

DIN EN 17531



ICS 03.160; 35.240.99; 97.200.99

Ersatz für
DIN EN 17531:2022-10

**Berichterstattung zur Unterstützung der Aufsicht über
Online-Glücksspiele durch die Glücksspielaufsichtsbehörden der
Mitgliedstaaten;
Deutsche Fassung EN 17531:2021+A1:2023**

Reporting in support of supervision of online gambling services by the gambling regulatory
authorities of the Member States;

German version EN 17531:2021+A1:2023

Remontées d'informations à l'appui de la surveillance des services de jeux d'argent et de
hasard en ligne par les autorités de régulation des jeux en ligne des États membres;

Version allemande EN 17531:2021+A1:2023

Gesamtumfang 304 Seiten

DIN-Normenausschuss Dienstleistungen (NADL)

Nationales Vorwort

Dieses Dokument (EN 17531:2021+A1:2023) wurde vom Technischen Komitee CEN/TC 456 „Online-Glücksspiel“ erarbeitet, dessen Sekretariat von AFNOR (Frankreich) gehalten wird.

Zweck dieser konsolidierten Änderung ist die Verteilung von zusätzlichen XML-Dateien für die in 5.6 erwähnten XML-Schemata.

Das zuständige deutsche Normungsgremium ist der Arbeitsausschuss NA 159-09-02 AA „Online-Glücksspiel — Berichtswesen“ im DIN-Normenausschuss Dienstleistungen (NADL).

Für die in diesem Dokument zitierten Dokumente wird im Folgenden auf die entsprechenden deutschen Dokumente hingewiesen:

ISO 3166-1 siehe DIN EN ISO 3166-1

Aktuelle Informationen zu diesem Dokument können über die Internetseiten von DIN (www.din.de) durch eine Suche nach der Dokumentennummer aufgerufen werden.

Änderungen

Gegenüber DIN EN 17531:2022-10 wurden folgende Änderungen vorgenommen:

- a) Neuausgabe der Norm, um damit die zusätzlichen Dateianhänge (XML-Dateien) zu verteilen;
- b) Europäisches Vorwort um die Information über die zusätzlichen Dateianhänge (XML-Dateien) ergänzt;
- c) Dokument redaktionell überarbeitet;
- d) Bereitstellung von XML-Dateien zur Norm.

Frühere Ausgaben

DIN EN 17531: 2022-10

Nationaler Anhang NA (informativ)

Literaturhinweise

DIN EN ISO 3166-1, *Codes für die Namen von Ländern und deren Untereinheiten — Teil 1: Codes für Ländernamen*

Deutsche Fassung

Berichterstattung zur Unterstützung der Aufsicht über Online-Glücksspiele durch die Glücksspielaufsichtsbehörden der Mitgliedstaaten

Reporting in support of supervision of online gambling services by the gambling regulatory authorities of the Member States

Remontées d'informations à l'appui de la surveillance des services de jeux d'argent et de hasard en ligne par les autorités de régulation des jeux en ligne des États membres

Diese Europäische Norm wurde vom CEN am 25. Juli 2021 angenommen und schließt Änderung 1 ein, die am 2. August 2023 vom CEN angenommen wurde.

Die CEN-Mitglieder sind gehalten, die CEN/CENELEC-Geschäftsordnung zu erfüllen, in der die Bedingungen festgelegt sind, unter denen dieser Europäischen Norm ohne jede Änderung der Status einer nationalen Norm zu geben ist. Auf dem letzten Stand befindliche Listen dieser nationalen Normen mit ihren bibliographischen Angaben sind beim CEN-CENELEC-Management-Zentrum oder bei jedem CEN-Mitglied auf Anfrage erhältlich.

Diese Europäische Norm besteht in drei offiziellen Fassungen (Deutsch, Englisch, Französisch). Eine Fassung in einer anderen Sprache, die von einem CEN-Mitglied in eigener Verantwortung durch Übersetzung in seine Landessprache gemacht und dem Management-Zentrum mitgeteilt worden ist, hat den gleichen Status wie die offiziellen Fassungen.

CEN-Mitglieder sind die nationalen Normungsinstitute von Belgien, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Island, Italien, Kroatien, Lettland, Litauen, Luxemburg, Malta, den Niederlanden, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, der Republik Nordmazedonien, Rumänien, Schweden, der Schweiz, Serbien, der Slowakei, Slowenien, Spanien, der Tschechischen Republik, der Türkei, Ungarn, dem Vereinigten Königreich und Zypern.



EUROPÄISCHES KOMITEE FÜR NORMUNG
EUROPEAN COMMITTEE FOR STANDARDIZATION
COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION

CEN-CENELEC Management-Zentrum: Rue de la Science 23, B-1040 Brüssel

Inhalt

	Seite
Europäisches Vorwort	11
Einleitung	12
1 Anwendungsbereich	13
2 Normative Verweisungen	13
3 Begriffe	13
4 Symbole und Abkürzungen	13
5 Abschnittstitel, z. B. Unterabschnitte und Listen	14
5.1 Allgemeines	14
5.2 Berichterstattungsmodell	14
5.3 Sicherheit beim Datentransport	15
5.4 Modell für Kapitalbewegungen	15
5.5 Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte	16
5.6 Anforderungen an die Berichterstattung	18
5.6.1 XML-Codierung	18
5.6.2 Groß- und Kleinschreibung	18
6 Allgemeine Datentypen	19
6.1 Komplexe Datentypen	19
6.1.1 Einleitung	19
6.1.2 Betrag und Währung (c_amountCurrency)	19
6.1.3 Kapitalbewegung (c_fundsMovement)	19
6.1.4 Kapitalbewegung (c_fundsMovementList)	21
6.1.5 Spiel (c_game)	21
6.1.6 Jackpot-Controller (c_jackpotController)	22
6.1.7 Betreiber (c_operator)	22
6.1.8 Zahlungsempfänger (c_payee)	23
6.1.9 Spieler (c_player)	23
6.1.10 Anbieter (c_supplier)	24
6.2 Einfache Datentypen	24
6.2.1 Einleitung	24
6.2.2 Tabelle der einfachen Datentypen	24
6.2.3 Vertriebsart (t_channelType)	26
6.2.4 Währungscode (t_currencyCode)	26
6.2.5 Kapitalart (t_fundsType)	26
6.2.6 Spielorganisation (t_gameCategory, t_gameType)	27
6.2.7 Kennung des Jackpot-Servers (t_description)	27
6.2.8 Kennung des Jackpot-Controllers (t_description)	28
6.2.9 Kennung des Jackpot-Levels (t_description)	28
6.2.10 Rechtshoheitsgebietscode (t_jurisdictionCode)	28
6.2.11 Liquiditätstyp (t_liquidityType)	29
6.2.12 Geldwerte (t_money)	29
6.2.13 Betreiberkennung (t_description)	29
6.2.14 Betreibertyp (t_operatorType)	30
6.2.15 Zeitraumtyp (t_periodType)	30
6.2.16 Transaktionsklasse (t_transactionClass)	31
6.2.17 Transaktionsart (t_transactionType)	31

7	Aufbau von Dokumentdateien für die Berichterstattung.....	31
7.1	Einleitung	31
7.2	Dateinamenkonvention	32
7.3	Struktur des XML-Dokuments	32
7.4	Dokumenttypen	34
7.4.1	Einleitung	34
7.4.2	Element „Berichten von Daten“ (Report)	34
7.5	Einfache Datentypen	40
7.5.1	Einleitung	40
7.5.2	Tabelle der einfachen Datentypen.....	41
8	Berichterstattung über Spielerregistrierungen.....	41
8.1	Einleitung	41
8.2	Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte.....	41
8.2.1	Bericht zur Spielerregistrierung (playerRegistration)	41
8.3	Komplexe Datentypen	43
8.3.1	Einleitung	43
8.3.2	Informationen zum Spieler (c_playerInfo).....	43
8.3.3	Informationen zur Einheit (c_entityInfo)	44
8.3.4	Spielerstatus (c_playerStatus)	46
8.3.5	Spieleradressen (c_addressList).....	47
8.3.6	Telefonnummern des Spielers (c_phoneList)	48
8.3.7	Identifikationen des Spielers (c_playerIdentificationList)	48
8.3.8	Spitznamen des Spielers (c_playerNicknameList)	50
8.3.9	Spielerlimits (c_playerLimitList)	50
8.3.10	Spielausschlüsse (c_playerExclusionList).....	52
8.4	Einfache Datentypen	53
8.4.1	Einleitung	53
8.4.2	Tabelle der einfachen Datentypen.....	53
8.4.3	Adresstyp (t_addressType).....	54
8.4.4	Art der Einheit (t_entityType).....	55
8.4.5	Ausschlussquelle (t_exclusionSource).....	55
8.4.6	Art des Geschlechts (t_genderType).....	55
8.4.7	Identifikationsart (t_idType)	56
8.4.8	Maßnahme bei Erreichen des Limits (t_limitAction)	56
8.4.9	Zeitraum des Limits (t_limitPeriod).....	57
8.4.10	Quelle des Limits (t_limitSource)	57
8.4.11	Art des Limits (t_limitType).....	58
8.4.12	Telefontyp (t_phoneType).....	58
8.4.13	Spielerstatus (t_playerStatus)	59
9	Berichterstattung über elektronische Spieler-Geldbörsen	59
9.1	Einleitung	59
9.2	Kapitalbewegungsmodell.....	60
9.3	Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte.....	60
9.3.1	Bericht zum Spielerguthaben (playerBalance)	60
9.3.2	Bericht zur Spieleraktivität (playerActivity)	62
9.4	Spieleraktivitäten.....	64
9.4.1	Einleitung	64
9.4.2	Tabelle der Spieleraktivitäten.....	64
9.4.3	Übertragungsgempänger (transferee)	64
9.4.4	Zahlung (payment)	65
9.5	Komplexe Datentypen	66
9.5.1	Einleitung	66
9.5.2	Guthaben in elektronischen Spieler-Geldbörsen (c_walletBalanceList)	66
9.5.3	Summensaldo des Spielers (c_summaryBalanceList).....	67

9.6	Einfache Datentypen	68
9.6.1	Einleitung	68
9.6.2	Tabelle der einfachen Datentypen	68
9.6.3	Guthabenstatus (t_balanceStatus).....	68
9.6.4	Zahlungsmethode (t_paymentMethod)	69
9.6.5	Spiereraktivität (t_playerActivity).....	69
9.6.6	Geldbörsen-ID (t_description).....	69
10	Berichterstattung über Jackpots.....	70
10.1	Einleitung	70
10.2	Kapitalbewegungsmodell	70
10.3	Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte	71
10.3.1	Bericht des Jackpot-Saldos (jackpotBalance)	71
10.3.2	Bericht zum Jackpot-Intervall (jackpotInterval)	73
10.3.3	Element „Jackpot-Intervall“ (jackpotInterval)	73
10.3.4	Bericht zur Jackpot-Konfiguration (jackpotConfig).....	73
10.3.5	Bericht zu den Jackpot-Aktivitäten (jackpotActivity)	77
10.4	Jackpot-Aktivitäten.....	78
10.4.1	Einleitung	78
10.4.2	Tabelle derJackpot-Aktivitäten	79
10.4.3	Jackpot-Gewinn (jackpotWin)	79
10.5	Komplexe Datentypen	80
10.5.1	Einleitung	80
10.5.2	Jackpot-Salden (c_jackpotLevelBalanceList).....	80
10.6	Einfache Datentypen	83
10.6.1	Einleitung	83
10.6.2	Tabelle der einfachen Datentypen	83
10.6.3	Jackpot-Aktivität (t_jackpotActivity).....	83
10.6.4	Art der Jackpot-Ausschüttung (t_awardType).....	83
10.6.5	Art des Beitrags zum Jackpot (t_jackpotContributionType).....	84
10.6.6	Art des Jackpot-Controllers (t_jackpotControllerType).....	84
11	Berichterstattung über Online-Spiele.....	85
11.1	Einleitung	85
11.2	Spielorganisation.....	86
11.3	Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte	87
11.3.1	Bericht zur Spielzusammenfassung (gameSummary)	87
11.3.2	Bericht zur Spielerzusammenfassung (playerSummary)	87
11.3.3	Bericht zur Jackpot-Zusammenfassung (jackpotSummary).....	88
11.3.4	Bericht zur Zahlungsempfänger-Zusammenfassung (playerSummary).....	89
11.3.5	Bericht zum Spielkapital je Spiel (gameFundsInPlay).....	90
11.3.6	Bericht zum Spielkapital je Spieler (playerFundsInPlay)	92
11.3.7	Bericht zum Spielkapital je Jackpot (jackpotFundsInPlay)	93
11.3.8	Bericht zum Spielkapital je Zahlungsempfänger (payeeFundsInPlay)	94
11.3.9	Bericht zur Spielkonfiguration (gameConfig).....	95
11.3.10	Bericht zu den Spielergebnissen (gameResults).....	96
11.3.11	Bericht zur Spielaktivität (gameActivity)	102
11.4	Komplexe Datentypen	105
11.4.1	Einleitung	105
11.4.2	Spielbewegungen (c_gameMovementList).....	105
11.4.3	Spiererbewegungen (c_playerMovementList).....	105
11.4.4	Jackpot-Bewegungen (c_jackpotMovementList).....	105
11.4.5	Zahlungsempfänger-Bewegungen (c_payeeMovementList)	106
11.5	Einfache Datentypen	106
11.5.1	Einleitung	106
11.5.2	Tabelle der einfachen Datentypen	106

11.5.3	Spielaktivität (t_gameActivity).....	106
12	Berichterstattung über Online-Casinospiele	107
12.1	Überblick	107
12.2	Spielorganisation	108
12.3	Nutzungskonventionen	108
12.4	Kapitalbewegungsmodell.....	109
12.4.1	Einleitung	109
12.4.2	Nahtloser Ansatz.....	109
12.4.3	Geldbörsen-Ansatz.....	109
12.5	Weitere Metriken	110
12.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	110
12.6.1	Einleitung	110
12.6.2	Element „Konfiguration des Casinospiels“ (casinoGameConfig)	111
12.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	112
12.7.1	Spielaktivitäten	112
12.7.2	Element „Casino-Spielesitzung“ (casinoGameSession)	113
12.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail).....	114
12.8.1	Einleitung	114
12.8.2	Element „Casino-Spielergebnisse“ (casinoGameResults).....	115
12.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	116
12.9.1	Einleitung	116
12.9.2	Element „Casinospiel-Zusammenfassung“ (casinoGameSummary).....	116
12.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	118
12.10.1	Einleitung	118
12.10.2	Element „Spielkapital je Casinospiel“ (casinoGameInPlay)	118
13	Berichterstattung über Online-Casinoturniere.....	119
13.1	Überblick	119
13.2	Spielorganisation	120
13.3	Nutzungskonventionen	120
13.4	Kapitalbewegungsmodell.....	121
13.5	Weitere Metriken	121
13.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	122
13.6.1	Einleitung	122
13.6.2	Element „Konfiguration des Casinoturniers“ (casinoTournamentConfig)	122
13.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	122
13.7.1	Spielaktivitäten	122
13.7.2	Element „Casinoturnier-Eröffnung“ (casinoTournamentOpen)	123
13.7.3	Element „Casinoturnier-Einsatz“ (casinoTournamentStake)	124
13.7.4	Element „Casinoturnier-Stornierung“ (casinoTournamentCancellation)	125
13.7.5	Element „Casinoturnier-Gewinn“ (casinoTournamentWin)	126
13.7.6	Element „Casinoturnier-Schließung“ (casinoTournamentClose).....	126
13.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail).....	127
13.8.1	Einleitung	127
13.8.2	Element „Casinoturnier-Ergebnisse“ (casinoTournamentResults).....	128
13.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	129
13.9.1	Einleitung	129
13.9.2	Element „Casinoturnier-Zusammenfassung“ (casinoTournamentSummary).....	129
13.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	130
13.10.1	Einleitung	130
13.10.2	Element „Spielkapital je Casinoturnier“ (casinoTournamentInPlay).....	130
14	Berichterstattung über Online-Wetten mit festen Gewinnquoten.....	131
14.1	Überblick	131
14.2	Spielorganisation	132
14.3	Nutzungskonventionen	132

