10

VYHLÁŠKA

ze dne 15. ledna 2019

o způsobu oznamování a zasílání informací a přenosu dat provozovatelem hazardních her, rozsahu přenášených dat a jiných technických parametrech přenosu dat

Ministerstvo financí stanoví podle § 133 odst. 1 písm. a) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách:

ČÁST PRVNÍ
OBECNÁ USTANOVENÍ

HLAVA I
ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ

§ 1

Předmět úpravy

Tato vyhláška upravuje způsob oznamování a zasílání informací a přenosu dat provozovatelem hazardní hry (dále jen „provozovatel“) orgánům vykonávajícím dozor podle zákona o hazardních hrách, rozsah přenášených dat a jiné technické parametry přenosu dat, a to v podobě

a) vzdáleného přístupu, kterým je zabezpečený dálkový přístup k serveru provozovatele poskytujícímu chronologický přehled o herních a finančních datech,

b) denního herního výkaznictví,

c) denního herního zápisu a

d) oznámení nebo zasílání jiných informací orgánům vykonávajícím dozor.

HLAVA II
OBECNÉ POŽADAVKY NA AUTOMATIZOVANÝ VÝSTUP

§ 2

Registrace

(1) Provozovatel oznámí orgánu vykonávajícímu dozor údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování automatizovaného výstupu tak, aby toto sdělení došlo orgánu vykonávajícímu dozor nejpozději 30 dní přede dnem, kdy má být automatizovaný výstup poprvé poskytnut. Provozovatel ve sdělení vedle obecných náležitostí podání dále uvede

a) kvalifikovaný certifikát provozovatele pro uznávanou elektronickou pečeť používaný podle přílohy k této vyhlášce k pečetění souboru,

b) certifikát veřejného klíče provozovatele používaného podle přílohy k této vyhlášce pro účely

1. šifrování souboru,

2. autentizace při šifrovaném autentizovaném přenosu,

c) část adresy internetové stránky provozovatele sloužící podle přílohy k této vyhlášce k sestavení adresy používané k

1. poskytování automatizovaného výstupu,

2. zaslání potvrzovacího balíčku v případě, kdy poskytnutý automatizovaný výstup je formálně správný, a

3. zaslání potvrzovacího balíčku v případě, kdy poskytnutý automatizovaný výstup není formálně správný,

d) další údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování automatizovaného výstupu na straně provozovatele v souladu s přílohou k této vyhlášce.

(2) Orgán vykonávající dozor oznámí provozovateli

a) kvalifikovaný certifikát orgánu vykonávajícího dozor pro kvalifikovanou elektronickou pečeť používaný podle přílohy k této vyhlášce pro pečetění souboru,

b) certifikát veřejného klíče orgánu vykonávajícího dozor používaného podle přílohy k této vyhlášce pro účely

1. šifrování souboru,

2. autentizace při šifrovaném autentizovaném přenosu,

c) adresu internetové stránky orgánu vykonávajícího dozor používanou podle přílohy k této vyhlášce k poskytování potvrzovacího balíčku a

d) další údaje nutné k technickému zabezpečení poskytování automatizovaného výstupu na straně orgánu vykonávajícího dozor v souladu s přílohou k této vyhlášce.

(3) Provozovatel oznámí orgánu vykonávajícímu dozor změnu v údajích podle odstavce 1 písm. a) až d) a den, od kterého se použijí změněné údaje při poskytování automatizovaného výstupu, tak, aby toto sdělení došlo tomuto orgánu nejpozději 5 pracovních dní před tímto dnem.

(4) Orgán vykonávající dozor oznámí provozovateli změnu v údajích podle odstavce 2 a den, od kterého se použijí změněné údaje při poskytování automatizovaného výstupu, tak, aby toto sdělení došlo tomuto provozovateli nejpozději 5 pracovních dní před tímto dnem.

§ 3

Způsob poskytování automatizovaného výstupu

(1) Automatizovaný výstup se poskytuje způsobem podle přílohy k této vyhlášce.

(2) Orgán vykonávající dozor přistoupí k internetové adrese používané k poskytování automatizovaného výstupu nejpozději do 7 dní ode dne, kdy má být automatizovaný výstup poskytnut; to neplatí v případě živelní pohromy nebo jiné mimořádné události.

(3) Orgán vykonávající dozor způsobem podle přílohy k této vyhlášce vytvoří a předá provozovateli potvrzovací balíček obsahující informaci o tom, zda je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný. Orgán vykonávající dozor nepřihlíží k poskytnutému automatizovanému výstupu, který není formálně správný.

(4) Provozovatel poskytuje jednotlivý automatizovaný výstup do okamžiku, kdy mu orgán vykonávající dozor předá potvrzovací balíček ohledně tohoto automatizovaného výstupu.

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

(6) Pro účely poskytování automatizovaného výstupu je automatizovaný výstup formálně správný, pokud

a) je v předepsaném formátu a struktuře,

b) je zapečetěn uznávanou elektronickou pečetí provozovatele,

c) je zašifrován pomocí veřejného klíče orgánu vykonávajícího dozor a

d) neobsahuje herní a finanční data, která do něj zjevně nepatří.

§ 4

Způsob opravy formálních chyb poskytnutého automatizovaného výstupu

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

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

(3) V případě, že je první poskytnutý opravený automatizovaný výstup formálně správný, hledí se na opravovaný automatizovaný výstup, jako by byl formálně správný již při poskytnutí.

§ 5

Způsob opravy věcných chyb poskytnutého automatizovaného výstupu

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

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

chyby odstraní, a sdělí orgánu vykonávajícímu dozor

a) údaje k určení opravovaného automatizovaného výstupu a

b) důvod opravy automatizovaného výstupu.

(3) Lhůta pro načtení adresy používané k poskytování automatizovaného výstupu začne běžet dnem, kdy orgánu vykonávajícímu dozor dojde sdělení podle odstavce 2. Za den poskytnutí opraveného automatizovaného výstupu se považuje den, kdy toto sdělení došlo orgánu vykonávajícímu dozor, nebo den, kdy byl tento automatizovaný výstup skutečně poskytnut, s tím, že rozhodný je den, který nastane později.

(4) Opravovaný automatizovaný výstup také není formálně správný, pokud by v důsledku jeho přijetí přestal být formálně správným některý z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů. Provozovatel ve sdělení podle odstavce 2 uvede údaje k určení tohoto dříve poskytnutého automatizovaného výstupu a opraví v něm formální chyby, které by vznikly v případě přijetí opravovaného automatizovaného výstupu podle věty první.

ČÁST DRUHÁ

VZDÁLENÝ PŘÍSTUP

§ 6

Forma poskytování vzdáleného přístupu

Je-li provozovatel povinen zajistit a předat orgánům vykonávajícím dozor vzdálený přístup, poskytuje vzdálený přístup ve formě automatizovaného výstupu.

§ 7

Požadavky na poskytování vzdáleného přístupu

(1) Při poskytování vzdáleného přístupu se herní a finanční data poskytují způsobem, v rozsahu, formátu a struktuře podle přílohy k této vyhlášce.

(2) Vzdálený přístup poskytuje provozovatel třikrát za kalendářní den za období v délce 8 hodin začínající v

a) 00:00,

b) 08:00 a

c) 16:00.

(3) Pokud v průběhu období podle odstavce 2 písm. a) dojde k

a) zavedení letního času, má toto období délku 7 hodin, a

b) ukončení letního času, má toto období délku 9 hodin.

(4) Provozovatel poskytne vzdálený přístup nejpozději do 8 hodin po uplynutí období, za které je vzdálený přístup poskytován.

ČÁST TŘETÍ

DENNÍ HERNÍ VÝKAZNICTVÍ A DENNÍ HERNÍ ZÁPIS

§ 8

Forma poskytování denního herního výkaznictví a denního herního zápisu

Provozovatel poskytuje denní herní výkaznictví a denní herní zápis ve formě automatizovaného výstupu.

§ 9

Požadavky na poskytování denního herního výkaznictví

(1) V denním herním výkaznictví se herní a finanční data poskytují způsobem, v rozsahu, a to základním nebo rozšířeném, formátu a struktuře podle přílohy k této vyhlášce.

(2) Provozovatel poskytuje v denním herním výkaznictví herní a finanční data nejméně v základním rozsahu. Neuvádí-li příloha k této vyhlášce jinak, tvoří herní a finanční data v ní uvedená základní rozsah denního herního výkaznictví.

(3) Provozovatel může poskytovat v denním herním výkaznictví herní a finanční data v rozšířeném rozsahu, které vedle herních a finančních dat v základním rozsahu denního herního výkaznictví dále tvoří herní a finanční data o každé hře živé hry, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje.

§ 10

Požadavky na poskytování denního herního zápisu

V denním herním zápise se herní a finanční data

poskytují způsobem, v rozsahu, formátu a struktuře podle přílohy k této vyhlášce.

§ 11

Provozní den

(1) Denní herní výkaznictví a denní herní zápis obsahují údaje za jednotlivé provozní dny.

(2) Provozním dnem se pro účely poskytování automatizovaného výstupu rozumí časový úsek, během něhož provozovatel provozuje v herním prostoru hazardní hry, započatý v daném kalendářním dni a vymezený

a) provozní dobou, nebo

b) jiným vhodným způsobem v délce nepřesahující 24 hodin, v případě nepřetržitého provozu.

(3) Každý okamžik provozu spadá právě do jednoho provozního dne.

(4) V denním herním výkaznictví a denním herním zápise provozovatel za provozní den započatý v

a) prvním kalendářním dni zdaňovacího období daně z hazardních her uvede veškeré údaje, ze kterých je zřejmý pohyb hodnotových žetonů a peněžních prostředků v souvislosti s provozováním her v kasinu a průběh hry a pohyb peněžních prostředků v souvislosti s provozováním binga neprovozovaného jako internetová hra za tento kalendářní den, i pokud by jinak náležely tyto údaje do denního herního výkaznictví nebo denního herního zápisu za předchozí provozní den, a

b) posledním kalendářním dni zdaňovacího období daně z hazardních her uvede pouze ty údaje, ze kterých je zřejmý pohyb hodnotových žetonů a peněžních prostředků v souvislosti s provozováním her v kasinu a průběh hry a pohyb peněžních prostředků v souvislosti s provozováním binga neprovozovaného jako internetová hra za tento kalendářní den.

ČÁST ČTVRTÁ

ZASÍLÁNÍ A OZNAMOVÁNÍ JINÝCH INFORMACÍ ORGÁNŮM VYKONÁVAJÍCÍM DOZOR

§ 12

Způsob zasílání a oznamování informací

(1) Plní-li provozovatel povinnost spočívající v oznámení nebo zasílání jiných informací celnímu úřadu, činí podání datovou zprávou s ověřenou identitou provozovatele nebo jeho zástupce způsobem, kterým se lze přihlásit do jeho datové schránky, nebo podepsanou způsobem, se kterým jiný právní předpis spojuje účinky vlastnoručního podpisu, vždy prostřednictvím formuláře umístěného na internetové stránce Celní správy České republiky.

(2) Není-li formulář dostupný nebo plní-li provozovatel povinnost spočívající v oznámení nebo zasílání jiných informací ministerstvu, činí se podání v elektronické podobě podepsané způsobem, se kterým jiný právní předpis spojuje účinky vlastnoručního podpisu.

ČÁST PÁTÁ

ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

§ 13

Oznámení

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

§ 14

Účinnost

Tato vyhláška nabývá účinnosti dnem 1. června 2019, s výjimkou ustanovení § 2, které nabývá účinnosti dnem 1. dubna 2019.

Ministryně financí:

JUDr. **Schillerová**, Ph.D., v. r.

Příloha k vyhlášce č. 10/2019 Sb.

Automatizovaný výstup

Oddíl 1
Datový balíček obsahující automatizovaný výstup

Pododdíl 1
Název datového balíčku

I. Název datového balíčku pro vzdálený přístup

Datový balíček obsahující automatizovaný výstup pro vzdálený přístup má název ve tvaru:

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

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

II. Název datového balíčku pro denní herní výkaznictví a denní herní zápis

Datový balíček obsahující automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis má název ve tvaru:

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

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

III. Obsah jednotlivých částí názvu datového balíčku

Část názvu datového balíčku	**Obsah části názvu datového balíčku**
<ID Provozovatele>	**Identifikace provozovatele poskytujícího datový balíček** Identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.
<Model>	**Datový model** Jednopísmenné označení datového modelu pro automatizovaný výstup. Uvede se: `M` – denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis. `V` – vzdálený přístup.

Část názvu datového balíčku	Obsah části názvu datového balíčku
<Vykazované období>	**Označení vykazovaného období** U datového balíčku pro vzdálený přístup se uvede: Určení kalendářního dne a hodiny počátku vykazovaného období, za které datový balíček obsahuje data, ve formátu RRRRMMDDHH, kde: RRRR je čtyřciferné označení kalendářního roku. MM je dvouciferné označení kalendářního měsíce (**01** až **12**). DD je dvouciferné označení dne v měsíci (**01** až **31**). HH je dvouciferné označení první hodiny vykazovaného období, za které datový balíček obsahuje data (**00**, **08** nebo **16**). U datového balíčku pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis se uvede: Určení kalendářního měsíce, ze kterého datový balíček obsahuje data, ve formátu RRRRMM, kde: RRRR je čtyřciferné označení kalendářního roku. MM je dvouciferné označení kalendářního měsíce (**01** až **12**).
<Druh hry>	**Druh hazardní hry** Jednopísmenné označení druhu hazardní hry. Uvede se: **L** – loterie. **K** – kursová sázka. **R** – totalizátorová hra. **B** – bingo. **T** – technická hra. **Z** – živá hra.
<Kasino>	**Jedinečný identifikátor kasina** Část položky IDMisto za pomlčkou (identifikátor kasina) uvedená v datovém souboru misto.csv.

