

# Cambios en los requisitos de la Autoridad de Juegos de Azar de Dinamarca para notificar los datos de los juegos

## Versión 2.1 de 10.3.2025

- Corrección del texto relativo a Spilproduktnavn para casinos en línea
- Introducción de la notificación compacta de las apuestas de sistema (obligatoria en el caso de 256 combinaciones o más, voluntaria sin son menos)
- Se añade como código de país WIN (West Indies - Antillas)

## Apuestas de probabilidades fijas, incluidos el intercambio de apuestas y las apuestas por diferencias (*spread betting*)

Para las apuestas de sistema en sentido amplio, se aplica por lo general que, si hay menos de 256 combinaciones, es posible desglosar las apuestas y notificar cada combinación por separado. Para sistemas con más combinaciones, es obligatoria la notificación compacta. Véase la sección «Notificación compacta de apuestas de sistema».

## Notificación compacta de apuestas de sistema

*incluidas las apuestas de sistema ampliado y las versiones reducidas*

Para las apuestas de sistema en sentido amplio, se aplica por lo general que, si hay menos de 256 combinaciones, es posible desglosar las apuestas y notificar cada combinación por separado (lo que significa que se permite para las denominadas apuestas Goliath, incluidas las apuestas simples correspondientes). Para sistemas con más combinaciones, es obligatoria la notificación compacta.

Que se emplea la notación compacta se reconoce porque se utiliza «Produkt» de una manera muy específica, y el campo «Odds» cambia de significado, ya que una apuesta de sistema no se puede definir mediante una probabilidad agregada. La notación compacta requiere considerablemente menos datos, lo que también puede ser una ventaja en caso de que deban realizarse correcciones o las apuestas se cierran parcialmente. En el resto de esta sección se describe la notificación compacta, ya que la versión desglosada requiere que cada combinación se trate como una apuesta en sí misma, por lo que no es necesario especificar más.

### Apuestas de sistema simple

Una apuesta de sistema simple es cuando se juegan todas las combinaciones de X selecciones elegidas entre Y resultados ( $1 \leq X \leq Y$ ). Esto se agrega en una apuesta.

En «Produkt» se notificará:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL SpilProduktIdentifikation:

**XAFY** [Ejemplo: «3AF5»]

Por lo que respecta al importe apostado, y después a las ganancias, se notificará de forma agregada para toda la apuesta de sistema.

«Probabilidades»: si las probabilidades son más altas de lo que implicaría la multiplicación de probabilidades simples, se notificará el factor de impulso. Si se utilizan diferentes factores de impulso, se notificará el factor más bajo utilizado («1» si al menos una combinación carece de impulso). [Ejemplo: si se añade un 5 % sobre la multiplicación para una apuesta triple, se notificará «1,05»].

Por lo tanto, en comparación con la notificación de apuestas de sistema como transacciones individuales, la notificación compacta reduce el número de transacciones y el número de veces que se utiliza el bloque de información del evento. [Ejemplo: «3AF5» se reduce de 10 a 1 transacción. El uso del bloque de información del evento se reduce de 30 a 5].

#### Apuestas de sistema ampliado

Si se ofrecen apuestas de sistemas ampliado, está permitido comprimir aún más la notificación. Así sucede cuando, para los mismos resultados Y se juegan varias apuestas de sistema, correspondientes a varios valores de X, todos ellos con el mismo importe apostado por combinación. [Ejemplo: apuestas de cobertura total, donde «2AF5», «3AF5», «4AF5» y «5AF5» se juegan con los mismos importes en cada una de las 26 apuestas (10 dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple)].

En «Produkt» se notificará:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: **X1, X2 ,..., Xn AFY** [Ejemplo: «2,3,4,5AF5»].

Esto se puede utilizar para todos los valores posibles de X, por ejemplo también «2,4AF5», si el jugador ha elegido dobles y cuádruples con el mismo importe apostado.

Por lo que respecta al importe apostado, y después a las ganancias, se notificará de forma agregada para toda la apuesta de sistema ampliado. Para las «probabilidades» se aplica el mismo principio que a las apuestas de sistema (simple).

#### Apuestas de sistema con algunas combinaciones eliminadas

En caso de que no se puedan jugar algunas combinaciones, por ejemplo porque son mutuamente excluyentes o porque los resultados se correlacionan de alguna otra manera, esta notificación también puede utilizarse de forma modificada. [Ejemplo: una apuesta de sistema con 5 selecciones, de las cuales 2 son mutuamente excluyentes, por tratarse, por ejemplo, de que ambos equipos ganen el mismo partido de fútbol. Este ejemplo solo contiene 7 triples posibles, ya que no se puede apostar a que ambos equipos ganen el mismo partido de fútbol].

En «Produkt» se notificará:

SpilProduktnavn: REDUCERETSYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: REDXAFY [Ejemplo: «RED3AF5»].