14.4	Kapitalbewegungsmodell	133
14.5	Weitere Metriken	133
14.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	134
14.6.1	Element „Konfiguration von Wetten mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsConfig).....	134
14.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	134
14.7.1	Spielaktivitäten	134
14.7.2	Element „Katalog der Wetten mit festen Gewinnquoten“ (eventCatalogue).....	135
14.7.3	Element „Prognose mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsPrediction).....	138
14.7.4	Element „Einzahlung mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsStake)	139
14.7.5	Element „Wettanteil mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsFraction)	142
14.7.6	Element „Stornierung der Wette mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsCancellation)	142
14.7.7	Element „Auslosung der Wette mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsSettlement).....	144
14.7.8	Element „Neuberechnung der Wette mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsResettlement)..	147
14.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	149
14.8.1	Einleitung	149
14.8.2	Element „Ergebnisse der Wette mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsResults).....	149
14.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	151
14.9.1	Einleitung	151
14.9.2	Element „Zusammenfassung der Wetten mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsSummary).....	151
14.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	152
14.10.1	Einleitung	152
14.10.2	Element „Spielkapital für Wetten mit festen Gewinnquoten“ (fixedOddsInPlay).....	152
14.11	Komplexe Datentypen	154
14.11.1	Einleitung	154
14.12	Einfache Datentypen	154
14.12.1	Einleitung	154
14.12.2	Tabelle der einfachen Datentypen	154
14.12.3	Art der Wette mit festen Gewinnquoten (t_betType)	154
14.12.4	Art der Bewertung festen Gewinnquoten (t_ratingType).....	155
15	Berichterstattung über Online-Wettbörsen	156
15.1	Überblick	156
15.2	Spielorganisation.....	156
15.3	Nutzungskonventionen	157
15.4	Kapitalbewegungsmodell	157
15.5	Weitere Metriken	157
15.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	159
15.6.1	Element „Konfiguration der Wettbörse“ (ExchangeConfig)	159
15.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	159
15.7.1	Spielaktivitäten	159
15.7.2	Element „Katalog der der Wettbörse“ (exchangeCatalogue).....	160
15.7.3	Element „Prognose der Wettbörse“ (exchangePrediction).....	160
15.7.4	Element „Einsatz der Wettbörse“ (exchangeStake)	161
15.7.5	Element „Stornierung der Wettbörse“ (exchangeCancellation)	164
15.7.6	Element „Auslosung der Wettbörse“ (exchangeSettlement).....	165
15.7.7	Element „Neuberechnung der Wettbörse“ (exchangeResettlement).....	168
15.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	170
15.8.1	Element „Ergebnisse der Wettbörse“ (exchangeResults)	170
15.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	171
15.9.1	Element „Zusammenfassung der Wettbörse“ (exchangeSummary)	171
15.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	173
15.10.1	Element „Spielkapital der Wettbörse“ (exchangeInPlay).....	173
15.11	Komplexe Datentypen	174
15.12	Einfache Datentypen	174
15.12.1	Einleitung	174

15.12.2	Tabelle der einfachen Datentypen.....	174
15.12.3	Art der Wette an einer Wettbörse (t_exchangeBetType)	174
15.12.4	Art der Wette mit festen Gewinnquoten (t_betType).....	175
15.12.5	Art der Bewertung festen Gewinnquoten (t_ratingType).....	175
16	Berichterstattung über Totalisatorwetten	175
16.1	Überblick	175
16.2	Spielorganisation	176
16.3	Nutzungskonventionen	176
16.4	Kapitalbewegungsmodell.....	177
16.5	Weitere Metriken	177
16.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	178
16.6.1	Einleitung	178
16.6.2	Element „Totalisator-Konfiguration“ (pariMutuelConfig)	178
16.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	178
16.7.1	Spielaktivitäten	178
16.7.2	Element „Totalisator-Katalog“ (pariMutuelCatalogue)	180
16.7.3	Element „Totalisator-Einsatz“ (pariMutuelStake)	184
16.7.4	Element „Stornierung des Totalisators“ (pariMutuelCancellation)	185
16.7.5	Element „Ende des Totalisators“ (pariMutuelFinish)	186
16.7.6	Element „Totalisator-Ausschüttung“ (pariMutuelAward)	187
16.7.7	Element „Totalisator-Auslosung“ (pariMutuelSettlement)	192
16.7.8	Element „Totalisator-Neuberechnung“ (pariMutuelResettlement)	192
16.7.9	Element „Totalisator-Schließung“ (pariMutuelClose).....	193
16.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail).....	195
16.8.1	Einleitung	195
16.8.2	Element „Totalisator-Ergebnisse“ (pariMutuelResults)	195
16.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	197
16.9.1	Einleitung	197
16.9.2	Element „Totalisator-Zusammenfassung“ (pariMutuelSummary)	197
16.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	198
16.10.1	Einleitung	198
16.10.2	Element „Totalisator-Spielkapital“ (pariMutuelInPlay)	198
16.11	Komplexe Datentypen	199
16.12	Einfache Datentypen	199
16.12.1	Einleitung	199
16.12.2	Tabelle der einfachen Datentypen.....	200
16.12.3	Art der Totalisatorwette (t_pariMutuelBetType).....	200
17	Berichterstattung über Online-Poker-Bargeldspiele.....	201
17.1	Überblick	201
17.2	Spielorganisation	201
17.3	Nutzungskonventionen	202
17.4	Kapitalbewegungsmodell.....	202
17.5	Weitere Metriken	203
17.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	204
17.6.1	Einleitung	204
17.6.2	Element „Poker-Bargeld-Konfiguration“ (pokerCashConfig)	204
17.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	204
17.7.1	Spielaktivitäten	204
17.7.2	Element „Poker-Bargeld-Eröffnung“ (pokerCashOpen)	205
17.7.3	Element „Poker-Bargeld-Einsatz“ (pokerCashStake)	207
17.7.4	Element „Poker-Bargeld-Stornierung“ (pokerCashCancellation)	207
17.7.5	Element „Poker-Bargeldspiel“ (pokerCashGame)	208
17.7.6	Element „Poker-Auszahlung“ (pokerCashOut).....	213
17.7.7	Element „Poker-Bargeld-Schließung“ (pokerCashClose)	214

17.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	215
17.8.1	Element „Poker-Bargeld-Ergebnisse“ (pokerCashResults)	215
17.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	216
17.9.1	Element „Poker-Bargeld-Zusammenfassung“ (pokerCashSummary)	216
17.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	218
17.10.1	Einleitung	218
17.10.2	Element „Poker-Bargeld-Spielkapital“ (pokerCashInPlay)	218
17.11	Komplexe Datentypen	219
17.12	Einfache Datentypen	220
17.12.1	Einleitung	220
17.12.2	Tabelle der einfachen Datentypen	220
17.12.3	Aktionsart (t_pokerActionType)	220
17.12.4	Pokerart (t_pokerGameType)	220
18	Berichterstattung über Online-Pokerturniere	221
18.1	Überblick	221
18.2	Spielorganisation	222
18.3	Nutzungskonventionen	222
18.4	Kapitalbewegungsmodell	223
18.5	Weitere Metriken	223
18.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	224
18.6.1	Einleitung	224
18.6.2	Element „Pokerturnier-Konfiguration“ (pokerTournamentConfig)	224
18.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	225
18.7.1	Spielaktivitäten	225
18.7.2	Element „Pokerturnier-Eröffnung“ (pokerTournamentOpen)	226
18.7.3	Element „Pokerturnier-Einsatz“ (pokerTournamentStake)	228
18.7.4	Element „Pokerturnier-Stornierung“ (pokerTournamentCancellation)	229
18.7.5	Element „Poker-Turnierspiel“ (pokerTournamentGame)	229
18.7.6	Element „Pokerturnier-Gewinn“ (pokerTournamentWin)	231
18.7.7	Element „Pokerturnier-Schließung“ (pokerTournamentClose)	231
18.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	233
18.8.1	Einleitung	233
18.8.2	Element „Pokerturnier-Ergebnisse“ (pokerTournamentResults)	233
18.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	234
18.9.1	Einleitung	234
18.9.2	Element „Pokerturnier-Zusammenfassung“ (pokerTournamentSummary)	234
18.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	236
18.10.1	Einleitung	236
18.10.2	Element „Pokerturnier-Spielkapital“ (pokerTournamentInPlay)	236
18.11	Komplexe Datentypen	237
18.12	Einfache Datentypen	237
18.12.1	Einleitung	237
18.12.2	Tabelle der einfachen Datentypen	237
18.12.3	Aktionsart (t_pokerActionType)	238
18.12.4	Pokerart (t_pokerGameType)	238
19	Berichterstattung über Online-Fantasy/Manager-Spiele	238
19.1	Überblick	238
19.2	Spielorganisation	239
19.3	Nutzungskonventionen	239
19.4	Kapitalbewegungsmodell	239
19.5	Weitere Metriken	240
19.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	241
19.6.1	Einleitung	241
19.6.2	Element „Fantasy-Spiel-Konfiguration“ (fantasyConfig)	241

19.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	241
19.7.1	Spielaktivitäten	241
19.7.2	Element „Fantasy-Spiel-Eröffnung“ (fantasyOpen)	242
19.7.3	Element „Fantasy-Spiel-Einsatz“ (fantasyStake)	243
19.7.4	Element „Fantasy-Spiel-Stornierung“ (fantasyCancellation)	243
19.7.5	Element „Fantasy-Spiel-Team“ (fantasyTeam)	244
19.7.6	Element „Fantasy-Spiel-Gewinn“ (fantasyWin)	245
19.7.7	Element „Fantasy-Spiel-Schließung“ (fantasyClose)	245
19.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	246
19.8.1	Einleitung	246
19.8.2	Element „Fantasy-Spiel-Ergebnisse“ (fantasyResults)	247
19.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	248
19.9.1	Einleitung	248
19.9.2	Element „Fantasy-Spiel-Zusammenfassung“ (fantasySummary)	248
19.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	249
19.10.1	Einleitung	249
19.10.2	Element „Fantasy-Spiel-Spielkapital“ (fantasyInPlay)	249
20	Berichterstattung über Online-Bingospiele	251
20.1	Überblick	251
20.2	Spielorganisation	251
20.3	Nutzungskonventionen	252
20.4	Kapitalbewegungsmodell	252
20.5	Weitere Metriken	253
20.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	254
20.6.1	Einleitung	254
20.6.2	Element „Bingospiel-Konfiguration“ (bingoConfig)	254
20.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	254
20.7.1	Spielaktivitäten	254
20.7.2	Element „Bingospiel-Eröffnung“ (bingoOpen)	255
20.7.3	Element „Bingospiel-Einsatz“ (bingoStake)	258
20.7.4	Element „Bingospiel-Stornierung“ (bingoCancellation)	259
20.7.5	Element „Bingospiel-Ziehung“ (bingoDraw)	259
20.7.6	Element „Bingospiel-Gewinn“ (bingoWin)	260
20.7.7	Element „Bingospiel-Schließung“ (bingoClose)	261
20.8	Spielergebnis-Detail (gameResultsDetail)	263
20.8.1	Einleitung	263
20.8.2	Element „Bingospiel-Ergebnisse“ (bingoResults)	263
20.9	Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail)	264
20.9.1	Einleitung	264
20.9.2	Element „Bingospiel-Zusammenfassung“ (bingoSummary)	264
20.10	Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail)	266
20.10.1	Einleitung	266
20.10.2	Element „Bingospiel-Spielkapital“ (bingoInPlay)	266
21	Berichterstattung über Online-Zahlenspiele	268
21.1	Überblick	268
21.2	Spielorganisation	268
21.3	Nutzungskonventionen	269
21.4	Kapitalbewegungsmodell	269
21.5	Weitere Metriken	270
21.6	Details der Spielkonfiguration (gameConfigDetail)	271
21.6.1	Element „Zahlenspiel-Konfiguration“ (numbersConfig)	271
21.7	Details der Spielaktivität (gameActivityDetail)	272
21.7.1	Spielaktivitäten	272
21.7.2	Element „Zahlenspiel-Eröffnung“ (numbersOpen)	273

21.7.3 Element „Zahlenspiel-Einsatz“ (numbersStake) 276

21.7.4 Element „Zahlenspiel-Anteil“ (numbersFraction)..... 277

21.7.5 Element „Zahlenspiel-Stornierung“ (numbersCancellation) 278

21.7.6 Element „Zahlenspiel-Beendigung“ (numbersCutOff) 278

21.7.7 Element „Zahlenspiel-Ziehung“ (numbersDraw) 279

21.7.8 Element „Zahlenspiel-Preis“ (numbersAward)..... 279

21.7.9 Element „Zahlenspiel-Gewinn“ (numbersWin) 282

21.7.10Element „Zahlenspiel-Schließung“ (numbersClose) 283

21.8 Spielergesults-Detail (gameResultsDetail) 285

21.8.1 Einleitung 285

21.8.2 Element „Zahlenspiel-Ergebnisse“ (numbersResults)..... 285

21.9 Detail der Spielzusammenfassung (gameSummaryDetail) 287

21.9.1 Einleitung 287

21.9.2 Element „Zahlenspiel-Zusammenfassung“ (numbersSummary)..... 287

21.10 Details des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayDetail) 288

21.10.1Einleitung 288

21.10.2Element „Zahlspiel-Spielkapital“ (numbersInPlay)..... 289

22 Berichterstattung über andere Aktivitäten 290

22.1 Einleitung 290

22.2 Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte 290

22.2.1 Bericht zur Metrik (metricsReport) 290

22.2.2 Bericht zum Umrechnungskurs (exchangeRate) 292

22.2.3 Bericht zur Aufspaltung (splitsReport) 293

22.2.4 Wiederholung des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayRecap) 294

22.2.5 „Business-to-Business“-Bericht (b2bReport) 297

22.3 Einfache Datentypen 299

22.3.1 Einleitung 299

22.3.2 Tabelle der einfachen Datentypen 299

22.3.3 Art der Metrik (t_metricType) 299

Literaturhinweise..... 302

Europäisches Vorwort

Dieses Dokument (EN 17531:2021+A1:2023) wurde vom Technischen Komitee CEN/TC 456 „Berichterstattung zur Unterstützung der Online-Glücksspielüberwachung“ erarbeitet, dessen Sekretariat von AFNOR gehalten wird.

Diese Europäische Norm muss den Status einer nationalen Norm erhalten, entweder durch Veröffentlichung eines identischen Textes oder durch Anerkennung bis April 2024, und etwaige entgegenstehende nationale Normen müssen bis April 2024, zurückgezogen werden.

Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass einige Elemente dieses Dokuments Patentrechte berühren können. CEN ist nicht dafür verantwortlich, einige oder alle diesbezüglichen Patentrechte zu identifizieren.

Dieses Dokument ersetzt EN 17531:2021.

Dieses Dokument enthält die Änderung 1, die von CEN am 02. August 2023 angenommen wurde.

Zweck dieser konsolidierten Änderung ist die Verteilung der in 5.6 erwähnten zusätzlichen Dateien.

Dieses Dokument wurde im Rahmen eines Mandats erarbeitet, das die Europäische Kommission und die Europäische Freihandelsassoziation CEN erteilt haben.

Rückmeldungen oder Fragen zu diesem Dokument sollten an das jeweilige nationale Normungsinstitut des Anwenders gerichtet werden. Eine vollständige Liste dieser Institute ist auf den Internetseiten von CEN abrufbar.

Entsprechend der CEN-CENELEC-Geschäftsordnung sind die nationalen Normungsinstitute der folgenden Länder gehalten, diese Europäische Norm zu übernehmen: Belgien, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, die Republik Nordmazedonien, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Island, Italien, Kroatien, Lettland, Litauen, Luxemburg, Malta, Niederlande, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Rumänien, Schweden, Schweiz, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Tschechische Republik, Türkei, Ungarn, Vereinigtes Königreich und Zypern.

Einleitung

Dieses Dokument wurde infolge eines Normungsauftrags der Europäischen Kommission hinsichtlich einer Europäischen Norm zur Berichterstattung zur Unterstützung der Aufsicht über Online-Glücksspiele durch die Glücksspielaufsichtsbehörden der Mitgliedstaaten vom 4. April 2018 erarbeitet.

Dieses Dokument legt die Datenelemente fest, die Aufsichtsbehörden der Mitgliedsstaaten zu Überwachungszwecken von Online-Glücksspielen benötigen. Es kann jedoch sein, dass einige Mitgliedsstaaten Datenelemente hinzufügen **müssen**, die für die Regulierung von Online-Glücksspielen in ihrem Land spezifisch oder erforderlich sind. Darüber hinaus kann es sein, dass in einigen Mitgliedstaaten die Aufsichtsbehörden bestimmte Daten, wie z. B. personenbezogene Daten von Spielern, nicht sammeln **dürfen**. Möglicherweise **dürfen** aus diesem Grund einige Abschnitte in dieser Norm für einige Mitgliedstaaten nicht angewendet werden. Es liegt in der Verantwortung der Betreiber und Anbieter, die Einhaltung der Anforderungen der einzelnen Mitgliedsstaaten sicherzustellen.

Darüber hinaus stellt das Dokument den Aufsichtsbehörden Zugang zu Datenberichten bereit, die sie bei der Erreichung ihrer Ziele der öffentlichen Ordnung unterstützen, insbesondere beim Verbraucherschutz, bei der betrieblichen Transparenz, bei der Fairness der Spiele sowie bei der Erkennung und Verhinderung von Betrug und wettbezogenen Spielmanipulationen.

Angesichts der unterschiedlichen Vorschriften für alle Formen von Glücksspielen und aufgrund fehlender Harmonisierung soll dieses Dokument den Verwaltungsaufwand für Aufsichtsbehörden, Betreiber und Anbieter, der sich aus der Einhaltung verschiedener Vorschriften für die aufsichtsrechtliche Berichterstattung ergibt, durch eine freiwillige Norm minimieren.

1 Anwendungsbereich

Ziel ist die Erarbeitung einer oder mehrerer Europäischer Normen für die Berichterstattung durch Betreiber oder Anbieter von Online-Glücksspielen gegenüber Glücksspielaufsichtsbehörden in den Mitgliedsstaaten zum Zweck der Aufsicht über Online-Glücksspiele (innerhalb der Spezifikation als OGR oder Online-Glücksspiel-Berichterstattung bezeichnet).

