetreiber gemeldet werden, und den Einnahmen des Netzwerkbetreibers.
- Wenn der Betreiber das Spiel in vollem Umfang betreibt, **muss in der Aufschlüsselung des Betreibers der eigene Betreibercode angegeben werden.**
- Die **Gesamtsumme** und die **Aufschlüsselung** aller gemeldeten Bewegungen müssen in allen Fällen übereinstimmen.

3.4.3.2 ORT-Registrierung: Netzwerkbetreiberkonto

Informationen über das Konto eines mitorganisierenden Betreibers

Das Betreiberkonto spiegelt die Spieleinnahmen wider, die in einem verwalteten Netzwerkspiel generiert werden. Es ermöglicht die Berechnung der Bruttospieleinnahmen



(BSE) des mitorganisierten Spiels und ihre Verteilung auf die Betreiber innerhalb des BetreiberNetzwerks.

Bei der Aufschlüsselung nach Betreibern werden die Beträge durch die Betreiber aufgeteilt, die Kunden an das Glücksspielnetzwerk vermitteln.

Verpflichtete Betreiber

Das Betreiberkonto wird von den mitorganisierenden Betreibern für jeden der von ihnen verwalteten Spieltypen gemeldet.

Spiele, die in einer Umgebung mit internationaler Liquidität angeboten werden

Für Spiele, die in einer Umgebung mit internationaler Liquidität angeboten werden, an denen mindestens ein Spieler mit einer spanischen Benutzerregistrierung teilnimmt, muss Folgendes gemeldet werden:

- Für Transaktionen von Betreibern im spanischen Hoheitsgebiet werden die Daten nach Betreiber aggregiert.
- Für Transaktionen von Betreibern aus anderen Ländern, werden die Daten nach Jurisdiktion aggregiert. Beispielsweise für Frankreich, Betreiber-ID = FR, IT für Italien und PT für Portugal.

Periodizität.

Monatlich. Die während des Zeitraums auf der Plattform des Betreibers registrierten Informationen sind anzugeben.

Inhalt der Registrierung.

Die Struktur und der Inhalt sind die gleichen wie die der OPT-Registrierung, wobei zu berücksichtigen ist, dass die Einträge von jedem Betreiber, der Spieler zum Netzwerk beigetragen hat, aufgeschlüsselt werden. Die Bruttospieleinnahmen (BSE) des Betreibers spiegeln die gesamten BSE des Netzwerks wider, und die Netzwerker Anpassungen spiegeln die Aufschlüsselung nach jedem der beteiligten Betreiber wider.

Im Falle von Spielen, die in einer Umgebung mit internationaler Liquidität angeboten werden, meldet der Manager der internationalen Liquidität die wirtschaftlichen Größen, aufgeschlüsselt nach Betreibern, die in Spanien zugelassen sind, und aggregiert nach Jurisdiktion für die anderen Betreiber.

3.4.3.3 BOT-Registrierung: Jackpots und Live-Spiele



Informationen im Jackpot- und Live-Spiele-Konto.

Das Konto für Jackpots und Live-Spiele spiegelt die Anzahl der Spielbeteiligungen wider, die am Ende des Bezugszeitraums noch nicht als Gewinne vergeben wurden, entweder weil sie in Jackpots integriert wurden oder weil die Spiele nicht abgeschlossen wurden.

Verpflichtete Betreiber

Die Jackpots und Live-Spiele müssen von jedem Betreiber mitgeteilt werden, der das Spiel verwaltet, entweder vollständig oder durch die Verwaltung des Netzwerks. Betreiber, die an ein Netzwerk angeschlossen sind, aber das Spiel nicht verwalten, müssen es nicht melden.

Das Jackpot-Konto wird von den Betreibern, die die Jackpot-Mittel verwalten, direkt gemeldet. Bei Netzwerkspielen übermittelt der mitorganisierende Betreiber die Jackpot-Informationen.

Das Jackpot-Konto umfasst alle aktiven Jackpots für den Zeitraum. Ein Jackpot ist von dem Moment an aktiv, in dem die Teilnehmer dazu beitragen können, bis er geschlossen wird, in der Regel durch die Verteilung aller zugehörigen Gewinne oder gegebenenfalls durch Umleitung in einen anderen Jackpot. Daher umfasst das Jackpot-Konto alle Jackpots, die während des Zeitraums gehandelt wurden, unabhängig davon, ob der Handel in einem früheren Zeitraum begann oder während des Zeitraums beendet wurde.

Jackpots sind individuell zu identifizieren.

Live-Spiele-Konten werden von Betreibern gemeldet, die Wettspiele, Pokerturniere und Wettbewerbe durchführen. Im Falle von Netzwerkspielen übermittelt der mitorganisierende Betreiber die Live-Spiele-Informationen.

Der Betreiber kann die DGOJ auffordern, andere Spiele, bei denen die Veranstaltungen weniger als einen Tag dauern, vom Beginn der Vermarktung bis zum Zeitpunkt der Gewinnzuerkennung nicht in die Registrierung aufzunehmen.

Angesichts der Dynamik von Cash Poker, Roulette, Blackjack, Baccarat, Bingo, Spielautomaten und Nebenspielen, müssen **Live-Spiele**-Informationen nicht gemeldet werden. Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels kann verlangen, dass der Betreiber Informationen zu Live-Spielen meldet, wenn das Volumen der Live-Spiele erheblich ist.

Periodizität

Die Registrierung erfolgt monatlich.

Inhalt der Registrierung

Die Registrierung von Jackpots und Live-Spielen enthält folgende Informationen:

Spieltyp	Art des in der Registrierung gemeldeten Spiels.
----------	---



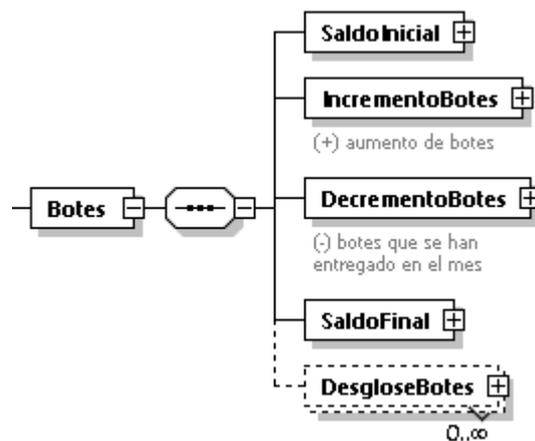
<p>LiveSpiele</p>	<p>Informationen zu Spielen, die noch nicht abgeschlossen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (+) Eröffnungssaldo, Gesamtbetrag der Beteiligungen der Spieler an Wetten, Spielen, Wettbewerben oder Turnieren, die zu Beginn des Bezugszeitraums nicht abgeschlossen wurden und bei denen daher der/die Gewinner nicht bekannt sind. • (+) LiveSpieleErhöhung, Gesamtsumme der Beteiligungen, die während des Zeitraums von den Spielern an Wetten, Spielen, Wettbewerben oder Turnieren getätigt wurden und die am Ende dieses Zeitraums nicht abgeschlossen wurden oder bei denen die Gewinner nicht ermittelt wurden. • (-) LiveSpieleVerringerung, Wert von Live-Spielen, deren Gewinner während des Zeitraums ermittelt werden. • (+) Endsaldo, der Gesamtwert der Beteiligungen der Teilnehmer an Wetten, Partien, Spielen, Wettbewerben oder Turnieren, die am Ende des betreffenden Zeitraums nicht abgeschlossen wurden und bei denen daher der/die Gewinner nicht bekannt sind. • Aufschlüsselung der Mittelbindungen, wobei der Endsaldo nach Monat aufgeschlüsselt und gruppiert wird. Wenn der Endsaldo Null ist, kann diese Aufschlüsselung weggelassen werden. <div data-bbox="790 1377 1396 1859" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Saldo Inicial +</p> <p>Incremento Partidas Vivas + (+) Movimientos positivos de partidas vivas</p> <p>Partidas Vivas -</p> <p>Decremento Partidas Vivas + (-) Apuestas que se han resuelto en el mes</p> <p>Saldo Final +</p> <p>Desglose Compromiso + 0,00 Desglose del Saldo Final de Partidas Vivas, según la resolución esperada de estas en los meses venideros</p> </div> <table border="1" data-bbox="694 1870 1460 2027"> <tr> <td>Partidas Vivas</td> <td>LiveSpiele</td> </tr> <tr> <td>Saldo Inicial</td> <td>Eröffnungssaldo</td> </tr> <tr> <td>Incremento Partidas Vivas</td> <td>LiveSpieleErhöhung</td> </tr> <tr> <td>(+) Movimientos positivos de partidas vivas</td> <td>(+) Positive Bewegungen von Live-Spielen</td> </tr> </table>	Partidas Vivas	LiveSpiele	Saldo Inicial	Eröffnungssaldo	Incremento Partidas Vivas	LiveSpieleErhöhung	(+) Movimientos positivos de partidas vivas	(+) Positive Bewegungen von Live-Spielen
Partidas Vivas	LiveSpiele								
Saldo Inicial	Eröffnungssaldo								
Incremento Partidas Vivas	LiveSpieleErhöhung								
(+) Movimientos positivos de partidas vivas	(+) Positive Bewegungen von Live-Spielen								



DecrementoPartidasVivas	LiveSpieleVerringerung
(-) Apuestas que se han resuelto en el mes	(-) Wetten, die in dem betreffenden Monat abgewickelt wurden
SaldoFinal	Endsaldo
DesgloseCompromiso	MittelbindungenAufschlüsselung
Desglose del Saldo Final de Partidas Vivas, según la resolución esperada de estas en los meses venideros	Aufschlüsselung des Endsaldos der Live-Posten, entsprechend ihrer erwarteten Abwicklung in den kommenden Monaten.

Jackpots

Angaben zu den Gesamtbeträgen, die in Jackpots enthalten sind:



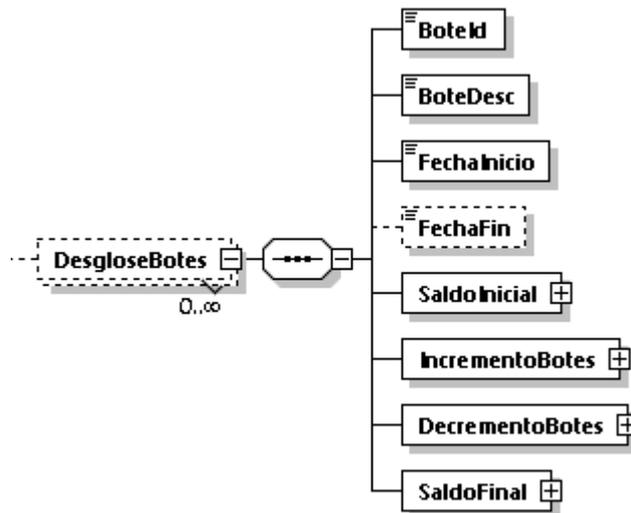
Botes	Jackpots
SaldoInicial	Eröffnungssaldo
IncrementoBotes	JackpotsErhöhung
(+) aumento de botes	(+) Erhöhung in Jackpots
DecrementoBotes	JackpotsVerringerung
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) Jackpots, die in dem betreffenden Monat ausgezahlt wurden
SaldoFinal	Endsaldo
DesgloseBotes	JackpotsAufschlüsselung

- (+) Eröffnungssaldo, Gesamtbetrag des Eröffnungssaldos in Jackpots im Berichtszeitraum.
- (+) JackpotsErhöhung, Beträge, die während des gemeldeten Monats zu den Jackpots hinzugefügt werden.
- (-) JackpotsVerringerung, Gesamtsumme der Anträge auf die Jackpots durch Verteilung der zugehörigen Gewinne oder durch Umleitung in einen anderen Jackpot.
- (+) Endsaldo, Gesamtsumme des Endsaldos in Jackpots im Berichtszeitraum.
- JackpotsAufschlüsselung, detaillierte Informationen



über jeden Jackpot mit Bewegungen oder Saldo in dem betreffenden Zeitraum:

- o JackpotID, Jackpot-Kennung
- o JackpotBeschreibung, Beschreibung des Jackpots
- o Startdatum, Datum/Uhrzeit der Erstellung des Jackpots
- o Enddatum, Datum/Uhrzeit der Schließung des Jackpots (Wird nicht gemeldet, wenn der Jackpot oder der Gewinn am Ende des Zeitraums aktiv ist.)
- o (+) Eröffnungssaldo
- o (+) JackpotsErhöhung, Beiträge zum Jackpot für den Zeitraum.
- o (-) JackpotsVerringerung, Anträge auf die Jackpots durch Verteilung der zugehörigen Gewinne oder gegebenenfalls durch Umleitung in einen anderen Jackpot.
- o (+) Endsaldo



DesgloseBotes	JackpotsAufschlüsselung
Boteld	JackpotID
BoteDesc	JackpotBeschreibung
Fechalnicio	Startdatum
FechaFin	Enddatum
SaldoInicial	Eröffnungssaldo
IncrementoBotes	JackpotsErhöhung
DecrementoBotes	JackpotsVerringerung
SaldoFinal	Endsaldo



Wesentliche Kontrollen

- Der Eröffnungssaldo zuzüglich des Gesamtbetrags der Bewegungen muss mit dem Endsaldo übereinstimmen, sowohl für Jackpots als auch für Live-Spiele.
- Beträge, die als Jackpot-Anträge für die Gewinnteilung angegeben sind, werden in den vom Betreiber auf dem Konto des Betreibers gemeldeten Gewinnbeträgen berücksichtigt.
- Der Eröffnungssaldo von Jackpots und Live-Spielen muss der gleiche sein wie der Endsaldo dieser Variablen in der BOT-Datei des Vormonats.

3.4.4 Registrierung von Spieldaten

3.4.4.1 JUC-Registrierung: Spiele

3.4.4.2 Informationen in Spielregistrierungen

Die Spielregistrierungen enthalten Informationen auf Sitzungs-, Turnier-, Wett-, Wettbewerbs- oder Ziehungsebene:

- Cash Poker, Bingo, Spielautomaten, Roulette, Blackjack, Baccarat, Nebenspiele und vorgezogene Lotterien: jede Spielsitzung.
- Pokerturnier: jedes Turnier
- Wetten: jede Kombination aus Sport, Wettkämpfen, Veranstaltungen und Fakten, auf die gewettet wird.
- Wettbewerbe: jeder Wettbewerb.
- Lotterien: jede Ziehung.

Da jedes Spiel seine eigenen Besonderheiten hat, wurden verschiedene Arten von Spielregistrierungen definiert, dies sind:

- Registrierung Sonstige Spiele: für Casino-Spiele, umfasst die Spieltypen: POC, BNG, AZA, PUN, RLT, BLJ und COM.
- Registrierung Pokerturniere: für den POT-Spieltyp.
- Registrierung Wetten Mit Festen Quoten: umfasst alle Wettspiele mit festen Quoten: ADC, AHC und AOC.
- Registrierung Poolwetten: umfasst Poolwetten und Kreuzwetten: ADM, AHM, ADX und AOX.
- Registrierung Wettbewerbe: für COC-Spiele.
- Registrierung Lotterien: für alle Lotteriespiele.
- Registrierung Vorgezogene Lotterien: für sofortige oder vorgezogene Lotteriespiele.



Verpflichtete Betreiber

Die Spielregistrierungen müssen von den Betreibern, die das Spiel verwalten, entweder vollständig oder über ein mitorganisiertes Netzwerk, übermittelt werden. Sie sollten nicht von Betreibern übertragen werden, die nur Spieler verwalten.

Periodizität.

Die Daten von Spielregistrierungen werden in Echtzeit im System des Betreibers so erzeugt, dass die Ereignisinformationen erfasst werden, sobald sie im System auftreten.

Bei den Ereignissen handelt es sich um:

- Cash Poker, Bingo, Spielautomaten, Roulette, Blackjack, Baccarat, Nebenspiele und vorgezogene Lotterien: das Ende der Sitzung.
- Pokerturnier: das Ende des Turniers.
- Wetten: der Zeitpunkt, wenn das Ergebnis der Veranstaltungen, auf die Wetten platziert werden, bekannt ist.
- Wettbewerbe: das Ende des Wettbewerbs.
- Lotterien: der Zeitpunkt, wenn die Anzahl der Gewinner bekannt ist.

Wie häufig die Spielregistrierung an das Data Warehouse zu übermitteln ist, ist im Abschnitt „Periodizität und Fragmentierung“ festgelegt.

Korrekturen oder Anpassungen von Spielen, die nach der Übermittlung an das Data Warehouse vorgenommen wurden, sind als Berichtigungen zu melden, wobei die ursprüngliche korrigierte oder angepasste Transaktion keinesfalls gelöscht werden darf. Dies gilt für alle Spiele, in denen solche Umstände eintreten, mit Ausnahme von Wetten, deren Korrekturen und Anpassungen einzeln in der Registrierung mit dem Titel **Wettanpassung** gemeldet werden. In dieser Registrierung werden Korrekturen oder Anpassungen bereits platzierter Wetten unter Angabe der Beträge und Gründe erfasst.