Por lo que respecta al importe apostado, y después a las ganancias, se notificará de forma agregada para toda la apuesta de sistema. Para las «probabilidades» se aplica el mismo principio que a las apuestas de sistema (simple).

En aquellas situaciones en que el jugador selecciona activamente que algunos juegos deben incluirse en todas las combinaciones, también se utiliza REDUCERETSYSTEMIL. [Ejemplo: si el jugador requiere que 2 de los 5 resultados estén en todas las combinaciones, solo habrá 3 triples de 5 selecciones, en lugar de 10].

«REDUCERETSYSTEMSPIL» y «RED» en «RED3AF5» informan a la Autoridad de Juegos de Azar de Dinamarca de que no todas las combinaciones forman parte del sistema.

«REDUCERETSYSTEMSPIL» también puede utilizarse para las apuestas de sistema ampliado. [Ejemplo: «RED2AF5» y «RED3AF5» pueden agregarse en «RED2,3AF5»].

## FastOddsTransaktionStruktur

SpilIndskud	<p>Ámbito: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Tipo de datos: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Importe pagado por el jugador para realizar la apuesta. Se incluye aquí el valor de un bono o una apuesta gratuita.</p> <p>Con Betexchange, los importes apostados de ambos jugadores deben enviarse como transacciones separadas y no sumarse en una sola transacción. Solo deben notificarse las apuestas aseguradas (<i>matched bets</i>).</p> <p>Con Spreadbetting, se debe notificar como SpilIndskud el importe máximo que el jugador se arriesga a perder.</p> <p>Para la notificación compacta de las apuestas de sistema, se notifica el importe apostado agregado.</p>
-------------	---	---

<b>Produkt, MinOcc=0 (solo debe utilizarse para VirtuelFastOdds y para la notificación compacta de las apuestas de sistema)</b>		
SpilProduktNavn	<p>Ámbito: Tekst45 Tipo de datos: carácter Longitud de los datos: 45</p>	<p>Para VirtuelFastOdds: Nombre del titular de la licencia para el producto de juego, por ejemplo, «fútbol» o «waterpolo». Corresponde al titular de la licencia utilizar una nomenclatura lógica, tal vez utilizando un código conocido. La nomenclatura deberá ser rastreable en el sistema de apuestas del titular de la licencia.</p> <p>Para la notificación compacta de apuestas de sistema: «SYSTEMSPIL» para apuestas de sistema simple y ampliado, pero «REDUCERETSYSTEMSPIL» si se eliminan algunas combinaciones.</p>

SpilProduktIdentifikation	<p>Ámbito: TekstKort  Tipo de datos: carácter Longitud de los datos: 100</p>	<p>Para VirtualFastOdds: El SpilProduktNavn del titular de la licencia debe dividirse aún más. El elemento debe ser único para cada evento.  Por ejemplo, SpilProduktNavn = «HorseRacing», y SpilProduktIdentifikation = «HorseRacingHundested2202271816» (para la carrera en Hundested, «que se celebra» el 27 de febrero de 2022 a las 18:16 H).  La nomenclatura deberá ser rastreable en el sistema de apuestas del titular de la licencia.</p> <p>Para la notificación compacta de apuestas de sistema:</p> <p>En el caso de las apuestas de sistema simple, notifique: «XAFY».  En el caso de las apuestas de sistema ampliado, notifique: «X1, X2 ,..., Xn AFY»  Para las versiones con combinaciones eliminadas, notifique: «REDXAFY» y «REDX1, X2,..., Xn AFY», respectivamente.  [Ejemplos: «3AF5», «2,3,4AF5», «RED3AF5», «RED2,3,4AF5»].</p> <p>Véase la sección: «Notificación compacta de apuestas de sistema»</p>
---------------------------	--	--

Probabilidades	<p>Ámbito: BeløbPositivNegativ10Decimaler10  Tipo de datos: decimal  maxInclusive: 9999999999  minInclusive: -9999999999  totalDigits: 20  fractionDigits: 10</p>	<p>Probabilidades sobre la apuesta.  Si el titular de la licencia utiliza un valor inferior a 1, deberá proporcionar una explicación a la Autoridad de Juegos de Azar de Dinamarca.</p> <p>Las probabilidades se notifican como probabilidades decimales, es decir, el número de veces que el jugador recupera el importe apostado, incluida la apuesta inicial.</p> <p>Si el jugador apuesta 100 DKK y obtiene 500 DKK si gana, incluidas las 100 DKK apostadas, las probabilidades se notifican como 5 («4 a 1» en la terminología británica; a la inversa, «1 a 4» se notifica como probabilidad 1,25).  En el caso de las combinaciones, deben notificarse las probabilidades reales de la combinación.</p> <p>En concreto, para las apuestas por diferencias (<i>spread betting</i>): la parte del margen que es relevante para la apuesta, es decir, el límite inferior si la apuesta es «por debajo», y el límite superior del margen si la apuesta es</p>