Damit wird den Glücksspielaufsichtsbehörden in den Mitgliedsstaaten ein freiwilliges Werkzeug zur Verfügung gestellt, ohne die Amtsbefugnis der Mitgliedsstaaten hinsichtlich der Regulierung von Online-Glücksspielen zu beeinträchtigen. Dieses Werkzeug sieht keinerlei Verpflichtung vor, bestimmte Berichterstattungsvorschriften zu erlassen oder zu verändern oder die Zulassung von Betreibern oder Anbietern zu genehmigen oder abzulehnen, wenn die nationale Gesetzgebung zu Online-Glücksspielen andere Vorschriften vorgibt. Es obliegt weiterhin den Mitgliedsstaaten zu entscheiden, für welche Spiele eine Berichterstattung erfolgen sollte. Der Umfang der Berichterstattung entspricht den geltenden Rechtsvorschriften in dem Mitgliedsstaat, in dem der Betreiber lizenziert und in dem Dienste Kunden angeboten werden.

2 Normative Verweisungen

Die folgenden Dokumente werden im Text in solcher Weise in Bezug genommen, dass einige Teile davon oder ihr gesamter Inhalt Anforderungen des vorliegenden Dokuments darstellen. Bei datierten Verweisungen gilt nur die in Bezug genommene Ausgabe. Bei undatierten Verweisungen gilt die letzte Ausgabe des in Bezug genommenen Dokuments (einschließlich aller Änderungen).

ISO/IEC 9834-8:2014, *Information technology — Procedures for the operation of object identifier registration authorities — Part 8: Generation of universally unique identifiers (UUIDs) and their use in object identifiers*

ISO 20022 (Series), *Financial services — Universal financial industry message scheme*

ISO 3166-1, *Codes for the representation of names of countries and their subdivisions — Part 1: Country code*

ISO 3166-2, *Codes for the representation of names of countries and their subdivisions — Part 2: Country subdivision code*

ISO 4217, *Codes for the representation of currencies*

ISO 5218, *Information Interchange — Representation of Human Sexes*

RFC 3339, *Date and Time on the Internet: Timestamps*

RFC 2822, *Internet Message Format*

3 Begriffe

In diesem Dokument werden keine Begriffe aufgeführt.

ISO und IEC stellen terminologische Datenbanken für die Verwendung in der Normung unter den folgenden Adressen bereit:

- IEC Electropedia: verfügbar unter <http://www.electropedia.org/>
- ISO Online Browsing Platform: verfügbar unter <https://www.iso.org/obp>

4 Symbole und Abkürzungen

In diesem Dokument wird die folgende Abkürzung verwendet:

OGR: Online-Glücksspiel-Berichterstattung (en: Online Gambling Reporting); kurze Version des Normentitels „Online-Glücksspiele — Berichterstattung zur Unterstützung der Aufsicht“.

5 Abschnittstitel, z. B. Unterabschnitte und Listen

5.1 Allgemeines

In Übereinstimmung mit dem Mandat der Europäischen Kommission wird in der Spezifikation dieses Dokuments XML als erweiterbare Auszeichnungssprache verwendet. Die Spezifikation wurde unter Anwendung eines Satzes von Regeln und Konventionen erarbeitet, die für das gesamte Dokument gelten. Um die Implementierung durch alle Arten von Unternehmen und Aufsichtsbehörden zu vereinfachen, wird eine XSD bereitgestellt.

In diesem Dokument sind viele Elemente als „optional“ gekennzeichnet. Gleichmaßen sind bei vielen Elementen 0 (null) Instanzen zulässig. Das bedeutet, dass die spezifischen Elemente innerhalb von Berichten nicht erforderlich sind, um eine korrekte Syntax des Berichtes zu erzeugen.

Die Aufsichtsbehörden **können** von Betreibern verlangen, einige oder alle diese Elemente in Berichte einzuschließen, um die semantischen Anforderungen des Rechtshoheitsgebiets zu erfüllen. Betreiber sollten auf jeden Fall bei ihren lokalen Aufsichtsbehörden nachfragen, welche dieser Elemente innerhalb des Rechtshoheitsgebiets der Behörde erforderlich sind. Gleichmaßen **können** Aufsichtsbehörden Defaultwerte für die optionalen Elemente festlegen, d. h. die semantische Bedeutung des optionalen Elements, wenn es weggelassen wird.

Als Konvention gilt, dass jedes Datenelement ohne Wert <empty> sein **muss** oder bei der Berichterstattung weggelassen wird.

5.2 Berichterstattungsmodell

Diese Norm unterstützt zwei Berichterstattungsmodi: die periodische Berichterstattung und die Fast-Echtzeit-Berichterstattung.

- Die **periodische** Berichterstattung wird in dieser Norm als Primärmodus behandelt. In einigen Rechtshoheitsgebieten **darf** möglicherweise nur dieser Modus der Berichterstattung verwendet werden. In diesem Modus wird die Online-Glücksspielaktivität zusammengefasst und nachträglich, üblicherweise tages- und/oder monatsweise, gemeldet. Zu den in diesem Modus gemeldeten Informationen gehören Spielzusammenfassungen, Spielkapitalzusammenfassungen, Zusammenfassungen von Spielerkonto-Aktivitäten und Zusammenfassungen von Jackpot-Aktivitäten.
- Die **Fast-Echtzeit**-Berichterstattung wird als Sekundärmodus der Berichterstattung behandelt. Er **darf** verwendet werden, wenn ein erhöhter Detaillierungsgrad erforderlich ist. In diesem Modus wird die Spielaktivität auch nachträglich gemeldet, allerdings mit einem erhöhten Detaillierungsgrad und einer größeren Häufigkeit als bei der periodischen Berichterstattung — Berichte zu Sportwetten werden z. B. direkt nach ihrer Abgabe versendet. Fast-Echtzeit-Berichte dienen der Bereitstellung der den periodischen Berichten zugrunde liegenden Details. Zu den in diesem Modus gemeldeten Informationsarten gehören Spielergebnisse, Spielerkonto-Bewegungen und Jackpot-Bewegungen. Auch wenn diese Berichte als „Fast-Echtzeit“ bezeichnet werden, kann die Häufigkeit in Abhängigkeit vom Rechtshoheitsgebiet wesentlich länger sein — die Berichterstattung zu Sportwetten kann beispielsweise stündlich oder täglich erfolgen, wenn dies die gewünschte Häufigkeit ist.

Alle Berichte sind intern konsistent, sodass die gemeldeten Daten selbst geprüft und miteinander abgeglichen werden können. Fast-Echtzeit-Berichte können mit periodischen Berichten abgeglichen werden. Verschiedene periodische Berichte können untereinander abgeglichen werden. Endsalden können mit Anfangssalden abgeglichen werden.

In einem bestimmten Rechtshoheitsgebiet werden möglicherweise nicht alle Berichte benötigt; wenn in einem Rechtshoheitsgebiet beispielsweise keine Prüfung von Spielerregistrierungsangaben erfolgt, brauchen gegebenenfalls keine Berichte erzeugt werden, die derartige Informationen enthalten. OGR ist so konzipiert, dass je nach Rechtshoheitsgebiet die Modi sowie die Datentypen entsprechend den bestehenden Anforderungen ausgewählt werden können.

5.3 Sicherheit beim Datentransport

Es wird erwartet, dass Standard-Sicherheitsmechanismen für die Datenübermittlung, z. B. HTTPS, VPNs und Standard-Verschlüsselungsverfahren, z. B. TLS, PGP oder AES, für Daten während der Übertragung verwendet werden, d. h. für die Dateien, die zwischen Betreiber- und Behördensystemen übertragen werden. Ruhende Daten, d. h. Daten, die in den Systemen des Betreibers und der Behörde gespeichert sind, und wie sie geschützt werden, liegen jedoch außerhalb des Anwendungsbereichs dieses Dokuments. Um die Datenintegrität zu berücksichtigen, darf ein Standardmechanismus, z. B. digitale Signaturen, verwendet werden.

5.4 Modell für Kapitalbewegungen

Das in diesem Dokument verwendete Primärmodell der Kapitalbewegungen ähnelt der doppelten Buchführung (siehe Bild 1). Für jede Abbuchung gibt es eine Gegenbuchung in Form einer Gutschrift. Beispiel: erfolgt bei einem Spielerkonto eine Abbuchung für einen Wetteinsatz, gibt es auch eine Gegenbuchung in Form einer Gutschrift beim Spiel für den Wetteinsatz. Spielerkonten, Spiele und Jackpots werden als Buchführungskonten betrachtet. Zwischen den Konten gibt es Geldbewegungen. Die Gesamtsumme der Abbuchungen entspricht immer der Gesamtsumme der Gutschriften. Innerhalb der Spezifikation werden Gutschriften als positive Werte, Abbuchungen als negative Werte dargestellt. Positive Werte erhöhen den Wert eines Kontos, negative Werte verringern den Wert eines Kontos.

Die einzige Ausnahme zu dieser Regel stellen Kapitalbewegungen an oder von externen Quellen dar, beispielsweise Einzahlungen in elektronische Spieler-Geldbörsen oder Anpassungen von Jackpots. Für diese Arten der Kapitalbewegungen werden innerhalb dieses Dokuments keine Gegenbuchungen erzeugt. Demzufolge können derartige Kapitalbewegungen nicht mit anderen nach diesem Dokument gemeldeten gegengebuchten Kapitalbewegungen abgeglichen werden. Stattdessen müssen diese Arten von Kapitalbewegungen mit externen Informationsquellen, z. B. Kontoauszügen oder Bescheinigungen von Zahlungsanbietern, abgeglichen werden.

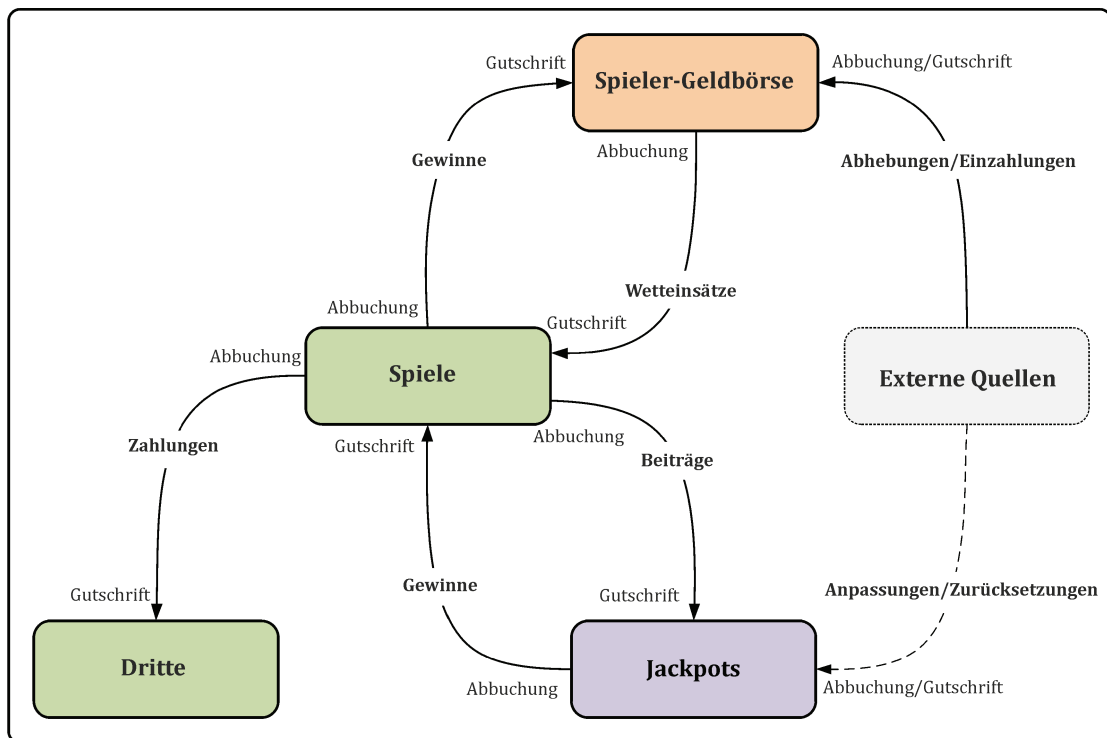


Bild 1

Dieses Modell wird in diesem Dokument als Online-Berichterstattungsmodell bezeichnet.

Die Abschnitte der Spezifikation, die bestimmte Spielkategorien abdecken, d.h. Wetten mit festen Gewinnquoten, Totalisatorwetten, Poker-Bargeldspiele, Pokerturniere usw., enthalten Informationen zu den empfohlenen Abrechnungsmodellen für die einzelnen Spielkategorien. Diese Informationen schließen die Liste der Transaktionsarten (auch als Metriken bekannt) ein, die innerhalb des Abrechnungsmodells verwendet werden.

Die Abschnitte der Spezifikation, die sich auf Spielerkonten und Jackpots beziehen, enthalten die empfohlenen Abrechnungsmodelle für externe Kapitalbewegungen an oder von Spielerkonten und Jackpots. Kapitalbewegungen im Zusammenhang mit dem Gameplay werden in den entsprechenden Abschnitten zu spezifischen Spielkategorien behandelt; externe Kapitalbewegungen, die nicht im Zusammenhang mit dem Gameplay stehen, werden in den Abschnitten zu Spielerkonten und Jackpots besprochen.

5.5 Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die von dieser Norm unterstützten primären periodischen Berichte und die Berichte in Fast-Echtzeit (NRT, en: Near-Real-Time). Die Datenstrukturen für die Berichte sowie die Fast-Echtzeit-Transaktionen, die diese unterstützen, werden in den entsprechenden Abschnitten der Spezifikation vollständig beschrieben. Andere sekundäre Berichte werden gegebenenfalls auch in diesen Abschnitten beschrieben.

Für alle in dieser Spezifikation festgelegten Berichte wird ein allgemeiner Satz von Headern verwendet. Die Header fungieren als äußere Hülle für die Berichte. Sie kennzeichnen die Inhalte der Berichte. Die Header werden im Abschnitt der Spezifikation zum Aufbau der Berichte vollständig beschrieben.

Einige Berichte können als Fast-Echtzeit-Berichte oder als periodische Berichte gesendet werden. Spielerregistrierungsberichte können beispielsweise bei der Registrierung eines Spielers in Fast-Echtzeit oder auf periodischer Basis gesendet werden, um alle Spieler mit Änderungen an ihren Registrierungsangaben in einem Zeitraum oder alle Spieler, die in einem bestimmten Zeitraum aktiv waren, zu melden. In den Beschreibungen zu den einzelnen Berichten (siehe Tabelle 1) ist angegeben, ob ein Bericht in Fast-Echtzeit, periodisch oder in beiden Modi gesendet werden kann. Die genauen Anforderungen werden von den Rechtshoheitsgebieten festgelegt, die die Berichte verlangen.

Tabelle 1 — Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte

Bericht	Abschnitt	Modus	Beschreibung
Spielerregistrierung	Spieler-registrierung	NRT oder periodisch	Enthält neue Spielerregistrierungsangaben sowie Aktualisierungen dieser Angaben.
Spieleraktivität	Spielerkonten	NRT oder periodisch	Enthält Änderungen an Spielerkontoständen von anderen Quellen als dem Gameplay — z. B. Einzahlungen, Anpassungen usw.
Spielerguthaben	Spielerkonten	periodisch	Enthält Anfangssalden, Endsalden und eine Zusammenfassung der Transaktionen zu diesen Salden in einem bestimmten Zeitraum, gruppiert nach Spieler (playerId).
Jackpot-Aktivität	Jackpots	NRT oder periodisch	Enthält Einträge zu Änderungen an Jackpot-Salden durch andere Quellen als dem Gameplay — z. B. Anpassungen, Jackpot-Zurücksetzungen usw.
Jackpot-Saldo	Jackpots	periodisch	Enthält Anfangssalden, Endsalden und eine Zusammenfassung der Transaktionen zu diesen Salden in einem bestimmten Zeitraum, gruppiert nach Jackpot (jackpotControllerId).

Bericht	Abschnitt	Modus	Beschreibung
Jackpot-Intervall	Jackpots	periodisch	Enthält Jackpot-Salden, die in Intervallen während eines bestimmten Zeitraums erfasst wurden.
Spielaktivität	Online-Spiele	NRT oder periodisch	Enthält Aufzeichnungen einzelner Spielaktivitäten — z. B. Wetteinsätze, Gewinne, Stornierungen usw.
Spielergebnisse	Online-Spiele	NRT oder periodisch	Enthält Aufzeichnungen abgeschlossener Spiele, einschließlich Wetteinsätzen, Gewinnen, Jackpot-Beiträgen und Zahlungen durch Dritte.
Spielzusammenfassung	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung aller Kapitalbewegungen nach Spiel in einem bestimmten Zeitraum.
Spielerzusammenfassung	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung aller Kapitalbewegungen nach Spieler in einem bestimmten Zeitraum.
Jackpot-Zusammenfassung	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung aller Kapitalbewegungen nach Jackpot in einem bestimmten Zeitraum.
Zusammenfassung aller Zahlungen	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung aller Kapitalbewegungen nach Zahlungsempfänger in einem bestimmten Zeitraum.
Spielkapital, nach Spiel	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung von Wetteinsätzen, Gewinnen, Jackpot-Beiträgen und Zahlungen durch Dritte für Spiele, die am Ende eines bestimmten Zeitraums nicht abgeschlossen sind, gruppiert nach Spiel (gameId).
Spielkapital je Spieler	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung von Wetteinsätzen und Gewinnen für Spiele, die am Ende eines bestimmten Zeitraums nicht abgeschlossen sind, gruppiert nach Spieler (playerId).
Spielkapital je Jackpot	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung von Jackpot-Beiträgen und Gewinnen für Spiele, die am Ende eines bestimmten Zeitraums nicht abgeschlossen sind, gruppiert nach Jackpot (jackpotControllerId).
Spielkapital je Zahlungsempfänger	Online-Spiele	periodisch	Enthält eine Zusammenfassung von Zahlen durch Dritte für Spiele, die am Ende eines bestimmten Zeitraums nicht abgeschlossen sind, gruppiert nach Zahlungsempfänger (payeeId).