Část názvu datového balíčku	Obsah části názvu datového balíčku
<Verze datového balíčku>	**Dvouciferné číslo verze datového balíčku** Číslo verze datového balíčku tvoří souvislou číselnou řadu. Jednociferné číslo verze se zleva doplní nulou. Při prvním poskytnutí datového balíčku s automatizovaným výstupem má číslo jeho verze hodnotu **01**. Při každém opětovném poskytnutí datového balíčku s tímto automatizovaným výstupem se číslo verze zvýší. Číslo verze datového balíčku se nesmí opakovat mezi jednotlivými datovými balíčky, jejichž název má stejné ostatní části.

Pododdíl 2

Požadavky na datové soubory tvořící datový balíček

I. Obecné požadavky na datový soubor

Datový soubor má formát csv s následujícími vlastnostmi:

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

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

6. Záhlaví souboru i záznam jsou tvořeny položkami, které jsou navzájem odděleny znakem středníku (znak s dekadickým kódem 59). Položky jsou uspořádány v pořadí uvedeném ve specifikaci jednotlivých datových souborů.

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

II. Datové typy používané v datových souborech

Název	**Upřesnění**
Celé číslo	Celé číslo v rozsahu -2 147 483 648 až 2 147 483 647. Oddělovače řádů se nepoužívají. V případě kladného čísla se znaménko neuvádí. V případě záporného čísla se uvádí znaménko minus (znak s dekadickým kódem 45). Číslo se zapisuje v desítkové soustavě tak, že každá platná číslice tvoří samostatný znak (znaky s dekadickým kódem 48 – 57). Úvodní nuly se neuvádějí.
Desetinné číslo	Desetinné číslo v rozsahu $3{,}4\times10^{-38}$ až $3{,}4\times10^{38}$. Pro desetinná čísla se použijí pravidla pro celá čísla obdobně. Desetinným oddělovačem je znak čárky (znak s dekadickým kódem 44). Nejvyšší počet desetinných míst je 2, není-li dále uvedeno jinak.
Binární hodnota	Číslice 0 a 1 (znaky s dekadickým kódem 48 a 49).
Text	Řetězec znaků v českém jazyce za použití latinky, není-li výslovně uvedeno jinak. Maximální délka řetězce může být v definici položky omezena. Není-li výslovně uvedeno jinak, nedoplňuje se kratší řetězec do maximální délky.
Datum a čas	Datum a čas spolu s uvedením časového pásma strukturované podle standardu RFC 3339. Datum se od času vždy odděluje znakem **T** a čas se uvede s přesností na desetiny sekund.
Datum	Datum strukturované podle standardu RFC 3339.

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

Pododdíl 3

Obsah automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup

Provozovatel uvede herní a finanční data v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup v datovém balíčku.

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

V datových souborech automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup se v položce metadat verze rozhraní uvede: **`1.0`**

Datový balíček obsahuje následující datové soubory:

Datový soubor I
Údaje o provozovateli

Název datového souboru:

`provozovatel.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje právě jeden záznam s údaji označujícími provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup za jiné období.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor provozovatele

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Uvede se identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení. Uvádí se také úvodní nuly, jsou-li obsaženy v identifikačním čísle provozovatele nebo ve vlastním čísle provozovatele.

Položka 2
Název nebo obchodní firma provozovatele

Strojový název položky:

`ProvozovatelNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název nebo obchodní firma provozovatele uvedená v obchodním rejstříku nebo jiném obdobném rejstříku státu, ve kterém má provozovatel sídlo.

Datový soubor II

Údaje o uživatelském kontě účastníka hazardní hry

Název datového souboru:

`konto.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o uživatelském kontě účastníka hazardní hry zřizovaného podle zákona o hazardních hrách jako trvalé nebo dočasné uživatelské konto, jehož prostřednictvím je umožněna účast na hazardní hře, za kterou je poskytován automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup za jiné období.

Za každé uživatelské konto se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor uživatelského konta

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

V případě, že je účastníkovi hazardní hry prostřednictvím shodného uživatelského konta umožněna účast na více druzích hazardních her, uvede pro toto uživatelské konto ve všech automatizovaných výstupech vždy shodný identifikátor uživatelského konta.

Položka 2

Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 3
Datum a čas zřízení uživatelského konta

Strojový název položky:

`ZrizeniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas zřízení uživatelského konta.

Datový soubor III
Údaje o parametrech uživatelského konta účastníka hazardní hry

Název datového souboru:

`konto_zmeny.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o parametrech nově zřízeného uživatelského konta účastníka hazardní hry a záznamy o jeho změnách pro druh hazardní hry a za období, za které se poskytuje daný automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Při prvním poskytnutí automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup obsahuje datový soubor záznamy o všech aktuálně nastavených parametrech uživatelských kont, jejichž prostřednictvím se účastníci hazardní hry mohou účastnit hazardní hry, ke které je automatizovaný výstup poskytován.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o uživatelském kontu

Strojový název položky:

`IDZaznamUzivKonto`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, kterého se změna parametru uživatelského konta týká.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Položka 3
Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je uživatelské konto zřízeno.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Položka 4
Umožnění účasti na hazardní hře neprovozované jako internetová hra

Strojový název položky:

`Landbased`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda je prostřednictvím uživatelského konta umožněna účast na druhu hazardní hry určeném v položce HraDruh neprovozovaném jako internetová hra.

Uvede se:

0 – účast na hazardní hře neprovozované jako internetová hra není umožněna

1 – účast na hazardní hře neprovozované jako internetová hra je umožněna

Položka 5
Umožnění účasti na internetové hře

Strojový název položky:

Internet

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda je prostřednictvím uživatelského konta umožněna účast na druhu hazardní hry specifikovaném v položce HraDruh provozovaném jako internetová hra.

Uvede se:

0 – účast na internetové hře není umožněna

1 – účast na internetové hře je umožněna

Položka 6
Režim uživatelského konta

Strojový název položky:

DocasneTrvale

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Režim, ve kterém je uživatelské konto vedeno.

Uvede se:

D – dočasné uživatelské konto

T – trvalé uživatelské konto

Položka 7
Datum a čas změny parametru uživatelského konta

Strojový název položky:

ZmenaCas

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas změny parametru uživatelského konta.

Při prvním poskytnutí automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup se uvede datum a čas, ke kterému bylo aktuální nastavení parametru uživatelského konta poskytnuto.

Datový soubor IV

Údaje o místě, kde dochází k provozování hazardní hry

Název datového souboru:

`misto.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o místě, kde bylo zahájeno provozování hazardní hry, za kterou je poskytován automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup za jiné období.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

1. loterii,
2. kursové sázce,
3. totalizátorové hře nebo
4. technické hře.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastním číslem provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Pokud je v jednotlivém herním prostoru, prodejním místě nebo sázkové kanceláři provozováno více hazardních her, použije se pro ně ve všech automatizovaných výstupech poskytnutých provozovatelem stejný identifikátor, včetně automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Položka 2

Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 3

Zeměpisná délka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře

Strojový název položky:

`GPSX`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

V případě, že byla zeměpisná šířka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře uvedena v tomto záznamu poskytnutém v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná šířka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 4

Zeměpisná šířka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře

Strojový název položky:

`GPSY`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně severní šířky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

V případě, že byla zeměpisná šířka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře uvedena v tomto záznamu poskytnutém v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná šířka herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 5

Typ místa, kde dochází k provozování hazardní hry

Strojový název položky:

`TypMisto`

Datový typ:

Text s maximální délkou 2 znaků

Popis položky:

Jednopísmenné nebo dvoupísmenné označení typu místa, kde dochází k provozování hazardní hry provozovatelem poskytujícím automatizovaný výstup.

Uvede se:

`H` – herna

`K` – kasino, dochází-li v něm k provozování technické hry neprovozované jako internetová hra

`P` – prodejní místo, dochází-li v něm k provozování loterie

`S` – sázková kancelář, dochází-li v ní k provozování kursové sázky neprovozované jako internetová hra nebo totalizátorové hry neprovozované jako internetová hra

`PS` – sázková kancelář a prodejní místo, dochází-li v tomto místě k provozování kursové sázky neprovozované jako internetová hra nebo totalizátorové hry neprovozované jako internetová hra a loterie neprovozované jako internetová hra

Typ místa, kde je provozována hazardní hra, nelze měnit. Dojde-li ke změně typu místa, kde dochází k provozování hazardní hry, uvede se nový záznam s uvedením jiného identifikátoru v položce IDMisto.

Položka 6

Název ulice nebo jiného veřejného prostranství

Strojový název položky:

`Ulice`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název ulice nebo jiného veřejného prostranství, ve kterých je umístěno adresní místo herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Není-li přiřazen název ulice nebo jiného veřejného prostranství, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7
Číslo popisné nebo číslo evidenční

Strojový název položky:

CP

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo popisné nebo číslo evidenční adresního místa herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Není-li přiřazeno číslo popisné ani číslo evidenční, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8
Číslo orientační

Strojový název položky:

CO

Datový typ:

Text s maximální délkou 10 znaků

Popis položky:

Uvede se číslo orientační s dodatkem, je-li použit, adresního místa herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Není-li přiřazeno číslo orientační, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 9
Část obce

Strojový název položky:

CastObce

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, kdy jsou herní prostor, prodejní místo, nebo sázková kancelář umístěny na území obce členěné na městské obvody nebo městské části, uvede se název městského obvodu nebo městské části, na jejichž území umístěno jejich adresní místo.

V případě, kdy jsou herní prostor, prodejní místo, nebo sázková kancelář umístěny na území hlavního města Prahy, uvede se název katastrálního území, na kterém je umístěno jejich adresní místo.

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 10
Poštovní směrovací číslo

Strojový název položky:

`PSC`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se poštovní směrovací číslo adresního místa herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Položka 11
Obec

Strojový název položky:

`Obec`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název obce, ve které je umístěno adresní místo herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Položka 12
Číslo obvodu hlavního města Prahy

Strojový název položky:

`Obvod`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo obvodu hlavního města Prahy podle zákona o územním členění státu, ve kterém je umístěno adresní místo herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Není-li adresní místo herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře umístěno na území hlavního města Prahy, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 13
Kraj

Strojový název položky:

`Kraj`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Třípísmenné označení kraje, ve kterém je umístěno adresní místo herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře.

Uvede se:

PHA – Hlavní město Praha

STC – Středočeský kraj

JHC – Jihočeský kraj

PLK – Plzeňský kraj

KVK – Karlovarský kraj

ULK – Ústecký kraj

LBK – Liberecký kraj

HKK – Královehradecký kraj

PAK – Pardubický kraj

VYS – Kraj Vysočina

JHM – Jihomoravský kraj

OLK – Olomoucký kraj

MSK – Moravskoslezský kraj

ZLK – Zlínský kraj

Položka 14

Kód adresního místa herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře

Strojový název položky:

SidloKodRuian

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se kód adresního místa herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře přiřazený tomuto adresnímu místu v základním registru územní identifikace, adres a nemovitostí.

Není-li adresnímu místu herního prostoru, prodejního místa, nebo sázkové kanceláře přiřazen kód adresního místa, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor V

Údaje o herní pozici koncového zařízení technické hry

Název datového souboru:

herni_pozice.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o herní pozici koncového zařízení technické hry provozované provozovatelem, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup za jiné období.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry

Strojový název položky:

`IDHerniPozice`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: Výrobní číslo herní pozice koncového zařízení technické hry uvedené v povolení k umístění herního prostoru.

Položka 2
Herní prostor

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor herního prostoru, ve kterém je herní pozice koncového zařízení technické hry provozována.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Položka 3
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Datový soubor VI
Údaje o hazardní hře

Název datového souboru:

`evidence_her.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o hazardní hře, jejíž provozování bylo ve vykazovaném období povoleno základním povolením.

V případě, že ve vykazovaném období bylo povoleno základním povolením provozování stejné technické hry ve více variantách, tedy v různých měnách nebo jako internetovou hru i jako hru neprovozovanou jako internetová hra, uvedou se pro jednotlivé varianty technické hry v samostatných záznamech.

Údaje se uvádí bez ohledu na to, zda již byly poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup za jiné období.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor hazardní hry

Strojový název položky:

`IDHraPopis`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Název hazardní hry

Strojový název položky:

`HraNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název hazardní hry v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo.

V případě doplňkové loterie se uvede název doplňkové loterie, za kterým bude následovat název loterie, v jejímž rámci je doplňková loterie provozována.

V případě technické hry se společně s názvem technické hry uvede název sady her nebo kód měny, ve které jsou sázky do technické hry vkládány, provozuje-li provozovatel více technických her se shodným názvem.

V případě, kdy v základním povolení není uveden název hazardní hry, uvede se název druhu hazardní hry podle zákona o hazardních hrách.