Wenn die Abweichung der Spielregistrierungen auf andere Ursachen als den normalen Betrieb der Spiele zurückzuführen ist, wie Fehler bei der Erstellung des Berichts oder andere technische Fehler, erfolgt die Übermittlung der korrekten Daten durch Berichtigung der Daten (siehe Rubrik „Berichtigungen“).

Die Informationen für alle Spieltypen bestehen aus Spielinformationen und Spielerinformationen (wenn es mehrere Spieler geben kann). Die Registrierungen RegistrierungSonstigeSpiele, RegistrierungWettenMitFestenQuoten und RegistrierungVorgezogeneLotterien enthalten Einzelspielerinformationen, alle anderen Registrierungen sind so eingerichtet, dass sie zwischen 1 und vielen Spielern melden.

Spieldaten

Es werden sieben verschiedene Arten von JUC-Registrierungen definiert, abhängig von der Art des Spiels und ob es sich um Poolwetten oder Spiele mit festen Quoten handelt. Sie alle



haben zum Großteil gemeinsame Felder und einige spielspezifische Felder. Sie bestehen aus zwei Blöcken: Ein Block enthält die **Spiel**-Informationen und der andere die **Spieler**-Informationen.

Gemeinsame Felder des Spielblocks

SpielID	Eindeutige Kennung des Ereignisses, das die Meldepflicht an das IKS generiert. Das Ereignis hängt von der Art des Spiels ab: <ul style="list-style-type: none">—Wetten: jede Wette (Vorhersage), die von einem Spieler platziert wird, muss eine eindeutige Kennung haben, unabhängig davon, ob es sich um eine einzelne, eine mehrfache oder eine kombinierte Wette handelt.- Cash Poker, Bingo, Roulette, Blackjack, Baccarat, Nebenspiele, Spielautomaten und vorgezogene Lotterien: eine eindeutige Kennung pro Sitzung, in der ein Spieler Transaktionen durchgeführt hat.- Pokerturniere: jedes Turnier muss eine eindeutige Kennung haben.- Wettbewerbe: jeder Wettbewerb muss eine eindeutige Kennung haben.- Lotterien: jede Ziehung muss eine eindeutige Kennung pro Ziehung haben.
Spielbeschreibung	Beschreibung des Spiels
Spieltyp	Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.
Startdatum	Datum und Uhrzeit, wann die erste Wette im Spiel platziert wird.
Enddatum	Datum und Uhrzeit des Endes des Ereignisses, das die Meldepflicht an das IKS auslöst.

Gemeinsame Felder des Spielerblocks



SpielerID	Eindeutige Kennung des Spielers auf der Plattform, die gleiche wie in den RUD- und CJD-Registrierungen. Im Falle von Pokerturnieren und Wettbewerben muss die Kennung die Betreiber-ID enthalten, da es sich um Spiele handelt, die vernetzt werden können.
IP	IP-Adresse des Geräts des Spielers, von dem aus er sich mit dem Spiel verbunden hat.
Gerät	Die Art des Geräts des Spielers, von dem aus der Spieler mit dem Spiel verbunden ist.
GeräteID	Kennung des Geräts.

Für die Registrierung sonstiger Spiele spezifische Felder (Registrierung Sonstige Spiele)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um die Informationen für jedes der Casinospiele (POC, BNG, AZA, BLJ, RLT, PUN und COM) der Sitzung zu melden.

Im Gegensatz zum Rest der Registrierung wird die Aufschlüsselung der Geldbewegungen (Beteiligung, Rückerstattungen, Gewinne und Jackpots) im Spielblock und nicht im Spielerblock gemeldet, da die Gesamtsumme dieser Bewegungen für jeden der Spieltypen, an denen der Spieler während der Spielsitzung teilgenommen hat, bekannt sein muss.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

Beteiligung	Gesamtsumme der Spielbeteiligungen während der gemeldeten Sitzung. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.
BeteiligungenRückerstattung	Gesamtsumme der Rückerstattungen von Spielbeteiligungen während der gemeldeten Sitzung. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Gewinne	Gesamtsumme der Spielgewinne während der gemeldeten Sitzung. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Jackpots	Gesamtbeträge, die pro Spiel zu den Jackpots beigetragen und als



	<p>Gewinne aus diesen Jackpots ausgezahlt wurden.</p> <p>Wenn die Summe nicht Null ist, werden die Informationen für jeden der geänderten Jackpots aufgeschlüsselt, indem die Informationen in zwei Feldern gemeldet werden:</p> <p>(+) Erhöhung in Jackpots durch Jackpot-Beiträge.</p> <p>(-) Verringerung in Jackpots aufgrund zusätzlicher Gewinne, die aus den Jackpots gezahlt werden.</p>
Variante	<p>Meldepflicht nur für POC-, BLJ- und RLT-Spiele.</p> <p>Spielvariante, wenn mehrere Spiele gespielt werden, muss nur das erste gemeldet werden.</p> <p>Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.</p>
KommerzielleVariante	<p>Meldepflicht nur für POC-, AZA-, BLJ- und RLT-Spiele.</p> <p>Sie muss mit dem Namen übereinstimmen, unter dem der Betreiber diese Spielvariante vermarktet.</p> <p>Treten während der Sitzung Spiele verschiedener kommerzieller Varianten auf, so sind sie alle in einer durch Kommas getrennten Textzeichenfolge anzugeben. Bis maximal 200 Zeichen.</p> <p>Beispiel: KommerzielleVariante1, KommerzielleVariante2.</p>
LiveSpiel	<p>Meldepflicht für RLT-Spiele und jedes Spiel, das einen genehmigten Live-Spiel-Modus in einem Casino hat.</p> <p>Für Live-Roulette gilt „J“.</p>
Netzwerkspiel	<p>Meldepflicht nur für POC-Spiele.</p> <p>„J“, wenn das Spiel in einem Pokernetzwerk stattgefunden hat.</p>
InternationaleLiquidität	<p>Meldepflicht nur für POC-Spiele.</p> <p>„J“ wenn eines der Spiele in einem internationalen Netzwerk stattgefunden hat und einer der Teilnehmer aus einer anderen Jurisdiktion als Spanien stammt.</p>



	Bei Spielen mit internationaler Liquidität muss der Betreiber nur die Daten der Spieler in der Domäne „.es“ melden.
Tisch-ID	Meldepflicht nur für POC-Spiele. Die Tisch-ID ist die Kennung des Tisches, auf dem das Pokerblatt gespielt wurde. Wenn während einer Sitzung Spiele an verschiedenen Tischen stattfinden, sind die Kennungen aller Tische in einer durch Kommas getrennten Textzeichenfolge anzugeben. Bis maximal 1000 Zeichen.
GespielteSpiele	Anzahl der Spiele, die während einer Sitzung für das gemeldete Spiel gespielt wurden.

Und die folgenden spezifischen Felder im Spielerblock:

Sitzung	Informationen zu den Eigenschaften und Merkmalen der gemeldeten Sitzung. Dies ist ein Mehrfachfeld, das sich aus den folgenden Feldern zusammensetzt:
SitzungID	Eindeutige Kennung der Sitzung beim Betreiber. Bei unterbrochenen Sitzungen werden beide Teile der Sitzung mit der gleichen Kennung gemeldet.
SitzungStartdatum	Datum und Uhrzeit des Beginns der Sitzung.
SitzungEnddatum	Datum und Uhrzeit des Endes der Sitzung (egal aus welchem Grund die Sitzung geschlossen wird).
ErstesSpielStartdatum	Datum und Uhrzeit des Beginns des ersten Spiels in der Sitzung.
LetztesSpielEnddatum	Datum und Uhrzeit des Endes des letzten Spiels in der Sitzung.
SitzungPlanung	Vom Spieler für die Sitzung festgelegte Limits: <ul style="list-style-type: none">• Zeitlimit: Maximale Dauer der Sitzung.



	<ul style="list-style-type: none">• Ausgabenlimit: Maximale Verluste in Euro für die Sitzung.• Ausschlussphase: „J“, wenn der Spieler nach dem Ende der Sitzung eine Ausschlussphase vom Spiel festgelegt hat.<ul style="list-style-type: none">• Ausschlusszeit: Pflichtfeld, wenn Ausschlussphase = „J“. Gibt die Zeit in Tagen, Stunden und Minuten an, für die der Spieler sich nach dem Ende der Sitzung ausschließen will.
SitzungBeendet	„J“ wird gemeldet, wenn alle Sitzungsinformationen gemeldet werden. „N“ wird gemeldet, wenn die Sitzung unterbrochen wurde und nur ein Teil der Sitzung gemeldet wird.
NeueSitzung	„J“ wird gemeldet, wenn eine Sitzung zum ersten Mal gemeldet wird. „N“ wird gemeldet, wenn die zu übermittelnden Informationen Teil einer zuvor gesendeten Sitzung sind, d. h. das Ende einer unterbrochenen oder unvollständigen Sitzung.
SitzungBeendigungGrund	Eine Sitzung kann vom Betreiber geschlossen werden, weil eine der geplanten Schließungsanforderungen erfüllt ist oder aufgrund eines externen Problems. Der Grund für die Schließung wird in diesem Feld angegeben. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.

Für die Registrierung von Pokerturnieren spezifische Felder (RegistrierungPokerturniere)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um Informationen für Pokerturniere (POT) zu melden. Für jedes Turnier wird eine Registrierung erstellt.

Diese Registrierung meldet alle Spieler, die am Turnier teilnehmen.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

Netzwerkspiel	„J“, wenn das Spiel in einem Pokernetzwerk stattgefunden hat.
InternationaleLiquidität	„J“, wenn das Spiel in einem internationalen Netzwerk gespielt wurde und einer der Teilnehmer aus einer anderen Jurisdiktion als Spanien stammt.



	Bei Spielen mit internationaler Liquidität muss der Betreiber nur die Daten der Spieler in der Domäne „.es“ melden.
Variante	Variante des Spiels; sie muss mit einer der in der entsprechenden Grundverordnung zugelassenen Varianten übereinstimmen. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.
KommerzielleVariante	Sie muss mit dem Namen übereinstimmen, unter dem der Betreiber diese Spielvariante vermarktet. Treten während der Sitzung Spiele verschiedener kommerzieller Varianten auf, so sind sie alle in einer durch Kommas getrennten Textzeichenfolge anzugeben. Bis maximal 200 Zeichen. Beispiel: KommerzielleVariante1, KommerzielleVariante2.
AnzahlTeilnehmer	Anzahl der Spieler in dem gemeldeten Turnier. Alle Spieler werden unabhängig von der Jurisdiktion, zu der sie gehören, einbezogen.
BetreiberOVLBeitrag	Beiträge zu Gewinnen durch den Betreiber (Overlay).
BetreiberADDBeitrag	Freigabe von Boni für Turniereingaben durch den Betreiber (ADD).

Und die folgenden spezifischen Felder für den Spielerblock. Dies ist ein Mehrfachfeld. Alle Spieler aus der spanischen Jurisdiktion, die an dem gemeldeten Pokerturnier teilgenommen haben, werden einbezogen:

Beteiligung	Gesamtsumme der Beteiligungen am Turnier. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.
BeteiligungenRückerstattung	Gesamtsumme der erstatteten Beteiligungen im Turnier. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Gewinne	Gesamtsumme der Gewinne, die in dem gemeldeten Turnier erzielt wurden. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.



Für die Registrierung von Wetten mit festen Quoten spezifische Felder (RegistrierungWettenMitFestenQuoten)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um Informationen für jede Wette zu melden, die von einem Spieler in Wetten mit festen Quoten (ADC, AHC, AOC) platziert wird. Für jede geschlossene Wette wird eine Registrierung erstellt.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

Live	„J“, wenn die Wette platziert wird, während die Veranstaltung, auf die gewettet wird, im Gange ist. Wenn eine Mehrfach- oder Kombinationswette auf eine laufende Veranstaltung platziert wird, wird das Feld mit „J“ ausgefüllt.
WetteTyp	Art der Wette abhängig von den Veranstaltungen und Fakten, auf die gewettet wird. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.
AnzahlVeranstaltungen	Anzahl der verschiedenen Veranstaltungen, auf die Wetten platziert werden.
Veranstaltungen	Für jede Wette ist die Kombination von Veranstaltungen und Fakten, aus denen die Wette besteht, einzubeziehen. Es handelt sich um ein komplexes Feld, bestehend aus: <ul style="list-style-type: none">• VeranstaltungID: Die Veranstaltungskennung ist ein Verweis auf den Veranstaltungskatalog.• Veranstaltung: Eine Beschreibung der Veranstaltung, auf die die Wette platziert wird, ist beizufügen. Sie muss dem folgenden Format entsprechen: „Markt: Ergebnis“.• VeranstaltungDatum: Das Datum, an dem das Ergebnis der Wettveranstaltung feststeht.

Und die folgenden spezifischen Felder im Spielerblock:



KontoSaldo	<p>Das Feld muss ausgefüllt werden, wenn auf eine Live-Veranstaltung gewettet wird.</p> <p>In dem Feld muss der Saldo des Spielers auf seinem Spielkonto zu Beginn der ersten Wettveranstaltung angegeben werden.</p>
Beteiligung	<p>Gesamtwert der gemeldeten Wette.</p> <p>(-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.</p>
BeteiligungenRückerstattung	<p>Gesamtwert der Rückerstattung von Einsätzen.</p> <p>(+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.</p>
Gewinne	<p>Gesamtgewinne für die Wette.</p> <p>(+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.</p>
Wettschein	<p>Schein, den der Teilnehmer nach Abschluss der Wette erhält</p>
Quoten	<p>Wert der Quoten der Wette (im Dezimalwert) zum Zeitpunkt der Annahme durch den Spieler.</p>
CashOut	<p>Pflichtfeld, wenn die Wette durch Auszahlung abgewickelt wurde.</p> <p>Es handelt sich um ein Mehrfachfeld, d. h. es gibt so viele Einträge, wie es Auszahlungen für den gemeldeten Einsatz gibt.</p> <p>Es ist ein komplexes Feld:</p> <ul style="list-style-type: none">• CashOutBetrag: Ausgezahlter Betrag.• CashOutDatum: Datum und Uhrzeit, wann die Auszahlung aus der Wette angefordert wurde.

Für die Registrierung von Poolwetten spezifische Felder (RegistrierungPoolwetten)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um die Informationen für jede der Wetten, die von mehreren Spielern auf Poolwetten oder Kreuzwetten (ADM, AHM, ADX und AOX) platziert werden, zu melden.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

WetteTyp	<p>Art der Wette abhängig von den Veranstaltungen und Fakten, auf die gewettet wird.</p> <p>Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.</p>
----------	--



AnzahlVeranstaltungen	Anzahl der verschiedenen Veranstaltungen, auf die Wetten platziert werden.										
Veranstaltungen	<p>Für jede Wette ist die Kombination von Veranstaltungen und Fakten, aus denen die Wette besteht, einzubeziehen.</p> <p>Es handelt sich um ein komplexes Feld, bestehend aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • VeranstaltungID: Die Veranstaltungskennung ist ein Verweis auf den Veranstaltungskatalog. • Veranstaltung: Eine Beschreibung der Veranstaltung, auf die die Wette platziert wird, ist beizufügen. Sie muss dem folgenden Format entsprechen: „Markt: Ergebnis“. 										
KreuzwetteAufschlüsselung	<p>Pflichtfeld für ADX- und AOX-Spiele.</p> <p>Es muss angegeben werden, ob es sich um eine Herausforderung handelt oder nicht. Eine Herausforderung liegt vor, wenn die Person, die die Wette platziert, die Person, gegen die sie wettet, kennt.</p> <p>Jedes Kreuz, das auf einer Tatsache gemacht wurde, wird gemeldet und für jedes Kreuz gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herausforderung: „J“, wenn es sich um ein „Herausforderungs-“Kreuz handelt, bei dem die Spieler, die die Wette tätigen, die Kennungen der anderen Spieler kennen. • Wettschein: Liste der Wettscheine, die mit jedem Kreuz verbunden sind, getrennt durch Kommas. • Layback: Wettart jedes Wettscheins (Lay/Back). <div style="text-align: center;"> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;">Desgl</td> <td style="width: 50%; border: none;">elung</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Reto</td> <td style="border: none;">Herausforderung</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Cruces</td> <td style="border: none;">Kreuze</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">LayBack</td> <td style="border: none;">Lay/Back</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Ticket</td> <td style="border: none;">Wettschein</td> </tr> </table>	Desgl	elung	Reto	Herausforderung	Cruces	Kreuze	LayBack	Lay/Back	Ticket	Wettschein
Desgl	elung										
Reto	Herausforderung										
Cruces	Kreuze										
LayBack	Lay/Back										
Ticket	Wettschein										

Und die folgenden spezifischen Felder für den Spielerblock. Es handelt sich um ein Mehrfachfeld, d. h. alle Spieler, die an der gemeldeten Wette teilgenommen haben, werden einbezogen:



Beteiligung	Gesamtwert der gemeldeten Wette. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.
BeteiligungenRückerstattung	Gesamtwert der Rückerstattung von Einsätzen. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Gewinne	Gesamtgewinne für die Wette. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Jackpots	Gesamtbeträge, die zu dem/den Jackpot(s) beigetragen und als Gewinne aus dem/den Jackpot(s) ausgezahlt wurden. Wenn die Summe nicht Null ist, werden die Informationen für jeden der geänderten Jackpots aufgeschlüsselt, indem die Informationen in zwei Feldern gemeldet werden: (+) Erhöhung in Jackpots durch Jackpot-Beiträge. (-) Verringerung in Jackpots aufgrund zusätzlicher Gewinne, die aus den Jackpots gezahlt werden.
Wettschein	Schein, den der Teilnehmer nach Abschluss der Wette erhält
Wettdatum	Datum und Uhrzeit, wann der Spieler die Wette platziert.
Quoten	Wert der Wettquote in dem Moment, in dem der Spieler sie annimmt Er wird in Dezimalformat ausgedrückt.
CashOut	Es handelt sich um ein Mehrfachfeld, d. h. es gibt so viele Einträge, wie es Auszahlungen für den gemeldeten Einsatz gibt. Es ist ein komplexes Feld: <ul style="list-style-type: none">• CashOutBetrag: Ausgezahlter Betrag.• CashOutDatum: Datum und Uhrzeit, wann die Auszahlung aus der Wette angefordert wurde.