5.6 Anforderungen an die Berichterstattung

5.6.1 XML-Codierung

Die nach diesem Dokument erstellten Berichte **müssen** mithilfe der erweiterbaren Auszeichnungssprache XML codiert werden. Um Softwareentwickler bei der Entwicklung von Programmen zur Erstellung oder Verarbeitung der Berichte zu unterstützen, sind diesem Dokument XML-Schemata beigelegt. Die Schemata entsprechen der XML-Schemadefinition (XSD-Standard). Alle nach dieser Spezifikation erstellten Berichte **müssen** mithilfe der XML-Schemata validiert werden können. Falls es eine Unstimmigkeit zwischen diesem Dokument und den XML-Schemata gibt, haben die XML-Schemata Vorrang.

Die XML-Schemata sollen erweiterbar sein, sodass spezifische Anforderungen eines Rechtshoheitsgebiets innerhalb des Rahmens dieses Dokuments auf einfache Weise erfüllt werden können, ohne dass die Übermittlung von Elementen notwendig ist, die für das Rechtshoheitsgebiet nicht verwendet werden.

Die diesem Dokument beiliegenden XML-Schemata verwenden XML-Namensräume, um die Schemata in logische Einheiten zu gliedern. Diese Namensräume sind fester Bestandteil der XML-Schemata sowie dieses Dokuments. Die XML-Namensräume in den XML-Schemata **dürfen** NICHT verändert werden. Um Unklarheiten zu vermeiden, **müssen** XML-Namensräume und Präfixe in Berichten verwendet werden, die mit diesem Dokument übereinstimmen sollen.

Die XML-Namensräume bestehen aus einheitlichen Ressourcennamen (URN, en: uniform resource names), die die folgenden Namensraum-Bezeichner (siehe Tabelle 2), getrennt durch Doppelpunkt (:), verwenden. Bei Erweiterungen der XML-Schemata sollte für die Erstellung neuer Namensräume die gleiche Methodik angewendet werden.

Tabelle 2 — Namensraum-Bezeichner

Bezeichner	Beschreibung	Beispiel
URN	Gibt an, dass der XML-Namensraumwert einem URN entspricht.	urn
Domain	Gibt die übergeordnete Domäne an, zu der der XML-Namensraum gehört.	CEN
Protocol	Gibt das Protokoll an, mit dem der XML-Namensraum verwendet wird.	OGR
Version	Gibt die Version des Protokolls an, in der der Namensraum eingeführt wurde.	1.0
Author	Gibt den Autor oder Ersteller des XML-Namensraums an.	CEN
Section	Gibt den Abschnitt des Protokolls oder der Erweiterung an, auf den sich der Namensraum bezieht.	ogr

Das folgende Beispiel zeigt den Aufbau eines XML-Namensraums unter Anwendung der hier beschriebenen Methodik.

urn:CEN:OGR:1.0:CEN:ogr

Die ersten drei Bezeichner — URN, Domain und Protocol — **müssen** für alle innerhalb dieses Dokuments verwendeten XML-Namensräume die gleichen Werte aufweisen. Die verbleibenden Bezeichner — Version, Author und Section — werden sich je nach XML-Namensraum unterscheiden.

5.6.2 Groß- und Kleinschreibung

Soweit nicht anders in einer zugrundeliegenden Spezifikation festgelegt, muss für alle innerhalb dieses Dokuments im Protokoll definierten Konstrukte, einschließlich Elementnamen, Unterelementnamen, Aufzählungswerten, Codewerten, Bezeichnerwerten, Datenwerten usw., die Groß- und Kleinschreibung beachtet werden. Großbuchstaben **dürfen** NICHT mit Kleinbuchstaben gleichgesetzt werden. Beispiel: „ABC“ darf nicht mit „abc“ gleichgesetzt werden.

6 Allgemeine Datentypen

6.1 Komplexe Datentypen

6.1.1 Einleitung

Die folgenden komplexen Datentypen werden in mehreren Abschnitten der Spezifikation verwendet. Komplexe Datentypen, die nicht in diesem Abschnitt der Spezifikation beschrieben werden, sind in jenen Abschnitten beschrieben.

6.1.2 Betrag und Währung (c_amountCurrency)

Der Datentyp `c_amountCurrency` (siehe Tabelle 3) wird verwendet, um sowohl den Wert einer Transaktion als auch die Währung, in der die Transaktion erfolgte, zu melden.

Tabelle 3 — Element „c_amountCurrency“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
amount	type: t_money minOcc: 1 maxOcc: 1	Geldbetrag.
currency	type: t_currencyCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Währungscode.

6.1.3 Kapitalbewegung (c_fundsMovement)

Der Datentyp `c_fundsMovement` (siehe Tabelle 4) wird verwendet, um Kapitalbewegungen zwischen elektronischen Spieler-Geldbörsen, Spielen, Jackpots und Drittzahlungsempfängern sowie externe Kapitalbewegungen an/von elektronischen Spieler-Geldbörsen und Jackpots zu melden. Dieser Satz von Elementen schließt die Art der Kapitalbewegung, den Wert der Kapitalbewegung und den Währungscode ein.

Spieler, Spiele, Jackpots und dritte Zahlungsempfänger werden als Konten angesehen. Ein Spielerkonto **darf** mehrere elektronische Geldbörsen umfassen. Auf den Konten geht Geld ein und von den Konten geht Geld ab; im Fall von Spielerkonten betrifft dies die elektronische(n) Geldbörse(n). Gutschriften erhöhen den Wert eines Kontos, Abbuchungen verringern den Kontowert. Bei der Meldung von Kapitalbewegungen existiert zu jeder Gutschrift eine gegengebuchte Abbuchung; der Gesamtwert der Gutschriften entspricht immer dem Gesamtwert der Abbuchungen. Innerhalb der Spezifikation werden Gutschriften als positive Werte, Abbuchungen als negative Werte dargestellt. Positive Werte erhöhen den Wert eines Kontos, negative Werte verringern den Wert eines Kontos.

Wird Kapital im Rahmen einer Kapitalbewegung von einer Fremdwährung in die Basiswährung eines Kontos umgerechnet (oder umgekehrt), werden zwei zusätzliche Elemente verwendet: der Wert der Kapitalbewegung in der Fremdwährung und der Währungscode der Fremdwährung. Bei Bedarf kann der Wechselkurs von der Fremdwährung in die Basiswährung des Kontos durch Division des Wertes der Basiswährung durch den Wert in der Fremdwährung ermittelt werden.

Tabelle 4 — Elemente von „c_fundsMovement“

Elemente	Datentyp	Beschreibung
walletId	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	ID der elektronischen Geldbörse; jeder elektronischen Geldbörse eines Spielers zugeordnete eindeutige Kennung.
transactionId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Transaktions-ID, jeder spezifischen Transaktion zugeordnete eindeutige Kennung.
transactionClass	type: t_transactionClass minOcc: 0 maxOcc: 1 default: OGR_online	Transaktionsklasse; Domäne, zu der die Transaktionsart gehört.
transactionType	type: t_transactionType minOcc: 1 maxOcc: 1	Transaktionsart; die Art der Kapitalbewegung, z. B. Geldeinsatz, Gewinn, Einzahlung usw.
fundsType	type: t_fundsType minOcc: 1 maxOcc: 1	Kapitalart; der Datentyp wird verwendet, um die Art des Kapitals in einem Konto zu kennzeichnen.
transactionAmount	type: t_money minOcc: 1 maxOcc: 1	Transaktionsbetrag; der Wert der Kapitalbewegung; Abbuchungen müssen als negative Werte gemeldet werden; Gutschriften müssen als positive Werte gemeldet werden.
transactionDescription	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Transaktionsbeschreibung; Feld zur Erfassung der Art des an den Spieler verliehenen Preises.
currency	type: t_currencyCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Währungscode; Währung, in der die Kapitalbewegung auf dem Konto verbucht wurde.
foreignAmount	type: t_money minOcc: 0 maxOcc: 1	Fremdbetrag; Wert der Kapitalbewegung in der Fremdwährung.
foreignCode	type: t_currencyCode minOcc: 0 maxOcc: 1 default: XXX	Fremdwährung; mit der Kapitalbewegung verbundene Fremdwährung; „XXX“ gibt an, dass keine Umrechnung in eine Fremdwährung erfolgt ist.

6.1.4 Kapitalbewegung (c_fundsMovementList)

Der Datentyp `c_fundsMovementList` (siehe Tabelle 5) wird verwendet, um Kapitalbewegungen zu melden. Da es infolge eines einzelnen gemeldeten Ereignisses mehrere Kapitalbewegungen geben darf, werden Kapitalbewegungen in Listenform gemeldet.

Tabelle 5 — Element „c_fundsMovementList“

Element	Datentyp	Beschreibung
fundsMovement	type: c_fundsMovement minOcc: 0 maxOcc: ∞	Enthält eine Kapitalbewegung; für weitere Details siehe „Kapitalbewegung“ (c_fundsMovement).

6.1.5 Spiel (c_game)

Der Datentyp `c_game` (siehe Tabelle 6) wird verwendet, um ein bestimmtes Spiel zu kennzeichnen, das von einem Betreiber angeboten wird. Dieser Satz von Elementen schließt die Betreiberkennung und die Spielkategorie sowie eine Reihe von anderen Elementen ein, die die allgemeine Spielcharakteristik beschreiben.

Tabelle 6 — Elemente von „c_game“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, das die Betreiberkennung zugewiesen hat.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der die Spielkennung zugewiesen hat.
gameId	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Spielkennung. Üblicherweise erforderlich, außer wenn sie für die Zusammenfassung nach Spielkategorie in bestimmten, durch die Aufsichtsbehörde geforderten Berichten verwendet wird.
gameName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Name (Titel) des Spiels.
gameCategory	type: t_gameCategory minOcc: 1 maxOcc: 1	Spielkategorie; Kategorie des Spiels.
gameType	type: t_gameType minOcc: 0 maxOcc: 1	Spielart; Art des Spiels innerhalb der Spielkategorie.

6.1.6 Jackpot-Controller (c_jackpotController)

Der komplexe Datentyp c_jackpotController (siehe Tabelle 7) wird innerhalb dieses Dokuments verwendet, um einen bestimmten Jackpot-Controller zu kennzeichnen. Dieser Satz von Elementen schließt die Betreiberkennung, die Kennung des Jackpot-Servers und die Kennung des Jackpot-Controllers ein. Diese Kombination soll global eindeutig sein.

Tabelle 7 — Elemente von „c_jackpotController“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, das die Betreiberkennung zugewiesen hat.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der die Kennung des Jackpot-Servers und die Kennung des Jackpot-Controllers zugewiesen hat.
jackpotServerId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Kennung des Jackpot-Servers.
jackpotControllerId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Kennung des Jackpot-Controllers.

6.1.7 Betreiber (c_operator)

Der Datentyp c_operator (siehe Tabelle 8) wird verwendet, um einen bestimmten Betreiber zu kennzeichnen. Die Betreiberkennung soll juristisch eindeutig sein.

Tabelle 8 — Elemente von „c_operator“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, das die Betreiberkennung zugewiesen hat. In Rechtshoheitsgebieten für Glücksspiele, die dieses Element verwenden, soll die Kombination aus Rechtshoheitsgebietscode und Betreiberkennung eindeutig sein.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; soll innerhalb eines Rechtshoheitsgebietes für Glücksspiele eindeutig sein.

6.1.8 Zahlungsempfänger (c_payee)

Der Datentyp `c_payee` (siehe Tabelle 9) wird verwendet, um einen bestimmten Drittzahlungsempfänger eines Betreibers zu kennzeichnen. Er schließt die Betreiberkennung, die Kennung des Zahlungsempfängers und den Namen des Zahlungsempfängers ein. Die Kombination aus Betreiberkennung und Kennung des Zahlungsempfängers soll juristisch eindeutig sein.

Tabelle 9 — Elemente von „c_payee“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, das die Betreiberkennung zugewiesen hat. In Rechtshoheitsgebieten, die dieses Element verwenden, soll die Kombination aus jurisdictionCode, operatorId und payeeId eindeutig sein.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der die Kennung des Zahlungsempfängers zugewiesen hat.
payeeId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Kennung des Zahlungsempfängers; soll in jedem System des Betreibers eindeutig sein.
payeeName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Name des Zahlungsempfängers.

6.1.9 Spieler (c_player)

Der komplexe Datentyp `c_player` (siehe Tabelle 10) wird verwendet, um einen bestimmten Spieler zu kennzeichnen. Dieser Satz von Elementen schließt die Betreiberkennung und die Spielerkennung ein. Diese Kombination soll weltweit eindeutig sein.

Tabelle 10 — Elemente von „c_player“

Elemente	Datentyp	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode des Spielers; Rechtshoheitsgebiet, das die Spielerkennung zugewiesen hat.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der die Spielerkennung zugewiesen hat.
playerId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Spielerkennung.

6.1.10 Anbieter (c_supplier)

Der Datentyp `c_supplier` (siehe Tabelle 11) wird verwendet, um einen bestimmten Anbieter (Produzent) zu kennzeichnen. Er schließt die Betreiberkennung, die Anbieterkennung und den Namen des Anbieters ein. Die Kombination aus Rechtshoheitsgebietscode, Betreiberkennung und Anbieterkennung soll global eindeutig sein.

Tabelle 11 — Elemente von „c_supplier“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, das die Betreiberkennung zugewiesen hat.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der die Anbieterkennung zugewiesen hat.
supplierId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Anbieterkennung.
supplierName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Name des Anbieters.

6.2 Einfache Datentypen

6.2.1 Einleitung

Die folgenden einfachen Datentypen (siehe Tabelle 12) werden in mehreren Abschnitten der OGR-Spezifikation verwendet. Einfache Datentypen, die nicht in diesem Abschnitt der OGR-Spezifikation beschrieben werden, sind in jenen Abschnitten beschrieben.

6.2.2 Tabelle der einfachen Datentypen

Tabelle 12 — Einfache Datentypen

Datentyp	Beschränkungen	Beschreibung
t_channelType	type: t_uniqueId	Vertriebsarten; die Vertriebswege, über die auf eine Website zugegriffen wurde. Für weitere Details siehe „Vertriebsart“ (t_channelType).
t_countryCode	type: xs:string maxLen: 2	Ländercode; muss dem Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1 (2 Zeichen) entsprechen, z. B. ES.
t_currencyCode	type: xs:string maxLen: 3	Währungscode; muss mit ISO 4217 übereinstimmen, z. B. EUR; für weitere Details siehe „Währungscode“ (t_curencyCode).
t_date	type: xs:date	Datum; muss dem in RFC 3339 festgelegten vollständigen Datumsformat entsprechen.
t_dateTime	type: xs:dateTime	Datum/Uhrzeit; muss dem in RFC 3339 festgelegten Datum-Uhrzeit-Format entsprechen,

Datentyp	Beschränkungen	Beschreibung
		das erfordert, dass die Zeit in UTC („Z“) angegeben wird oder dass eine Zeitzonen-Abweichung enthalten ist.
t_description	type: xs:string maxLen: 128	Beschreibung; 128 Zeichen.
t_extraInfo	type: xs:string maxLen: 1024	Zusätzliche Informationen; 1 024 Zeichen.
t_fundsType	type: t_uniqueId	Kapitalart; für weitere Details siehe „Kapitalart“ (t_fundsType).
t_gameCategory	type: t_uniqueId	Spielkategorie; für weitere Details siehe „Spielorganisation“ (t_gameCategory und t_gameType).
t_gameType	type: t_uniqueId	Spielart; für weitere Details siehe „Spielorganisation“ (t_gameCategory und t_gameType).
t_jurisdictionCode	type: xs:string maxLen: 8	Rechtshoheitsgebietscode; für weitere Details siehe „Rechtshoheitsgebietscode“ (t_jurisdictionCode).
t_liquidityType	type: t_uniqueId	Liquiditätsart; für weitere Details siehe „Liquiditätsart“ (t_liquidityType).
t_money	type: xs:decimal fracDig: 7	Geldwert; für weitere Details siehe „Geldwerte“ (t_money).
t_operatorType	Type: t_uniqueId	Betreibertyp; der Typ des Betreibers, der die Berichte erhält; für weitere Details siehe „Betreibertyp“ (t_operatorType).
t_percent	type: xs:decimal fracDig: 6	Prozentsatz; Angabe in Prozent; Beispiel: 87,45 % wird als „87.45“ angegeben.
t_periodType	type: t_uniqueId maxLen: 1	Zeitraumtyp.
t_quantity	type: xs:long	Menge.
t_time	type: xs:time	Uhrzeit; muss dem in RFC 3339 festgelegten Teilzeit-Format entsprechen.
t_transactionClass	type: t_uniqueId	Transaktionsklasse; für weitere Details siehe „Transaktionsklasse“ (t_transactionClass).
t_transactionType	type: t_uniqueId	Transaktionsart; für weitere Details siehe „Transaktionsart“ (t_transactionType).
t_uniqueId	type: xs:string pattern: OGR_[a-zA-Z0-9]{1,39}	Eindeutige Kennung; 43 Zeichen
t_UUID	type: xs:string maxLen: 36	Global eindeutige Kennung; darf mit ISO/IEC 9834-8:2014 übereinstimmen, aber es dürfen auch andere Methoden angewendet werden.