Položka 3
Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Položka 4
Kategorie hazardní hry

Strojový název položky:

`HraKategorie`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení kategorie hazardní hry.

Uvede se:

a – číselná loterie

b – okamžitá loterie

c – věcná loterie

d – peněžitá loterie

e – kursová sázka

f – totalizátorová hra

g – bingo provozované jako internetová hra (dále jen „internetové bingo“)

h – technická hra

i – živá hra provozovaná jako internetová hra (dále jen „internetová živá hra“), ve které účastníci hazardní hry a případně cizí účastníci hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje

j – internetová živá hra provozovaná formou turnaje (dále jen „turnaj internetové živé hry“)

k – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají proti softwarovému hracímu systému

Položka 5

Provozovatel

Strojový název položky:

IDProvozovatel

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 6

Datum a čas zahájení provozování hazardní hry

Strojový název položky:

SpusteniCas

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy došlo k zahájení provozování hazardní hry.

Datový soubor VII
Údaje o hře hazardní hry

Název datového souboru:

`jedna_hra.csv`

Obsah datového souboru:

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

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor hry hazardní hry

Strojový název položky:

`IDJednaHra`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Hazardní hra

Strojový název položky:

`IDHraPopis`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hazardní hry, které se týkají údaje.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv

Vzdálená položka: IDHraPopis

Položka 3
Datum a čas zahájení hry hazardní hry

Strojový název položky:

`HraZahajeniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se předpokládaný okamžik zahájení hry hazardní hry.

Položka 4
Výše omezení vkladů

Strojový název položky:

`HraOmezeniVkladu`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „i“ nebo „k“, uvedou se údaje týkající se omezení vkladů společně s uvedením kódu měny, v níž se vklad přijímá, a o jaké údaje se jedná.

V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 5
Způsob zvyšování sázek

Strojový název položky:

`ZpusobZvysovaniSazek`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „i“, uvede se způsob zvyšování vkladů do hry internetové živé hry, je-li stanoven.

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „j“, uvede se způsob zvyšování povinných sázek turnaje internetové živé hry, je-li stanoven.

V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyl-li způsob zvyšování sázek stanoven, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6

Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket, povinného vkladu do hry internetové živé hry nebo vkladu do turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`PovinnyVkladVyse`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Výše sázky za jeden sázkový tiket

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „g“, uvede se stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket a kód měny, v níž se sázka přijímá.

Výše povinného vkladu do hry internetové živé hry

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „i“ nebo „k“, uvede se údaj o výši povinného vkladu do hry internetové živé hry a kód měny hodnotového žetonu, v níž je vklad do hry internetové živé hry hrazen.

Výše vkladu do turnaje internetové živé hry

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „j“, uvede se údaj o výši vkladu do turnaje internetové živé hry a kód měny, v níž je vklad do turnaje internetové živé hry hrazen.

V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 7

Identifikace herní jistiny loterie nebo způsob určení výherní jistiny turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`JistinaUrceni`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „a“, uvede se identifikace herní jistiny číselné loterie názvem nebo jiným způsobem, který umožní identifikovat konkrétní herní jistinu číselné loterie, z níž se budou vyplácet výhry z tohoto slosování.

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „j“, uvede se údaj o způsobu určení výše výherní jistiny z úhrnné výše všech vkladů do tohoto turnaje internetové živé hry a o výši garantované výherní jistiny, je-li stanovena, společně s uvedením, o jaké údaje se jedná.

V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 8

Nárok na výhru a způsob určení její výše

Strojový název položky:

`NarokVyhra`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „j“, uvedou se zejména údaje o vzniku nároku na výhru ve smyslu výherních umístění a způsobu určení výše výhry v tomto turnaji internetové živé hry.

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „f“, uvede se předem stanovený podíl výher a údaje o vzniku nároku na výhru ve smyslu výherních umístění a způsobu určení výše výhry v této hře totalizátorové hry.

V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 9

Výsledek hry hazardní hry

Strojový název položky:

`HraVysledek`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „a“ nebo „g“, uvede se výsledek slosování.

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „k“, uvede se výsledek hry internetové živé hry ve smyslu herní kombinace, která je společná pro všechny účastníky konkrétní internetové živé hry.

V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyl-li výsledek hazardní hry dosud určen, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10
Účast cizího účastníka na hře hazardní hry

Strojový název položky:

`ZahranicniUcast`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“, uvede se informace o tom, zda se hry hazardní hry účastnila jiná osoba než účastník hazardní hry, která se k účasti na hazardní hře registrovala nebo zaplatila vklad a která nemá bydliště na území České republiky (dále jen „cizí účastník“).

Uvede se:

`0` – v případě, že se hry hazardní hry účastnili pouze účastníci hazardní hry

`1` – v případě, že se hry hazardní hry účastnil alespoň jeden cizí účastník

Pokud nebylo přijímání sázek do hry hazardní hry ukončeno a hry hazardní hry se může účastnit alespoň jeden cizí účastník, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).

Datový soubor VIII
Údaje poskytované k turnaji internetové živé hry

Název datového souboru:

`turnaj_detaily.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o turnaji internetové živé hry.

Záznam o turnaji internetové živé hry provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém poprvé umožnil do turnaje internetové hry přijímat

vklady. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu s údaji o turnaji internetové živé hry

Strojový název položky:

`IDTurnajDetaily`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Hra hazardní hry

Strojový název položky:

`IDJednaHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hry turnaje internetové živé hry.

Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv

Vzdálená položka: IDJednaHra

Položka 3
Interval zvyšování povinných sázek do turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`TurnajIntervalZvysovani`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se interval zvyšování úrovně povinných sázek do hry turnaje internetové živé hry.

Položka 4

Způsob konání turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`TurnajZpusobKonani`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se způsob konání turnaje internetové živé hry.

Položka 5

Registrace do turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`TurnajRegistrace`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se údaj o registraci a lhůtě pro přihlášení do turnaje internetové živé hry.

Položka 6

Vklady účastníků přijaté před zahájením turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`TurnajVkladyPredZahajenimVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se úhrn všech vkladů účastníků hazardní hry, které byly přijaty provozovatelem před zahájením turnaje internetové živé hry.

V případě, že turnaj internetové živé hry nebyl dosud zahájen, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7

Maximální počet účastníků turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`TurnajMaxPocetUcastnici`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se maximální počet účastníků, je-li stanoven.

V případě, že maximální počet účastníků není stanoven, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které byly vklady účastníků turnaje internetové živé hry přijaty.

Datový soubor IX
Údaje o sázkové události

Název datového souboru:

`udalost.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o sportovní události nebo události veřejné pozornosti, na jejichž výsledek se přijímají sázky (dále jen „sázková událost“).

Záznam o sázkové události provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na sázkovou příležitost, která byla k sázkové události vypsána, nebo hru totalizátorové hry. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Záznam týkající se hlavní sázkové události, na který navazuje dílčí sázková událost, musí být umístěn v datovém souboru před záznamem týkajícím se této dílčí sázkové události.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

1. kursové sázce nebo
2. totalizátorové hře.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor sázkové události

Strojový název položky:

`IDUdalost`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Název nebo jiný identifikátor sázkové události

Strojový název položky:

`UdalostNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 500 znaků

Popis položky:

Uvede se název nebo jiný identifikátor sázkové události, který umožní sázkovou událost jednoznačně určit.

Položka 3
Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je sázková událost vypsána.

Uvede se:

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

Položka 4

Datum a čas předpokládaného zahájení sázkové události

Strojový název položky:

`ZahajeniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je položka IDHlavniUdalost v tomto záznamu prázdná (NULL), uvede se datum a čas předpokládaného zahájení sázkové události.

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 5

Výsledek sázkové události

Strojový název položky:

`UdalostVysledek`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se výsledek sázkové události.

V případě, že výsledek sázkové události není dosud známý, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6

Hlavní sázková událost

Strojový název položky:

`IDHlavniUdalost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové události, která je hlavní sázkovou událostí, v případě, že je sázková událost uvedená v tomto záznamu pouze její dílčí částí.

Vzdálený datový soubor: udalost.csv

Vzdálená položka: IDUdalost

V případě, že sázková událost uvedená v tomto záznamu není dílčí částí jiné sázkové události, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Datový soubor X
Údaje o sázkové příležitosti

Název datového souboru:

`prilezitost.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o sázkové příležitosti.

Záznam o sázkové příležitosti provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na sázkovou příležitost. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

1. kursové sázce nebo
2. totalizátorové hře.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor sázkové příležitosti

Strojový název položky:

`IDPrilezitost`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Název nebo jiný identifikátor sázkové příležitosti

Strojový název položky:

`PrilezitostNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 500 znaků

Popis položky:

Uvede se název nebo jiný identifikátor sázkové příležitosti, který umožní sázkovou příležitost jednoznačně určit.

Položka 3

Datum a čas zahájení příjmu sázek na sázkovou příležitost

Strojový název položky:

`ZahajeniPrijmuSazekCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas zahájení příjmu sázek na sázkovou příležitost.

Položka 4

Datum a čas ukončení příjmu sázek na sázkovou příležitost

Strojový název položky:

`UkonceniPrijmuSazekCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že jde o sázkovou příležitost u kursové sázky a v položce Live je uvedena hodnota „1“, uvede se datum a čas ukončení příjmu sázek na tuto sázkovou příležitost.

V případě, že jde o sázkovou příležitost u kursové sázky a v položce Live je uvedena hodnota „0“, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že jde o sázkovou příležitost u totalizátorové hry, uvede se datum a čas ukončení příjmu sázek na tuto sázkovou příležitost.

Položka 5
Vyhodnocení sázkové příležitosti

Strojový název položky:

`Vyherni`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Vyhodnocení sázkové příležitosti ve smyslu jejího porovnání s výsledkem sázkové události.

Uvede se:

`0` – sázková příležitost vyhodnocena jako proherní

`1` – sázková příležitost vyhodnocena jako výherní

`2` – veškeré sázky přijaté na tuto sázkovou příležitost byly vyhodnoceny jako neplatné, nebo byly zrušené v souladu s herním plánem

V případě, že dosud nedošlo k vyhodnocení sázkové příležitosti, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6
Sázková událost

Strojový název položky:

`IDUdalost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové události, ke které je vypsána sázková příležitost.

Vzdálený datový soubor: udalost.csv

Vzdálená položka: IDUdalost

Položka 7
Označení živé kursové sázky

Strojový název položky:

`Live`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

V případě sázkové příležitosti u kursové sázky se uvede:

`0` – pokud se nejedná sázkovou příležitost vypsanou pro živou kursovou sázku

`1` – pokud se jedná o sázkovou příležitost vypsanou pro živou kursovou sázku

V případě sázkové příležitosti u totalizátorové hry se uvede prázdná položka (NULL).

Datový soubor XI
Údaje o přerušení a omezení příjmu sázek

Název datového souboru:

`preruseni_omezeni_kursova_toto.csv`

Obsah datového souboru:

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

Pro každé přerušení nebo omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost, které nastaly v období, za které je poskytován automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, se uvede právě jeden záznam. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

1. kursové sázce nebo
2. totalizátorové hře.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o přerušení nebo omezení

Strojový název položky:

`IDZaznamPreruseniOmezeni`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Sázková příležitost

Strojový název položky:

`IDPrilezitost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové příležitosti, u níž byl přerušen nebo omezen příjem sázek.

Vzdálený datový soubor: prilezitost.csv

Vzdálená položka: IDPrilezitost

Položka 3

Konkrétní omezení příjmu sázek

Strojový název položky:

`OmezeniText`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že se jedná o záznam o přerušení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že se jedná o záznam o omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se popis omezení příjmu těchto sázek.

Položka 4

Datum a čas přerušení nebo zavedení omezení příjmu sázek

Strojový název položky:

`PreruseniZavedeniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že se jedná o záznam o přerušení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se datum a čas počátku tohoto přerušení.

V případě, že se jedná o záznam o zavedení omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se datum a čas zavedení omezení příjmu sázek uvedeného v položce OmezeniText.

Položka 5

Datum a čas ukončení přerušení nebo omezení příjmu sázek

Strojový název položky:

`UkonceniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že se jedná o záznam o přerušení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se datum a čas ukončení tohoto přerušení příjmu sázek.

V případě, že se jedná o záznam o ukončení omezení příjmu sázek na sázkovou příležitost, uvede se datum a čas ukončení omezení příjmu sázek uvedeného v položce OmezeniText.

V případě, že dosud nedošlo k ukončení přerušení nebo omezení příjmu sázek, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor XII
Údaje o kursu sázkové příležitosti

Název datového souboru:

`prilezitost_kurs.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o kursu sázkové příležitosti a jeho změnách, které nastaly v období, za které je automatizovaný výstup pro vzdálený přístup poskytován. Za každou nově stanovenou výši kursu se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o kursu sázkové příležitosti

Strojový název položky:

`IDZaznamPrilezitostKurs`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Sázková příležitost

Strojový název položky:

`IDPrilezitost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové příležitosti, u níž byl stanoven kurs.

Vzdálený datový soubor: prilezitost.csv

Vzdálená položka: IDPrilezitost

Položka 3
Výše kursu

Strojový název položky:

`KursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se výše kursu, který byl stanoven k sázkové příležitosti uvedené v záznamu navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDPrilezitost.