Für die Registrierung eines Wettbewerbs spezifische Felder (RegistrierungWettbewerbe)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um die Informationen für jeden der Wettbewerbe (COC) zu melden; es wird eine pro Wettbewerb generiert.

Diese Registrierung meldet alle Spieler, die am Wettbewerb teilnehmen.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:



AnzahlBeteiligungen	Anzahl der Beteiligungen.
AnzahlGewinner	Anzahl der Gewinner.
AnzahlAnrufe	Anzahl der Anrufe.
PreisMinuteAnruf	Preis eines Anrufs pro Minute.
MaximalerAnrufbetrag	Maximaler Anrufbetrag.
AnrufBeteiligung	Gesamtbetrag der von den Spielern für Anrufe gezahlten Beteiligung, einschließlich Mehrwertdienste und anderer Dienste.
AnrufeMWD	Höhe des Anteils der Mehrwertdienste für Anrufe.
SMSNummer	Nummer der SMS.
SMSPreis	Preis der SMS. Bei mehreren Preisen ist der Höchstpreis anzugeben.
SMSBeteiligung	Gesamtbetrag der von den Spielern für SMS gezahlten Beteiligung, einschließlich Mehrwertdienste und anderer Dienste.
SMSMWD	Höhe des Anteils der Mehrwertdienste für SMS.

Und die folgenden spezifischen Felder für den Spielerblock. Es handelt sich um ein Mehrfachfeld, d. h. alle Spieler, die an dem gemeldeten Wettbewerb teilgenommen haben, werden einbezogen:

Beteiligung	Gesamtsumme der Beteiligungen am Wettbewerb. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.
BeteiligungenRückerstattung	Gesamtsumme der Rückerstattungen von Beteiligungen am Wettbewerb. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.



Gewinne	Gesamtsumme der Gewinne im Wettbewerb. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
---------	--

Für die Registrierung einer Lotterie spezifische Felder (Registrierung Lotterien)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um Informationen für jede der Lotterieziehungen zu melden (PDM, PHM, PLN, PLP, PEU, PBL, PGP, PLT, PED, PSO, PTX, PMD, PEJ, PRK, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OGT, OLT, OED, OCP, OSO, OTX, OMD, OEJ, ORK). Pro Ziehung wird eine Registrierung erstellt.

Vorgezogene oder sofortige Lotterie-Benutzersitzungen sind von dieser Registrierung ausgeschlossen.

Diese Registrierung meldet alle Spieler, die an einer Ziehung für Online-Spiele teilnehmen.

Bei persönlichen Spielen sind die Gesamtsummen aller persönlichen Spieler zu melden.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

Anzahl Lotteriescheine	Anzahl der Lotteriescheine, die die Spieler für ein Ziehung gekauft haben.
------------------------	--

Und die folgenden spezifischen Felder für den Spielerblock. Dies ist ein Mehrfachfeld. Für Online-Spiele werden alle Spieler, die an der gemeldeten Ziehung teilgenommen haben, einbezogen. Für persönliche Spiele wird nur ein einzelner Spielerblock mit den Gesamtwerten der Beteiligung, der Rückerstattungen, der Gewinne und der Jackpots gemeldet:

Beteiligung	Gesamtsumme der Beteiligungen an der Ziehung. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.
Beteiligungen Rückerstattung	Gesamtsumme der Rückerstattungen von Beteiligungen an der Lotterie. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Gewinne	Gesamtsumme der Gewinne der Ziehung.



	(+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Jackpots	<p>Gesamtbeträge, die zu den Jackpots beigetragen und als Gewinne aus den Jackpots pro Ziehung ausgezahlt wurden, aufgeschlüsselt nach Jackpot.</p> <p>Wenn die Summe nicht Null ist, werden die Informationen für jeden der geänderten Jackpots aufgeschlüsselt, indem die Informationen in zwei Feldern gemeldet werden:</p> <p>(+) Erhöhung in Jackpots durch Jackpot-Beiträge.</p> <p>(-) Verringerung in Jackpots aufgrund zusätzlicher Gewinne, die aus den Jackpots gezahlt werden.</p>

Für die Registrierung einer vorgezogenen Lotterie spezifische Felder (Registrierung Vorgezogene Lotterien)

Diese JUC-Registrierung wird verwendet, um Informationen für jede vorgezogene oder sofortige Lotteriespielsitzung zu melden. Pro Sitzung wird eine Registrierung generiert.

Zusätzlich zu den gemeinsamen Feldern haben diese Registrierungen die folgenden Felder im Spielblock:

Anzahl Lotteriescheine	Gesamtzahl der während der Spielsitzung gespielten Lotteriescheine.
------------------------	---

Und die folgenden spezifischen Felder im Spielerblock:

Sitzung	<p>Informationen zu den Eigenschaften und Merkmalen der gemeldeten Sitzung.</p> <p>Dies ist ein Mehrfachfeld, das sich aus den folgenden Feldern zusammensetzt:</p>
SitzungID	<p>Eindeutige Kennung der Sitzung beim Betreiber.</p> <p>Bei unterbrochenen Sitzungen werden beide Teile der Sitzung mit der gleichen Kennung gemeldet.</p>
Sitzungsstartdatum	Datum und Uhrzeit des Beginns der Sitzung.



SitzungEnddatum	Datum und Uhrzeit des Endes der Sitzung (egal aus welchem Grund die Sitzung geschlossen wird).
ErstesSpielStartdatum	Datum und Uhrzeit des Beginns des ersten Spiels in der Sitzung.
LetztesSpielEnddatum	Datum und Uhrzeit des Endes des letzten Spiels in der Sitzung.
SitzungPlanung	Vom Spieler für die Sitzung festgelegte Limits: <ul style="list-style-type: none">• Zeitlimit: Maximale Dauer der Sitzung.• Ausgabenlimit: Maximale Verluste in Euro für die Sitzung.• Ausschlussphase: „J“, wenn der Spieler nach dem Ende der Sitzung eine Ausschlussphase vom Spiel festgelegt hat.<ul style="list-style-type: none">• Ausschlusszeit: Pflichtfeld, wenn Ausschlussphase = „J“. Gibt die Zeit in Tagen, Stunden und Minuten an, für die der Spieler sich nach dem Ende der Sitzung ausschließen will.
SitzungBeendet	„J“ wird gemeldet, wenn alle Sitzungsinformationen gemeldet werden. „N“ wird gemeldet, wenn die Sitzung unterbrochen wurde und nur ein Teil der Sitzung gemeldet wird.
NeueSitzung	„J“ wird gemeldet, wenn eine Sitzung zum ersten Mal gemeldet wird. „N“ wird gemeldet, wenn die zu übermittelnden Informationen Teil einer zuvor gesendeten Sitzung sind, d. h. das Ende einer unterbrochenen oder unvollständigen Sitzung.
SitzungBeendigungGrund	Eine Sitzung kann vom Betreiber geschlossen werden, weil eine der geplanten Schließungsanforderungen erfüllt ist oder aufgrund eines externen Problems. Der Grund für die Schließung wird in diesem Feld angegeben. Einzelheiten im Abschnitt „Listen und Aufzählungen“.
Beteiligung	Gesamtsumme der Beteiligungen an der Sitzung. (-) Ist mit einem Minuszeichen auszuweisen.



BeteiligungenRückerstattung	Gesamtsumme der Rückerstattungen von Beteiligungen an der Sitzung. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Gewinne	Gesamtsumme der Gewinne in der Sitzung. (+) Ist mit einem Pluszeichen auszuweisen.
Jackpots	Gesamtbeträge, die zu den Jackpots beigetragen und als Gewinne aus den Jackpots pro Sitzung ausgezahlt wurden, aufgeschlüsselt nach Jackpot. Wenn die Summe nicht Null ist, werden die Informationen für jeden der geänderten Jackpots aufgeschlüsselt, indem die Informationen in zwei Feldern gemeldet werden: (+) Erhöhung in Jackpots durch Jackpot-Beiträge. (-) Verringerung in Jackpots aufgrund zusätzlicher Gewinne, die aus den Jackpots gezahlt werden.

3.4.5 Registrierung von Wettanpassungen

Informationen in Registrierungen von Wettanpassungen

Standardisierte Daten über Anpassungen der Wetten nach dem Zeitpunkt, zu dem die Existenz von Gewinnen festgestellt wird.

Die Registrierung von Wettanpassungen wird als JUA-Registrierung bezeichnet.

Verpflichtete Betreiber

Die Registrierung von Wettanpassungen muss von jedem Betreiber eingereicht werden, der im Besitz der entsprechenden Einzellizenz für das Angebot von Sportwetten, Pferderennen oder anderen Wetten ist und eine dieser Wetten vollständig oder durch die Verwaltung eines mitorganisierten Wettnetzwerks verwaltet.

Periodizität.

Monatlich. Wenn es während des Zeitraums keine Anpassung gibt, wird die Registrierung weiterhin mit leeren Inhalten generiert.

Registrierungsdaten



Die Angaben werden für jede Anpassung aufgeschlüsselt:

VeranstaltungID	Code, der der Veranstaltung vom Betreiber zugewiesen wird. Muss mit dem Veranstaltungscode übereinstimmen, der in der entsprechenden Wettregistrierung angegeben ist.
Wettschein	Schein, den der Teilnehmer nach Abschluss der Wette erhält
SpielerID	Eindeutige Kennung des Spielers auf der Plattform.
AnpassungDatum	Datum, an dem die Anpassung erfolgt.
AnpassungGrund	Beschreibung des Grundes für die Wettanpassung.
AnpassungBetrag	Der tatsächliche Betrag, der zu den bereits festgelegten Wettgewinnen addiert oder von ihnen abgezogen wird.

Wesentliche Kontrollen

- Die deklarierte VeranstaltungId muss in der Registrierung des Veranstaltungskatalogs definiert werden.
- Der Wettschein muss in einer Spielregistrierung (RegistrierungWettenMitFestenQuoten oder RegistrierungPoolwetten) gemeldet worden sein.

3.4.6 Registrierung des Veranstaltungskatalogs

Informationen im Veranstaltungskatalog

Standardisierte Daten über die Veranstaltungen, die das Wettangebot des Betreibers darstellen. Sie enthält alle neuen Veranstaltungen oder Aktualisierungen zu zuvor gemeldeten Veranstaltungen, auf die der Betreiber in dem Zeitraum Wetten vermarktet hat, unabhängig davon, ob diese Veranstaltungen beendet sind oder nicht.

Die Registrierung des Veranstaltungskatalogs wird CEV-Registrierung genannt.

Verpflichtete Betreiber

Die Betreiber, die Wetten anbieten.

Periodizität

- Täglich. Informationen über neue Veranstaltungen oder während des Tages geänderte Veranstaltungen werden täglich hinzugefügt.



- Monatlich. Monatlich werden Informationen über alle Veranstaltungen hinzugefügt, die während des Monats gemeldet wurden, sowohl neue als auch geänderte. Wenn es in einem Monat mehrere Änderungen für dieselbe Veranstaltung gibt, werden die Informationen über die letzte Aktualisierung gemeldet.

Katalogdaten

Die Beschreibung der Registrierung über die Veranstaltungen, auf die Wetten platziert werden, ist nachstehend aufgeführt:

VeranstaltungID	Code, der der Veranstaltung vom Betreiber zugewiesen wird. Muss mit dem Veranstaltungscode übereinstimmen, der in der entsprechenden Wettregistrierung angegeben ist.								
VeranstaltungBeschreibung	Beschreibung der Veranstaltung								
BesondereVeranstaltung	„J“ für Veranstaltungen, bei denen es sich nicht um Spiele, Rennen oder Wettbewerbe handelt. Zum Beispiel: „Atlético Madrid Top-Torschütze“.								
Startdatum	Startdatum der Veranstaltung								
Enddatum	Enddatum der Veranstaltung oder ungefähres Datum, wenn zum Zeitpunkt der Meldung unbekannt.								
Code AndererCodeSpezifizieren	<p>Veranstaltungscode auf der Grundlage der auf der Website der DGOJ veröffentlichten und aktualisierten Codes.</p> <p>Wenn der Code nicht in dieser Liste aufgeführt ist, ist der Code für „Sonstiges“ = 999 zusammen mit dem Feld „AndererCodeSpezifizieren“ zu verwenden. Beispiel:</p> <table border="1" data-bbox="673 1496 1362 1989"> <thead> <tr> <th>Codierung</th> <th>Assoziierter Sport</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>17</td> <td>Fußball</td> </tr> <tr> <td>37</td> <td>Squash</td> </tr> <tr> <td>999 AndererCodeSpezifizieren: Sumo</td> <td>Sumo (nicht im Katalog enthalten)</td> </tr> </tbody> </table>	Codierung	Assoziierter Sport	17	Fußball	37	Squash	999 AndererCodeSpezifizieren: Sumo	Sumo (nicht im Katalog enthalten)
Codierung	Assoziierter Sport								
17	Fußball								
37	Squash								
999 AndererCodeSpezifizieren: Sumo	Sumo (nicht im Katalog enthalten)								
Wettkampf	Beschreibende Daten mit Angabe des Wettkampfs, zu dem die								



	<p>Veranstaltung gehört. Beispiele:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Wettkampf</th> <th>Assoziierter Sport</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2014 Weltmeisterschaft</td> <td>Formel 1</td> </tr> <tr> <td>UEFA-Superpokal</td> <td>Fußball</td> </tr> </tbody> </table>	Wettkampf	Assoziierter Sport	2014 Weltmeisterschaft	Formel 1	UEFA-Superpokal	Fußball
Wettkampf	Assoziierter Sport						
2014 Weltmeisterschaft	Formel 1						
UEFA-Superpokal	Fußball						
InternationalerWettkampf	„J“ für Wettkämpfe, die in mehr als einem Land stattfinden, und „N“ für Wettkämpfe, die nur in einem Land stattfinden.						
WettkampfLand	Land, in dem der Wettkampf stattfindet. Bei internationalen Wettkämpfen ist der Code 00 zu verwenden. In allen anderen Fällen wird der Ländercode unter Verwendung der zweistelligen Codes entsprechend der Norm ISO 3166-1 ALPHA-2 eingegeben.						
WettkampfGeschlecht	Geschlecht des Wettkampfs: Männlich/ Weiblich/ Divers.						
WettkampfKategorie	Kategorie des Wettkampfs. Zum Beispiel: Profi, Amateur, Universität, Jugend, Freundschaftsspiel.						
WettkampfPhase	Optionales Feld, gegebenenfalls auszufüllen. Phase, Woche, Zeit des Wettkampfs. Zum Beispiel: Vorschau, 2. Woche, Qualifizierung, Halbfinale.						
Aktualisiert	„J“ für Veranstaltungen, die zuvor gemeldet wurden und mit aktuellen Informationen geändert werden. „N“ für neue Veranstaltungen.						
VeranstaltungFreigabedatum	Datum, an dem die Veranstaltung der Wettplattform hinzugefügt wurde. Im Falle neuer Veranstaltungen wird es ein aktuelles Datum sein, bei aktualisierten Veranstaltungen ist es dasselbe Datum, das beim ersten Mal für die Veranstaltung gemeldet wurde.						



Wesentliche Kontrollen

Sämtliche im Bereich der Wetten über eine Veranstaltungs-ID gemeldeten Veranstaltungen müssen im entsprechenden Katalog enthalten sein. Es darf keine Doppelmeldungen von Veranstaltungen geben. Im Fall einer Doppelmeldung wird davon ausgegangen, dass es sich um die Aktualisierung der Daten einer früheren Veranstaltung handelt. Dies muss durch ein „J“ im Aktualisierungsfeld ausgewiesen sein, anderenfalls wird es als Fehler gewertet.