6.2.3 Vertriebsart (t_channelType)

Der Datentyp `t_channelType` (siehe Tabelle 13) gibt die Art des Vertriebsweges an, den der Spieler für den Zugriff auf die Website des Betreibers nutzt, z. B. Tablet, Mobiltelefon usw. Die folgende Tabelle enthält die innerhalb dieses Dokuments unterstützten Vertriebsarten. Weitere Vertriebsarten **dürfen** in zukünftigen Ausgaben dieses Dokuments hinzugefügt werden.

Tabelle 13 — Aufzählungen von „t_channelType“

Aufzählung	Beschreibung
OGR_desktop	Desktopgeräte oder Laptops
OGR_tablet	Tablet-Geräte
OGR_mobile	Mobiltelefone
OGR_terminal	Datenendgeräte
OGR_other	Anderer Weg

6.2.4 Währungscodes (t_currencyCode)

Der Datentyp `t_currencyCode` gibt die Währung an, in der ein Geldwert dargestellt wird. Währungscodes **müssen** aus dem in ISO 4217 festgelegten Satz von Währungscodes ausgewählt werden. In dieser Norm sind die zu jeder Währung gehörigen dreistelligen Codes sowie die Anzahl der Stellen nach dem Dezimalzeichen beschrieben, die für die kleinere Einheit der Währung verwendet werden. Beispiel: Der Euro wird mit dem Währungscode EUR bezeichnet und verwendet zwei Stellen nach dem Dezimalzeichen zur Angabe von Cents.

6.2.5 Kapitalart (t_fundsType)

Der Datentyp `t_fundsType` (siehe Tabelle 14) wird verwendet, um die Art des Kapitals in einer elektronischen Geldbörse zu kennzeichnen. Innerhalb einer elektronischen Geldbörse **darf** ein Spieler über mehrere Guthaben verfügen. Der Spieler **darf** beispielsweise über ein Echtgeld-Guthaben verfügen, das von ihm eingezahltes und gewonnenes Kapital umfasst, sowie ein Bonusgeld-Guthaben, bestehend aus Fördergeldern, die ihm vom Betreiber gewährt werden. Jedes Guthaben ist einer Kapitalart zugeordnet.

Für jede Kapitalart innerhalb einer elektronischen Geldbörse **dürfen** auch mehrere Guthaben vorhanden sein. Ein bestimmtes Echtgeldkapital könnte beispielsweise zum Spielen zur Verfügung stehen, während ein anderes Echtgeldkapital möglicherweise so lange gesperrt ist, bis eine entsprechende Einzahlung verzeichnet wird.

In der Regel werden Wetteinsätze als Echtgeld oder Bonusgeld verbucht; Gewinne werden als Echtgeld oder Sachwert verbucht. Andere Szenarien sind ebenfalls möglich.

Diese Informationen **können** für die Berechnung von steuerpflichtigen Einnahmen relevant sein. Ein Rechtshoheitsgebiet **kann** einem Betreiber beispielsweise erlauben, Bonusgeld-Wetteinsätze aus der Berechnung der steuerpflichtigen Einnahmen auszuschließen. Die Informationen **können** auch für die Berechnung des Spielerverlusts in entsprechenden Glücksspielapplikationen entscheidend sein. Ein Rechtshoheitsgebiet **kann** beispielsweise festlegen, dass Bonusgeld-Wetteinsätze bei der Berechnung des Spielerverlusts nicht berücksichtigt werden.

Die folgende Tabelle enthält die innerhalb dieses Dokuments unterstützten Kapitalarten. Weitere Kapitalarten **dürfen** in zukünftigen Ausgaben dieses Dokuments hinzugefügt werden.

Tabelle 14 — Aufzählungen von „t_fundsType“

Aufzählungen	Beschreibung
OGR_cashable	Echtgeld; Kapital, das wie Bargeld gehandhabt wird.
OGR_noncashable	Echtgeld; Kapital, das nicht ausgezahlt werden kann, aber für Wetten eingesetzt werden muss.
OGR_promotional	Bonusgeld; Kapital, das zu Werbezwecken zur Verfügung gestellt wurde.
OGR_inKind	Sachpreis; Gewinne, die als Sachpreise verliehen wurden, z. B. ein Auto oder ein Boot; in der Regel vom Guthaben in der elektronischen Geldbörse eines Spielers ausgeschlossen.
OGR_other	Andere Kapitalart.

6.2.6 Spielorganisation (t_gameCategory, t_gameType)

Innerhalb dieses Dokuments werden Spiele nach Spielkategorie und Spielart organisiert.

- Die Spielkategorie (t_gameCategory) gibt die grobe Kategorie von Spielen an, zu der ein bestimmtes Spiel gehört; z. B. Poker-Bargeldspiele, Casinospiele, Wetten mit festen Gewinnquoten usw. Dieser Bezeichner ist bei Anwendung dieses Dokuments für die Interoperabilität von kritischer Bedeutung. In vielen Berichten legt er fest, welche Unterelemente in die Berichte eingeschlossen werden. Für die verschiedenen Spielkategorien werden unterschiedliche Unterelemente einbezogen. Er wird außerdem verwendet, um Spiele für Zusammenfassungen und für die Berichterstattung in grobe Kategorien einzuordnen.
- Der Datentyp (t_gameType) kennzeichnet eine bestimmte Spielart innerhalb einer Spielkategorie, z. B. Roulette, Blackjack, Bakkarat usw. Dieser Bezeichner ist für betreiberübergreifende Nutzungen von Bedeutung.

Die Aufzählungen für die Spielkategorie und die Spielart sind in den Abschnitten der OGR-Spezifikation zu den Online-Spielen enthalten.

Innerhalb dieses Dokuments bestehen grundlegende Abhängigkeiten zur Spielkategorie. Weitere Spielkategorien sollten nur nach sorgfältiger Prüfung der Auswirkungen der Ergänzungen oder Streichungen auf dieses Dokument hinzugefügt oder ersetzt werden.

6.2.7 Kennung des Jackpot-Servers (t_description)

Der Datentyp jackpotServerId wird verwendet, um einen bestimmten progressiven Jackpot-Server innerhalb des Spielnetzwerks zu bezeichnen. Für weitere Details siehe „Kennung des Jackpot-Controllers“ (t_description). Der Administrator des Spielnetzwerks ist für dafür zuständig, jedem Jackpot-Server eine Kennung zuzuweisen. Um Konflikte zu vermeiden, sollte der Administrator jedem Jackpot-Server eine eindeutige Kennung zuweisen.

In dem folgenden Bild 2 sind die Zusammenhänge zwischen Jackpot-Servern, Jackpot-Controllern und Jackpot-Leveln dargestellt.

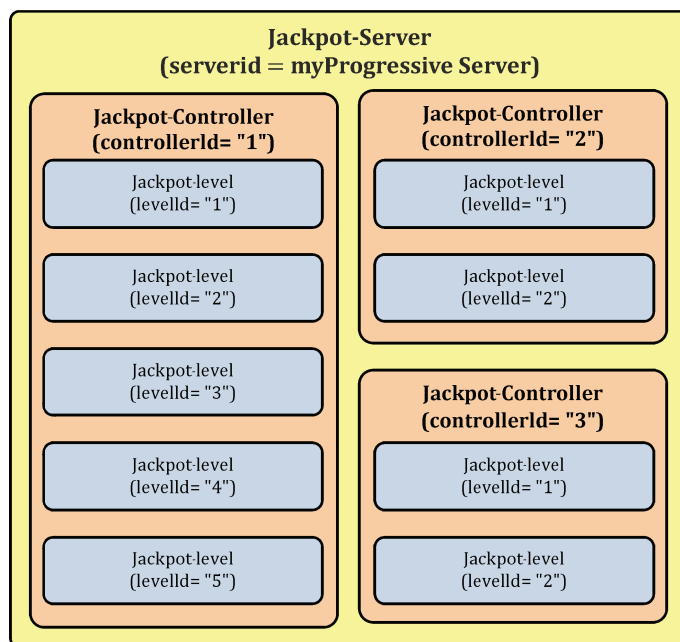


Bild 2

6.2.8 Kennung des Jackpot-Controllers (t_description)

Der Datentyp `jackpotControllerId` wird verwendet, um einen bestimmten Satz von Jackpots zu bezeichnen, der von einem Jackpot-Server verwaltet wird. Ein Jackpot-Server **darf** einen oder mehrere logische Controller unterstützen. Jeder Controller **darf** ein oder mehrere Jackpot-Level (manchmal als Wett pools oder einfach als Jackpots bezeichnet) beinhalten. Ein Controller **darf** beispielsweise einen Hauptgewinn und einen kleineren zweiten Gewinn aufweisen. Der Jackpot-Server ist dafür zuständig, jedem logischen Controller, den er verwaltet, eine eindeutige Kennung zuzuweisen.

Beiträge zu den Jackpot-Levels basieren auf qualifizierten Wetteinsätzen aus Spielen, die mit dem Controller verknüpft sind. Der Jackpot-Server legt die Methode fest, wie die Beiträge berechnet und auf die einzelnen Jackpot-Level verteilt werden. Beispiel: Der Jackpot-Server **darf** 1,5 % aller qualifizierten Wetteinsätze dem Hauptgewinn und 0,5 % dem zweiten Gewinn zuschreiben. Die qualifizierten Wetteinsätze werden von Spielservern auf der Basis der spezifischen Spiele, Gewinnlevel und Denominationen bestimmt, die mit dem Controller verknüpft sind.

6.2.9 Kennung des Jackpot-Levels (t_description)

Der Datentyp `jackpotLevelId` wird verwendet, um ein bestimmtes Jackpot-Level (einen bestimmten Wett pool) innerhalb eines Jackpot-Controllers zu bezeichnen. Für weitere Details siehe „Kennung des Jackpot-Controllers“ (t_description). Der Jackpot-Server ist dafür zuständig, jedem Level innerhalb des Jackpot-Controllers eine eindeutige Kennung zuzuweisen. Um eine vollständige Abrechnung der Jackpot-Controller zu ermöglichen, **müssen** sichtbare Jackpot-Levels sowie Überlauf- und versteckte Wett pools in den Jackpot-Level aufgenommen und gemeldet werden.

6.2.10 Rechtshoheitsgebietscode (t_jurisdictionCode)

Der Datentyp `t_jurisdictionCode` wird verwendet, um ein bestimmtes Rechtshoheitsgebiet für Glücksspiele zu bezeichnen. Wenn das Rechtshoheitsgebiet für Glücksspiele einem der in ISO 3166-1 festgelegten Alpha-2-Ländercodes entspricht, **muss** der Ländercode verwendet werden. Beispielsweise „MT“ für Malta. Wenn das Rechtshoheitsgebiet für Glücksspiele einem der in ISO 3166-2 festgelegten Codes für Untereinheiten entspricht, **muss** für das Rechtshoheitsgebiet der relevante Ländercode zusammen mit dem Code für die Untereinheit, getrennt durch einen Bindestrich, verwendet werden. Beispielsweise „ES-AN“ für Andalusien. Entspricht das Rechtshoheitsgebiet keinem der in dem Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1 oder in ISO 3166-2 festgelegten Länder- oder Untereinheitencodes, sollte ein eindeutiger Rechtshoheitsgebietscode durch das Rechtshoheitsgebiet festgelegt werden, das den Code benötigt, z. B. „GG-AL“ für Alderney.

6.2.11 Liquiditätstyp (t_liquidityType)

Der Datentyp `t_liquidityType` (siehe Tabelle 15) kennzeichnet die Art der Liquidität für ein Spiel oder einen Jackpot. Die folgende Tabelle enthält die innerhalb dieses Dokuments unterstützten Liquiditätsarten. Weitere Liquiditätsarten **dürfen** in zukünftigen Ausgaben dieses Dokuments hinzugefügt werden.

Tabelle 15 — Aufzählungen von „t_liquidityType“

Aufzählung	Beschreibung
OGR_operator	Das Spiel oder um den Jackpot wird von Spielern desselben Betreibers gespielt.
OGR_jurisdiction	Das Spiel oder um den Jackpot wird von Spielern von Betreibern desselben Rechtshoheitsgebiets gespielt.
OGR_multijurisdiction	Das Spiel oder um den Jackpot wird von Spielern von Betreibern unterschiedlicher Rechtshoheitsgebiete gespielt.
OGR_other	Andere Liquiditätsart.

6.2.12 Geldwerte (t_money)

Der Datentyp `t_money` wird verwendet, um Geldwerte zu melden. Geldwerte **müssen** in der größeren Einheit der Währung und in der kleineren Einheit der Währung, getrennt durch einen Punkt (.), angegeben werden. Beispiel: 1 258,75 EUR werden als 1258.75 angegeben.

Dafür ist es erforderlich, dass Geldwerte durch Implementierungen in ihr natives Anzeigeformat umgewandelt werden. Das native Anzeigeformat der Währung wird durch dieses Protokoll nicht kommuniziert; es wird ausschließlich der Währungscode übermittelt. Von den Implementierungen wird erwartet, die nativen Anzeigeformate der Währungen und Rechtshoheitsgebiete zu kennen, die sie unterstützen. Beispiel: In Slowenien sollten 1 258,75 EUR als 1.258,75 angezeigt werden.

Geldwerte **dürfen** bis zu sieben (7) Dezimalstellen umfassen. In der Regel wird diese Funktion nur für Geldwerte im Zusammenhang mit Jackpot-Beiträgen verwendet, sie **darf** aber auch genutzt werden, um andere Geldwerte zu melden.

Werte wie Mengen- und Zeitangaben **dürfen** mithilfe des Datentyps `t_money` übermittelt werden. In solchen Fällen werden die Einheiten, in denen die anderen Werte übermittelt werden, in der Beschreibung des Elements oder Unterelements angegeben, das zur Übermittlung der Werte verwendet wird.

Implementierungen sollten mindestens 15 (fünfzehn) Stellen links des Dezimalpunkts unterstützen. Für einige Währungen **kann** eine Unterstützung zusätzlicher Stellen erforderlich sein.

6.2.13 Betreiberkennung (t_description)

Der Datentyp `operatorId` wird verwendet, um einen bestimmten Betreiber innerhalb eines Rechtshoheitsgebiets eindeutig zu bezeichnen. Für die Zuweisung von Betreiberkennungen ist das Rechtshoheitsgebiet zuständig. Die genaue Verwendung hängt von den Anforderungen des Rechtshoheitsgebiets ab. Um Konflikte zu vermeiden, sollte jede Betreiberkennung eindeutig sein.

Wenn Betreiberkennungen als Teil von Dateikennungen verwendet werden, dann **dürfen** Zeichen, die in Zielbetriebssystemen Fehler in Dateikennungen verursachen würden, NICHT verwendet werden.

Aufgrund des aufsichtsrechtlichen Rahmens **kann** es Fälle geben, in denen ein Betreiber kein tatsächlicher Betreiber innerhalb eines Rechtshoheitsgebiets ist, aber trotzdem innerhalb der OGR-Spezifikation beschriebene Berichte an eine Aufsichtsbehörde übermitteln muss. In solchen Fällen sollte die Behörde den Betreiber als tatsächlichen Betreiber behandeln und ihm eine Betreiberkennung zuweisen.

6.2.14 Betreibertyp (t_operatorType)

Der Datentyp „t_operatorType“ (siehe Tabelle 16) kennzeichnet den Typ des Betreibers, für den ein Bericht erstellt wird.

Tabelle 16 — Aufzählungen von „t_operatorType“

Aufzählung	Beschreibung
OGR_b2B	Der Bericht wird für einen Betreiber des Typs „Business-to-Business“ generiert.
OGR_b2C	Der Bericht wird für einen Betreiber des Typs „Business-to-Customer“ generiert.

6.2.15 Zeitraumtyp (t_periodType)

Der Datentyp t_periodType (siehe Tabelle 17) kennzeichnet den Berichterstattungszeitraum, für den ein Bericht erstellt wurde. Alle Daten im Bericht **müssen** sich auf denselben Zeitraum beziehen. Der Zeitraumtyp wird in Verbindung mit dem Element periodStart des Berichts verwendet. Der Zeitraumtyp kennzeichnet die Dauer des Berichtszeitraums — Tag, Woche, Monat usw. Das Element periodStart gibt den ersten Tag des Meldezeitraums an. Die folgende Tabelle enthält die innerhalb dieses Dokuments unterstützten Zeitraumtypen und beschreibt darüber hinaus, wie das Element periodStart zusammen mit jedem Zeitraumtyp verwendet wird. Weitere Zeitraumtypen **dürfen** in zukünftigen Ausgaben dieses Dokuments hinzugefügt werden.