Položka 4
Datum a čas stanovení výše kursu

Strojový název položky:

`KursCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas stanovení výše kursu.

Datový soubor XIII
Údaje o tiketu kursové sázky

Název datového souboru:

`tiket.csv`

Obsah datového souboru:

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor tiketu kursové sázky

Strojový název položky:

`IDTiket`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, jehož prostřednictvím byla kursová sázka uzavřena.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Jedná-li se o kursovou sázku na zvířecí dostih a nebylo-li účastníkovi hazardní hry uživatelské konto zřízeno, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 3
Způsob uzavření kursové sázky

Strojový název položky:

`ZpusobUzavreni`

Datový typ:

Text s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Uvede se způsob uzavření kursové sázky.

Položka 4

Datum a čas uzavření, nebo odmítnutí přijetí kursové sázky

Strojový název položky:

`UzavreniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce TiketOdmitnuti uvedena hodnota „0“, uvede se datum a čas uzavření kursové sázky, jímž se rozumí datum a čas přijetí sázky nebo sázek.

V případě, že je v položce TiketOdmitnuti uvedena hodnota „1“, uvede se datum a čas odmítnutí přijetí kursové sázky.

Položka 5

Sázková kancelář

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové kanceláře, ve které byla sázka, nebo její část přijata.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Pokud jde o internetovou kursovou sázku, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6

Záznam o odmítnutí přijetí tiketu kursové sázky

Strojový název položky:

`TiketOdmitnuti`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda provozovatel odmítnul přijetí tiketu kursové sázky.

Uvede se:

`0` – tiket kursové sázky byl provozovatelem přijat

`1` – přijetí tiketu kursové sázky bylo provozovatelem odmítnuto

Položka 7

Důvod odmítnutí sázky, nebo její části

Strojový název položky:

`OdmitnutiDuvod`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce TiketOdmitnuti uvedena hodnota „1“, uvede se důvod odmítnutí tiketu.

V případě, že je v položce TiketOdmitnuti uvedena hodnota „0“, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor XIV

Údaje o sázkové události hry totalizátorové hry

Název datového souboru:

`toto_udalost.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o sázkové události hry totalizátorové hry.

Za každou sázkovou událost, na jejíž výsledek je možné ve hře totalizátorové hry uzavřít sázku, se uvede právě jeden záznam, který provozovatel poskytne v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém poprvé umožnil přijímat sázky na hru totalizátorové hry.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o sázkové události ke hře totalizátorové hry

Strojový název položky:

`IDZaznamTotoUdalost`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení,

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Hra totalizátorové hry

Strojový název položky:

`IDJednaHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hry totalizátorové hry, k níž byla vypsána sázková událost uvedená v záznamu v datovém souboru udalost.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUdalost.

Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv

Vzdálená položka: IDJednaHra

Položka 3

Sázková událost

Strojový název položky:

`IDUdalost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové události, na kterou lze přijímat sázky v rámci hry totalizátorové hry uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra.

Vzdálený datový soubor: udalost.csv

Vzdálená položka: IDUdalost

Datový soubor XV

Údaje o vazbě mezi hrou hazardní hry a sázkou, částí sázky nebo cizím vkladem do této hry

Název datového souboru:

`vazba_hra_sazka.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje vazbu mezi hrou hazardní hry a sázkou, částí sázky nebo cizím vkladem do této hry.

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor vazby mezi hrou hazardní hry a sázkou, částí sázky nebo cizím vkladem do této hry

Strojový název položky:

`IDVazbaHraSazka`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Hazardní hra

Strojový název položky:

`IDHraPopis`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hazardní hry, do které byla přijata sázka, její část nebo cizí vklad.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv

Vzdálená položka: IDHraPopis

Položka 3

Hra hazardní hry

Strojový název položky:

`IDJednaHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hry hazardní hry, do které byla přijata sázka, její část nebo cizí vklad.

Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv

Vzdálená položka: IDJednaHra

V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „K“ nebo „T“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 4
Sázka, její část, nebo cizí vklad

Strojový název položky:

`IDHraToky`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru evidence_her.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis uvedena hodnota „K“ nebo „T“, uvede se identifikátor sázky, její části, nebo cizího vkladu, které byly přijaty do hry hazardní hry uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraPopis.

Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv

Vzdálená položka: IDHraToky

V ostatních případech se uvede identifikátor sázky, nebo její části, která byla přijata do hry hazardní hry uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra.

Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv

Vzdálená položka: IDHraToky

Datový soubor XVI
Údaje o základních herních a finančních datech hry hazardní hry

Název datového souboru:

`hra_toky.csv`

Obsah datového souboru:

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

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor sázky, její části, nebo cizího vkladu

Strojový název položky:

`IDHraToky`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Druh hazardní hry, na kterou byla přijata sázka identifikovaná v položce IDHraToky v tomto záznamu.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Položka 3
Kategorie hazardní hry

Strojový název položky:

`HraKategorie`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Kategorie hazardní hry, v rámci které byla přijata sázka, její část, nebo cizí vklad.

Uvede se:

a – číselná loterie

b – okamžitá loterie

c – věcná loterie

d – peněžitá loterie

e – kursová sázka

f – totalizátorová hra

g – internetové bingo

h – technická hra

i – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry a případně cizí účastníci hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje

j – turnaj internetové živé hry

k – internetová živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají proti softwarovému hracímu systému

Položka 4
Uživatelské konto

Strojový název položky:

IDUzivKonto

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Pokud se záznam vztahuje k sázce nebo její části, uvede se identifikátor uživatelského konta účastníka hazardní hry, který vložil sázku nebo její část do hazardní hry.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Jedná-li se o kursovou sázku na zvířecí dostih, nebo nebylo-li účastníkovi hazardní hry uživatelské konto zřízeno, uvede se prázdná položka (NULL).

Pokud se záznam vztahuje k cizímu vkladu, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 5
Výše sázky, nebo její části

Strojový název položky:

SazkaVysePuvodni

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Výše sázky, nebo její části

Uvede se výše sázky, nebo její části, kterou účastník hazardní hry vložil do hry hazardní hry.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „i“ a účastník hazardní hry se účastní hry pouze ve smyslu rozdání karet bez následného vložení sázky do hry, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „e“, uvede se výše sázky, nebo její části, která byla přijata, nebo jejíž přijetí bylo odmítnuto.

Výše cizího vkladu

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a pokud je položka IDUzivKonto prázdná (NULL), uvede se výše cizího vkladu.

Položka 6

Datum a čas přijetí sázky, její části nebo cizího vkladu

Strojový název položky:

`SazkaPrijetiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Datum a čas přijetí sázky, nebo její části

Uvede se datum a čas přijetí sázky v původní výši.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „e“, uvede se datum a čas přijetí, nebo odmítnutí sázky v původní výši.

Datum a čas přijetí cizího vkladu

Uvede se datum a čas přijetí cizího vkladu v původní výši.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „i“ a účastník hazardní hry se účastní hry pouze ve smyslu rozdání karet bez následného vložení sázky do hry, uvede se datum a čas zahájení hry, které se záznam týká.

Položka 7

Výše doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

Strojový název položky:

`DoprovodnePlneniVysePuvodni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše dalšího plnění stanoveného provozovatelem, které kromě sázky opravňuje účastníka hazardní hry k účasti na konkrétní hře daného druhu hazardní hry (dále jen „doprovodné plnění“), nebo jeho poměrné části, které byly přijaty spolu se sázkou, nebo její částí.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a položka IDUzivKonto je prázdná (NULL), nebo není-li doprovodné plnění účastníkem hazardní hry poskytováno, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8

Datum a čas přijetí doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

Strojový název položky:

`DoprovodnePlneniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy bylo doprovodné plnění, nebo jeho poměrná část přijato v původní výši.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a položka IDUzivKonto je prázdná (NULL), nebo není-li doprovodné plnění účastníkem hazardní hry poskytováno, se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 9

Herní kombinace

Strojový název položky:

`SazkaHerniKombinace`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „a“, uvedou se údaje rozhodné pro vznik nároku na výhru.

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „k“, uvede se výsledek hry internetové živé hry ve smyslu herní kombinace.

V případě ostatních kategorií hazardní hry, nebo nebyla-li hodnota dosud stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10

Výše výhry, na niž vznikl nárok

Strojový název položky:

`VyhraVyseNarok`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „a“, „c“, „d“, „e“ nebo „f“, uvede se výše výhry, na niž účastníkovi hazardní hry vznikl nárok. Nebyla-li sázka dosud vyhodnocena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě ostatních kategorií hazardní hry se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 11
Výše vyplacené výhry nebo cizí výhry

Strojový název položky:

`VyhraVysePuvodni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Výše vyplacené výhry

Uvede se výše vyplacené výhry, na níž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky, nebo její části.

V případě prohry se uvede **`0`**.

Nebyla-li výhra dosud vyplacena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „i“ a účastník hazardní hry se účastní hry pouze ve smyslu rozdání karet bez následného vložení sázky do hry, uvede se prázdná položka (NULL).

Výše výhry vyplacené cizímu účastníkovi (dále jen „cizí výhra“)

V případě, že je v položce HraKategorie uvedena hodnota „g“, „i“ nebo „j“ a pokud je položka IDUzivKonto prázdná (NULL), uvede se výše cizí výhry, na níž cizí účastník získal nárok na základě cizího vkladu.

V případě prohry se uvede **`0`**.

Nebyla-li cizí výhra dosud vyplacena, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 12
Datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry nebo cizí výhry

Strojový název položky:

`VyhraVyplaceniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry

Uvede se datum a čas vyplacení výhry účastníkovi hazardní hry v původní výši.

V případě prohry se uvede datum a čas prohry.

Nebyla-li výhra dosud vyplacena, uvede se prázdná položka (NULL).

Datum a čas vyplacení cizí výhry

Uvede se datum a čas vyplacení cizí výhry v původní výši.

V případě prohry se uvede datum a čas prohry.

Nebyla-li cizí výhra dosud vyplacena, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 13
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které byly sázka, její část nebo cizí vklad přijaty.

Položka 14
Prodejní místo, sázková kancelář nebo herní prostor

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor prodejního místa, sázkové kanceláře nebo herního prostoru, ve kterých byla sázka přijata.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

V případě internetové hry se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 15
Herní pozice koncového zařízení technické hry

Strojový název položky:

`IDHerniPozice`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry účastnil hry technické hry, pokud je v položce HraKategorie uvedena hodnota „h“ a dochází k účasti prostřednictvím technického zařízení umístěného v herním prostoru.

Vzdálený datový soubor: herni_pozice.csv

Vzdálená položka: IDHerniPozice

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

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

Název souboru:

`sdileni.csv`

Obsah datového souboru:

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

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`IDSdileni`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Hra hazardní hry

Strojový název položky:

`IDJednaHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hry hazardní hry označující slosování loterie, jedná-li se o provozování sdílené loterie.

Vzdálený datový soubor: jedna_hra.csv

Vzdálená položka: IDJednaHra

Položka 3
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 4
Označení sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`HerniJistina`

Datový typ:

Text s maximální délkou 500 znaků

Popis položky:

Uvede se označení sdílené herní jistiny, a to názvem nebo jiným způsobem, který umožní identifikovat jednotlivou sdílenou herní jistinu.

Položka 5
Výše úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`PrijataVysePuvodni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny v době jejich přijetí pro slosování uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra.

V případě, že nebyl přijat úhrn vkladů ze sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6

Datum a čas přijetí úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`PrijetiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas přijetí úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny.

V případě, že nebyl přijat úhrn vkladů ze sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7

Měna, v níž byl úhrn vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny přijat

Strojový název položky:

`MenaKodPrijeti`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž byl úhrn vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny přijat.

V případě, že nebyl přijat úhrn vkladů ze sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8

Výše úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`PoskytnutaVysePuvodni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny pro slosování sdílené loterie uvedené v záznamu v datovém souboru jedna_hra.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDJednaHra.

V případě, že nebyl poskytnut úhrn výher do sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 9

Datum a čas poskytnutí úhrnu vkladů do sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`PoskytnutiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas poskytnutí úhrnu vkladů do sdílené herní jistiny.

V případě, že nebyl poskytnut úhrn výher do sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10

Měna, v níž byl úhrn výher poskytnutých do sdílené herní jistiny přijat

Strojový název položky:

`MenaKodPoskytnuti`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž byl úhrn výher poskytnutých do sdílené herní jistiny poskytnut.

V případě, že nebyl poskytnut úhrn výher do sdílené herní jistiny, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor XVIII

Údaje o dalších herních a finančních datech u kursové sázky

Název souboru:

`hra_toky_kursova.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje další herní a finanční data kursové sázky.

Záznam se poprvé poskytuje v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém byla sázka, nebo její část přijata. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o sázce do kursové sázky

Strojový název položky:

`IDHraTokyKursova`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Sázka, nebo její část

Strojový název položky:

`IDHraToky`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázky, nebo její části, obsahující základní herní a finanční data o této sázce, nebo její části.

Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv

Vzdálená položka: IDHraToky

Položka 3
Tiket kursové sázky

Strojový název položky:

`IDTiket`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Jedinečný identifikátor tiketu kursové sázky, jehož součástí je sázka, nebo její část, uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaná prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky.