3.4.7 Berichtigungen

Übermittelt ein Betreiber fehlerhafte Daten, so muss er die irrtümlich übermittelten Daten berichtigen. Die Korrektur von Fehlern wird in dieser Bestimmung im Folgenden als „Berichtigung“ bezeichnet.

Die Berichtigung darf in keinem Fall die Löschung von Informationen, die sich bereits im Data Warehouse befinden, ermöglichen oder implizieren, außer in den Fällen, in denen die vorherige und ausdrückliche Genehmigung der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels eingeholt wurde.

Für die Berichtigung von Informationen ist die Erklärung der neuen Informationen zusammen mit einer Angabe der früheren zu ersetzenden fehlerhaften Angaben zu verwenden.

3.4.8 Klassifikationen und Standardisierungen

3.4.8.1 Spieltyp

Die Spieltypen für das Überwachungsmodell (ohne Lotteriespiele) sind wie folgt:

- ADC: Sportwetten mit festen Quoten
- ADM: Sport-Poolwetten
- ADX: Sport-Kreuzwetten
- AHC: Wetten mit festen Quoten auf Pferderennen
- AHM: Poolwetten auf Pferderennen
- AOC: Andere Wetten mit festen Quoten
- AOX: Andere Kreuzwetten
- AZA: Spielautomaten
- BLJ: Blackjack
- BNG: Bingo
- COC: Wettbewerbe
- COM: Nebenspiele
- POT: Turnierpoker
- POC: Cash Poker
- PUN: Baccarat



- RLT: Roulette

3.4.8.2 Spielerstatus

Der „Status“ des Spielers setzt sich aus den Feldern zusammen:

- CNJStatus, in dem der Betreiber aufgefordert wird, zu unterscheiden zwischen:
 - A: Aktiv. Gibt den Status an, dass der Spieler ordnungsgemäß identifiziert und anhand von Unterlagen überprüft ist.
 - PV: Ausstehende Dokumentenprüfung. Gibt den Status an, dass ein Spieler in Spanien ansässig ist und dessen Identifizierung mittels eines Systems der Überprüfung anhand von Unterlagen noch nicht glaubhaft erfolgt ist.
 - S: Ausgesetzt. Zeigt den Status eines Spielers an, den der Betreiber gesperrt hat. In diesem Fall muss der Betreiber den Grund für die Sperrung im Feld StatusGrund melden und einen der Werte aus der Liste auswählen.
 - C: Gelöscht. Zeigt den Status eines Spielers an, der gelöscht wurde. In diesem Fall muss der Betreiber den Grund für die Löschung im Feld StatusGrund melden und einen der Werte in der Liste auswählen.
 - CD: Wegen Todes gelöscht. Spieler, der gestorben ist.
 - PR: Subjektives Verbot. Dies spiegelt den Status eines Spielers wider, der einem der subjektiven Verbote nach Artikel(6) des Gesetzes 13/2011 unterliegt (Minderjährige, eingetragen in der RGIAJ, Verbände, ...)
 - AE: Ausstieg. Dies spiegelt den Status eines Spielers wider, der sich freiwillig für das vom Betreiber angebotene Spiel entschieden hat.
 - O: Andere. Andere mögliche Spielersituationen, die nicht in den obigen Kategorien enthalten sind.
- BetreiberStatus, wenn der Betreiber den Namen des Status auf seiner Plattform eingibt.
- StatusGrund, wenn der CNJStatus „Gesperrt“ oder „Gelöscht“ lautet, ist in diesem Feld der Grund auszuwählen, warum das Konto gesperrt oder gelöscht wurde. Das Feld ist ein Aufzählungsfeld, die Liste der verfügbaren Werte sind in der entsprechenden Liste in Anhang 1 aufgeführt.

3.4.8.3 Gültiges NIF- und NIE-Format

Damit ein NIF- oder NIE-Format gültig ist, müssen die folgenden Regeln eingehalten werden:

- Die Felder müssen mit führenden Nullen ausgefüllt werden, bis die genaue Anzahl der Ziffern des DNI (8) und der NIE (7) erreicht ist. Zum Beispiel im Falle der NIF: 8-stellige Zahl gefolgt von einem Buchstaben (Prüfziffer). Wenn es sich nicht um eine 8-stellige Zahl handelt, wird die Zahl mit Nullen nach links ergänzt, bis sie 8 Ziffern erreicht.



- Im Falle der NIE sollte folgende Ausnahme berücksichtigt werden: Wenn eine 10-stellige NIE beginnend mit X und gefolgt von einer 0 erkannt wird, sollte die erste Null nach dem X gelöscht werden, sodass eine NIE aus 9 Zeichen übrig bleibt.

Zur Berechnung der Prüfziffer der NIF/NIE siehe die folgende Webseite.

<http://www.ordenacionjuego.es/es/calculo-digito-control>

4 Technisches Modell

4.1 Informationsstruktur

4.1.1 Registrierungen

Jede Information, die übermittelt wird, wird als Registrierung bezeichnet und besteht technisch aus einem Informationselement, das im XSD des Überwachungsdatenmodells (nachfolgend XSD) definiert ist.

4.1.2 Unterregistrierungen

Eine Unterregistrierung (Teil einer Registrierung) ist jeder der aus mehreren XML-Elementen bestehenden Teile, in die eine Registrierung aus technischen Gründen aufgrund der möglichen Existenz sehr großer Registrierungen unterteilt werden kann.

4.1.3 Batch

Ein Batch ist ein XML-Element, das in der XSD definiert ist und über eine Header-Information verfügt.

- Regelmäßige Informationen (RU, CJ, OP, JUA, CEV): jede Registrierung ist in einem Batch zu melden (oder in mehreren, wenn es zu einer Fragmentierung der Registrierung in mehr als 10 Unterregistrierungen kommt). Sie werden täglich und/oder monatlich generiert, abhängig von der Art der Datei. Die folgende Regel ist einzuhalten: Ab 10 Unterregistrierungen muss ein neuer Batch generiert werden (und ein neuer Batch kann nur erstellt werden, wenn die Quote von 10 Unterregistrierungen im vorherigen Batch erfüllt ist). Daher kann nur der letzte Batch, die einer Registrierung entspricht (d. h. der Batch, der die letzten Unterregistrierungen enthält) weniger als 10 Unterregistrierungen enthalten. Ein Batch sollte keine Angaben in Bezug auf verschiedene Registrierungen enthalten. Insbesondere dürfen in ein und demselben Batch keine Berichtigungen zweier unterschiedlicher Registrierungen vorgenommen werden.
- Echtzeitinformationen (JUC): in diesem Fall enthält ein Batch Informationen aus einer oder mehreren Registrierungen, die je nach Art des Spiels einer Wette, einem Turnier, einem Wettbewerb, einer Ziehung oder einer Sitzung entsprechen. Ein Batch wird erzeugt, wenn nach der Erstellung des vorherigen Batches



15 Minuten vergangen sind oder in diesem Batch 500 Unterregistrierungen erstellt wurden (je nachdem, was eher eintritt).

Ein Batch bildet eine Datei, die im Data Warehouse gespeichert werden muss.

4.1.4 Batch-Signatur

Der Batch ist ein XML-Element, das mit dem Zertifikat des Betreibers oder gegebenenfalls mit dem Zertifikat eines vom Betreiber ordnungsgemäß qualifizierten und autorisierten Unternehmens signiert werden muss.

Die Spezifikation für die digitale Signatur von Batches ist XAdES-BES Version 1.3.2. Innerhalb dieser Spezifikation werden zwei Signaturmethoden akzeptiert und der Betreiber kann eine von ihnen wählen:

- Verwendung einer „umhüllten“ Signatur XAdES-BES 1.3.2.
 - In diesem Fall muss die Signatur in den Batch-XML selbst eingebettet sein, da das „umhüllte“ Format ein Element „Signatur“ in das Batch-XML einbettet.
 - Die signierte Datei trägt den Namen „enveloped.xml“.
- Verwendung einer „umhüllenden“ Signatur XAdES-BES 1.3.2 der Manifest-Datei des Batches.
 - Die Signatur einer Manifest-Datei wurde speziell entwickelt, um den Signierprozess zu optimieren.
 - In diesem Fall gibt es zwei Dokumente: den ursprünglichen Batch, der als „batch.xml“ bezeichnet wird, und die Signatur der Manifest-Datei des Batches, die als „enveloping.xml“ bezeichnet wird.
 - Die umhüllende Signatur der Manifest-Datei wird wie unter der folgenden Adresse beschrieben durchgeführt.

[http://www.w3.org/TR/xmldsig-core/#sec-o-Manifest und](http://www.w3.org/TR/xmldsig-core/#sec-o-Manifest-und)

[http://www.w3.org/TR/xmldsig-core/#def-SignatureEnveloping.](http://www.w3.org/TR/xmldsig-core/#def-SignatureEnveloping)

- Die Manifest-Datei verweist über die URI <Reference> auf die Datei „batch.xml“ und enthält den Hash SHA-256 des Batches.

Wenn es ein Problem mit der umhüllten Signatur gibt, kann je nach der Anwendung des Betreibers versucht werden, es zu beheben, indem im Batch-Header der xmldsig-Namespaces und das SchemaLocation-Element mit der Position der Schemadefinition hinzugefügt werden, wie im folgenden Beispiel gezeigt:



```
<Batch xmlns = „http://cnjuego.gob.es/sci/v1.0.xsd“  
xmlns:ds = „http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#“  
xmlns:xsi = „http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance“  
xsi:schemaLocation = „http://cnjuego.gob.es/sci/v1.0.xsd  
CNJ_Monitorizacion_1.0.xsd http://www.w3.org/2000/09/xmldsig# xmldsig-core-  
schema.xsd“>
```

4.1.5 Komprimierung und Verschlüsselung des Batches

Der signierte Batch muss signiert und durch Generieren einer ZIP-Datei verschlüsselt werden.

Im Falle einer „umhüllten“ Signatur muss die ZIP-Datei eine einzige Datei mit dem Namen „enveloped.xml“ enthalten.

Im Falle einer „umhüllenden“-Signatur der Manifest-Datei muss die ZIP-Datei zwei Dateien enthalten: „batch.xml“ und „enveloping.xml“.

Um die Kompatibilität des ZIP-Formats sicherzustellen, muss das Format die WinZip-Erweiterungen über die PKWare-Spezifikation einhalten, um die AES-256-Verschlüsselung einzuführen. Weitere Informationen unter:

http://www.winzip.com/aes_info.htm und <ftp://ftp.infozip.org/pub/infozip/doc/apnote-iz-latest.zip>

Der Kompressionsalgorithmus ist „Deflate“.

Der Verschlüsselungsalgorithmus lautet „AES-256“. Das Passwort hat eine Länge von 50 Zeichen und muss Ziffern, Zeichen und Sonderzeichen (z. B.: #, \$, & or!) enthalten und die Verwahrung liegt, zusammen mit dem Rest der Schlüssel, in der Verantwortung des Betreibers.

Das Ergebnis ist eine signierte, komprimierte und verschlüsselte Datei, die im Dateisystem des Data Warehouse hinterlegt wird.

4.2 Verzeichnisstruktur

Das Warehouse besitzt die folgende Verzeichnisstruktur, die auch nach Bereichen gegliedert ist:

Stufe 1: CNJ

Stufe 2: <BetreiberID>. (Falls sich mehrere Betreiber im selben Warehouse befinden).

Stufen 3, 4, 5 und 6:

- RU: Benutzerregistrierung
 - Täglich / Monatlich



- RUD: Benutzerregistrierung (pro Spieler)
- Monatlich
 - RUT: Benutzerregistrierung (Gesamtsummen)
 - RUR: Netzwerkbenutzerregistrierung (pro Spieler)
 - RUG: Gewinnerregistrierung in Spielen ohne vorherige Registrierung (pro Spieler)
- CJ: Spielkonto
 - Täglich / Monatlich
 - CJT: Spielkonto (Gesamtsummen)
 - CJD: Spielkonto (pro Spieler)
- OP: Betreiber
 - Unterordner für jeden Spieltyp (wie im Abschnitt „Spieltyp“ aufgeführt)
 - OPT: Betreiberkonto (Gesamtsummen)
 - ORT: Netzbetreiberkonto (Gesamtsummen)
 - BOT: Jackpot- und Live-Spiele Konto (Gesamtsummen)
- JU: Spiel
 - <JJJMMTT>: Aktueller Tag
 - SES: Registrierung Sonstige Spiele
 - POT: Registrierung Pokerturniere
 - RAC: Registrierung Wetten Mit Festen Quoten
 - RAM: Registrierung Poolwetten
 - COC: Registrierung Wettbewerbe
 - LOT: Registrierung Lotterien
 - LOP: Registrierung Vorgezogene Lotterie
 - Vorheriges
 - Monatlich
 - JUA: Wettanpassungen
 - CEV: Veranstaltungskatalog (monatlich)
 - Täglich
 - CEV: Veranstaltungskatalog (täglich)

Die Namen der Ordner im IKS des Betreibers (hier durch einen Unterstrich gekennzeichnet) müssen genau den Angaben entsprechen, wobei gegebenenfalls Groß- und Kleinschreibung zu beachten sind.

4.3 Verpackung von Spieldaten

Gilt für JU-Daten: Für Spiele werden die Batches für den aktuellen Tag aufbewahrt, aber die vorherigen Tage müssen in einer einzigen Datei gruppiert werden.



Stufe 4 für Spiele umfasst einen Ordner für monatliche Dateien, einen Ordner für tägliche Dateien, einen Ordner für den aktuellen Tag und einen Ordner für die vorherigen Tage:

- **Monatlich:** Zur monatlichen Hinterlegung der Dateien mit den Wettanpassungen (JUA) und dem Veranstaltungskatalog (CEV).
- **Täglich:** Zum täglichen Abspeichern der Dateien von Veranstaltungskatalogen (CEV).
- **JJJMMTT:** Für den aktuellen Tag. Die Spielregistrierungen (JUC) werden in Echtzeit generiert. Der aktuelle Tag enthält alle Batches/individuell generierten Dateien.
- **Vorheriges:** Für die vergangenen Tage.

Am Ende des Tages (24:00 Uhr) packt der Betreiber den gesamten Spieleordner des abgelaufenen Tages in eine ZIP-Datei ohne Komprimierung oder Verschlüsselung. Dies betrifft daher nur Dateien vom Typ JUC.

Diese verpackte Datei enthält den relativen Pfad (die Unterordnerstruktur ab JJJMMTT) und alle Batches/Dateien des Tages, komprimiert und verschlüsselt mit dem entsprechenden Schlüssel. Die maximale Dateigröße des Gesamtarchivs der Spiele des Tages beträgt 1 GB. Wird die 1-GB-Schwelle überschritten, werden mehrere Fragmente generiert.

Schließlich wird diese ZIP-Datei (oder mehrere ZIP-Fragmentdateien) in den Ordner „Vorheriges“ verschoben und der Betreiber muss den vollständigen Ordner „Spiele des Tages“ löschen.

4.4 Dateinomenklatur

4.4.1 RU: Benutzerregistrierung

Die Nomenklatur lautet:

<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_<Subtyp>_<Periodizität>_<Datum>_<BatchID>.zip

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <WarehouseID> ist die Kennung des Warehouses.
- <Typ> ist RU.
- <Subtyp> ist: RUT, RUD, RUR, RUG.
- <Periodizität> [Frequenz] kann sein: T (täglich) oder M (monatlich).
- <Datum> ist das Datum, an dem die Daten gemeldet werden (nicht das Datum, an dem sie im Warehouse gespeichert werden). Tägliche Informationen müssen den Wert JJJMMTT und monatliche Informationen den Wert JJJMM haben.
- <BatchID> ist die Kennung des Batches.

4.4.2 CJ: Spielkonto

Die Nomenklatur lautet:



<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_<Subtyp>_<Periodizität>_<Datum>_<BatchID>.zip

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <WarehouseID> ist die Kennung des Warehouses.
- <Typ> ist CJ.
- <Subtyp> ist: CJT, CJD.
- <Periodizität> [Frequenz] kann sein: T (täglich) oder M (monatlich).
- <Datum> ist das Datum, an dem die Daten gemeldet werden (nicht das Datum, an dem sie im Warehouse gespeichert werden). Tägliche Informationen müssen den Wert JJJMMT und monatliche Informationen den Wert JJJMM haben.
- <BatchID> ist die Kennung des Batches.

4.4.3 OP: Betreiberkonto

Die Nomenklatur lautet:

<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_<Subtyp>_<Spieltyp>_<Periodizität>_<Datum>_<BatchID>.zip

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <WarehouseID> ist die Kennung des Warehouses.
- <Typ> ist OP.
- <Subtyp> ist: OPT, ORT oder BOT.
- <Spieltyp> entsprechend der Liste der Spieltypen (siehe Abschnitt „Spieltyp“).
- <Periodizität> kann nur sein: M (monatlich).
- <Datum> ist das Datum, an dem die Daten gemeldet werden (nicht das Datum, an dem sie im Warehouse gespeichert werden). Es muss im Format JJJMM sein.
- <BatchID> ist die Kennung des Batches.