Tabelle 17 — Aufzählungen von „t_periodType“

Aufzählung	Zeitraum	Start des Zeitraums
OGR_day	Tag	Datum des Tages; schließt nur Daten für den bestimmten Tag ein; „20190408“ zeigt z. B. Daten für den 8. April 2019 an. Ein Tag beginnt um 00:00:00 Uhr und endet um 23:59:59 Uhr der entsprechenden Zeitzone.
OGR_week	Woche	Datum des ersten Tages der Woche; muss ein Montag sein; schließt Daten für sieben Tage ab dem angegebenen Datum ein; „20190408“ zeigt Daten für den Zeitraum vom 8. April 2019 bis zum 14. April 2019 an.
OGR_month	Monat	Datum des ersten Tages des Monats; muss dem ersten Tag eines Kalendermonats entsprechen; schließt Daten für einen Monat ab dem angegebenen Datum ein; „20190401“ zeigt Daten für den Zeitraum vom 1. April 2019 bis zum 30. April 2019 an.
OGR_quarter	Quartal	Datum des ersten Tages des Quartals; muss dem ersten Tag eines Kalenderquartals entsprechen, d. h. Januar, April, Juli oder Oktober; schließt Daten für drei Monate ab dem angegebenen Datum ein; „20190401“ zeigt Daten für den Zeitraum vom 1. April 2019 bis zum 30. Juni 2019 an.
OGR_semiAnnual	Halbjahr	Datum des ersten Tages des Halbjahreszeitraums; muss dem ersten Tag eines Kalenderhalbjahres entsprechen, d. h. Januar oder Juli; schließt Daten für sechs Monate ab dem angegebenen Datum ein; „20190101“ zeigt Daten für den Zeitraum vom 1. Januar 2019 bis zum 30. Juni 2019 an.
OGR_year	Jahr	Datum des ersten Tages des Jahreszeitraums; muss dem ersten Tag eines Kalenderjahres entsprechen, d. h. Januar; schließt Daten für zwölf Monate ab dem angegebenen Datum ein; „20190101“ zeigt Daten für den Zeitraum vom 1. Januar 2019 bis zum 31. Dezember 2019 ein.

6.2.16 Transaktionsklasse (t_transactionClass)

Der Datentyp `t_transactionClass` wird verwendet, um die Domäne zu kennzeichnen, zu der eine Transaktionsart gehört. Er ermöglicht die Verwendung verschiedener Sätze von Transaktionsarten innerhalb OGR, ohne Konflikte hervorzurufen. Die Definition und die Anforderungen an die Verwendung der Transaktionsarten hängen von der Transaktionsklasse ab, zu der sie gehören.

Der Defaultwert für die Transaktionsklasse ist `OGR_online`. Er gibt an, dass die Transaktionsarten zum Online-Berichterstattungsmodell gehören. Andere Werte dienen dazu, Transaktionsarten zu kennzeichnen, die Teil Traditioneller Berichterstattungsmodelle sind. Diese Werte liegen außerhalb des Anwendungsbereiches der OGR-Spezifikation. Sie **dürfen** in anderen Spezifikationen definiert werden, die dafür vorgesehen sind, mit der OGR-Spezifikation kompatibel zu sein.

Da der Defaultwert für die Transaktionsklasse `OGR_online` ist, kann sie bei Berichten weggelassen werden, die das Online-Berichterstattungsmodell verwenden; der Empfänger wird annehmen, dass der Wert für die Transaktionsklasse `OGR_online` ist.

Innerhalb dieses Dokuments bestehen begrenzte Abhängigkeiten zur Transaktionsklasse. Andere Transaktionsklassen **dürfen** hinzugefügt werden, ohne dass die Integrität dieses Dokuments beeinträchtigt wird. Weitere Transaktionsklassen sollten jedoch nur nach sorgfältiger Prüfung der Auswirkungen der Ergänzungen auf dieses Dokument ersetzt werden.

6.2.17 Transaktionsart (t_transactionType)

Der Datentyp `t_transactionType` wird verwendet, um die Art der Transaktion zu kennzeichnen, die in einem Glücksspielsystem erfolgt ist, z. B. Wetteinsatz, Basisspiel-Gewinn, Jackpot-Gewinn, Einzahlung, Abhebung usw. Transaktionsarten werden im Zusammenhang mit Spielen und Jackpots sowie mit elektronischen Spieler-Geldbörsen und Zahlungen durch Dritte verwendet.

Beim Gameplay hängt die korrekte Verwendung der Transaktionsarten von der Spielkategorie ab. In den Abschnitten der OGR-Spezifikation zu den einzelnen Spielkategorien wird beschrieben, welche Transaktionsarten zusammen mit den verschiedenen Spielkategorien verwendet werden sollten.

Für externe Bewegungen zu/von elektronischen Spieler-Geldbörsen ist in den Abschnitten der OGR-Spezifikation zu den externen Bewegungen beschrieben, welche Transaktionsarten bei der Berichterstattung der verschiedenen Arten der externen Bewegungen verwendet werden sollten.

7 Aufbau von Dokumentdateien für die Berichterstattung

7.1 Einleitung

In diesem Abschnitt werden die allgemeine Struktur und die Gestaltung der Dokumentdateien unter Verwendung der innerhalb der Spezifikation festgelegten XML-Sprache beschrieben. Diese Version der Norm enthält nur Festlegungen für die Erstellung von Dokumentdateien zur Meldung von periodischen und Fast-Echtzeit-Informationen von Betreibern. Die Struktur wurde allerdings so gestaltet, dass sie um weitere Arten des Informationsaustausches erweitert werden kann.

Die Details zu den Inhalten bestimmter Berichte sind in anderen Abschnitten der Spezifikation enthalten. Es wird davon ausgegangen, dass jedes Rechtssoheitsgebiet selbst festlegen wird, mit welcher Art von Bericht und welcher Häufigkeit die bestehenden Anforderungen am besten erfüllt werden können.

Es wird erwartet, dass periodische Berichte und Fast-Echtzeit-Berichte als statische elektronische Dateien übermittelt werden. Die standardisierte Dateikennung **muss** die Art des enthaltenen Berichts sowie andere in diesem Abschnitt beschriebene Metainformationen wiedergeben. Wird die statische Datei im Übermittlungsprozess komprimiert oder anderweitig verschlüsselt, **muss** der Name der Datei so geändert werden, dass die Komprimierungs- oder Verschlüsselungsmethode enthalten ist. Es wird erwartet, dass zur Übermittlung der Dateien allgemein bekannte Datenverarbeitungsmethoden wie FTP, SFTP oder HTTP REST angewendet werden; es **dürfen** aber auch andere Methoden verwendet werden.

7.2 Dateinamenkonvention

Dieser Abschnitt beschreibt die Konvention zur Vergabe von Dateinamen.

Bei der Speicherung von Berichten zu Glücksspielaktivitäten als statische Dateien in Dateisystemen sollte die folgende Namenskonvention verwendet werden.

Filename.xml

Bei der Vergabe von Dateikennungen **muss** der [a-zA-Z0-9_\-+]-Codierungsstandard verwendet und die Groß- und Kleinschreibung der Buchstaben beachtet werden. Dateikennungen **dürfen** maximal 255 Zeichen lang sein und **müssen** wie folgt aus mehreren Datenelementen, getrennt durch ein Hashtag (#), zusammengesetzt sein:

jurisdictionCode#operatorId#submitterId#partitionId#periodType#periodStart#
reportId#sequenceNumber#specialId

In Unterabschnitt 7.3 sind die Datenelemente festgelegt.

Die Sequenznummer `seqNumber` **muss** links auf sechs Stellen mit Nullen aufgefüllt werden und **muss** immer bei „000001“ beginnen.

Die Berichtsnamensegmente **müssen** durch ein Hashtag-Zeichen getrennt werden. Mit Ausnahme des `specialId`-Segments muss das Hashtag-Zeichen auch dann enthalten sein, wenn der Wert eines Segments `<empty>` ist.

Wenn der Bericht nicht das Ergebnis einer besonderen Anfrage ist, d. h. der Wert für `specialId` `<empty>` entspricht, **muss** das Element `specialId` und das vorstehende Hashtag in der Dateikennung weggelassen werden. Der Beginn des Zeitraums `periodStart` **muss** im Format „YYYYMMDD“ dargestellt werden. Die Dateinamenerweiterung **muss** „.xml“ lauten.

7.3 Struktur des XML-Dokuments

Obwohl diese Norm die Erstellung verschiedener Arten von Datenstrukturen und deren Übermittlung an Aufsichtsbehörden erlaubt, ist in dieser Version der Norm nur eine Art der Datenstruktur für die Berichterstattung festgelegt.

Dieser Abschnitt beschreibt die Struktur der in dieser Spezifikation festgelegten Berichte. Die Dokumentstruktur wurde einfach und einheitlich, aber auch flexibel gestaltet, um eine Anpassung durch Anwender zu ermöglichen.

Die in diesem Dokument definierten Datentypen und Datenelemente sind in Datendomänen organisiert (siehe Bild 3). Die Domänen sind als Ebene 0 bis Ebene 5 definiert, wobei die Ebene 0 die Ausgangsebene und die Ebene 5 die höchste Ebene darstellt. Von der höchsten Ebene an schließt jede Domäne die vorhergehende ein. Die Ebene 0 besitzt keine Einschlüsse.

Level	Beschreibung
5	Definiert die Norm des CEN/TC 456
4	Definiert die Berichtsstruktur und die Art der Berichte
3	Definiert die einfachen und komplexen Arten, die in den in Level 4 definierten Berichten verwendet wurden
2	Grundlegende Einfache und komplexe Arten
1	Grundlegende Arten von Listen
0	Grundlegende Arte von allgemeinen Daten

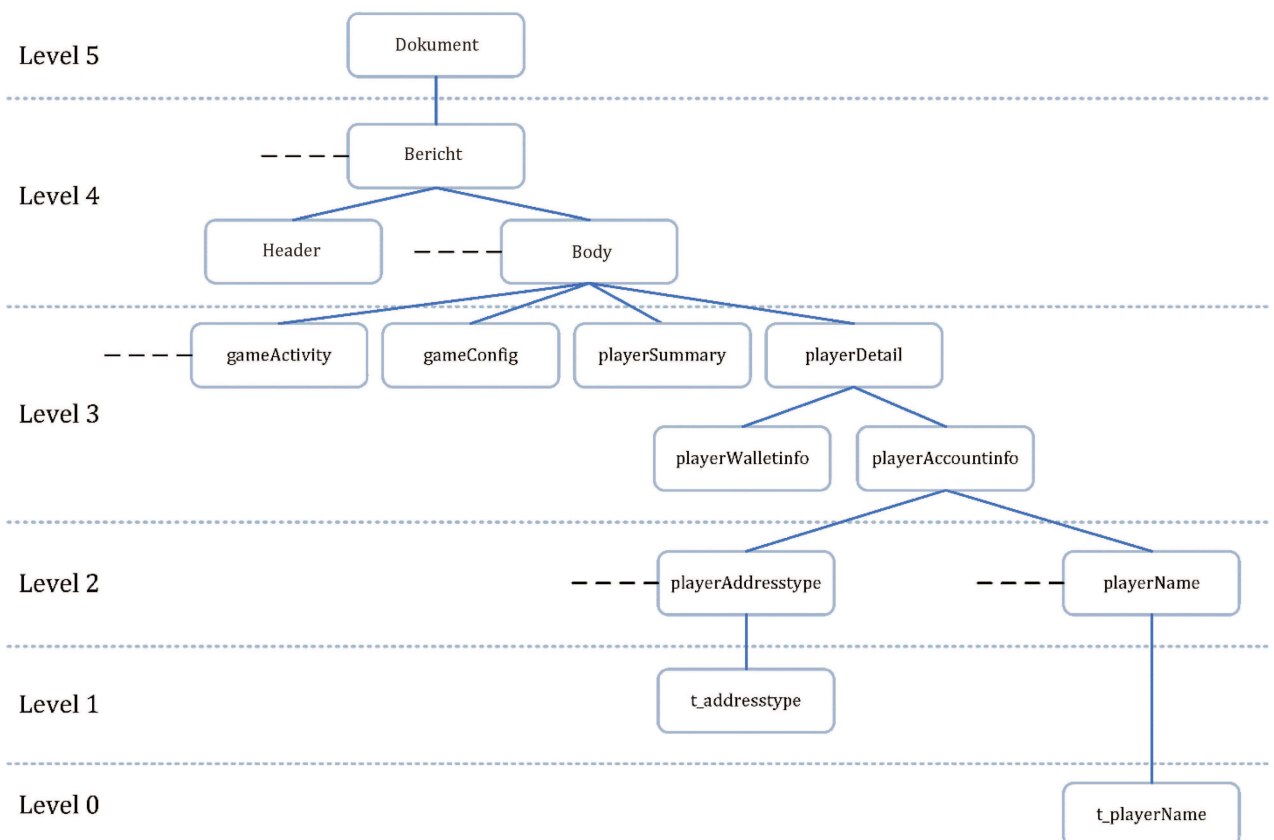


Bild 3

Die in der Norm festgelegten Datendomänen sind Teil des Namensraums „cen 456“ (Präfix „cen“). Anwender der Norm **dürfen** ihre eigenen Datendomänen erstellen. Dies kann auf Ebene 3 und Ebene 4 erfolgen, wobei ein separater Namensraum verwendet werden **muss**. Die Norm selbst **darf** nicht geändert werden — Änderungen **müssen** in Form von Ergänzungen vorgenommen werden.

Es wird empfohlen, dass der Namensraum dem Rechtshoheitsgebietscode entspricht, z. B. „ES“, „DE“ usw. Neue Datenelemente **dürfen** nur die Datentypen auf der Ebene 0 bis Ebene 2 verwenden.