Vzdálený datový soubor: tiket.csv

Vzdálená položka: IDTiket

Položka 4
Výše kursu

Strojový název položky:

`SpolecnyKursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se výše kursu, ve kterém byla sázka, nebo její část přijata, nebo odmítnuta. V případě podmínění nároku na výhru uhodnutím výsledku další sázkové příležitosti se uvede výše kursu, který byl rozhodný pro tyto kursové příležitosti v době přijetí sázky, nebo její části.

Položka 5
Přijetí dohody o cash-outu

Strojový název položky:

`CashOut`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda byla účastníkem hazardní hry přijata dohoda o cash-outu.

Uvede se:

`0` – dohodu nelze uzavřít

`1` – dohoda byla přijata

Pokud dohoda může být přijata, ale ještě přijata nebyla, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6
Výše dohodnutého výplatního poměru

Strojový název položky:

`CashOutKursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „1“, uvede se výše dohodnutého výplatního poměru.

V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „0“, nebo pokud je prázdná (NULL), uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7
Datum a čas přijetí dohody o cash-outu

Strojový název položky:

`CashOutCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „1“, uvede se datum a čas přijetí dohody o cash-outu.

V případě, že je v položce CashOut uvedena hodnota „0“, nebo pokud je prázdná (NULL), uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8
Kursové zvýhodnění

Strojový název položky:

`KursoveZvyhodneni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše koeficientu kursového zvýhodnění poskytnutého účastníkovi hazardní hry v rámci uzavírání kursové sázky.

V případě, že kursové zvýhodnění nebylo účastníkovi hazardní hry poskytnuto, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 9
Změna kursu

Strojový název položky:

`KursZmena`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se změněný kurs, ve kterém na základě okolností uvedených v herním plánu došlo k vyhodnocení sázky, pokud se tento kurs liší od kursu uvedeného v položce SpolecnyKursVyse.

Pokud byla sázka vyhodnocena v kursu uvedeném v položce SpolecnyKursVyse, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že sázka nebyla dosud vyhodnocena, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10
Podmínění nároku na výhru

Strojový název položky:

AKO

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda je nárok na výhru podmíněn uhodnutím výsledku další sázkové příležitosti.

Uvede se:

0 – nárok na výhru není podmíněn

1 – nárok na výhru je podmíněn

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

Název datového souboru:

kursova_toto_rozpad.csv

Obsah datového souboru:

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

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

1. kursové sázce nebo
2. totalizátorové hře.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o sázkové příležitosti

Strojový název položky:

IDKursovaTotoRozpad

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Sázka, nebo její část

Strojový název položky:

`IDHraToky`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázky, nebo její části, obsahující základní herní a finanční data o této sázce, nebo její části.

Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv

Vzdálená položka: IDHraToky

Položka 3
Sázková příležitost

Strojový název položky:

`IDPrilezitost`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázkové příležitosti, na níž byla sázka, nebo její část, přijata.

Vzdálený datový soubor: prilezitost.csv

Vzdálená položka: IDPrilezitost

Položka 4
Výše kursu

Strojový název položky:

`KursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky uvedena hodnota „K“, uvede se výše kursu, který byl k sázkové příležitosti uvedené v záznamu v datovém souboru

prilezitost.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDPrilezitost v okamžiku uzavření sázky stanoven.

V případě, že je v položce HraDruh v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky uvedena hodnota „R“, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor XX

Údaje o opravě výše peněžních prostředků u jednotlivého typu plnění

Název datového souboru:

`hra_toky_oprava.csv`

Obsah datového souboru:

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

Pro každou opravu se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o opravě

Strojový název položky:

`IDHraTokyOprava`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Sázka, nebo její část

Strojový název položky:

`IDHraToky`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor sázky, nebo její části, o jejichž opravu se jedná.

Vzdálený datový soubor: hra_toky.csv

Vzdálená položka: IDHraToky

Položka 3
Typ plnění

Strojový název položky:

`TypTokyOprava`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Označení jednopísmenného ukazatele odkazujícího na typ plnění, o jehož opravu se jedná.

Uvede se:

`A` – sázka, nebo její část

`B` – vyplacená výhra

`C` – doprovodné plnění, nebo jeho poměrná část

`D` – vrácené doprovodné plnění

`E` – cizí vklad

`F` – cizí výhra

`G` – vrácená sázka, nebo její část

`J` – nepřijatá sázka, nebo její část

Položka 4
Výše opravy plnění

Strojový název položky:

`TokyOpravaVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Výše části dodatečně přijaté sázky

V případě, že je v položce TypTokyOprava hodnota „A“ a jedná se o dodatečné přijetí části sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části sázky účastníka hazardní hry, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení sázky, nebo její části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o snížení sázky nebo její části, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení sázky, nebo její části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše části dodatečně vyplacené výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o vyplacení části výhry, na níž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části výhry účastníka hazardní hry, která byla provozovatelem dodatečně vyplacena na základě opravy. Výše dodatečného vyplacení se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení vyplacené výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o snížení vyplacené výhry, jejíž nárok byl účastníkovi hazardní hry přiznán na základě sázky, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení vyplacené výhry na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše dodatečně přijatého doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o přijetí části doprovodného plnění, které bylo přijato spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly provozovatelem dodatečně přijaty na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly přijaty spolu se sázkou, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení je uvedena jako záporné číslo.

Výše vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly provozovatelem vráceny v souladu se zákonem o hazardních hrách nebo na základě schváleného herního plánu. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení

vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše části dodatečně přijatého cizího vkladu

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o dodatečné přijetí části cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části dodatečně přijatého cizího vkladu, která byla provozovatelem přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení cizího vkladu

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o snížení cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše jednotlivého snížení cizího vkladu na základě opravy, nebo na základě jiného důvodu, pokud provozovatel tato snížení uplatňuje v daňovém přiznání k dani z hazardních her. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše části dodatečně vyplacené cizí výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o vyplacení části cizí výhry, na níž cizí účastník získal nárok na základě cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše části dodatečně vyplacené cizí výhry, která byla provozovatelem vyplacena na základě opravy. Výše dodatečného vyplacení se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení vyplacené cizí výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o snížení cizí výhry, jejíž nárok byl cizímu účastníkovi přiznán na základě cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení cizí výhry na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o vrácení sázky nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše vrácení sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena v souladu se zákonem o hazardních hrách nebo na základě schváleného herního plánu. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o snížení vrácené sázky nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se výše snížení sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena, na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše nepřijaté sázky

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky uvedena hodnota „e“ a v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „J“, uvede se výše nepřijaté sázky

identifikované v položce IDHraToky v tomto záznamu. Výše nepřijaté sázky se uvede jako kladné číslo.

Položka 5
Datum a čas opravy plnění

Strojový název položky:

`TokyOpravaCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Datum a čas dodatečného přijetí části sázky

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o dodatečné přijetí části sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí části sázky, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy.

Datum a čas snížení sázky, nebo její části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „A“ a jedná se o snížení sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení sázky, nebo její části na základě opravy.

Datum a čas dodatečného vyplacení výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o vyplacení části výhry, na níž účastník hazardní hry získal nárok na základě sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného vyplacení části výhry.

Datum a čas snížení vyplacené výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „B“ a jedná se o snížení vyplacené výhry, jejíž nárok byl účastníkovi hazardní hry přiznán na základě sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vyplacené výhry na základě opravy.

Datum a čas dodatečného přijetí části doprovodného plnění

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o přijetí části doprovodného plnění, které bylo přijato spolu se sázkou, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly provozovatelem dodatečně přijaty na základě opravy.

Datum a čas snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „C“ a jedná se o snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, které byly přijaty spolu se sázkou, nebo její části uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím

referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy.

Datum a čas vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky , uvede se datum a čas vrácení doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části.

Datum a čas snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „D“ a jedná se o snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části původně přijatých spolu se sázkou, nebo její částí uvedenými v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vráceného doprovodného plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy.

Datum a čas dodatečného přijetí cizího vkladu

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o dodatečné přijetí části cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného přijetí cizího vkladu, který byl provozovatelem přijat na základě opravy.

Datum a čas snížení cizího vkladu

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „E“ a jedná se o snížení cizího vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení cizího vkladu na základě opravy, nebo na základě jiného důvodu, pokud provozovatel tato snížení uplatňuje v daňovém přiznání k dani z hazardních her.

Datum a čas dodatečného vyplacení cizí výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o vyplacení části cizí výhry, na níž cizí účastník získal nárok na základě vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas dodatečného vyplacení cizí výhry, která byla provozovatelem vyplacena na základě opravy.

Datum a čas snížení vyplacené cizí výhry

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „F“ a jedná se o snížení cizí výhry, jejíž nárok byl cizímu účastníkovi přiznán na základě vkladu uvedeného v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení vyplacené cizí výhry.

Datum a čas vrácení sázky

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o vrácení sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas vrácení sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena.

Datum a čas snížení vrácené sázky

V případě, že je v položce TypTokyOprava uvedena hodnota „G“ a jedná se o snížení vrácené sázky, nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky, uvede se datum a čas snížení sázky, nebo její části, která byla provozovatelem vrácena, na základě opravy.

Datum a čas nepřijetí sázky

V případě, že je v položce HraKategorie v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDHraToky uvedena hodnota „e“ a v položce TypTokyOprava je uvedena hodnota „J“, uvede se datum a čas odmítnutí sázky nebo její části uvedených v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky.

Položka 6
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které byly přijaty nebo odmítnuty sázka, její část nebo cizí vklad uvedené v záznamu v datovém souboru hra_toky.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDHraToky.

Datový soubor XXI
Údaje o opravě plnění u sdílené loterie

Název datového souboru:

`sdileni_oprava.csv`

Obsah datového souboru:

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

Pro každou opravu se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor opravy záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`IDSdileniOprava`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Záznam o transakci týkající se sdílené herní jistiny

Strojový název položky:

`IDSdileni`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor záznamu o transakci týkající se sdílené herní jistiny, jehož se oprava týká.

Vzdálený datový soubor: sdileni.csv

Vzdálená položka: IDSdileni

Položka 3

Typ plnění

Strojový název položky:

`TypSdileniOprava`

Datový typ:

Text o délce 2 znaky

Popis položky:

Označení dvoupísmenného ukazatele odkazujícího na typ plnění, o jehož opravu se jedná.

Uvede se:

`BX` – úhrn výher poskytnutých do sdílené herní jistiny

`CX` – úhrn vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

Položka 4

Výše opravy plnění

Strojový název položky:

`SdileniOpravaVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Výše dodatečně přijaté části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se výše části úhrnu vkladů přijatého ze sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.

Výše dodatečného vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny transakce uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se výše jednotlivého dodatečného vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny na základě opravy. Výše dodatečného vrácení se uvede jako záporné číslo.

Výše dodatečně poskytnuté části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se výše části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně poskytnuta na základě opravy. Výše dodatečného poskytnutí se uvede jako kladné číslo.

Výše dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se výše jednotlivého dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako záporné číslo.

Položka 5

Datum a čas opravy plnění

Strojový název položky:

`SdileniOpravaCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Datum a čas dodatečného přijetí části úhrnu vkladů

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se datum a čas dodatečného přijetí části úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně přijata na základě opravy.

Datum a čas vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „CX“ a jedná se o dodatečné vrácení úhrnu vkladů přijatých ze sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se datum a čas vrácení úhrnu vkladů přijatého ze sdílené herní jistiny na základě opravy.

Datum a čas dodatečného poskytnutí části úhrnu výher

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se datum a čas dodatečného poskytnutí části úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny, která byla provozovatelem dodatečně poskytnuta na základě opravy.

Datum a čas dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny

V případě, že je v položce TypSdileniOprava uvedena hodnota „BX“ a jedná se o dodatečné přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny k transakci uvedené v záznamu v datovém souboru sdileni.csv navázaném prostřednictví referenční vazby uvedené v položce IDSdileni, uvede se datum a čas jednotlivého dodatečného přijetí úhrnu výher poskytnutých do sdílené herní jistiny na základě opravy.

Položka 6
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které proběhla oprava transakce týkající se sdílené herní jistiny.

Datový soubor XXII
Údaje o ostatním plnění

Název datového souboru:

`ostatni_plneni.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o dalším plnění stanoveném provozovatelem, které kromě sázky opravňuje účastníka hazardní hry k účasti na hazardní hře a které není vázáno na konkrétní hru hazardní hry (dále jen „ostatní plnění“). Záznam se poprvé poskytne v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, ve kterém bylo ostatní plnění přijato v původní výši.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor ostatního plnění

Strojový název položky:

`IDOstatniPlneni`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 3
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, ze kterého bylo ostatní plnění poskytnuto.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Nebylo-li účastníkovi hazardní hry uživatelské konto zřízeno, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 4

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému bylo ostatní plnění uhrazeno.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Položka 5

Výše ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

Strojový název položky:

`OstatniPlneniVysePuvodni`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše ostatního plnění, nebo jeho poměrné části.

Položka 6

Datum a čas přijetí ostatního plnění

Strojový název položky:

`OstatniPlneniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy bylo v původní výši přijato ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.

Položka 7
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které bylo přijato ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.

Položka 8
Prodejní místo, sázková kancelář nebo herní prostor

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor prodejního místa, sázkové kanceláře nebo herního prostoru, ve kterých bylo ostatní plnění přijato.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

V případě přijetí ostatního plnění v souvislosti s účastí na internetové hře se uvede prázdná položka (NULL).