4.4.4 JU: Spielregistrierung

Die Dateien des aktuellen Tages haben folgende Nomenklatur:

<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_<Subtyp>_<Spieltyp>_<Datum/Zeit>_<BatchID>.zip

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <Typ> ist: JU.
- <Subtyp> ist: JUC.
- <Spieltyp> entsprechend der Liste der Registrierungstypen (SES, POT, RAC, RAM, COC, LOT oder LOP).



- <Datum/Zeit> ist das Datum des Batches, Format JJJMMTTSSMMSS.
- <BatchID> ist die Kennung des Batches.

Verpackte Dateien für die Spiele der vorherigen Tage haben folgende Nomenklatur:

<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_TÄGLICH_<Datum>.<zip>

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <Typ> ist: JU.
- <Datum> ist das Datum des gruppierten Tages, Format JJJMMTT.
- <ZIP>: Die Erweiterung muss „zip“ sein, aber wenn die Datei fragmentiert werden muss, weil sie die Größe von 1 GB überschreitet, werden andere fortlaufende Erweiterungen angezeigt. Diese werden die Form „zip.00x“ annehmen, wobei x für das erste Fragment 1, für das zweite 2 und so weiter sein wird.

4.4.5 JUA: Wettanpassungen und CEV: Veranstaltungskatalog

Die Nomenklatur lautet:

<BetreiberID>_<WarehouseID>_<Typ>_<Subtyp>_<Periodizität>_<Datum>_<BatchID>.zip

Werte:

- <BetreiberID> ist die Kennung des Betreibers.
- <WarehouseID> ist die Kennung des Warehouses.
- <Typ> ist JU.
- <Subtyp> ist: JUA oder CEV.
- <Periodizität> kann nur sein: T (täglich) oder M (monatlich).
- <Datum> ist das Datum, an dem die Daten gemeldet werden (nicht das Datum, an dem sie im Warehouse gespeichert werden). Tägliche Informationen müssen den Wert JJJMMTT und monatliche Informationen den Wert JJJMM haben.
- <BatchID> ist die Kennung des Batches.

4.5 Allgemeine Konzepte

4.5.1 BetreiberID

Dieser Code wird von der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels im Genehmigungsverfahren zur Verfügung gestellt und ist für jeden Betreiber einzigartig und personenbezogen.

Wird auf einen Betreiber Bezug genommen, so ist der von der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels bereitgestellte eindeutige Betreiber-ID anzugeben.



4.5.2 WarehouseID

Dieser Code wird von der Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels im Lizenzverfahren zur Verfügung gestellt und ist für jedes Warehouse einzigartig.

Warehouses, die als sekundäre Replikationsstandorte fungieren, müssen dieselbe Warehouse-ID wie das Haupt-Warehouse verwenden.

4.5.3 Registrierung

Eine Registrierung stellt eine vollständige Informationseinheit in einem bestimmten Zeitraum dar, die dem Warehouse gemeldet wird.

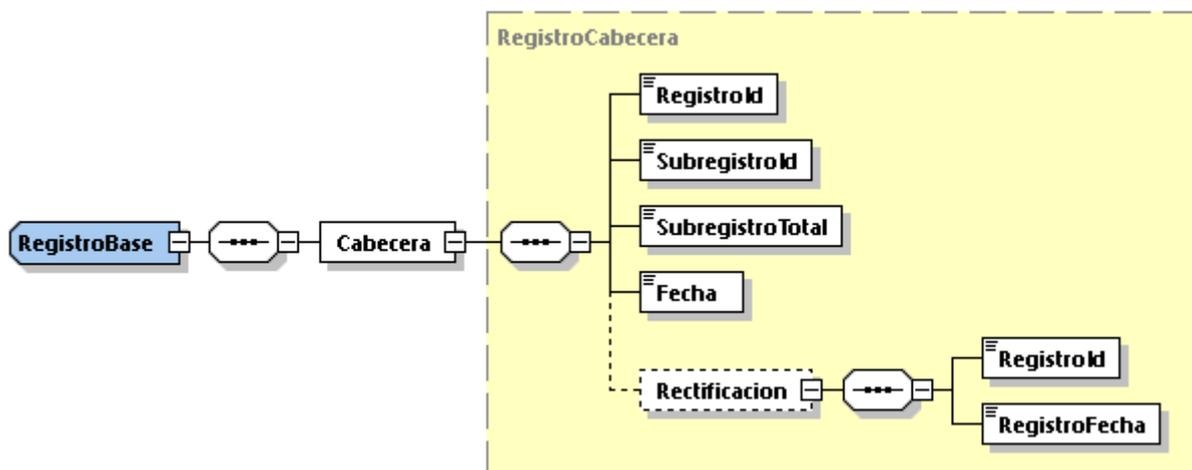
Eine Registrierung wird durch drei Parameter definiert:

- Die Art der Information: RU, CJ, OP oder JU.
- Die Periodizität: Monatlich, täglich oder in Echtzeit.
- Der Detaillierungsgrad: Aggregiert oder aufgeschlüsselt.

Zum Beispiel eine detaillierte Benutzerregistrierung für einen Tag, das aggregierte Spielkonto für einen Monat oder jede der Spielregistrierungen zu dem Zeitpunkt, zu dem ihr Ergebnis bekannt ist.

Die Registrierung besteht aus einem gemeinsamen Header und spezifischen Informationen für jede Art von Informationen.

Die Basisregistrierung ist der Typ, von dem alle Registrierungsdatensätze abgeleitet werden. Es handelt sich um einen abstrakten Typ, was bedeutet, dass er nicht direkt gemeldet werden kann. Die zu meldenden Registrierungen stammen aus der Basisregistrierung oder anderen abstrakten Zwischentypen.



RegistroBase	Basisregistrierung
Cabecera	Header
RegistroCabecera	RegistrierungHeader



Registroid	RegistrierungID
Subregistroid	UnterregistrierungID
SubregistroTotal	UnterregistrierungGesamt
Fecha	Datum
Rectificación	Berichtigung
Registroid	RegistrierungID
RegistroFecha	RegistrierungDatum

Aufschlüsselung einer Registrierung in Unterregistrierungen:

Alle Registrierungen mit einer Aufschlüsselung auf Spielerebene (RUD, RUR, RUG, CJD und JUC) mit einer Anzahl von Spielern über 1 000 müssen in Unterregistrierungen mit jeweils maximal 1 000 Spielern unterteilt werden. Mit einer neuen Unterregistrierung kann erst begonnen werden, wenn die laufende Unterregistrierung 1 000 Spieler enthält.

Die gleiche Aufteilung in Unterregistrierungen gilt auch für den Veranstaltungskatalog (CEV) und die Registrierung von Wettanpassungen (JUA), mit 1 000 Veranstaltungen pro Unterregistrierung für CEV und 1 000 Anpassungen pro Unterregistrierung für JUA.

Header der Registrierung (Typ RegistrierungHeaders):	
RegistrierungID	Dieser Code wird vom Betreiber generiert. Er muss innerhalb eines Warehouses und eines Betreibers einzigartig sein.
UnterregistrierungID / UnterregistrierungGesamt	Ist die Registrierung nicht in Unterregistrierungen unterteilt, ist 1/1 anzugeben. Wenn die eine Aufschlüsselung durchgeführt wird, z. B. eine Registrierung mit aufgeschlüsselten Informationen für 2 325 Spieler, werden 3 Unterregistrierungen generiert: <ul style="list-style-type: none">● 1/3: 1 000 Spieler.● 2/3: 1 000 Spieler.● 3/3: 325 Spieler.
Datum	Datum/Zeit, wann die gemeldete Registrierung generiert wird.
Berichtigung Berichtigung.RegistrierungID Berichtigung.RegistrierungDatum	Mit der Vorlage können die Daten einer vorherigen Registrierung berichtigt werden. Die Berichtigung überschreibt die referenzierte Registrierung vollständig und es muss eine neue Registrierung mit den richtigen Informationen übermittelt werden. Die referenzierte Registrierung darf nicht aus der Datenbank des



	<p>Betreibers gelöscht werden.</p> <p>Die Berichtigung kann nur auf eine Registrierung aus demselben Warehouse verweisen.</p> <p>Die zu berichtigende Registrierungs-ID sowie das Datum der referenzierten Registrierung sind anzugeben.</p> <p>Wenn die Berichtigung auf keine Registrierung verweist, gilt sie als doppelte Registrierung und damit als Meldungsfehler.</p>
--	---

4.5.4 Berichtigungen

Wenn der Betreiber feststellt, dass die in einer Registrierung aufgezeichneten Daten fehlerhaft sind, müssen sie berichtigt werden.

Vollständiger Ersatz einer früheren Registrierung durch Einreichen einer neuen Registrierung. Bei der Erstellung der neuen Registrierung werden die Felder „Berichtigung“ verwendet, um anzugeben, welche Registrierung ersetzt wird. Im Ersatz muss der Inhalt für alle Felder (nicht nur die Änderungen) angegeben werden.

Der Ersatz muss immer innerhalb desselben Warehouses generiert werden.

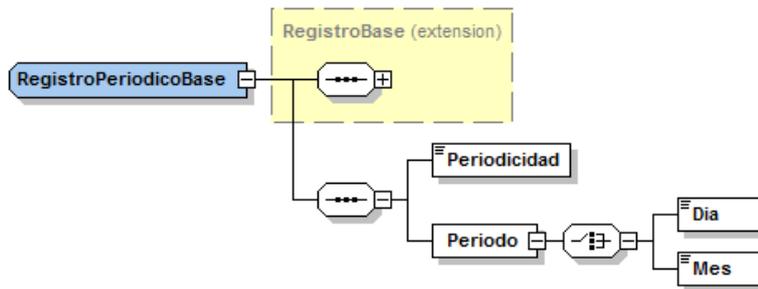
Die ersetzte Registrierung darf nicht physisch gelöscht werden. Sie gilt dann als logisch gelöscht.

Bei der Registrierung für den vollständigen Ersatz handelt es sich um eine neue Registrierung mit den gemeldeten „Berichtigungs“-Feldern.

4.5.5 Periodische Registrierungen

Periodische Registrierungen von Informationen basieren auf Typen, die aus der Basisregistrierung abgeleitet werden, mit zusätzlichen Feldern, um den Zeitraum zu bestimmen, für den die Daten gemeldet werden. Es handelt sich erneut um abstrakte Typen, die nicht direkt gemeldet werden können.

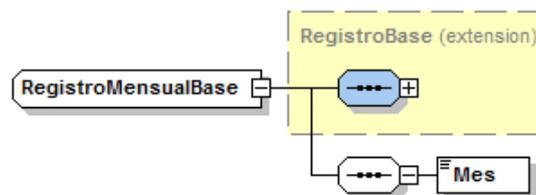
- Wenn es sich um eine monatlich oder täglich gemeldete Registrierung (RUD, CJD, CJT und CEV) handelt, ist die periodische Basisregistrierung zu verwenden.



RegistroBase (extension)	Basisregistrierung (Erweiterung)
RegistroPeriodicoBase	PeriodischeBasisregistrierung
Periodicidad	Periodizität
Periodo	Zeitraum
Dia	Tag
Mes	Monat

Periodizität	Täglich oder Monatlich
Tag/Monat	JJJJMMTT/JJJJMM

- Kann eine Registrierung nur monatlich gemeldet werden (RUT, RUR, RUG, OPT, ORT, BOT und JUA), ist die MonatlicheBasisregistrierung zu verwenden.



RegistroBase (extension)	Basisregistrierung (Erweiterung)
RegistroMensualBase	MonatlicheBasisregistrierung
Mes	Monat

Monat	JJJJMM
-------	--------

4.5.6 Spielregistrierungen (JUC)

Casino-Spiele: Cash Poker, Bingo, Spielautomaten, Roulette, Blackjack, Baccarat, Nebenspiele und vorgezogene Lotterien müssen im Rahmen einer Spielsitzung gespielt werden.



Zu Meldezwecken wird für jede von jedem Spieler durchgeführte Glücksspielsitzung eine Datei vom Typ RegistrierungSonstigeSpiele erstellt.

Diese RegistrierungSonstigeSpiele enthält die Informationen des Spielers, die Sitzungskonfigurationsparameter und die aggregierten Informationen für jeden der Spieltypen.

Zum Beispiel eröffnet ein Spieler im Laufe eines Tages zwei Spielsitzungen, in der ersten spielt er nur Bingo, in drei Bingo-Spielen; später eröffnet er eine zweite Sitzung, in der er 2 Runden Cash Poker, 5 Runden Roulette und 10 Spiele an Spielautomaten spielt.

Am Ende jeder Sitzung ist eine Registrierung vom Typ RegistrierungSonstigeSpiele zu melden. Die erste Registrierung enthält einen einzigen Spielblock mit dem Gesamtergebnis der drei Bingo-Spiele. Die zweite Registrierung enthält drei Spielblöcke, einen für das Gesamtergebnis der beiden Runden Cash Poker, einen für das Ergebnis des Roulettespiels und einen mit dem Gesamtergebnis der 10 Spiele an Spielautomaten.

Dies gilt gleichermaßen für die Meldung von vorgezogenen Lotteriespielsitzungen, in diesem Fall unter Verwendung des Registrierungstyps RegistrierungVorgezogeneLotterien.

Die Registrierungen, die nicht in einer Spielsitzung gebündelt sind und einzeln mit der Beteiligung jedes Spielers gemeldet werden, sind:

- RegistrierungPokerturniere
- RegistrierungWettenMitFestenQuoten
- RegistrierungPoolwetten
- RegistrierungWettbewerbe
- RegistrierungLotterien

4.5.6.1 Spiele und Registrierungen

Die Registrierungen, die für jeden der Spieltypen verwendet werden, sind unten aufgeführt.

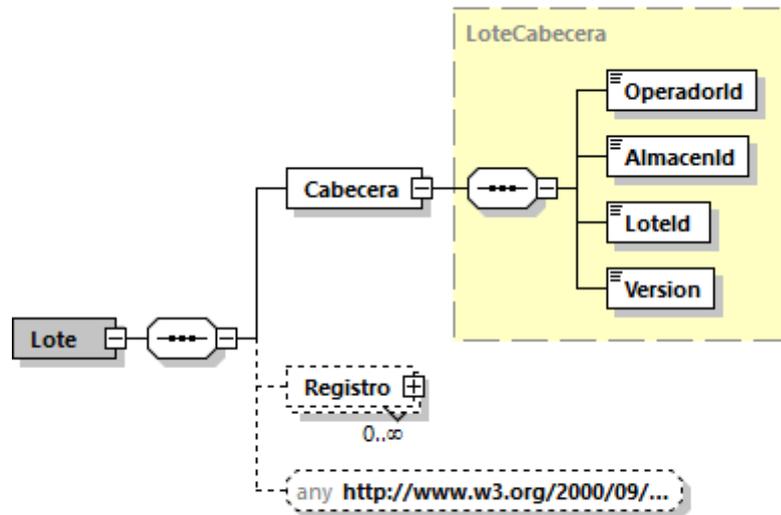
<i>Spieltyp</i>	<i>Registrierungsart</i>
ADC: Sportwetten mit festen Quoten	<i>RegistrierungWettenMitFestenQuoten</i>
ADM: Sport-Poolwetten	<i>RegistrierungPoolwetten</i>
ADX: Sport-Kreuzwetten	<i>RegistrierungPoolwetten</i>
AHC: Wetten mit festen Quoten auf Pferderennen	<i>RegistrierungWettenMitFestenQuoten</i>
AHM: Poolwetten auf Pferderennen	<i>RegistrierungPoolwetten</i>



AOC: Andere Wetten mit festen Quoten	RegistrierungWettenMitFestenQuoten
AOX: Andere Poolwetten	RegistrierungPoolwetten
AZA: Spielautomaten	RegistrierungSonstigeSpiele
BLJ: Blackjack	RegistrierungSonstigeSpiele
BNG: Bingo	RegistrierungSonstigeSpiele
COC: Wettbewerbe	RegistrierungWettbewerbe
COM: Nebenspiele	RegistrierungSonstigeSpiele
Lotterien	RegistrierungLotterien, RegistrierungVorgezogeneLotterien
POT: Turnierpoker	RegistrierungPokerturniere
POC: Cash Poker	RegistrierungSonstigeSpiele
PUN: Baccarat	RegistrierungSonstigeSpiele
RLT: Roulette	RegistrierungSonstigeSpiele

4.5.7 Batch

Ein Batch wird verwendet, um Registrierungen zu gruppieren (im Falle von JU wäre es nicht möglich, eine Datei für jede Registrierung zu erstellen), aber auch, um sie zu fragmentieren (in Fällen, in denen die Datensätze sehr groß sind, z. B. RU oder CJ).