Auf höchster Ebene sieht das Standardschema für das XML-Dateidokument wie folgt aus:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs=http://www.w3.org/2001/XMLSchema
xmlns:cen="urn:CEN:OGR:1.0:CEN:ogr" targetNamespace="urn:CEN:OGR:1.0:CEN:ogr"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:include schemaLocation="tc456_level4.xsd"/>
  <xs:element name="document" type="cen:c_document"/>
  <xs:complexType name="c_document">
    <xs:choice>
      <xs:element ref="cen:report"/>
    </xs:choice>
  </xs:complexType>
</xs:schema>
```

7.4 Dokumenttypen

7.4.1 Einleitung

Obwohl mehrere Dokumenttypen (siehe Tabelle 18) für die Verwendung innerhalb dieser Spezifikation infrage kommen, wurde nur der Dokumenttyp `report` vollständig entwickelt und in den aktuellen Anwendungsbereich dieser Norm eingeschlossen. Deshalb sind nur der Dokumenttyp `report` sowie die dazugehörigen untergeordneten regulatorischen Meldungen in diesem Dokument festgelegt und in die dieser Spezifikation beiliegenden XML-Schemata eingeschlossen.

Anwender sollten keine eigenen Dokumenttypen erstellen, da diese für die Dateistruktur der Norm grundlegend sind und auf höchster Ebene (Level 4) des XML-Schemas definiert werden.

Bild 4 zeigt die Dokumenttypen, die innerhalb dieses Dokuments erstellt wurden.

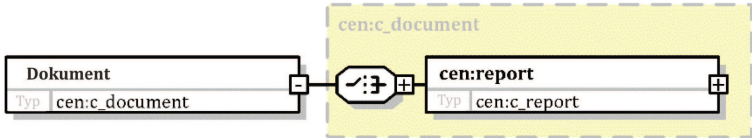


Bild 4

Tabelle 18 — Dokumenttypen

c_report	Das Dokument (die Datei) enthält einen Bericht.
----------	---

7.4.2 Element „Berichten von Daten“ (Report)

Alle periodischen Berichte und alle Fast-Echtzeit-Berichte weisen ein gemeinsames Wurzelement (`report`) auf. Die Inhalte dieses Elements beschreiben die Struktur des Berichts, die wie folgt aussieht:

Das Element „Report“ besteht aus einem Header (`header`) und eine der Berichtsarten (siehe Bild 5).

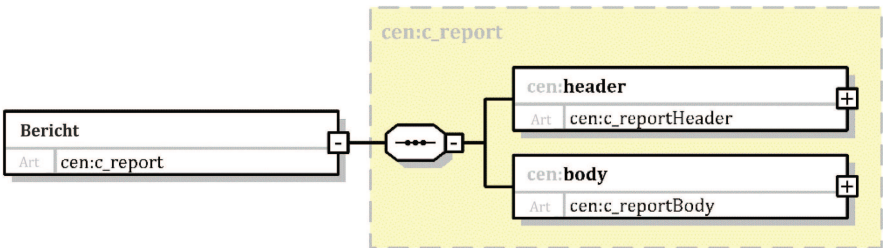


Bild 5

7.4.2.1 Element „Header“ (header)

7.4.2.1.1 Allgemeines

Der Header ist ein obligatorisches Standard-Datenelement vom Typ „c_reportHeader“ (siehe Tabelle 19). Seine Struktur ist in Bild 6 dargestellt.

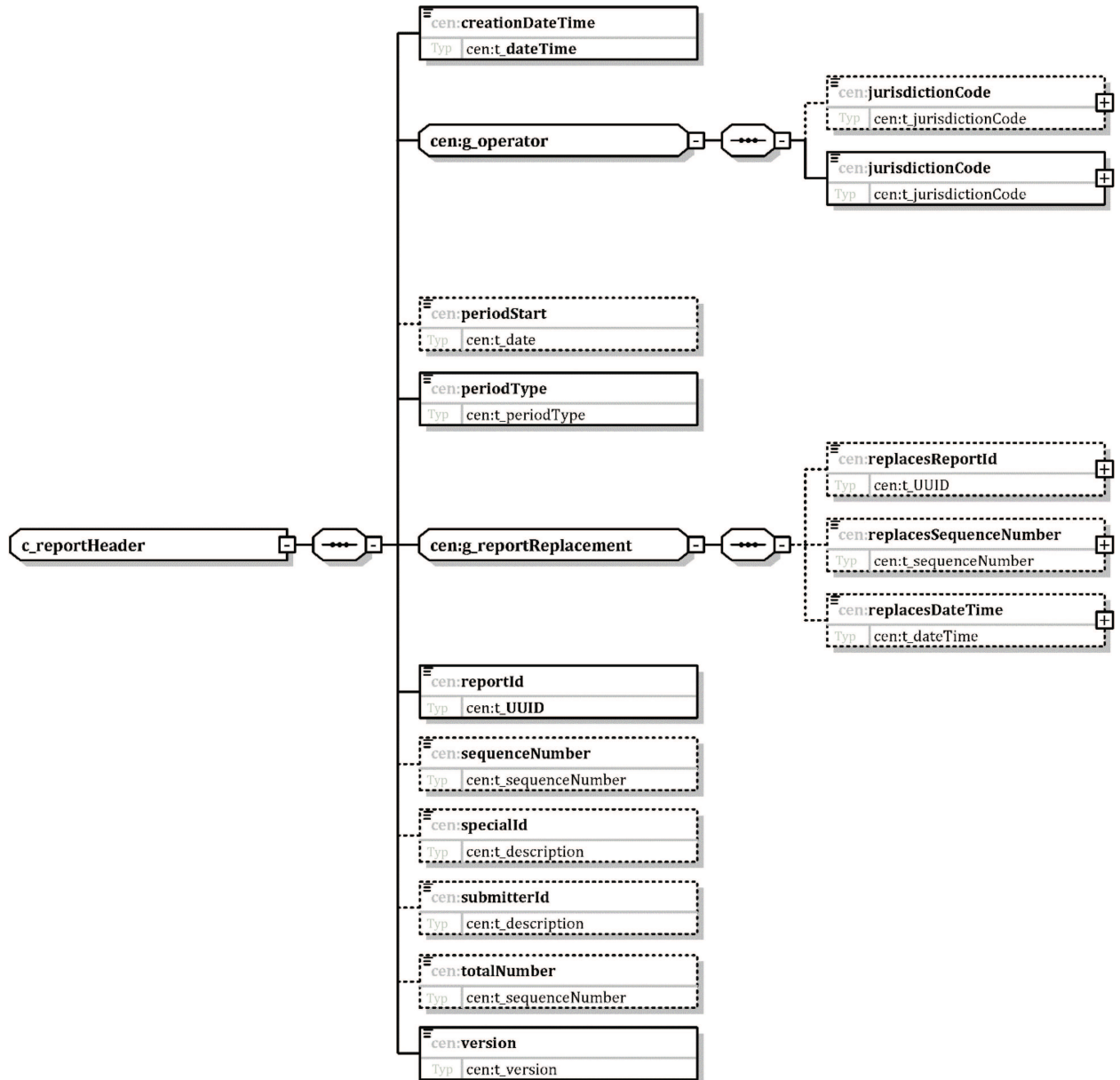


Bild 6

Tabelle 19 — Elemente von „reportHeader“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
creationdateTime	type: t_dateTime minOcc: 1 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der Erstellung des Berichts.
jurisdictionCode	type: t_jurisdictionCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Rechtshoheitsgebietscode; Rechtshoheitsgebiet, in dem der Bericht eingereicht wird.
operatorId	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Betreiberkennung; Betreiber, der den Bericht einreicht.
partitionId	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Partitionskennung; Für weitere Details siehe „Partitionskennung“ (partitionId).
periodStart	type: t_date minOcc: 0 maxOcc: 1	Startdatum des Zeitraums; gibt das Datum an, an dem der Zeitraum beginnt; bei Bedarf dürfen genauere Datums-/Uhrzeitangaben in einzelnen Berichten enthalten sein. Für weitere Details siehe „Zeitraumtyp“ (t_periodType).
periodType	type: t_periodType minOcc: 1 maxOcc: 1	Zeitraumtyp; gibt den Abrechnungszeitraum an, für den der Bericht erstellt wurde. Für weitere Details siehe „Zeitraumtyp“ (t_periodType).
replacesReportId	type: t_UUID minOcc: 0 maxOcc: 1	Kennung des zu ersetzenden Berichts; kennzeichnet eindeutig den zu ersetzenden ursprünglichen Datensatz. Für weitere Details siehe „Kennung des zu ersetzenden Berichts“ (replacesReportId).
replacesSequenceNumber	type: t_sequenceNumber minOcc: 0 maxOcc: 1	Sequenznummer des zu ersetzenden Teilsatzes; kennzeichnet eindeutig den zu ersetzenden Teilsatz der ursprünglichen Daten. Für weitere Details siehe „Kennung des zu ersetzenden Berichts“ (replacesReportId).
replacesDateTime	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Ersetzt Datum/Uhrzeit; Datum/Uhrzeit der Erstellung des ursprünglichen Berichts, d. h. dateTime des ursprünglichen Berichts. Für weitere Details siehe „Kennung des zu ersetzenden Berichts“ (replacesReportId).
reportId	type: t_UUID minOcc: 1 maxOcc: 1	Berichtskennung; kennzeichnet eindeutig den im Bericht enthaltenen Datensatz. Für weitere Details siehe „Berichtskennung“ (reportId).
sequenceNumber	type: t_sequenceNumber minOcc: 0 maxOcc: 1	Sequenznummer; Für weitere Details siehe „Sequenznummer“ (sequenceNumber).

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
specialId	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Kennung der besonderen Anfrage; muss bei Standardberichten auf <empty> festgelegt oder weggelassen werden; muss bei besonderen Anfragen eingeschlossen und auf einen anderen Wert als <empty> festgelegt werden. Für weitere Details siehe „Kennung der besonderen Anfrage“ (specialId).
submitterId	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Kennung der einreichenden Stelle; Für weitere Details siehe „Kennung der einreichenden Stelle“ (submitterId).
totalNumber	type: t_sequenceNumber minOcc: 0 maxOcc: 1	Gesamtanzahl der Berichte in der Sequenz; Für weitere Details siehe „Sequenznummer“ (sequenceNumber).
version	type: t_version minOcc: 1 maxOcc: 1	Kennzeichnet die Version der OGR-Spezifikation, die zur Erstellung des Berichts verwendet wurde.

7.4.2.1.2 Versionskennung (version)

Das Element `version` wird verwendet, um die Version der zur Erstellung eines Berichts verwendeten Spezifikation zu kennzeichnen. Für den Aufbau der Versionsnummer **muss** ein durch Punkte getrenntes Format verwendet werden. Beispiel: Die Version 1.0 **muss** als Zeichenfolge „1.0“ dargestellt werden. Überflüssige führende oder angehängte Zeichen **müssen** gelöscht werden. Beispiel: „v1.0“ **muss** als „1.0“ dargestellt werden.

7.4.2.1.3 Kennung der einreichenden Stelle (submitterId)

Das Element `submitterId` wird verwendet, um eine bestimmte Stelle eindeutig zu kennzeichnen, die Daten für einen Betreiber einreicht. Die genaue Verwendung hängt von den Anforderungen des Betreibers und des Rechtshoheitsgebiets ab. Die Kennung der einreichenden Stelle könnte sich auf verschiedene vom Betreiber eingesetzte Systeme oder verschiedene für den Betreiber arbeitende Anbieter beziehen. Für die Zuweisung von Kennungen für einreichende Stellen ist der Betreiber zuständig. Um Konflikte zu vermeiden, sollte jede Kennung für einreichende Stellen eindeutig sein.

Wenn Kennungen für einreichende Stellen als Teil von Dateikennungen verwendet werden, dann dürfen Zeichen, die in Zielbetriebssystemen Fehler in Dateikennungen verursachen würden, NICHT verwendet werden.

7.4.2.1.4 Partitionskennung (partitionId)

Das Element `partitionId` wird verwendet, um eine bestimmte Partition oder einen bestimmten Teilsatz von Daten von einer einreichenden Stelle zu kennzeichnen. Die genaue Verwendung hängt von den Anforderungen des Betreibers und des Rechtshoheitsgebiets ab. Die Partitionskennung könnte den vorgesehenen Bestimmungsort für einen Bericht darstellen, z. B. einen Datentresor. Alternativ könnte sie verschiedene Reihen von Berichten kennzeichnen, die von verschiedenen Systemen generiert wurden, die von der gleichen einreichenden Stelle betrieben werden. Für die Zuweisung von Partitionskennungen ist der Betreiber zuständig. Um Konflikte zu vermeiden, sollte jede Partitionskennung eindeutig sein.

Wenn Partitionskennungen als Teil von Dateikennungen verwendet werden, dann **dürfen** Zeichen, die in Zielbetriebssystemen Fehler in Dateikennungen verursachen würden, NICHT verwendet werden.

7.4.2.1.5 Berichtskennung (reportId)

Das Element `reportId` kennzeichnet eindeutig den Datensatz, der an ein Rechtshoheitsgebiet gemeldet wird. Die Berichtskennung **muss** in Form eines universell eindeutigen Kennzeichens wie in ISO/IEC 9834-8:2014 festgelegt aufgebaut sein.

Der zu einer bestimmten Berichtskennung gehörende Datensatz **darf** in mehreren Berichten an ein Rechtshoheitsgebiet übermittelt werden. Beispiel: Ein großer Datensatz, z. B. alle Spielerregistrierungsangaben für einen Anbieter, **darf** beispielsweise in mehreren Berichten an ein Rechtshoheitsgebiet übermittelt werden. In solchen Fällen **muss** in allen Berichten zu diesem Datensatz die gleiche Berichtskennung verwendet werden. Das Element „Sequenznummer“ dient dazu, einen zu einer Berichtskennung gehörenden bestimmten Bericht eindeutig zu kennzeichnen. Für weitere Details siehe Element „Sequenznummer“ (`sequenceNumber`).

7.4.2.1.6 Sequenznummer (sequenceNumber)

Das Element „Sequenznummer“ wird verwendet, wenn ein großer Datensatz zu Berichterstattungszwecken in mehrere Teilsätze geteilt werden muss. Es kennzeichnet einen bestimmten Teilsatz des großen Datensatzes. Die Berichtskennung kennzeichnet den gesamten Datensatz; die Sequenznummer kennzeichnet einen Teilsatz innerhalb dieses Datensatzes. Beim Senden der Daten **muss** das Quellsystem mit jedem Teilsatz die Gesamtzahl der Teilsätze übermitteln, die den gesamten Datensatz ausmachen. Dies entspricht der letzten verwendeten `sequenceNumber`. Wenn der Datensatz beispielsweise in fünf (5) Teilsätze aufgeteilt wird, **muss** der letzte Wert von `sequenceNumber` fünf (5) entsprechen.

Die Sequenznummer **muss** aus einer streng ansteigenden Zahlenreihe aufgebaut sein, die bei 1 beginnt und jeweils um 1 erhöht wird. Das bedeutet, dem ersten zu einer Berichtskennung gehörenden Bericht **muss** die Sequenznummer 1, dem zweiten Bericht die Sequenznummer 2 usw. zugewiesen werden. Für jede neue Berichtskennung **muss** eine neue Zahlenreihe verwendet werden. Wird der gesamte Datensatz in einem einzigen Bericht übermittelt, **muss** die Sequenznummer einfach auf 1 festgelegt werden.

Das Element `totalNumber` enthält den Wert der letzten Sequenznummer, die zusammen mit einer bestimmten Berichtskennung verwendet wird. Wird der gesamte Datensatz in einem einzigen Bericht übermittelt, **muss** die Gesamtzahl genauso wie die Sequenznummer auf 1 festgelegt werden.

7.4.2.1.7 Kennung der besonderen Anfrage (specialId)

Das Element `specialId` wird verwendet, um anzugeben, dass ein Bericht das Ergebnis einer besonderen Anfrage von einem Rechtshoheitsgebiet ist. Beispiel: eine besondere Anfrage von einem Rechtshoheitsgebiet zur Meldung aller Einzahlungen und Abhebungen eines Spielers in einem bestimmten Zeitraum. Das Vorgehen zum Stellen von besonderen Anfragen wird in der Spezifikation nicht beschrieben; es wird nur der Mechanismus zur Meldung der Ergebnisse einer besonderen Anfrage beschrieben.

Wie Standardberichte werden besondere Anfragen nach Abrechnungszeitraum organisiert. Betrifft eine besondere Anfrage mehrere Abrechnungszeiträume, werden mehrere Berichte generiert. In ähnlicher Weise verwenden besondere Anfragen das Format einer der beiden innerhalb der Spezifikation beschriebenen Berichtsarten. Wenn für eine besondere Anfrage mehrere Berichtsarten erforderlich sind, werden mehrere Berichte generiert.

Um besondere Anfragen von Standardberichten zu unterscheiden, wird die Kennung der besonderen Anfrage in das Element `gamingReport` der resultierenden Berichte eingeschlossen. Sie sollte auch an den standardisierten Namen dieser Berichte angehängt werden. Für weitere Details siehe „Dateinamenkonvention“.

In den meisten anderen Aspekten gleichen sich besondere Anfragen und Standardberichte sehr. Der primäre Unterschied ist, dass besondere Anfragen nur die speziell vom Rechtshoheitsgebiet angeforderten Daten enthalten; in Standardberichten ist der vollständige in diesem Dokument festgelegte Datensatz enthalten. Die von einem Rechtshoheitsgebiet angeforderten Daten **dürfen** einen Teilsatz des normalerweise gemeldeten vollständigen Datensatzes darstellen.

Für die Zuweisung von Kennungen für besondere Anfragen ist das Rechtshoheitsgebiet und/oder der Betreiber zuständig. Um Konflikte zu vermeiden, sollte jede Kennung einer besonderen Anfrage eindeutig sein.

Wenn Kennungen für besondere Anfragen in den Dateikennungen als Teil der resultierenden Berichte eingeschlossen werden, dann **dürfen** Zeichen, die in Zielbetriebssystemen Fehler in Dateikennungen verursachen würden, NICHT verwendet werden.

7.4.2.1.8 Kennung des zu ersetzenden Berichts (replacesReportId)

Wenn ein Bericht einen zuvor eingereichten Bericht ersetzen soll, **muss** das Element `replacesReportId` die `reportId` des zuvor eingereichten Berichts enthalten; andernfalls **muss** das Element `replacesReportId` weggelassen werden.

Wenn ein Bericht einen einzelnen Bericht in einer Reihe ersetzen soll, **muss** das Element `replacesSequenceNumber` auf die `sequenceNumber` des ursprünglichen Berichts festgelegt werden; andernfalls **muss** das Element `replacesSequenceNumber` weggelassen werden, wodurch angezeigt wird, dass alle Berichte in der Reihe ersetzt werden.

Wenn das Element `replacesReportId` verwendet wird, **muss** auch das Element `replacesDateTime` eingeschlossen werden; andernfalls **muss** das Element `replacesDateTime` weggelassen werden.

Wenn das Element `replacesDateTime` eingeschlossen wird, **muss** das Element `replacesDateTime` auf den Wert von `dateTime` festgelegt werden, der bei Einreichen des ursprünglichen Berichts verwendet wurde. Wenn das Element `replacesSeqNumber` eingeschlossen wird, **muss** `replacesDateTime` dem Wert von `dateTime` im Zusammenhang mit der ursprünglichen `sequenceNumber` entsprechen; andernfalls **muss** `replacesDateTime` dem Wert von `dateTime` der ersten `sequenceNumber` im Zusammenhang mit der ursprünglichen Reihe von Berichten entsprechen.

Ein zuvor eingereichter Bericht kann für ungültig erklärt werden, indem er durch einen neuen Bericht ohne Unterelemente ersetzt wird.

7.4.2.2 Element „Meldung von Daten“ (body)

Das Element `header` stellt eine Beschreibung und einen Kontext für den generierten Bericht bereit. Diese Daten schließen neben anderen Elementen den vom Bericht abgedeckten Zeitraum, den Betreiber, der den Bericht generiert hat, und den Namen des Berichts ein. Das Element `body` enthält die Berichtsdaten selbst als Unterelemente. Die Namen der Unterelemente kennzeichnen die Art der eingereichten Berichtsdaten. Alle Unterelemente innerhalb eines `body`-Elements **sollten** demselben Typ angehören, z. B. alle Unterelemente von `gameSummary` oder alle Unterelemente von `playerRegistration`. Unterelemente eines `body`-Elements **dürfen** allerdings auch unterschiedlichen Typen angehören.

Im Folgenden sind die in den einzelnen Abschnitten dieses Dokuments ausführlich beschriebenen Standardberichte (siehe Tabelle 21^{N1}) aufgeführt:

N1 Nationale Fußnote: Gemeint ist Tabelle 20.

Tabelle 20 — Liste der Berichte

Name des Berichts
Spielerregistrierung (playerRegistration)
Spieleraktivität (playerActivity)
Spielerguthaben (playerBalance)
Jackpot-Aktivität (jackpotActivity)
Jackpot-Saldo (jackpotBalance)
Jackpot-Intervall (jackpotInterval)
Jackpot-Konfiguration (jackpotConfig)
Bericht zu den Spielergebnissen (gameResults)
Bericht zur Spielaktivität (gameActivity)
Bericht zur Spielzusammenfassung (gameSummary)
Bericht zur Spielerzusammenfassung (playerSummary)
Bericht zur Jackpot-Zusammenfassung (jackpotSummary)
Bericht zur Zahlungsempfänger-Zusammenfassung (playerSummary)
Bericht zum Spielkapital je Spiel (gameFundsInPlay)
Bericht zum Spielkapital je Spieler (playerFundsInPlay)
Bericht zum Spielkapital je Jackpot (jackpotFundsInPlay)
Bericht zum Spielkapital je Zahlungsempfänger (gameFundsInPlay)
Bericht zur Spielkonfiguration (gameConfig)
Bericht zur Metrik (metricsReport)
Bericht zum Umrechnungskurs (exchangeRate)
Bericht zur Aufspaltung (_splitsReport)
Wiederholung des Spielkapitals je Spiel (gameInPlayRecap)
„Business-to-Business“-Bericht (b2b)

7.5 Einfache Datentypen

7.5.1 Einleitung

In diesem Abschnitt der Spezifikation **darf** auf einfache Datentypen Bezug genommen werden, auf die auch in anderen Abschnitten der Spezifikation Bezug genommen wird. Jene einfachen Datentypen werden ausführlich in dem Abschnitt der Spezifikation beschrieben, in dem allgemeine Datentypen behandelt werden. In diesem Abschnitt werden nur diejenigen einfachen Datentypen beschrieben, die nicht in dem zuvor genannten Abschnitt beschrieben werden (siehe Tabelle 21).