Datový soubor XXIII
Údaje o opravě ostatního plnění

Název datového souboru:

`ostatni_plneni_oprava.csv`

Obsah datového souboru:

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

Pro každou opravu bude uveden právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor opravy ostatního plnění

Strojový název položky:

`IDOstatniPlneniOprava`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Ostatní plnění

Strojový název položky:

`IDOstatniPlneni`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor ostatního plnění, o jehož opravu se jedná.

Vzdálený datový soubor: ostatni_plneni.csv

Vzdálená položka: IDOstatniPlneni

Položka 3
Typ plnění

Strojový název položky:

`TypOstatniPlneniOprava`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Typ plnění, o jehož opravu se jedná.

Uvede se:

`H` – ostatní plnění, nebo jeho poměrná část

`I` – vrácené ostatní plnění, nebo jeho poměrná část

Položka 4
Výše opravy plnění

Strojový název položky:

`OstatniPlneniOpravaVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Výše dodatečně přijatého ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o dodatečné přijetí části přijatého ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo provozovatelem dodatečně přijato na základě opravy. Výše dodatečného přijetí se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Výše vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy. Výše vrácení se uvede jako kladné číslo.

Výše snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se výše snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy. Výše snížení se uvede jako záporné číslo.

Položka 5
Datum a čas opravy plnění

Strojový název položky:

`OstatniPlneniOpravaCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Datum a čas dodatečného přijetí části ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o dodatečné přijetí části přijatého ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas přijetí ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, které bylo provozovatelem dodatečně přijato na základě opravy.

Datum a čas snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „H“ a jedná se o snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas snížení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části na základě opravy.

Datum a čas vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas vrácení ostatního plnění, nebo jeho poměrné části.

Datum a čas snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části

V případě, že je v položce TypOstatniPlneniOprava uvedena hodnota „I“ a jedná se o snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části uvedených v záznamu v datovém souboru ostatní_plneni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDOstatniPlneni, uvede se datum a čas snížení vráceného ostatního plnění, nebo jeho poměrné části, na základě opravy.

Položka 6
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které bylo dodatečně přijato nebo vráceno ostatní plnění, nebo jeho poměrná část.

Datový soubor XXIV
Údaje o přihlášení k uživatelskému kontu

Název datového souboru:

`prihlaseni.csv`

Obsah datového souboru:

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

V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor přihlášení k uživatelskému kontu

Strojový název položky:

`IDPrihlaseni`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, ke kterému se účastník hazardní hry přihlásil.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Položka 3
Datum a čas přihlášení k uživatelskému kontu

Strojový název položky:

`PrihlaseniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy došlo k přihlášení účastníka hazardní hry k uživatelskému kontu uvedenému v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto.

Položka 4
Datum a čas odhlášení z uživatelského konta

Strojový název položky:

`OdhlaseniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy došlo k odhlášení účastníka hazardní hry z uživatelského konta uvedeného v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto.

Nebyl-li účastník hazardní hry odhlášen na konci období, za které je automatizovaný výstup pro vzdálený přístup poskytován, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 5
Herní pozice koncového zařízení technické hry

Strojový název položky:

`IDHerniPozice`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor herní pozice koncového zařízení technické hry, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry přihlásil k uživatelskému kontu uvedenému v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto, pokud jde o technickou hru a dochází k účasti prostřednictvím technického zařízení umístěného v herním prostoru.

Vzdálený datový soubor: herni_pozice.csv

Vzdálená položka: IDHerniPozice

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Datový soubor XXV
Údaje o sebeomezujícím opatření účastníka hazardní hry nebo o nastavení automatického přijímání sázek u kursové sázky

Název datového souboru:
`sebeomezeni.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o jednotlivém typu sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry a o změně jeho nastavení.

V případě, kdy se nastavení daného typu sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry vztahuje k více druhům hazardních her, uvede se pro tento typ sebeomezujícího opatření účastníka hazardní hry v tomto datovém souboru jediný záznam.

V automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup poskytovaném za období, ve kterém bylo účastníkovi hazardní hry zřízeno uživatelské konto, se ve vztahu k tomuto uživatelskému kontu uvedou záznamy pro všechny typy sebeomezujících opatření, bez ohledu na to, zda účastník hazardní hry tato sebeomezující opatření nastavil, nebo zda jejich nastavení odmítnul.

V případě kursové sázky, při které provozovatel připouští možnost nastavení automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti, datový soubor dále obsahuje údaje o přijetí automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti nebo o nevyužití možnosti jejich automatického přijímání, za období, za které je automatizovaný výstup pro vzdálený přístup poskytován.

Při prvním poskytnutí automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup datový soubor obsahuje záznamy o všech typech sebeomezujících opatření pro uživatelská konta všech účastníků hazardní hry a v případě kursové sázky, při které provozovatel připouští možnost automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti, datový soubor obsahuje záznam o jednotlivém přijetí automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti nebo o nevyužití možnosti jejich automatického přijímání.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor nastavení sebeomezujícího opatření

Strojový název položky:

`IDNastaveniSO`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

V případě, že je hodnota sebeomezujícího opatření nastavena současně pro více druhů hazardních her, uvede se pro tuto hodnotu sebeomezujícího opatření ve všech automatizovaných výstupech pro vzdálený přístup vždy shodný identifikátor nastavení sebeomezujícího opatření.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

IDUzivKonto

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, ke kterému se vztahují údaje o typu sebeomezujícího opatření, změně jeho nastavení, nebo o automatickém přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Položka 3
Typ sebeomezujícího opatření nebo automatického přijímání sázek

Strojový název položky:

TypSO

Datový typ:

Text s maximální délkou 2 znaky

Popis položky:

Typ sebeomezujícího opatření, které bylo účastníkem hazardní hry uvedeným v záznamu v datovém souboru konto.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDUzivKonto nastaveno nebo odmítnuto, nebo informaci o nastavení automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti.

Uvede se:

a – maximální výše sázek za 1 den

b – maximální výše sázek za 1 kalendářní měsíc

c – maximální výše čisté prohry za 1 den

d – maximální výše čisté prohry za 1 kalendářní měsíc

e – maximální počet přihlášení do uživatelského konta za 1 kalendářní měsíc

f – maximální doba denního přihlášení na uživatelském kontu do jeho automatického odhlášení

g – maximální doba, po kterou účastníkovi hazardní hry nebude umožněno zúčastnit se hazardní hry u tohoto provozovatele po jeho odhlášení z uživatelského konta

ap – nastavení automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti, než byly sázejícím původně zvoleny, pokud se tyto parametry v průběhu uzavírání sázky změnily, pokud jde o kursovou sázku a provozovatel možnost takového nastavení připouští

Položka 4

Hodnota sebeomezujícího opatření – výše

Strojový název položky:

`HodnotaVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „a“, „b“, „c“, nebo „d“, uvede se výše hodnoty nastaveného sebeomezujícího opatření.

V případě, že účastník hazardní hry nenastavil ani neodmítl nastavení sebeomezujícího opatření uvedeného v položce TypSO, nebo jeho nastavení jednotlivě odmítl, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě ostatních typů sebeomezujících opatření a automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 5

Hodnota sebeomezujícího opatření – počet

Strojový název položky:

`HodnotaPocet`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „e“, uvede se nastavený počet přihlášení do uživatelského konta za kalendářní měsíc.

V případě, že účastník hazardní hry dosud nenastavil ani neodmítl nastavení sebeomezujícího opatření uvedeného v položce TypSO, nebo jeho nastavení jednotlivě odmítl, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě ostatních typů sebeomezujících opatření a automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 6

Hodnota sebeomezujícího opatření – doba

Strojový název položky:

`HodnotaCas`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „f“, nebo „g“, uvede se hodnota nastaveného sebeomezujícího opatření v celých minutách.

V případě, že účastník hazardní hry dosud nenastavil ani neodmítl nastavení sebeomezujícího opatření uvedeného v položce TypSO, nebo jeho nastavení jednotlivě odmítl, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě ostatních typů sebeomezujících opatření a automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 7
Datum a čas nastavení hodnoty

Strojový název položky:

`SONastaveniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy došlo k nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo přijetí automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti.

V případě, že nastavení sebeomezujícího opatření bylo odmítnuto, uvede se datum a čas, kdy došlo k odmítnutí nastavení.

V případě, že se jedná o automatické přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti, uvede se datum a čas, kdy došlo k nastavení automatického přijímání, nebo jeho odmítnutí.

V případě, že účastník hazardní hry dosud nenastavil ani neodmítl nastavení sebeomezujícího opatření uvedeného v položce TypSO, uvede se datum a čas zřízení uživatelského konta.

Položka 8
Datum a čas účinnosti hodnoty

Strojový název položky:

`SOUcinnostiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy dojde nebo došlo k účinnosti nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření nebo automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti.

V případě, že nastavení sebeomezujícího opatření nebo automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti bylo odmítnuto, uvede se datum a čas, kdy dojde nebo došlo k účinnosti odmítnutí nastavení.

V případě, že účastník hazardní hry dosud nenastavil ani neodmítl nastavení sebeomezujícího opatření uvedeného v položce TypSO, uvede se datum a čas zřízení uživatelského konta.

Položka 9

Odmítnutí nastavení hodnoty

Strojový název položky:

`SOOdmitnuti`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Informace o tom, zda si účastník hazardní hry nastavil hodnotu sebeomezujícího opatření nebo přijal automatické přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti, nebo zda toto nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření odmítnul nebo nevyužil možnost automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti.

Uvede se:

`0` – účastník hazardní hry si nastavil hodnotu sebeomezujícího opatření, nebo přijal automatické přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti

`1` – účastník hazardní hry odmítnul nastavení hodnoty sebeomezujícího opatření, nebo nevyužil možnost automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti

V případě, že účastník hazardní hry dosud nenastavil ani neodmítnul nastavení sebeomezujícího opatření, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10

Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce TypSO uvedena hodnota „a“, „b“, „c“, nebo „d“, uvede se kód měny, ve které byla výše hodnoty sebeomezujícího opatření nastavena.

V případě ostatních typů sebeomezujících opatření, nebo automatického přijímání sázek s odlišnými parametry sázkové příležitosti se uvede prázdná položka (NULL).

Datový soubor XXVI

Údaje o druhu hazardní hry, ke kterému je nastaveno sebeomezující opatření

Název datového souboru:

`sebeomezeni_hra_druh.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o druhu hazardní hry, ke kterému je nastaveno sebeomezující opatření.

Za každý typ sebeomezujícího opatření nastaveného pro daný druh hazardní hry, za který se poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, bude uveden právě jeden záznam.

Při prvním poskytnutí automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup datový soubor obsahuje datové záznamy o všech aktuálně nastavených sebeomezujících opatřeních všech účastníků hazardní hry.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o druhu hazardní hry, ke kterému je nastaveno sebeomezující opatření

Strojový název položky:

`IDSOHraDruh`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Sebeomezující opatření

Strojový název položky:

`IDNastaveniSO`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor nastavení sebeomezujícího opatření, jehož se záznam týká.

Vzdálený datový soubor: sebeomezeni.csv

Vzdálená položka: IDNastaveniSO

Položka 3

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Označení druhu hazardní hry, ke kterému je nastaveno sebeomezující opatření uvedené v položce TypSO v záznamu v datovém souboru sebeomezeni.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDNastaveniSO.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Datový soubor XXVII
Údaje o převodu peněžních prostředků

Název datového souboru:
`ucet.csv`

Obsah datového souboru:

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

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor převedení peněžních prostředků

Strojový název položky:

`IDTransakce`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, na nějž nebo z něhož byly peněžní prostředky převedeny.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Položka 3
Výše převedených peněžních prostředků

Strojový název položky:

`TransakceVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše převodu peněžních prostředků. V případě převedení peněžních prostředků na uživatelské konto se uvede kladné číslo. V případě převedení peněžních prostředků z uživatelského konta se uvede záporné číslo.

Položka 4
Datum a čas převedení peněžních prostředků

Strojový název položky:

`TransakceCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas, kdy došlo k převedení peněžních prostředků.

Položka 5
Způsob převedení peněžních prostředků

Strojový název položky:

`TransakceZpusob`

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Způsob, jakým byly peněžní prostředky na uživatelské konto, nebo z uživatelského konta převedeny.

Uvede se:

`0` – platba v hotovosti

`1` – bezhotovostní platba

Položka 6
Upřesnění způsobu převedení peněžních prostředků

Strojový název položky:

`TransakceZpusobUpresneni`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se upřesnění způsobu, jakým byly peněžní prostředky na uživatelské konto, nebo z uživatelského konta převedeny.

Položka 7
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, ve které bylo převedení peněžních prostředků provedeno.

Datový soubor XXVIII
Údaje o době účasti na technické hře

Název datového souboru:

`doba_ucasti.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o době účasti účastníka hazardní hry na technické hře, která byla započata v období, za které je automatizovaný výstup pro vzdálený přístup poskytován. V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor doby účasti

Strojový název položky:

`IDDobaUcasti`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Uživatelské konto

Strojový název položky:

`IDUzivKonto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor uživatelského konta, jehož prostřednictvím se účastník hazardní hry účastní hry.