Lote	Batch
Cabecera	Header
Registro	Registrierung
LoteCabecera	BatchHeader
OperadorId	BetreiberID
AlmacenId	WarehouseID
LotId	BatchID
Version	Version

<p>alle „http://www.w3.org/2000/09/xmlns#“</p>	<p>Optionales Element, das mit dem XMLDSig-namespace verknüpft ist, mit dem die XSD auch für die Batch-Syntax-Validierung nach der umhüllten Signatur verwendet werden kann.</p>
<p>Batch-Header (Typ des Batch-Headers):</p>	
BetreiberID	Code des Betreibers.
WarehouseID	Code des Warehouses.
BatchID	Dieser Code wird vom Betreiber generiert. Er muss innerhalb eines Warehouses und eines Betreibers einzigartig sein.
Version	Die Version des Datenmodells, zu dem eine



	Datei gehört, ist wird in einem Label in der XSD auf der Header-Ebene jedes Batchs angegeben.
--	---

4.5.8 Periodizität und Fragmentierung

Batches werden nach folgenden Regeln erstellt:

- Periodische Informationen (RU, CJ, OP, JUA, CEV): jede Registrierung muss sich in einem Batch befinden (oder mehreren, wenn die Registrierung in Unterregistrierungen zersplittert wird). Sie werden täglich und/oder monatlich generiert, abhängig von der Art der Datei. Die folgende Regel ist einzuhalten: Ab 10 Unterregistrierungen muss ein neuer Batch generiert werden (und ein neuer Batch kann nur erstellt werden, wenn die Quote von 10 Unterregistrierungen im vorherigen Batch erfüllt ist). Daher kann nur der letzte Batch, die einer Registrierung entspricht (d. h. der Batch, der die letzten Unterregistrierungen enthält) weniger als 10 Unterregistrierungen enthalten. Ein Batch sollte keine Angaben in Bezug auf verschiedene Registrierungen enthalten. Insbesondere dürfen in ein und demselben Batch keine Berichtigungen zweier unterschiedlicher Registrierungen vorgenommen werden.
- Echtzeitinformationen (JUC): in diesem Fall enthält ein Batch Informationen aus einer oder mehreren Registrierungen, von denen jede einer Reihe von Spielen des gleichen Typs während einer Sitzung, einer Wette, einem Turnier, einem Wettbewerb oder einer Ziehung entspricht, je nach Art des Spiels. Ein Batch wird erzeugt, wenn nach der Erstellung des vorherigen Batches 15 Minuten vergangen sind oder in diesem Batch 500 Unterregistrierungen erstellt wurden (je nachdem, was eher eintritt).

4.5.9 Arten von freien Bewegungen

Der Betreiber muss alle Bewegungen berücksichtigen, die Änderungen im Saldo eines Spielers verursachen. Die vordefinierten Bewegungsarten wie „Einzahlungen“, „Auszahlungen“, „Beteiligung“ und „Gewinne“ sind nicht alle möglichen Bewegungen, die sich auf den Saldo eines Spielers auswirken können.

Das Element „Konzept“ des Felds „Sonstiges“ ist frei und ermöglicht es dem Betreiber, das Modell zu erweitern, indem proprietäre Transaktionstypen definiert werden, wenn keine Übereinstimmung mit einem der vordefinierten Transaktionstypen besteht.

In jedem Fall sollte der Betreiber vorzugsweise das vordefinierte Element verwenden, sofern verfügbar.



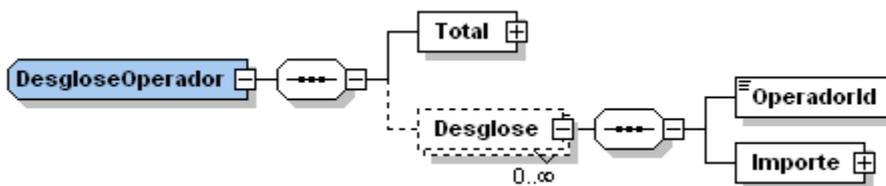
Die Generaldirektion für die Regulierung des Glücksspiels behält sich das Recht vor, ein anderes Konzept der Nutzungspflicht zu definieren.

4.5.10 Aufschlüsselungen, die mehrmals wiederholt werden

Um die Pflege des Modells zu erleichtern, werden mehrere Datentypen erstellt, die Aufschlüsselungen darstellen.

BetreiberAufschlüsselung

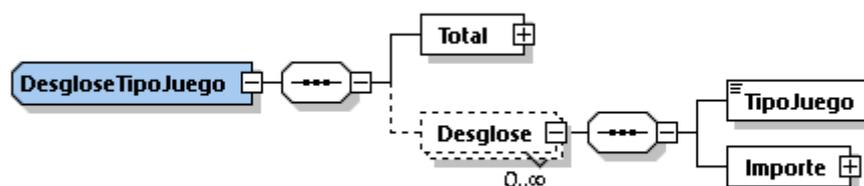
Gesamtbetrag und Aufschlüsselung nach Betreiber.



DesgloseOperator	BetreiberAufschlüsselung
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
OperadorId	BetreiberID
Importe	Betrag

SpieltypAufschlüsselung

Gesamtsumme und Aufschlüsselung nach Spieltyp.

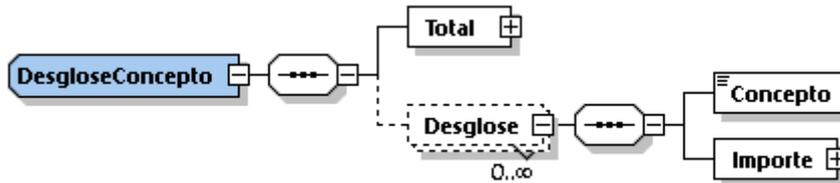


Desglose TipoJuego	SpieltypAufschlüsselung
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
TipoJuego	Spieltyp
Importe	Betrag



KonzeptAufschlüsselung

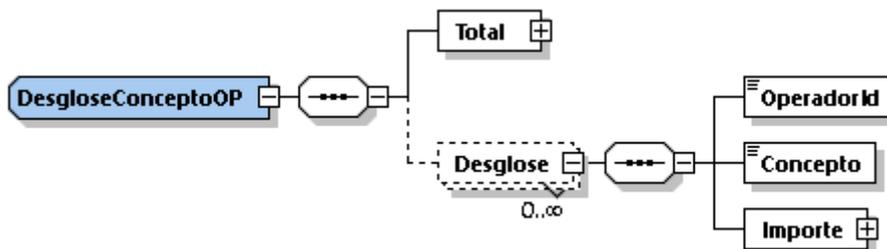
Gesamtbetrag und Aufschlüsselung nach Konzept.



DesgloseConcepto	KonzeptAufschlüsselung
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
Concepto	Konzept
Importe	Betrag

KonzeptBetreiberAufschlüsselung

Gesamtbetrag und Aufschlüsselung nach Betreiber und Konzept.

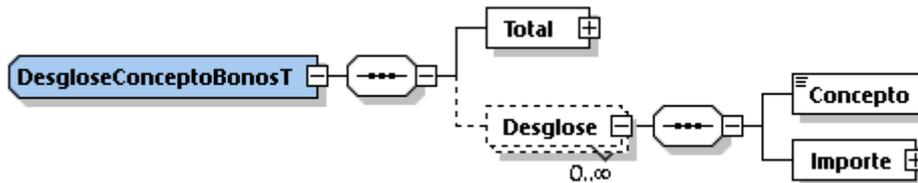


DesgloseConceptoOP	KonzeptBetreiberAufschlüsselung
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
OperadorID	BetreiberID
Concepto	Konzept
Importe	Betrag



BonuskonzeptAufschlüsselungA

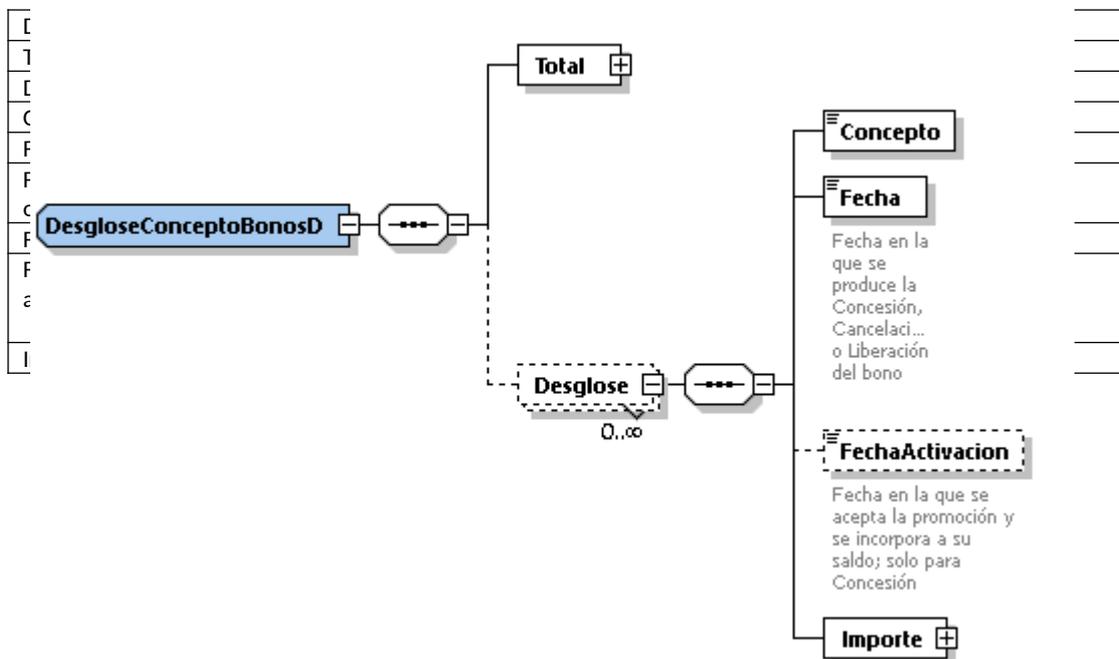
Aggregierte Gesamtsumme und Aufschlüsselung nach Bonuskonzept (GEWÄHRUNG, FREIGABE UND STORNIERUNG).



DesgloseConceptoBonosT	BonuskonzeptAufschlüsselungA
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
Concepto	Konzept
Importe	Betrag

BonuskonzeptAufschlüsselungD

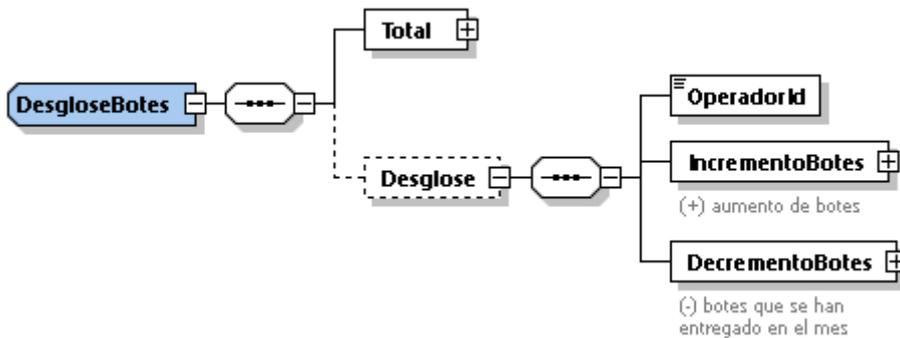
Detaillierte Gesamtsumme und Aufschlüsselung nach Bonuskonzept (GEWÄHRUNG, FREIGABE UND STORNIERUNG).





JackpotsAufschlüsselung

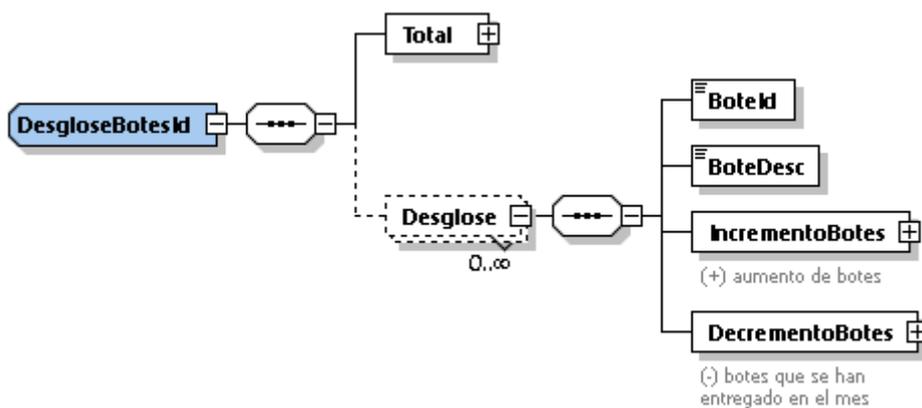
Gesamtbetrag und Aufschlüsselung nach Betreiber.



DesgloseBotes	JackpotsAufschlüsselung
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
OperadorId	BetreiberID
IncrementoBotes	JackpotsErhöhung
(+) aumento de botes	(+) Erhöhung in Jackpots
DecrementoBotes	JackpotsVerringerung
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) Jackpots, die in dem betreffenden Monat ausbezahlt wurden

JackpotsIDAufschlüsselung

Gesamtsumme und Aufschlüsselung pro Jackpot.



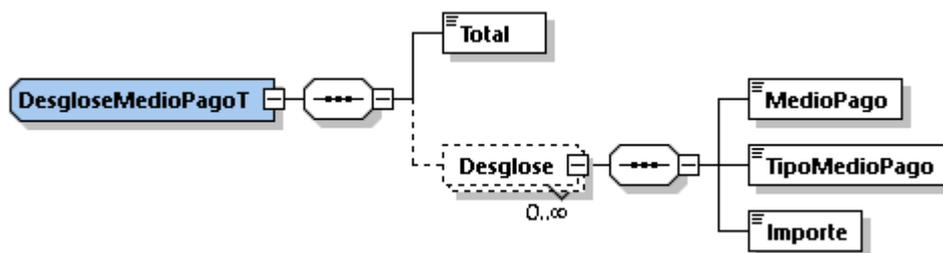
DesgloseBotesId	JackpotsIDAufschlüsselung
Total	Gesamt



Desglose	Aufschlüsselung
Boteld	JackpotID
BoteDesc	JackpotBeschreibung
IncrementoBotes	JackpotsErhöhung
(+) aumento de botes	(+) Erhöhung in Jackpots
DecrementoBotes	JackpotsVerringerung
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) Jackpots, die in dem betreffenden Monat ausgezahlt wurden

ZahlungsmittelAufschlüsselungA

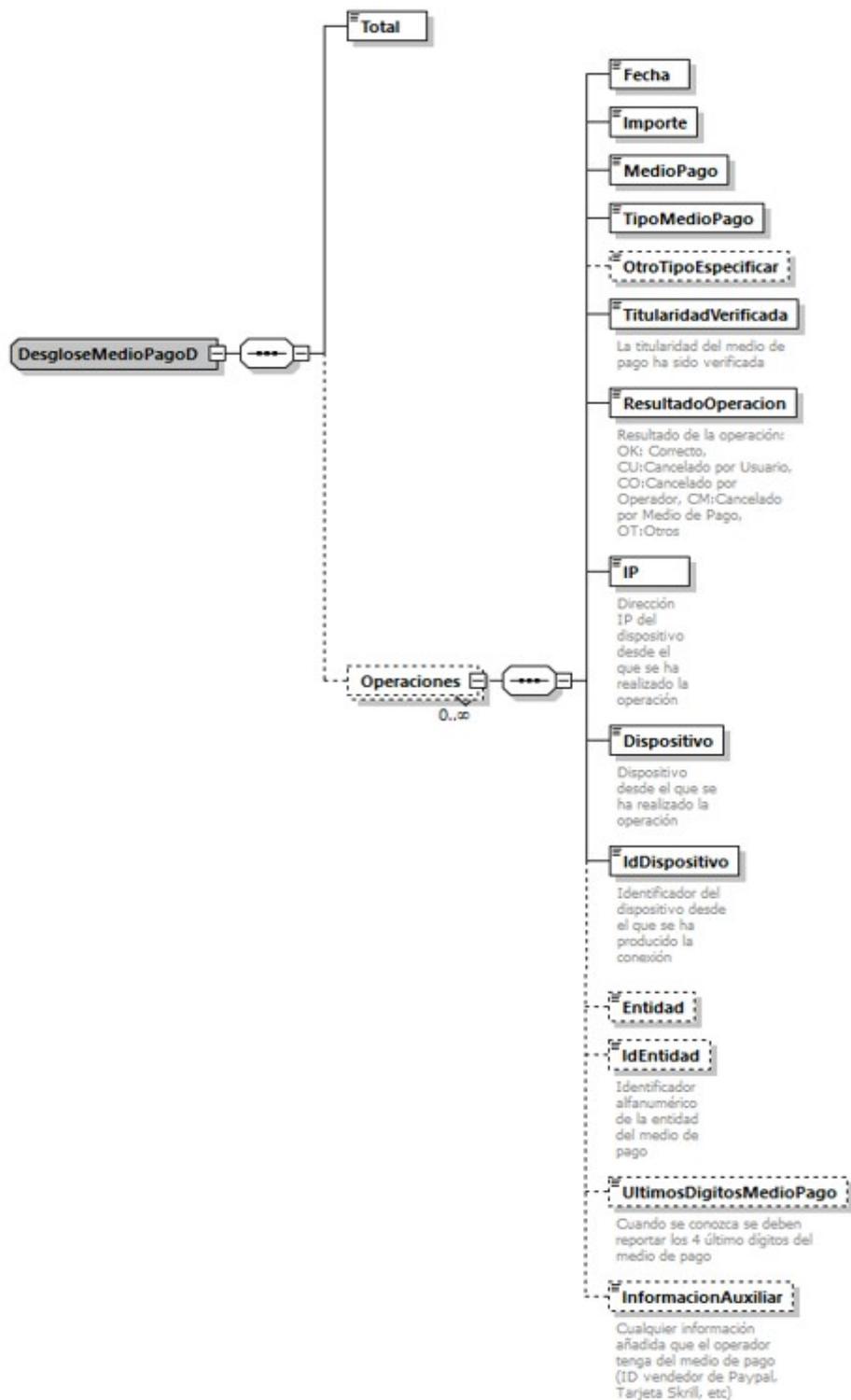
Aggregierter Gesamtbetrag und Aufschlüsselung nach Zahlungsmittel.