		<p>«por encima».</p> <p>Si se desconoce la probabilidad en el momento de la realización de la apuesta (por ejemplo, debido al uso de un «precio de partida»), este elemento se omite.</p> <p>En concreto, para la notificación compacta de apuestas de sistema: si las probabilidades totales de todas las combinaciones son superiores a la multiplicación simple de «Begivenhedsodds», se notificará el factor más bajo de impulso del producto. En caso contrario, se consignará «1».</p> <p>Ejemplo: si se ha añadido a todas las combinaciones un impulso del 5 %, se notificará «1,05».</p>
--	--	---

**(Se utiliza 0 veces para «VirtueltFastodds», y para todos los demás tipos, 1 vez por cada resultado en una combinación, y por lo tanto, una vez para una «simple» – para la notificación compacta de apuestas de sistema, cada resultado que forma parte del sistema se notifica una vez)**

Begivenhedsnavn	<p>Ámbito: Tipo de datos TekstKort: carácter Longitud de los datos: 100</p>	<p>Un nombre identificativo para el evento, como un partido de fútbol o un torneo.</p>
Landekode	<p>Ámbito: Landekode Tipo de datos: carácter Longitud de los datos: 3</p>	<p>Código del «país» al que pertenece el evento.</p> <p>En el caso de los partidos de un torneo, se utiliza el «país» del torneo, de modo que la Liga de Campeones (europea) es EUR, con independencia del lugar en el que se celebre el partido. Para el circuito europeo de golf, se utiliza EUR y así sucesivamente. El tenis será normalmente -WOR, a menos, por ejemplo, que la apuesta se realice en una competición de clubes nacionales de un país concreto.</p> <p>Valores permitidos: Véase el apéndice 2.</p> <p>Los códigos de país son los códigos de país del COI, complementados con códigos para las «naciones de fútbol» del Reino Unido, la «nación de cricket» de las Indias Occidentales, códigos ISO y continentes, así como el mundo.</p>

SpilGevinst	<p>Ámbito: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10</p> <p>Tipo de datos: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>La cantidad que el jugador ha ganado en la apuesta (incluido el importe apostado por este). Si el jugador ha perdido la apuesta y, por tanto, ha perdido el dinero apostado, este importe será cero. Si se ha disputado un partido y el resultado de la apuesta es que el jugador recupera el importe apostado (por ejemplo, en un hándicap asiático), se debe notificar una ganancia de importe idéntico al apostado.</p> <p>En el caso de las apuestas por diferencias, SpilGevinst incluirá la parte del importe apostado que el jugador no ha perdido. (El importe apostado se notifica en SpilIndskud).</p> <p>Si el jugador ha perdido la apuesta y, por tanto, el dinero apostado, este importe será cero.</p> <p>Para la notificación compacta de las apuestas de sistema, se notifica la ganancia agregada del sistema.</p>
-------------	--	---

SpilKommission	<p>Ámbito: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10</p> <p>Tipo de datos: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Comisión del titular de la licencia tras aplicar cualquier posible acuerdo de descuento en relación con la intermediación de apuestas. Esta información se utiliza, por ejemplo, para el intercambio de apuestas.</p>
		<p>Este atributo solo debe incluir la comisión, y no los importes apostados menos las ganancias. Solo se debe notificar si se reclama una comisión específica sobre el importe apostado o las ganancias.</p> <p>La Autoridad de Juegos de Azar de Dinamarca no espera que este valor sea negativo; por tanto, póngase en contacto con esta Autoridad antes de presentar valores negativos.</p> <p>Para la notificación compacta de las apuestas de sistema, se notifica la comisión agregada del sistema.</p>

## KasinospilPrSessionStruktur

SpilProduktNavn	<p>Ámbito: Tekst45</p> <p>Tipo de datos: carácter</p> <p>Longitud de los datos: 45</p>	<p>Nombre del titular de la licencia del producto de juego. Debe ser reconocible a partir del nombre que se presenta al jugador, por ejemplo,</p>
-----------------	--	---

		<p>en la máquina tragaperras.</p> <p>SpilProduktNavn es un subgrupo de las agrupaciones superiores de la Autoridad de Juegos de Azar de Dinamarca enumeradas en SpilKategoriNavn.</p> <p>En cuanto a los juegos de bingo: al efectuar notificaciones sobre los juegos de bingo, SpilProduktNavn debe ser único para cada juego. Esto se aplica también cuando el mismo tipo de juego de bingo se realiza en dos momentos diferentes, pues ha de ser posible distinguirlos entre sí Al igual que en otros juegos de casino, este nombre debe ser comprensible, y ha de poder localizarse en el sistema de juego del titular de la licencia. Por ejemplo, si participan seis jugadores en el juego de bingo, SpilProduktnavn deberá repetirse en los seis «KasinospilPrSessionStruktur» que forman parte de dicho juego de bingo.</p>
--	--	---

## Anexo 2 - Lista de códigos de países

Antillas

WIN