Vzdálený datový soubor: konto.csv

Vzdálená položka: IDUzivKonto

Položka 3
Datum a čas zahájení účasti

Strojový název položky:

`ZacatekUcastiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas zahájení účasti na technické hře.

Položka 4
Datum a čas ukončení účasti

Strojový název položky:

`KonecUcastiCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas ukončení účasti na technické hře.

Nebyla-li účast účastníka hazardní hry na technické hře ukončena na konci období, za které je automatizovaný výstup pro vzdálený přístup poskytován, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor XXIX
Údaje o měnovém kursu

Název souboru:

`mena_kurs.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o měnovém kursu rozhodném pro určení základu daně z hazardních her za celé zdaňovací období, ke kterému se vztahují údaje v automatizovaném výstupu pro vzdálený přístup.

Pro každý kalendářní den tohoto zdaňovacího období se uvede měnový kurs každé měny, ve které jsou vyjádřena herní a finanční data vztahující se k tomuto dni, s výjimkou české měny. Pro každý kalendářní den a každou měnu se uvede nejvýše jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup pro vzdálený přístup za poslední období posledního dne lhůty pro podání daňového přiznání k dani z hazardních her. V ostatních případech se datový soubor nezařadí.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o výši měnového kursu

Strojový název položky:

`IDZaznamMenaKurs`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro vzdálený přístup.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 3

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je měnový kurs stanoven.

Uvede se:

`L` – loterie

`K` – kursová sázka

`R` – totalizátorová hra

`B` – bingo

`T` – technická hra

`Z` – živá hra

Položka 4

Měnový kurs rozhodný pro určení základu daně z hazardních her

Strojový název položky:

`KursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se výše měnového kursu české měny vůči měně, v níž proběhly finanční toky a herní procesy, který je rozhodný pro určení základu daně z hazardních her.

Položka 5
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž proběhly finanční toky a herní procesy.

Položka 6
Označení kalendářního dne

Strojový název položky:

`Datum`

Datový typ:

Datum

Popis položky:

Uvede se kalendářní den, ke kterému je výše měnového kursu stanovena.

Pododdíl 4
Obsah automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis

Provozovatel uvede herní a finanční data v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis v datovém balíčku.

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

V datových souborech automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis se v položce metadat verze rozhraní uvede: **`1.0`**

Datový balíček obsahuje následující datové soubory:

Datový soubor I
Údaje o provozovateli

Název souboru:

`provozovatel.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje právě jeden záznam s údaji označujícími provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis. Uvedou se údaje platné k poslednímu dni kalendářního měsíce, za který se denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis poskytuje.

Druhy hazardních her, při jejichž provozování se datový soubor zařadí do automatizovaného výstupu:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor provozovatele

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Uvede se identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení. Uvádí se také úvodní nuly, jsou-li obsaženy v identifikačním čísle provozovatele nebo vlastním čísle provozovatele.

Položka 2
Název nebo obchodní firma provozovatele

Strojový název položky:

`ProvozovatelNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název nebo obchodní firma provozovatele uvedená v obchodním rejstříku nebo jiném obdobném rejstříku státu, ve kterém má provozovatel sídlo.

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

Název datového souboru:

`misto.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje označující kasino, za které je poskytováno denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis. Uvedou se údaje platné k poslednímu dni kalendářního měsíce, za který se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Pro každé kasino se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor kasina

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Pokud je v jednotlivém kasinu provozováno více hazardních her, použije se pro něj ve všech automatizovaných výstupech poskytnutých provozovatelem stejný identifikátor, včetně automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup.

Položka 2
Název kasina

Strojový název položky:

`MistoNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název kasina uvedený v povolení k umístění herního prostoru.

Položka 3
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 4
Zeměpisná délka kasina

Strojový název položky:

GPSX

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina.

V případě, že byla zeměpisná délka kasina uvedena v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná délka kasina i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 5
Zeměpisná šířka kasina

Strojový název položky:

GPSY

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně severní šířky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina. Nejnižší počet desetinných míst je 4 a nejvyšší počet desetinných míst je 7.

V případě, že byla zeměpisná šířka kasina uvedena v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná šířka kasina i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 6
Název ulice nebo jiného veřejného prostranství

Strojový název položky:

Ulice

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název ulice nebo jiného veřejného prostranství, ve kterých je umístěno adresní místo kasina.

Není-li přiřazen název ulice nebo jiného veřejného prostranství, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7
Číslo popisné nebo číslo evidenční

Strojový název položky:

`CP`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo popisné nebo číslo evidenční adresního místa kasina.

Není-li přiřazeno číslo popisné ani číslo evidenční, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8
Číslo orientační

Strojový název položky:

`CO`

Datový typ:

Text s maximální délkou 10 znaků

Popis položky:

Uvede se číslo orientační s dodatkem, je-li použit, adresního místa kasina.

Není-li přiřazeno číslo orientační, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 9
Část obce

Strojový název položky:

`CastObce`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, kdy je kasino umístěno na území obce členěné na městské obvody nebo městské části, uvede se název městského obvodu nebo městské části, na jejichž území je umístěno adresní místo kasina.

V případě, že je kasino umístěno na území hlavního města Prahy, uvede se název katastrálního území, na kterém je umístěno adresní místo kasina.

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Položka 10
Poštovní směrovací číslo

Strojový název položky:

`PSC`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se poštovní směrovací číslo adresního místa kasina.

Položka 11
Obec

Strojový název položky:

`Obec`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název obce, ve které je umístěno adresní místo kasina.

Položka 12
Číslo obvodu hlavního města Prahy

Strojový název položky:

`Obvod`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo obvodu hlavního města Prahy podle zákona o územním členění státu, ve kterém je umístěno adresní místo kasina.

Není-li adresní místo kasina umístěno na území hlavního města Prahy, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 13
Kraj

Strojový název položky:

`Kraj`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Třípísmenné označení kraje, ve kterém je umístěno adresní místo kasina.

Uvede se:

PHA – Hlavní město Praha

STC – Středočeský kraj

JHC – Jihočeský kraj

PLK – Plzeňský kraj

KVK – Karlovarský kraj

ULK – Ústecký kraj

LBK – Liberecký kraj

HKK – Královehradecký kraj

PAK – Pardubický kraj

VYS – Kraj Vysočina

JHM – Jihomoravský kraj

OLK – Olomoucký kraj

MSK – Moravskoslezský kraj

ZLK – Zlínský kraj

Položka 14
Kód adresního místa

Strojový název položky:

SidloKodRuian

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se kód adresního místa kasina přiřazený tomuto adresnímu místu v základním registru územní identifikace, adres a nemovitostí.

Není-li adresnímu místu kasina přiřazen kód adresního místa, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor III
Údaje o živé hře nebo bingu

Název souboru:

evidence_her.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o živé hře nebo bingu, neprovozovaných jako internetová hra, jejichž provozování bylo povoleno základním povolením po alespoň jeden den kalendářního měsíce, za který se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Datový soubor dále obsahuje údaje o kombinaci živých her v případě, kdy je na hracím stole živé hry, nebo v rámci živé hry provozované formou turnaje (dále jen „turnaj živé hry“)

provozováno více živých her, aniž by došlo k uzavření hracího stolu živé hry. Pro každou takovou kombinaci živých her se uvede samostatný záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor živé hry, nebo binga

Strojový název položky:

`IDHra`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: vlastní řetězec provozovatele.

Ve všech automatizovaných výstupech pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis se pro stejnou živou hru, nebo bingo použijí stejné identifikátory živé hry, nebo binga.

Položka 2
Provozovatel

Strojový název položky:

`IDProvozovatel`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Položka 3
Název živé hry, nebo binga

Strojový název položky:

`HraNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „B“, uvede se název binga v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo.

V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „Z“, uvede se název živé hry v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo. V případě, že záznam obsahuje údaje o kombinaci živých her, uvedou se tímto způsobem všechny názvy živých her tvořících tuto kombinaci.

V případě, kdy v základním povolení není uveden název hazardní hry, uvede se druh hazardní hry podle zákona o hazardních hrách.

Položka 4

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.

Uvede se:

`B` – bingo

`Z` – živá hra nebo kombinace živých her

Datový soubor IV

Údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry nebo losovacího osudí pro bingo

Název datového souboru:

`pokladna_stul_turnaj_bingo.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví obsahuje údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry nacházejících se v kasinu. V případě hracího stolu živé hry se uvedou údaje o provozním úseku podle jednotlivých měn přijímaných na tomto stole.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní zápis obsahuje údaje o provozním úseku losovacího osudí pro bingo nacházejícího se v kasinu.

Provozním úsekem se pro účely denního herního výkaznictví a denního herního zápisu rozumí souvislá část provozního dne, ve které byly provozovány pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry nebo bingo.

Záznam o provozním úseku se poskytne v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za období, které zahrnuje provozní den, jehož je tento úsek částí.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDZaznamPSTB`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDPSTB`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se tento identifikátor pokladny kasina, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní čísle provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Identifikátor pokladny kasina se opakuje pro všechny záznamy týkající se této pokladny kasina.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Identifikátor hracího stolu živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se tento identifikátor hracího stolu živé hry, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: výrobní číslo nebo jiný jedinečný identifikátor hracího stolu, které jsou uvedeny v povolení k umístění herního prostoru.

Identifikátor hracího stolu živé hry se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto hracího stolu.

Identifikátor turnaje živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se tento identifikátor turnaje živé hry, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Identifikátor turnaje živé hry se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto turnaje.

Identifikátor losovacího osudí pro bingo

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v tomto záznamu uvedena hodnota „B“, uvede se tento identifikátor losovacího osudí pro bingo, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: výrobní číslo generátoru náhodných čísel pro losování binga, které je uvedeno v povolení k umístění herního prostoru.

Identifikátor losovacího osudí pro bingo se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto losovacího osudí.

Položka 3

Druh záznamu

Strojový název položky:

`PokladnaStulTurnajBingo`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Informace o tom, zda tento záznam obsahuje údaje o pokladně kasina, hracím stole živé hry, turnaji živé hry nebo bingu.

Uvede se:

`P` – pokladna kasina

`S` – hrací stůl živé hry

`T` – turnaj živé hry

`B` – bingo

Položka 4
Kasino

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, za které se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Položka 5
Hazardní hra

Strojový název položky:

`IDHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor živé hry, která se hraje na daném stole živé hry, v rámci turnaje živé hry, nebo binga, za které jsou údaje poskytovány.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv.

Vzdálená položka: IDHra

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6
Celková hodnota čistého herního výsledku

Strojový název položky:

`CistyHerniVysledek`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty od účastníků hazardní hry do hry a které zároveň nebyly v průběhu provozního úseku do hry vráceny (dále jen „čistý herní výsledek“).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, „T“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 7
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se kód měny čistého herního výsledku uvedeného v položce CistyHerniVysledek.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, „T“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 8
Počátek provozního úseku

Strojový název položky:

`ProvozOd`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku pokladny kasina.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku hracího stolu živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se datum a čas zahájení turnaje živé hry. V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se datum a čas zahájení dané části turnaje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „B“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku losovacího osudí pro bingo.

Položka 9
Konec provozního úseku

Strojový název položky:

`ProvozDo`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se datum a čas konce provozního úseku pokladny kasina.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se datum a čas konce provozního úseku hracího stolu živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se datum a čas ukončení turnaje živé hry. V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se datum a čas ukončení dané části turnaje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „B“, uvede se datum a čas konce provozního úseku losovacího osudí pro bingo.

Datový soubor V

Údaje o jednotlivém typu prostředku v pokladně ve vztahu k živé hře

Název souboru:

`prostredek.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o jednotlivém typu prostředků pro jednotlivou pokladnu kasina, hrací stůl živé hry nebo turnaj živé hry. Prostředkem se rozumí peněžní prostředky v pokladně na bankovky a mince, hodnotové žetony v pokladně kasina nebo v pokladně pro dotování žetonů a hodnotové žetony v pokladně na spropitné.

Pro každý záznam v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry, se v datovém souboru s údaji o prostředcích v pokladně ve vztahu k živé hře uvedou údaje o počátečních a koncových stavech peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů v pokladně kasina a jednotlivých pokladnách hracího stolu živé hry a turnaje živé hry. Za každý typ prostředku, každou pokladnu a každou měnu se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o prostředku v pokladně

Strojový název položky:

`IDZaznamProstredek`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo turnaje živé hry

Strojový název položky:

`IDZaznamPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, nebo turnaj živé hry

Strojový název položky:

`IDPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo turnaje živé hry, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Položka 4

Typ prostředku

Strojový název položky:

`Prostredek`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Informace o tom, jaké údaje jsou vyjádřeny v tomto záznamu.

Uvede se:

`0` – celkový úhrn peněžních prostředků

`1` – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně kasina nebo pokladně pro dotování žetonů

`2` – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně na spropitné

Položka 5
Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se kód měny, v níž jsou peněžní prostředky v pokladně kasina nebo v pokladně na bankovky a mince uloženy.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“ nebo „2“, uvede se kód měny hodnotového žetonu, který je uložen v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů nebo pokladně na spropitné.