DesgloseMedioPagoT	ZahlungsmittelAufschlüsselungA
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
MedioPago	Zahlungsmittel
TipoMedioPago	ZahlungsmittelTyp
Importe	Betrag

Aufschlüsselung nach Zahlungsmittel D

Detaillierter Gesamtbetrag und Aufschlüsselung jeder einzelnen Bareinzahlungs- oder Barauszahlungstransaktion.



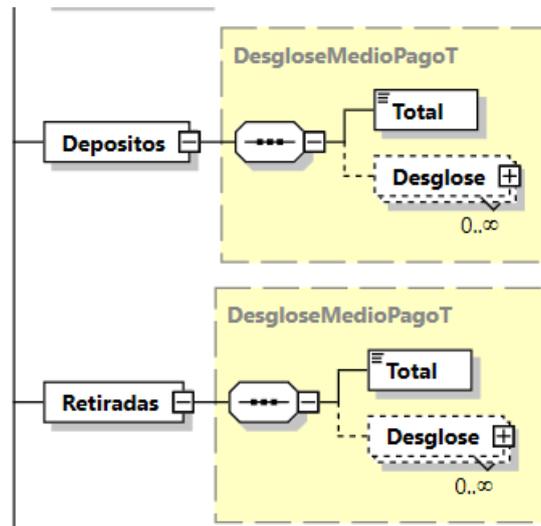


DesgloseMedioPagoD	Aufschlüsselung nach Zahlungsmittel D
Total	Gesamt
Operaciones	Transaktionen
Fecha	Datum
Importe	Betrag
MedioPago	Zahlungsmittel
TipoMedioPago	ZahlungsmittelTyp
OtroTipoEspecificar	AndererTypSpezifizieren
TitularidadVerificada	EigentumÜberprüft
La titularidad del medio de pago ha sido verificada	Das Eigentum an den Zahlungsmitteln wurde überprüft.
ResultadoOperacion	TransaktionErgebnis
Resultado de la operación: OK: Correcto, CU:Cancelado por Usuario, CO:Cancelado por Operador, CM:Cancelado por Medio de Pago, OT:Otros	Ergebnis der Transaktion OK: Korrekt, CU:Storniert durch Benutzer, CO:Storniert durch Betreiber, CM: Storniert durch Zahlungsmittel, OT: Sonstiges
IP	IP
Dirección IP del dispositivo desde el que se ha realizado la operación	IP-Adresse des Geräts, von dem aus die Transaktion durchgeführt wurde
Dispositivo	Gerät
Dispositivo desde el que se ha realizado la operación	Gerät, von dem aus die Transaktion durchgeführt wurde
IdDispositivo	GeräteID
Identificador del dispositivo desde el que se ha producido la conexión	Kennung des Geräts, von dem aus die Verbindung hergestellt wurde.
Entidad	Unternehmen
IdEntidad	UnternehmenID
Identificador alfanumérico de la entidad del medio de pago	Alphanumerische Kennung des Unternehmens des Zahlungsmittels
UltimosDigitosMedioPago	LetzteZiffernZahlungsmittel
Cuando se conozca se deben reportar los 4 últimos dígitos del medio de pago	Wenn bekannt, sind die letzten 4 Ziffern des Zahlungsmittels anzugeben.
InformacionAuxiliar	Hilfsinformationen
Cualquier información añadida que el operador tenga del medio de pago (ID vendedor de Paypal, Tarjeta Skrill, etc)	Alle zusätzlichen Informationen, die der Betreiber über das Zahlungsmittel hat (Paypal Händler-ID, Skrill-Karte, etc.).

4.5.11 Zu zahlungsbezogenen Feldern in Dateien

4.5.11.1 Pflichtfelder

Kein Pflichtfeld darf leer oder undefiniert bleiben, da dies zu einem Fehler der Nichteinhaltung der formalen Grammatik führt. Dies geschieht beispielsweise mit den Elementen „Gesamt“ in „Einzahlungen“ und „Auszahlungen“. Für diese Elemente werden Werte erwartet, auch wenn es keine Einzahlungen oder Auszahlungen gibt, da die XSD sie als obligatorisch markiert. In diesen Fällen sind sie auf 0 gesetzt.



Depositos	Einzahlungen
DesgloseMedioPagoT	ZahlungsmittelAufschlüsselungA
Total	Gesamt
Desglose	Aufschlüsselung
Retiradas	Auszahlungen

Beispiel: Korrekte Form eines Spielers ohne Einzahlung

```
<Einzahlungen>
  <Gesamt>0</Gesamt>
</Einzahlungen>
```

Beispiel: Falsche Form eines Spielers ohne Einzahlung

<pre><Einzahlungen> <Gesamt></Gesamt> </Einzahlungen></pre>	<pre><Einzahlungen> <Gesamt/> </Einzahlungen></pre>	<pre><Einzahlungen> </Einzahlungen></pre>
---	---	---

4.5.11.2 Optionale Felder

Bei anderen Elementen, bei denen die XSD-Definition 0 Vorkommen erlaubt, können Felder undefiniert (leer) bleiben oder mit 0 ausgefüllt werden.

„Zeile“ in Beteiligung wäre ein Beispiel für ein solches Feld. Für einen Spieler ohne Beteiligung (0 EUR Beteiligung) sind die folgenden Optionen möglich:

Option 1a) „nicht definierte Zeilen“	Option 2) „Zeilen hat den Betrag 0“
--------------------------------------	-------------------------------------



<pre><Beteiligung> <Gesamt/> </Beteiligung></pre>	<pre><Beteiligung> <Gesamt> <Zeile> <Menge>0,00</Menge> <Einheit>EUR</Einheit> </Zeile> </Gesamt> <Aufschlüsselung> <BetreiberID>1234</BetreiberID> <Spieltyp>POC</Spieltyp> <Betrag> <Zeile> <Menge>0,00</Menge> <Einheit>EUR</Einheit> </Zeile> </Betrag> </Aufschlüsselung> <Aufschlüsselung> <BetreiberID>1234</BetreiberID> <Spieltyp>BNG</Spieltyp> <Betrag> <Zeile> <Menge>0,00</Menge> <Einheit>EUR</Einheit> </Zeile> </Betrag> </Aufschlüsselung> </Beteiligung></pre>
Option 1b) „Zeilen nicht definiert“	
<pre><Beteiligung> <Gesamt></Gesamt> </Beteiligung></pre>	



1. Anhänge

1.1 Listen und Aufzählungen

Datenänderung: Änderung in den Daten (RUD)

Wert	Beschreibung
J	Es gab eine Änderung in den Registrierungsdaten des Spielers in der gemeldeten Datei.
N	Es gab keine Änderung in den Daten des Spielers.
A	Registrierung eines neuen Spielers.
B	Abmeldung eines Spielers, die als solche im monatlichen RUD vor der Abmeldung gemeldet werden muss. Es gilt die in den verschiedenen Verordnungen festgelegte Berichterstattungsfrist.

Bonuskonzept: Bonuskonzept (CJD, CJT, CJR)

Wert	Beschreibung
GEWÄHRUNG	Es werden Boni gewährt.
STORNIERUNG	Die Boni wurden storniert.
FREIGABE	Es wurden Boni freigegeben; es werden zwei Zeilen gemeldet, eine (+) mit den freigegebenen Gutscheinen und eine (-) mit dem Eurobetrag, der in der Freigabe generiert wurde.

OPTKonzept: Anpassungen des Betreiberkontos (OPT, ORT)

Wert	Beschreibung
APA	Beteiligungsanpassungen.
APR	Gewinnanpassungen.
BON	Boni.
OVL	Overlay.
ADD:	Hinzugefügt.
OTR	Sonstiges.



CNJStatus: CNJ-Status (RUD, RUR, RUT) (weitere Einzelheiten in 3.5.7.2)

Wert	Beschreibung
A	Aktiv.
PV	Zu überprüfen.
S	Ausgesetzt.
C	Gelöscht.
CD	Wegen Todes gelöscht.
PR	Verboten.
AE	Ausstieg.
O	Andere.

Codeliste Liste der unterstützten Veranstaltungscodes (CEVs)

Wert	Beschreibung	Bemerkungen
1	Leichtathletik	Leichtathletik
2	Autosport	Formel 1, Rallyes, Motorsport, Kartsport
3	Badminton	
4	Basketball	Basketball
5	Handball	Handball
6	Baseball	Baseball
7	Biathlon, Triathlon, Sonstiges	Triathlon
8	Billard	
9	Boxen	Boxen
10	Radsport	Radsport
11	Cyclocross	Cyclocross oder BMX-Rennen
12	Cricket	Cricket
13	Darts	Darts
14	Wintersport	Schlittschuhlaufen, Skifahren, Rodeln, Snowboarden, Skispringen, Langlaufen oder Skitouren
15	Pferderennen	Verwendung für AHC- und AHM-Wettlizenzen
16	Fechten	
17	Fußball	Fußball, Soccer
18	American Football	American Football
19	Australian Football	
20	Hallenfußball	Futsal
21	Gymnastik	Rhythmische Gymnastik und Kunstturnen
22	Golf	



23	Gewichtheben	
24	Eishockey	Eishockey, Short Hockey
25	Hockey	Feldhockey, Hallenhockey, Ballhockey
26	Rollhockey	
27	Judo	
28	Ringen	
29	Motorradfahren	Motorradfahren, Speedway
30	Schwimmen	
31	Padel-Tennis	
32	Eiskunstlauf	
33	Pelota	Cesta-Punta, Pala, Remonte, Hand-Pelota, Frontenis, Sare, Jai Alai, Pelota oder Pilota Valenciana
34	Rudern	
35	Rugby	
36	Snooker	Snooker & Pool
37	Squash	
38	Taekwondo	
39	Tennis	Tennis
40	Tischtennis	Tischtennis
41	Bogenschießen	
42	Schießen	Schießen
43	Segeln	Segeln
44	Volleyball	Volleyball
45	Beachvolleyball	Beachvolleyball
46	Wasserball	
47	Schach	Schach
48	Tauchen	Apnoetauchen, Gerätetauchen, Tauchen
49	Faustball	Faustball
50	Beachhandball	
51	Bowls	Bowls, Rasenbowls, Hallenbowls
52	Kegeln	Bowling
53	Curling	
54	Kampfsport	Lucha Canaria, traditionelles Ringen
55	Gälische Sportarten	
56	Baskische Sportarten	Herri Kirolak
57	Floorball	Unihockey, Straßenhockey, Ballhockey, Floorhockey
58	Hallenfußball	Showbol, Futbito, 5-a-Side-Fußball oder schneller Fußball, Mini-Fußball, Hallensoccer
59	Strandfußball	Strandfußball, Beachsoccer
60	Lacrosse	
61	Netball	
62	Pétanque, Französisches Boule	
63	Kanufahren	Kajakfahren, Kanufahren
64	Schwimmen, Schweizer Ringen	
65	Softball	



66	Surfen	
67	Bandy	Eishockey mit Ball
68	MMA - Mixed Martial Arts	UFC/MMA, UFC International Mixed Martial Arts, Thai-Boxen oder MuaiThai, Prodal, Tomoi, Lethwei, Muay Lao, Muay Boran, Kickboxen
69	Indoor-Bowling	Indoor-Bowls
70	Pesapallo	Finnischer Baseball, Ykkospesis
71	Ringen	World Wrestling Entertainment (WWE)
72	Sumo	
73	Sepak Takraw	
74	Polo	
75	Springreiten	Schauspringen, Stadionspringen, Freispringen, Spanische Reitspiele
76	Hurling	
77	Sportfischerei	Fischen, Angeln
78	Kabaddi	Indoor-Kabaddi, Kreiskabaddi, Beach-Kabaddi
79	Multisport-Veranstaltungen	Olympische Winterspiele, Olympische Sommerspiele, Mittelmeerspiele, Asienspiele
80	Basketball 3x3	Basketball 3x3
81	Klettern	Klettern
82	Karate	Karate
83	Cornhole	
84	Pickleball	
901	E-Sport	Gehört zur AOC-Lizenz
902	Windhundrennen	Gehört zur AOC-Lizenz
998	Sonstige Wetten	Verwendung für AOC- und AOX-Wettlizenzen
999	(Sonstige Sportarten, bitte angeben)	

StatusGrund: Grund, warum das Konto des Spielers gesperrt oder gelöscht wurde (RUD)

Wert	Beschreibung
Antrag	Das Konto wurde auf Antrag des Spielers gelöscht. Die Sperrung eines Kontos auf Antrag des Spielers wird nicht als Sperrung, sondern als Selbstausschluss gemeldet.
Inaktivität	Konto wegen Inaktivität gesperrt oder gelöscht.
Verantwortungsbewusstes Spielen	Konto wegen verantwortungsbewusster Glücksspielmaßnahmen gesperrt oder gelöscht.
BetrugIDZahlungen	Sperrung oder Löschung eines Kontos aufgrund von Anzeichen oder Bestätigung betrügerischer Aktivitäten durch den Spieler; einschließlich Identitätsdiebstahl, Missbrauch von Zahlungsmitteln,



	ungerechtfertigter Herkunft von Geldern, Verdacht auf Sportmanipulation, Insiderhandel, aufgrund einer Warnmeldung.
BetrugTechnologie	Konto gesperrt oder gelöscht wegen Verwendung von nicht autorisierten Technologien, einschließlich der Verwendung von Bots, Künstlicher Intelligenz, VPN für unsachgemäße Zwecke und jede andere Technologie, die nicht als rechtmäßig angesehen wird.
BetrugGeheimeAbsprache	Konto gesperrt oder gelöscht wegen vermuteter oder bestätigter Absprachen oder Fehlverhalten des Spielers in Absprache mit anderen Spielern.
TyC	Konto gesperrt oder gelöscht wegen Verstoßes gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Vertrags zwischen dem Spieler und dem Betreiber.
Sonstiges	Dieser Wert ist zu verwenden, falls das Konto aus einem anderen als den oben genannten Gründen gesperrt oder gelöscht wurde.

**SitzungBeendigungGrund: Grund, warum die Sitzung geschlossen wurde
(RegistrierungSonstigeSpiele, RegistrierungVorgezogeneLotterien)**

Wert	Beschreibung
Benutzer	Die Sitzung wurde vom Benutzer freiwillig geschlossen.
Limit	Die Sitzung wurde geschlossen, weil eines der für die Sitzung konfigurierten Limits erreicht wurde.
Verbindung	Die Sitzung wurde geschlossen, weil die Verbindung zum Gerät des Benutzers verloren ging.