7.5.2 Tabelle der einfachen Datentypen

Tabelle 21 — Einfache Datentypen

Datentyp	Beschränkungen	Beschreibung
t_sequenceNumber	type: xs:int minIncl: 1	Sequenznummer
t_version	type: xs:string maxLen: 8	Version; kennzeichnet die Version der verwendeten OGR-Spezifikation

8 Berichterstattung über Spielerregistrierungen

8.1 Einleitung

Dieser Abschnitt beschreibt die Berichte, die verwendet werden können, um Spielerregistrierungsangaben zu überwachen, die von Betreibern nach dieser Spezifikation erfasst wurden. Die zu einem Spieler gemeldeten Informationen umfassen den Namen, die Adresse, die Telefonnummer, die Identifikation, die Spitznamen, den Status usw. des Spielers. Diese Berichte können der Erfüllung verschiedener aufsichtsrechtlicher Berichtserstattungsanforderungen dienen. Zum Beispiel:

- monatlich; Spielerregistrierungsangaben können für alle Spieler gemeldet werden, die beim Betreiber registriert sind, außer Spieler mit geschlossenen Konten. Spieler mit geschlossenen Konten können in dem Monat gemeldet werden, in dem das Konto geschlossen wurde, und brauchen nicht mehr gemeldet werden, solange das Konto geschlossen bleibt,
- täglich; Spielerregistrierungsangaben können für Spieler gemeldet werden, die sich im Laufe des Tages registriert haben oder die im Laufe des Tages Änderungen an ihren Registrierungsangaben vorgenommen haben, und
- in Fast-Echtzeit; es können neue Spielerregistrierungen sowie Aktualisierungen von vorhandenen Registrierungsangaben gemeldet werden.

8.2 Periodische und Fast-Echtzeit-Berichte

8.2.1 Bericht zur Spielerregistrierung (playerRegistration)

8.2.1.1 Einleitung

Der Bericht `playerRegistration` wird zur Meldung von Spielerregistrierungsangaben verwendet. Bei Verwendung dieses Berichts **müssen** die Unterelemente des Elements `body` Unterelemente von `playerBalance` sein. Der Bericht `playerRegistration` **darf** als Fast-Echtzeit-Bericht oder als periodischer Bericht gesendet werden.

Soweit die Spielerregistrierungsangaben von der Aufsichtsbehörde verlangt werden, **müssen** die Spielerregistrierungsangaben immer vollständig gemeldet werden. Spielerregistrierungsangaben, die nicht von der Aufsichtsbehörde verlangt werden, sollten vom Betreiber weggelassen werden. Die neuesten vom Betreiber gemeldeten Angaben ersetzen alle zuvor für den Spieler gemeldeten Angaben.

8.2.1.2 Element „Spielerregistrierung“ (playerRegistration)

Die folgende Tabelle 22 beschreibt die Inhalte des Elements playerRegistration.

Tabelle 22 — Elemente von „playerRegistration“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
lastUpdate	type: t_dateTime minOcc: 1 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Aktualisierung der Spielerregistrierungsinformationen.
player	type: c_player minOcc: 1 maxOcc: 1	Identifiziert den Spieler. Für weitere Details siehe „Spieler“ (c_player).
playerInfo ¹	type: c_playerInfo minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält den Namen und weitere identifizierende Informationen eines Spielers, der eine natürliche Person ist. Für weitere Details siehe „Informationen zum Spieler“ (c_playerInfo).
entityInfo ¹	type: c_entityInfo minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält den Namen und weitere identifizierende Informationen eines Spielers, der keine natürliche Person, sondern ein anderer Typ einer juristischen Einheit ist. Für weitere Details siehe „Informationen zur Einheit“ (c_entityInfo).
playerStatus	type: c_playerStatus minOcc: 1 maxOcc: 1	Enthält den Status des Spielers. Für weitere Details siehe „Spielerstatus“ (c_playerStatus).
playerAddresses	type: c_addressList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von Adressen des Spielers. Für weitere Details siehe „Spieleradressen“ (c_playerAddresses).
playerPhones	type: c_PhoneList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von Telefonnummern des Spielers. Für weitere Details siehe „Spielertelefone“ (c_playerPhones).
playerIdentifications	type: c_playerIdentificationList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von amtlichen IDs des Spielers. Für weitere Details siehe „Spieleridentifikationen“ (c_playerIdentificationList).
playerNicknames	type: c_playerNicknameList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von Spitznamen des Spielers. Für weitere Details siehe „Spitznamen des Spielers“ (c_playerNicknameList).
playerLimits	type: c_playerLimitList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von Beschränkungen für den Spieler. Für weitere Details siehe „Spielerbeschränkungen“ (c_playerLimits).
playerExclusions	type: c_playerExclusionList minOcc: 0 maxOcc: 1	Enthält eine Liste von Ausschlüssen für den Spieler. Für weitere Details siehe „Spielerausschlüsse“ (c_playerExclusions).

¹ Auswahl: Es **darf** nur ein Element eingeschlossen werden: playerInfo **oder** entityInfo.

8.3 Komplexe Datentypen

8.3.1 Einleitung

In diesem Abschnitt der OGR-Spezifikation **darf** auf komplexe Datentypen Bezug genommen werden, auf die auch in anderen Abschnitten der OGR-Spezifikation Bezug genommen wird. Jene komplexen Datentypen werden ausführlich in dem Abschnitt der OGR-Spezifikation beschrieben, in dem allgemeine Datentypen behandelt werden. In diesem Abschnitt werden nur diejenigen komplexen Datentypen beschrieben, die nicht in dem zuvor genannten Abschnitt beschrieben werden.

8.3.2 Informationen zum Spieler (c_playerInfo)

Der Datentyp `c_playerInfo` (siehe Tabelle 23) umfasst allgemeine beschreibende Informationen zu einem Spieler, der eine natürliche Person ist, einschließlich des Namens, des Geburtstags und des Geschlechts des Spielers.

Tabelle 23 — Elemente von „c_playerInfo“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
givenName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: ∞	Vorname(n) des Spielers; rekursiv, d. h. so viele wie erforderlich; entsprechend ISO 20022 (Normenreihe).
middleName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: ∞	Zweite(r) Vorname(n) des Spielers; rekursiv, d. h. so viele wie erforderlich; entsprechend ISO 20022 (Normenreihe). Die Namen müssen in der Reihenfolge eingegeben werden, wie sie auf rechtsgültigen Dokumenten angegeben sind.
familyName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: ∞	Nachname(n) des Spielers; rekursiv, d. h. so viele wie erforderlich; entsprechend ISO 20022 (Normenreihe).
nationality	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Nationalität des Spielers; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
residence	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Wohnsitzland des Spielers; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
taxSubJurisdiction	type: t_countrySubDivision minOcc: 0 maxOcc: 1	Steuerjurisdiktion des Spielers; Jurisdiktion, der die Spielsteuern zugeordnet werden sollten; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
personalIdCode	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Von einer Regierung vergebener Identifikationscode für eine Person.
birthDate	type: t_date minOcc: 0 maxOcc: 1	Geburtsdatum des Spielers. Nach RFC 3339.

Element	Beschränkungen	Beschreibung
birthCountry	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Geburtsland des Spielers; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
birthSubDivision	type: t_countrySubDivision minOcc: 0 maxOcc: 1	Länderuntereinheit (Staat/Bundesland) der Geburt des Spielers; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
birthCity	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Geburtsort des Spielers. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
deathDate	type: t_date minOcc: 0 maxOcc: 1	Sterbedatum des Spielers. Nach RFC 3339.
gender	type: t_genderType minOcc: 0 maxOcc: 1	Geschlecht des Spielers. Nach geänderter ISO 5218 mit einem „OGR_“-Präfix; die Werte sind (unbekannt - 0, männlich - 1, weiblich - 2, andere - 3, nicht zutreffend - 9).
emailAddress	type: t_emailAddress minOcc: 0 maxOcc: 1	E-Mail-Adresse des Spielers. Nach RFC 2822: Internet Message Format.
userLogin	type: t_description minOcc: 1 maxOcc: 1	Login oder Profilname, der von einem Spieler zur Anmeldung auf der Website des Betreibers verwendet wird.
testAccount	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Angabe, ob es sich hierbei um ein Testkonto des Spielers handelt.
adminAccount	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Angabe, ob es sich hierbei um ein Administratorkonto des Spielers handelt.
lastChange	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Änderung; Datum/Uhrzeit, an dem/zu der der Eintrag zuletzt geändert wurde.

8.3.3 Informationen zur Einheit (c_entityInfo)

Der Datentyp `c_entityInfo` (siehe Tabelle 24) umfasst allgemeine beschreibende Informationen zu einem Spieler, der keine natürliche Person, sondern ein anderer Typ einer juristischen Einheit ist, z. B. eine Körperschaft. Die Informationen schließen den Namen der Einheit, das Datum der Gründung der Einheit usw. ein.

Tabelle 24 — Elemente von „c_entityInfo“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
entityName	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Name der Einheit.
nationality	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Nationalität der Einheit. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
residence	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Wohnsitzland der Einheit, d. h. das Land, aus dem die Einheit operiert. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
taxSubJurisdiction	type: t_countrySubDivision minOcc: 0 maxOcc: 1	Code für den Staat/das Bundesland der Steuerjurisdiktion der Einheit. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
formationDate	type: t_date minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum der Gründung der Einheit.
formationCountry	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Land der Gründung der Einheit; entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
formationSubDivision	type: t_countrySubDivision minOcc: 0 maxOcc: 1	Länderuntereinheit (Staat/Bundesland) der Gründung der Einheit. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
dissolutionDate	type: t_date minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum der Auflösung der Einheit.
entityType	type: t_entityType minOcc: 0 maxOcc: 1	Art der Einheit, z. B. Körperschaft oder Gesellschaft.
emailAddress	type: t_emailAddress minOcc: 0 maxOcc: 1	E-Mail-Adresse der Einheit.
testAccount	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Angabe, ob es sich hierbei um ein Testkonto der Einheit handelt.
adminAccount	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Angabe, ob es sich hierbei um ein Administratorkonto der Einheit handelt.
lastChange	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Änderung; Datum/Uhrzeit, an dem/zum der der Eintrag zuletzt geändert wurde.

8.3.4 Spielerstatus (c_playerStatus)

Der Datentyp c_playerStatus (siehe Tabelle 25, Tabelle 26 und Tabelle 27) enthält Informationen zum Status des Spielers beim Betreiber, einschließlich dem Datum/der Uhrzeit, an dem/zu der der Status geändert wurde.

Tabelle 25 — Elemente von „c_playerStatus“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
playerCurrentStatus	type: c_playerStatusChange minOcc: 1 maxOcc: 1	
playerStatusChangeHistory	type: c_playerStatusChangeList minOcc: 0 maxOcc: 1	
verificationDateTime	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der Überprüfung; Datum/Uhrzeit, an dem/zu der die Registrierungsinformationen der Einheit überprüft wurden.

Tabelle 26 — Elemente von „playerStatusChangeList“

Elemente	Beschränkungen	Beschreibung
playerStatusChange	type: c_playerStatusChange minOcc: 0 maxOcc: ∞	

Tabelle 27 — Unterelemente von „playerStatusChange“

Unterelemente	Beschränkungen	Beschreibung
playerOperatorStatus	type: t_playerStatus minOcc: 0 maxOcc: 1	Status des Spielers beim Betreiber.
playerJurisdictionStatus	type: t_playerStatus minOcc: 0 maxOcc: 1	Status des Spielers bei der Behörde.
playerStatusChangedOn	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Änderung des Status des Spielers.

8.3.5 Spieleradressen (c_addressList)

Der komplexe Datentyp `c_addressList` (siehe Tabelle 28 und Tabelle 29) enthält eine Liste von physischen Adressen des Spielers. Jedes Unterelement `address` enthält Informationen zu einer physischen Adresse, einschließlich Straße, Stadt, Land, Bundesland/Region und Postleitzahl.

Tabelle 28 — Element „c_addressList“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
address	type: c_address minOcc: 0 maxOcc: ∞	Enthält eine Adresse des Spielers.

Tabelle 29 — Unterelement „c_address“

Unterelement	Beschränkungen	Beschreibung
addressType	type: t_addressType minOcc: 0 maxOcc: 1	Adresstyp, z. B. Festnetz oder Mobiltelefon.
addressLine	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: ∞	Das Adressenfeld ist rekursiv. Nach ISO 20022 (Normenreihe). Dieses Feld ist rekursiv. Dies bedeutet, dass zusätzliche Felder erstellt werden, um alle für eine vollständige Adresse erforderlichen Angaben zu erfassen, mit Ausnahme der Angaben, für die bestimmte Felder (wie addressCity, postalCode usw.) vorhanden sind.
addressCity	type: t_description minOcc: 0 maxOcc: 1	Ortsname der Adresse. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
postCode	type: t_postCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Postleitzahl der Adresse. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
subDivision	type: t_countrySubDivision minOcc: 0 maxOcc: 1	Länderuntereinheit (Staat/Bundesland) der Adresse. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
countryCode	type: t_countryCode minOcc: 0 maxOcc: 1	Ländercode der Adresse. Entsprechend Alpha-2-Standard nach ISO 3166-1.
lastChange	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Änderung; Datum/Uhrzeit, an dem/zu der der Eintrag zuletzt geändert wurde.
isDeleted	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Anzeige „Gelöscht“; gibt an, ob der Eintrag logisch gelöscht (verborgen) oder dauerhaft gelöscht (entfernt) wurde.

8.3.6 Telefonnummern des Spielers (c_phoneList)

Der komplexe Datentyp c_phoneList (siehe Tabelle 30 und Tabelle 31) enthält eine Liste von Telefonnummern des Spielers. Jedes Unterelement phone enthält Informationen zu einer Telefonnummer, einschließlich Ländercode und lokaler Nummer.

Tabelle 30 — Element „c_phoneList“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
phone	type: c_phone minOcc: 0 maxOcc: ∞	Enthält eine Telefonnummer des Spielers.

Tabelle 31 — Unterelemente von „c_phone“

Unterelemente	Beschränkungen	Beschreibung
phoneType	type: t_phoneType minOcc: 0 maxOcc: 1	Telefontyp, z. B. Festnetz oder Mobiltelefon. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
phoneCountry	type: t_ituCountry minOcc: 0 maxOcc: 1	Landesvorwahl. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
phoneNumber	type: t_ituNumber minOcc: 1 maxOcc: 1	Telefonnummer. Nach ISO 20022 (Normenreihe).
lastChange	type: t_dateTime minOcc: 0 maxOcc: 1	Datum/Uhrzeit der letzten Änderung; Datum/Uhrzeit, an dem/zur der der Eintrag zuletzt geändert wurde.
isDeleted	type: xs:boolean minOcc: 0 maxOcc: 1	Anzeige „Gelöscht“; gibt an, ob der Eintrag logisch gelöscht (verborgen) oder dauerhaft gelöscht (entfernt) wurde.

8.3.7 Identifikationen des Spielers (c_playerIdentificationList)

Der komplexe Datentyp c_playerIdentificationList (siehe Tabelle 32 und Tabelle 33) enthält eine Liste von amtlichen IDs eines Spielers. Jedes Unterelement playerIdentification enthält Informationen zu einer von einer Regierung vergebenen ID, einschließlich Identifikationstyp, Ländercode, Code für die Untereinheit (Staat/Bundesland) und Identifikationsnummer.

Tabelle 32 — Element „c_playerIdentificationList“

Element	Beschränkungen	Beschreibung
playerIdentification	type: c_playerIdentification minOcc: 0 maxOcc: ∞	Enthält eine amtliche ID des Spielers.