**LandISO: Länder und Gebiete nach dem 2-stelligen ISO-Code (RUD, RUG, CEV).
(ISO 3166-Codes)**

Ländercode	Bezeichnung
00	Code, der verwendet werden muss, wenn das Land unbekannt ist oder das Land nicht in der Codeliste aufgeführt ist.
AD	Andorra
AE	Vereinigte Arabische Emirate
AF	Afghanistan
AG	Antigua und Barbuda



AI	Anguilla
AL	Albanien
AM	Armenien
AO	Angola
AQ	Antarktis
AR	Argentinien
AS	Amerikanisch-Samoa
AT	Österreich
AU	Australien
AW	Aruba
AX	Åland
AZ	Aserbaidshan
BA	Bosnien und Herzegowina
BB	Barbados
BD	Bangladesch
BE	Belgien
BF	Burkina Faso
BG	Bulgarien
BH	Bahrain
BI	Burundi
BJ	Benin
BL	Saint-Barthélemy
BM	Bermuda
BN	Brunei
BO	Bolivien



BQ	Bonaire, Sint Eustatius und Saba
BR	Brasilien
BS	Bahamas
BT	Bhutan
BV	Bouvetinsel
BW	Botswana
BY	Belarus
BZ	Belize
CA	Kanada
CC	Kokosinseln
CD	Demokratische Republik Kongo
CF	Zentralafrikanische Republik
CG	Republik Kongo
CH	Schweiz
CI	Elfenbeinküste
CK	Cookinseln
CL	Chile
CM	Kamerun
CN	China
CO	Kolumbien
CR	Costa Rica
CU	Kuba
CV	Kap Verde
CW	Curaçao
CX	Weihnachtsinsel



CY	Zypern
CZ	Tschechien
DE	Deutschland
DJ	Dschibuti
DK	Dänemark
DM	Dominica
DO	Dominikanische Republik
DZ	Algerien
EC	Ecuador
EE	Estland
EG	Ägypten
EH	Westsahara
ER	Eritrea
ES	Spanien
ET	Äthiopien
FI	Finnland
FJ	Fidschi
FK	Falklandinseln
FM	Föderierte Staaten von Mikronesien
FO	Färöer
FR	Frankreich
GA	Gabun
GB	Vereinigtes Königreich
GD	Grenada
GE	Georgien



GF	Französisch-Guayana
GG	Guernsey
GH	Ghana
GI	Gibraltar
GL	Grönland
GM	Gambia
GN	Guinea
GP	Guadeloupe
GQ	Äquatorialguinea
GR	Griechenland
GS	Südgeorgien und Südliche Sandwichinseln
GT	Guatemala
GU	Guam
GW	Guinea-Bissau
GY	Guyana
HK	Hongkong
HM	Heard und McDonaldinseln
HN	Honduras
HR	Kroatien
HT	Haiti
HU	Ungarn
ID	Indonesien
IE	Irland
IL	Israel
IM	Isle of Man



IN	Indien
IO	Britisches Territorium im Indischen Ozean
IQ	Irak
IR	Iran
IS	Island
IT	Italien
JE	Jersey
JM	Jamaika
JO	Jordanien
JP	Japan
KE	Kenia
KG	Kirgisistan
KH	Kambodscha
KI	Kiribati
KM	Komoren
KN	St. Kitts und Nevis
KP	Nordkorea (Demokratische Volksrepublik Korea)
KR	Südkorea (Republik Korea)
KW	Kuwait
KY	Kaimaninseln
KZ	Kasachstan
LA	Laos
LB	Libanon
LC	St. Lucia
LI	Liechtenstein



LK	Sri Lanka
LR	Liberia
LD	Lesotho
LT	Litauen
LU	Luxemburg
LV	Lettland
LY	Libyen
MA	Marokko
MC	Monaco
MD	Moldau
ME	Montenegro
MF	Saint Martin (französischer Teil)
MG	Madagaskar
MH	Marshallinseln
MK	Nordmazedonien
ML	Mali
MM	Myanmar
MN	Mongolei
MO	Macau
MP	Nördliche Marianen
MQ	Martinique
MR	Mauretanien
MS	Montserrat
MT	Malta
MU	Mauritius



MV	Malediven
MW	Malawi
MX	Mexiko
MY	Malaysia
MZ	Mosambik
NA	Namibia
NC	Neukaledonien
NE	Niger
NF	Norfolkinsel
NG	Nigeria
NI	Nicaragua
NL	Niederlande
NO	Norwegen
NP	Nepal
NR	Nauru
NU	Niue
NZ	Neuseeland
OM	Oman
PA	Panama
PE	Peru
PF	Französisch-Polynesien
PG	Papua-Neuguinea
PH	Philippinen
PK	Pakistan
PL	Polen



PM	Saint-Pierre und Miquelon
PN	Pitcairninseln
PR	Puerto Rico
PS	Palästina
PT	Portugal
PW	Palau
PY	Paraguay
QA	Katar
RE	Réunion
RO	Rumänien
RS	Serbien
RU	Russland
RW	Ruanda
SA	Saudi-Arabien
SB	Salomonen
SC	Seychellen
SD	Sudan
SE	Schweden
SG	Singapur
SH	St. Helena, Ascension und Tristan da Cunha
SI	Slowenien
SJ	Svalbard und Jan Mayen
SK	Slowakei
SL	Sierra Leone
SM	San Marino



SN	Senegal
SO	Somalia
SR	Suriname
SS	Südsudan
ST	São Tomé und Príncipe
SV	El Salvador
SX	Sint Maarten (niederländischer Teil)
SY	Syrien
SZ	Eswatini (früher Swasiland)
TC	Turks- und Caicosinseln
TD	Tschad
TF	Französische Süd- und Antarktisgebiete
TG	Togo
TH	Thailand
TJ	Tadschikistan
TK	Tokelau
TL	Timor-Leste (früher Osttimor)
TM	Turkmenistan
TN	Tunesien
TO	Tonga
TR	Türkei
TT	Trinidad und Tobago
TV	Tuvalu
TW	Taiwan
TZ	Tansania



UA	Ukraine
UG	Uganda
UM	United States Minor Outlying Islands
US	Vereinigte Staaten
UY	Uruguay
UZ	Usbekistan
VA	Vatikanstadt
VC	St. Vincent und die Grenadinen
VE	Venezuela
VG	Britische Jungferninseln
VI	Amerikanische Jungferninseln
VN	Vietnam
VU	Vanuatu
WF	Wallis und Futuna
WS	Samoa
YE	Jemen
YT	Mayotte
ZA	Südafrika
ZM	Sambia
ZW	Simbabwe

Spielerprofil: Besonderes Spielerprofil nach dem RD des sicheren Spiels (RUD)

Wert	Beschreibung
PrivilegierterKunde	Privilegierter Kunde.
IntensiverSpieler	Intensiver Spieler.



Junger Teilnehmer	Junger Teilnehmer (zwischen 18 und 25 Jahren).
Riskantes Verhalten	Spieler mit riskantem Verhalten.
Sonstiges	Sonstiges.

Limit Zeitraum: Zeitraum, für den das Spielerlimit (RUD) gilt.

Wert	Beschreibung
Täglich	Tageslimit (von 00:00 bis 23:59:59).
Wöchentlich	Wöchentliches Limit (von Montag bis Sonntag).
Monatlich	Monatliches Limit (vom ersten bis zum letzten Tag des Monats).

Geschlecht: Geschlecht des Spielers (RUD, RUR)

Wert	Beschreibung
M	Männlich.
F	Weiblich.

Wettbewerb Geschlecht: Geschlecht, zu dem der Sportwettkampf gehört (CEV)

Wert	Beschreibung
M	Männerwettkampf.
F	Frauenwettkampf.
O	Andere, für gemischte oder unbekannte Wettkämpfe.

Wette Typ Art der platzierten Wette (Registrierung Wetten Mit Festen Quoten, Registrierung Poolwetten).

Wert	Beschreibung
Einfach	Wetten auf eine einzige Veranstaltung und einen einzigen Markt.
Mehrfach	Wetten auf eine einzige Veranstaltung und mehrere Märkte.



Kombiniert	Wetten auf mehrere Veranstaltungen.
Xy	Wette vom Typ Xy.
Trixie	Wette vom Typ Trixie.
Patent	Wette vom Typ Patent.
Yankee	Wette vom Typ Yankee.
Lucky15	Wette vom Typ Lucky15.
Lucky31	Wette vom Typ Lucky31.
Lucky63	Wette vom Typ Lucky63.
Heinz	Wette vom Typ Heinz.
SuperHeinz	Wette vom Typ SuperHeinz.
Goliath	Wette vom Typ Goliath.
Sonstiges	Wette eines anderen Typs als die oben genannten.

GerätTyp Gerätetyp des Spielers (CJD, RUD, RegistrierungPokerturniere, RegistrierungWettenMitFestenQuoten, RegistrierungPoolwetten, RegistrierungVorgezogeneLotterien).

Wert	Beschreibung
MO	Mobiltelefon.
PC	Personal Computer
TB	Tablet.
TF	Festes Endgerät.
OT	Alle anderen, die oben nicht genannt sind.

TypDokument: Art des von einem nicht ansässigen Spieler zur Verfügung gestellten Dokuments (RUD, RUG)

Wert	Beschreibung
ID	Ausweisdokument.
SS	Sozialversicherungskarte.



PA	Reisepass.
DL	Führerschein.
OT	Ein anderes, das oben nicht genannt ist.

Spieltyp: Art des Spiels (alle Aufzeichnungen)

Wert	Beschreibung
ADC	Sportwetten mit festen Quoten.
AHC	Wetten mit festen Quoten auf Pferderennen.
AOC	Andere Wetten mit festen Quoten.
ADM	Sport-Poolwetten.
AHM	Poolwetten auf Pferderennen.
ADX	Sport-Kreuzwetten.
AOX	Andere Kreuzwetten
POC	Cash Poker.
POT	Turnierpoker.
BNG	Bingo.
BLJ	Blackjack.
AZA	Spielautomaten.
RLT	Roulette.
PUN	Baccarat.
COM	Nebenspiele.
COC	Wettbewerbe.
LOT	Lotteriespiele, einschließlich der Codes von Betreibern mit reservierten Spielen: PDM, PHM, PLN, PLP, PEU, PBL, PGP, PLT, PED, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OLT, OED, OCP, PCP, OSO, PSO, OTX, PTX, OMD, PMD, OEJ, PEJ, ORK, PRK

LimitTyp: Art des Limits (RUD)



Wert	Beschreibung
Einzahlung	Limits für die Einzahlung, die der Spieler in diesem Zeitraum getätigt hat. Die Meldung dieser Art von Limits ist obligatorisch, die anderen sind optional, wenn der Betreiber sie vorsieht.
Beteiligung	Limit der Gesamtbeteiligung im Zeitraum.
Ausgaben	Limit der Gesamtausgaben im Zeitraum.
Zeit	Limit der Spielzeit im Zeitraum.

ZahlungsmittelTyp: Liste der unterstützten Zahlungsmittelcodes (CJD)

Wert	Beschreibung	Bemerkungen
1	Cash	Umfasst passwortgeschützte Zahlungen an Geldautomaten von Hal Cash und Zahlungen in den Geschäftsräumen.
2	Prepaid	Umfasst Paysafecard, MoneyToPay, Neosurf, Astropay, Ecopayz, eCash, A-Bon und andere.
3	Banküberweisung	Überweisung, Sofort, Interac, GC_Wire.
4	Kreditkarte	ApplePay und GarminPay sollten als die Art der Karte (Debit oder Kredit) gemeldet werden, mit der sie verbunden sind.
5	Debitkarte	ApplePay und GarminPay sollten als die Art der Karte (Debit oder Kredit) gemeldet werden, mit der sie verbunden sind.
6	Elektronische Geldbörse	Umfasst Dienstleistungen wie Paypal, Skrill, Neteller, MoneyBookers, clicktopay, QuickCash, ClickandBuy, Instadebit, Yandexmoney, Adyenhosted, Trustly, Payvision, Inovapay, MuchBetter, TrueLayer, Pay4Fun, RapidTransfer, LeoBank, WorldPay oder AirCash.
7	Scheck	Repräsentation.
8	Premium SMS	
9	Postanweisung	
10	Finanzdienstleistungen	
11	Zahlung durch Kommunikationsnetzbetreiber	
12	Premium-Anrufe	
13	Karte (generisch)	Nur zu verwenden, wenn nicht bekannt ist, ob es sich bei der Karte um eine Debit- oder Kreditkarte handelt.
14	Festes Endgerät	
15	Sofortige Zahlung	Sofortige Zahlungssysteme wie Bizum oder PIX.
99	(AndererTypSpezifizieren)	



RegistrierungTyp: Arten der JUC-Registrierung

Wert	Beschreibung
RegistrierungSonstigeSpiele	Umfasst Spiele vom Typ: POC, BNG, RLT, AZA, BLJ, COM und PUN.
RegistrierungPokerturniere	Für den Spieltyp POT.
RegistrierungWettenMitFestenQuoten	Umfasst die Wettspiele: ADC, AHC, AOC.
RegistrierungPoolwetten	Umfasst die Wettspiele: ADM, AHM, ADX und AOX.
RegistrierungWettbewerbe	Umfasst den Spieltyp COC.
RegistrierungLotterien	Umfasst die Spiele von Betreibern mit reservierten Spielen: PDM, PHM, PLN, PLP, PEU, PBL, PGP, PLT, PED, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OLT, OED, OCP, PCP, OSO, PSO, OTX, PTX, OMD, PMD, OEJ, PEJ, ORK, PRK.

ErgebnisTyp: Ergebnis der Ein- oder Auszahlungstransaktion (CJD)

Wert	Beschreibung
OK	Korrekt.
CU	Vom Benutzer storniert.
CO	Vom Betreiber storniert.
CM	Stornierung über das Zahlungsgateway.
OT	Alle anderen, die oben nicht genannt sind.

DokumentÜberprüfungTyp: Art der durchgeführten Dokumentenüberprüfung des Spielers (RUD)

Wert	Beschreibung
DOC	Foto des Dokuments.
SLF	Foto des Spielers mit dem Dokument.
SLFV	Überprüftes Selfie: Foto des Spielers mit dem Dokument und etwas, das vom Betreiber zur Verfügung gestellt wird (z. B. ein Code).
DOM	Lastschriftbeleg einer Rechnung.



VID	Video mit dem Dokument oder einem anderen Element, das vom Spieler ausgewählt wurde.
VIDV	Überprüftes Video: Video des Spielers, der etwas liest oder tut, das vom Betreiber bereitgestellt wurde (ein Text oder ein Code).
VIDC	Videoanruf mit dem Spieler.
CER	Elektronisches Zertifikat oder elektronische ID.
TLF	Telefonanruf.
OTR	Alle anderen, die oben nicht genannt sind.

EinheitLimit: Mögliche Werte der Einheiten der Limits des Spielers (RUD).

Wert	Beschreibung
TAG	Wenn die begrenzte Menge in Tagen gemessen wird.
WOCHE	Wenn die begrenzte Menge in Wochen gemessen wird.
MONAT	Wenn die begrenzte Menge in Monaten gemessen wird.
MINUTE	Wenn die begrenzte Menge in Minuten gemessen wird.
STUNDE	Wenn die begrenzte Menge in Stunden gemessen wird.
EUR	Wenn die begrenzte Menge in Euro gemessen wird.

PokerVariante: Poker-Spiel-Variante (RegistrierungPokerturniere)

Wert	Beschreibung
DR	Draw.
ST	Stud.
OM	Omaha.
TH	Texas Hold'em.

VarianteSitzung: Varianten von Cash Poker, Blackjack und Roulettespielen (RegistrierungSonstigeSpiele)

Wert	Beschreibung
-------------	---------------------



Amerikanisch	Roulette-Variante: Amerikanisches Roulette
Französisch	Roulette-Variante: Französisches oder europäisches Roulette.
21	Blackjack-Variante: Super21.
AM	Blackjack-Variante: Amerikanisch.
CL	Blackjack-Variante: Klassisch.
PO	Blackjack-Variante: Pontoon.
SU	Blackjack-Variante: Surrender.
DR	Cash Poker-Variante: Draw.
ST	Cash Poker-Variante: Stud.
OM	Cash Poker-Variante: Omaha.
TH	Cash Poker-Variante: Texas Hold'em.

1.2 Datenfeld-Typen

Die Erfahrung des jahrelangen Betriebs des IKS-Datenmodells in den Versionen 1.x und 2.x hat uns gezeigt, wie wichtig es ist, das Format, die Art und die Länge der Felder im Modell so genau wie möglich zu beschreiben. Daher wurden in der neuen Version 3.x eine Reihe von Stringfeldern mit fester Länge definiert, um die Fehler der Vergangenheit zu vermeiden.

Stringfelder

Jedes dieser Felder markiert die maximale Länge der Informationen, die sie enthalten, aber nicht das Minimum.

Diese neuen Felder sind:

- string10. String mit maximaler Länge von 10 Zeichen.
- string20. Maximale Länge von 20 Zeichen.
- string50. Maximale Länge von 50 Zeichen.
- string100. Maximale Länge von 100 Zeichen.
- string200. Maximale Länge von 200 Zeichen.
- string1000. Maximale Länge von 1 000 Zeichen.

Numerische Felder

Ein numerischer Feldtyp ist definiert:



- Menge. Dezimalzahl mit maximal 2 Dezimalstellen und einer maximalen Länge von insgesamt 12 Ziffern.
- integer3. Ganzzahl mit einer maximalen Länge von 3 Ziffern.
- integer6. Ganzzahl mit einer maximalen Länge von 6 Ziffern.
- integer8. Ganzzahl mit einer maximalen Länge von 8 Ziffern.

Datumsfelder

Es gibt mehrere Datumsfelder, die im Modell definiert sind:

- Datum-JJJMM: Jahr und Monat. Zum Beispiel: 202301.
- Datum-SSMMSS: Stunde, Minuten und Sekunden. Zum Beispiel: 081125.
- Datum-TTSSMM: Tag, Stunden und Minuten. Zum Beispiel: 270811.
- Datum-JJJMMTT: Jahr, Monat und Tag. Zum Beispiel: 20230127.
- Datum-JJJMMTTSSMMSS: Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minuten und Sekunden. Zum Beispiel: 20230127081125.
- Datum-JJJMMTTSSMMSSTZ: wie oben einschließlich der Zeitzone. Zum Beispiel: 20230127081125+0100.