Položka 6
Počáteční stav

Strojový název položky:

`StavVysePocatek`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů turnaje živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „2“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů turnaje živé hry uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

Položka 7
Konečný stav

Strojový název položky:

`StavVyseKonec`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů turnaje živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „2“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů turnaje živé hry uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

Datový soubor VI

Údaje o celkovém úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně a údaje ve vztahu k losovacímu osudí pro bingo

Název souboru:

`PSTB_transakce.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů, pokladně na bankovky a mince nebo pokladně na spropitné za provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní zápis obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků za provozní úsek losovacího osudí pro bingo.

Za každý provozní úsek, každý typ transakce, každou měnu a každý způsob přijetí platby se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor celkového úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů

Strojový název položky:

`IDTransakce`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDZaznamPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaji živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterého se záznam o celkovém úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o celkovém úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Položka 4

Typ transakce

Strojový název položky:

`TransakceTyp`

Datový typ:

Text s maximální délkou 2 znaky

Popis položky:

Typy transakce provozního úseku pokladny kasina

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „P“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku pokladny kasina uvedenému v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu vkladů do turnaje živé hry

2 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých v hotovosti za účelem jejich vložení na uživatelské konto pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her anebo uhrazení vkladu do hry bingo

3 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem za účelem doplnění pokladní hotovosti z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku odděleny od peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu

4 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem do pokladny kasina v hotovosti na základě jiných transakcí souvisejících s pohybem hodnotových žetonů nebo peněžních prostředků v rámci provozování vlastních hazardních her v kasinu

5 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených z turnaje živé hry

6 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených v hotovosti z uživatelského konta pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her anebo jako výhry nebo vrácené vklady ze hry bingo

7 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem odvedení hotovosti z pokladny kasina a tím z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku součástí peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu

8 – celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty jinak než do pokladny na spropitné

G1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení vkladů do turnaje živé hry na základě zrušení turnaje živé hry

H1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu ostatních plnění

I1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení ostatních plnění nebo jejich částí

J1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů

K1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených proti předloženým hodnotovým žetonům účastníkem hazardní hry

L1 – celková hodnota hodnotových žetonů, které nebyly vráceny nebo byly ztraceny

Typy transakce provozního úseku hracího stolu živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku hracího stolu živé hry uvedeného v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

9 – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladny na bankovky a mince do pokladny kasina

10 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny pro dotování žetonů z pokladny kasina

11 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny pro dotování žetonů do pokladny kasina

12 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné

13 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina

J2 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů

Typy transakce provozního úseku turnaje živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku turnaje živé hry uvedeného v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

14 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu vkladu do turnaje živé hry u hracího stolu

15 – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladen na bankovky a mince do pokladny kasina

16 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné

17 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina

Typy transakce provozního úseku losovacího osudí pro bingo

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku losovacího osudí pro bingo uvedeného v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

A1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu sázek do binga

B1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených jako výhry

C1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu doprovodných plnění ke hře binga

D1 – celkový úhrn vrácených doprovodných plnění ke hře binga, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy

G1 – celkový úhrn sázek, které se vrací na základě zrušení hry binga

H1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu ostatních plnění

I1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení ostatních plnění nebo jejich části

Položka 5

Výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů

Strojový název položky:

TransakceVyse

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů týkající se typu transakce uvedené v položce TypTransakce za celý provozní úsek.

Položka 6

Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny hodnotového žetonu nebo měny, v níž byla transakce uvedená v položce TypTransakce provedena.

Položka 7

Způsob přijetí platby

Strojový název položky:

TransakceZpusob

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Údaj o tom, zda byly peněžní prostředky přijaty v hotovosti, nebo bezhotovostně.

Uvede se:

`0` – platba v hotovosti

`1` – bezhotovostní platba

V případě, že je v položce TypTransakce uvedena hodnota „2“, „3“, „4“, „6“, „7“, „8“, „9“, „10“, „11“, „12“, „13“, „15“, „16“, „17“, nebo „L1“, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor VII

Údaje o turnaji živé hry, hře živé hry a hře binga

Název datového souboru:

`hra_turnaj_bingo.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o turnaji živé hry, nebo jeho části a o hře binga. Záznam týkající se turnaje živé hry, nebo jeho části se v datovém souboru uvede v denním herním výkaznictví za kalendářní měsíc, ve kterém se turnaj živé hry, nebo jeho část konala.

V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se za každý provozní úsek, ve kterém je turnaj živé hry konán, jeden záznam o turnaji živé hry, který obsahuje vždy údaje o těch skutečnostech, které v daném provozním úseku nastaly.

Údaje o těch skutečnostech, které nastaly před prvním provozním úsekem turnaje živé hry, se uvedou v záznamu pro první provozní úsek, ve kterém se turnaj živé hry konal.

Údaje o těch skutečnostech, které nastaly po posledním provozním úseku turnaje živé hry, se uvedou v záznamu pro poslední provozní úsek, ve kterém se turnaj živé hry konal.

V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, nebo se od posledního poskytnutí automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis změnila, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Provozovatel může také v tomto datovém souboru poskytovat herní a finanční data o každé hře živé hry, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje. Tato herní a finanční data tvoří rozšířený rozsah denního herního výkaznictví.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor hry binga, hry živé hry, nebo turnaje živé hry, anebo jeho části

Strojový název položky:

`IDJednaHraCastTurnaje`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Provozní úsek hracího stolu živé hry, turnaje živé hry nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDZaznamPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se hra živé hry, turnaj živé hry, nebo jeho část, anebo hra binga týkají.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Položka 3

Hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se hra živé hry, turnaj živé hry nebo hra binga týkají.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Položka 4

Označení turnaje živé hry

Strojový název položky:

`OznaceniTurnaj`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se označení turnaje živé hry, které provozovatel uvedl v oznámení o konání turnaje živé hry.

Položka 5
Datum a čas zahájení

Strojový název položky:

`ZahajeniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uvede se datum a čas zahájení hry binga, hry živé hry, turnaje živé hry, nebo jeho části, kterých se záznam týká.

Položka 6
Datum a čas ukončení turnaje živé hry

Strojový název položky:

`UkonceniCas`

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se datum a čas ukončení turnaje živé hry, nebo jeho části.

Položka 7

Výše celkového úhrnu sázek do hry binga, hry živé hry, nebo do turnaje živé hry

Strojový název položky:

`UhrnSazkyVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu sázek do hry binga, hry živé hry, nebo turnaje živé hry.

Položka 8

Výše celkového úhrnu přijatých doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry

Strojový název položky:

`UhrnDoprovodnaPlneniVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu přijatých doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry.

Nebylo-li doprovodné plnění poskytnuto, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 9

Výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga, ze hry živé hry, nebo z turnaje živé hry

Strojový název položky:

`UhrnVyhryVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga, ze hry živé hry, nebo z turnaje živé hry.

V případě, že výhry dosud nebyly vyplaceny, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 10

Výše celkového úhrnu vrácených doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry

Strojový název položky:

`UhrnVracenaDoprovodnaPlneniVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu vrácených doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy.

Nebylo-li doprovodné plnění provozovatelem vráceno, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 11
Výše celkového úhrnu vrácených sázek

Strojový název položky:

`UhrnVraceneSazkyVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se výše celkového úhrnu vrácených sázek, které se vrací na základě zrušení hry binga.

Nebyla-li hra binga zrušena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ nebo „T“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 12
Omezení vkladů

Strojový název položky:

`HraOmezeniVkladu`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, uvedou se údaje týkající se omezení vkladů společně s uvedením, o jaké údaje se jedná. Nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci

hazardní hry hrají proti krupiérovi, uvede se údaj o omezení výše vkladů. Nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 13

Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket, povinného vkladu do hry internetové živé hry nebo vkladu do turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

`PovinnyVkladVyse`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se stanovená výše sázky do hry binga za jeden sázkový tiket.

Výše povinného vkladu do živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, se uvedou údaje týkající se výše povinných vkladů společně s uvedením, o jaké údaje se jedná. Nebyla-li hodnota stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

Výše vkladu do turnaje živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se údaj o výši vkladu do turnaje živé hry. Mění-li se výše vkladu do turnaje živé hry, uvedou se všechny stanovené výše vkladu spolu s uvedením časového úseku, ke kterému se uvedená výše vkladu do turnaje živé hry vztahuje.

Položka 14

Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se kód měny, v níž byla sázka do hry binga přijata.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se kód měny, v níž byla sázka do hry živé hry přijata.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se kód měny, v níž byl vklad do turnaje živé hry přijat.

Položka 15
Počet účastníků turnaje živé hry

Strojový název položky:

`TurnajPocetHracu`

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se celkový počet účastníků turnaje živé hry.

V případě, že se turnaj živé hry koná ve více provozních dnech a všechny části turnaje živé hry nebyly ukončeny, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 16
Výše vkladů účastníků přijatých před zahájením turnaje živé hry

Strojový název položky:

`TurnajVkladyPredZahajenimVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené

v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se výše celkového úhrnu vkladů účastníků hazardní hry, které byly přijaty provozovatelem před zahájením turnaje živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Datový soubor VIII
Údaje o možné výhře

Název datového souboru:

`mozna_vyhra_stul_bingo.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o možné výhře určené na základě kumulování části vkladů u jednotlivého binga nebo hracího stolu živé hry a o peněžních prostředcích, které jsou vyčleněny za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Za každou možnou výhru u jednotlivého binga, nebo hracího stolu a každou měnu, v níž se možná výhra kumuluje, se uvede právě jeden záznam odpovídající záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká provozního úseku losovacího osudí pro bingo, nebo hracího stolu živé hry. Za každý turnaj, ve kterém byly vyčleněny peněžní prostředky za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série, a každou měnu se uvede právě jeden záznam odpovídající záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká provozního úseku turnaje živé hry.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích

Strojový název položky:

`IDMoznaVyhra`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaji živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDZaznamPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

`IDPSTB`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Položka 4

Označení možné výhry

Strojový název položky:

`MoznaVyhraNazev`

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se označení možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u jednotlivého binga.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se označení možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u příslušného jednotlivého stolu živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se označení série turnajů a pořadové číslo turnaje v ní, případně, jsou-li vyčleněné peněžní prostředky určeny na výhru, která bude vyplácena v jiném kasinu, se uvede rovněž hodnota položky IDMisto uvedená v záznamu o tomto jiném kasinu v datovém souboru misto.csv.

Položka 5
Výše možné výhry v počátečním stavu

Strojový název položky:

`MoznaVyhraVysePocatek`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uvede se výše možné výhry specifikované v položce MoznaVyhraNazev v počátečním stavu pro daný provozní úsek.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se prázdná položka (NULL).

Položka 6
Výše možné výhry v konečném stavu

Strojový název položky:

`MoznaVyhraVyseKonec`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uvede se výše možné výhry specifikované v položce MoznaVyhraNazev v konečném stavu pro daný provozní úsek.

Výše vyčleněných peněžních prostředků

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se celková výše vyčleněných peněžních prostředků za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Položka 7

Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uvede se kód měny, v níž se možná výhra kumuluje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se kód měny, v níž jsou tyto peněžní prostředky, které jsou vyčleněny za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Datový soubor IX

Údaje o celkové možné výhře určené na základě kumulování části vkladů ve vztahu k živé hře

Název datového souboru:

`mozna_vyhra_pro_hru.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o celkové možné výhře určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek.

Za každou možnou výhru určenou na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, a každý provozní den měsíce, za který se denní herní výkaznictví a denní herní zápis poskytuje, se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

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

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o možné výhře pro živou hru

Strojový název položky:

`IDMoznaVyhraProHru`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Živá hra

Strojový název položky:

`IDHra`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor živé hry, za níž je celková možná výhra kumulována.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv

Vzdálená položka: IDHra

Položka 3
Kasino

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, ve kterém se kumuluje možná výhra určená na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Položka 4
Počáteční stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek

Strojový název položky:

`MoznaVyhraProHruVysePocatek`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se počáteční stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, není-li uvedena v některém ze záznamů uvedených v datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv poskytnutém v tomto automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis. Počáteční stav je stanoven k počátku provozního dne kasina.

Položka 5

Konečný stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek

Strojový název položky:

`MoznaVyhruProHruVyseKonec`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se konečný stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, není-li uvedena v některém ze záznamů uvedených v datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv poskytnutém v tomto automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis. Konečný stav je stanoven ke konci provozního dne kasina.

Položka 6

Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž se možná výhra kumuluje.

Položka 7

Den

Strojový název položky:

`Datum`

Datový typ:

Datum

Popis položky:

Uvede se kalendářní den, ve kterém začal provozní den, za který jsou údaje poskytovány.

Datový soubor X
Údaje o měnovém kursu

Název souboru:

`mena_kurs.csv`

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o měnovém kursu rozhodném pro určení základu daně z hazardních her za celé zdaňovací období, ke kterému se vztahují údaje v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Pro každý kalendářní den tohoto zdaňovacího období se uvede měnový kurs každé měny, ve které jsou vyjádřena herní a finanční data vztahující se k tomuto dni, s výjimkou české měny. Pro každý kalendářní den a každou měnu se uvede nejvýše jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za poslední měsíc zdaňovacího období daně z hazardních her. V ostatních případech se datový soubor nezařadí.

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor záznamu o výši měnového kursu

Strojový název položky:

`IDZaznamMenaKurs`

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Položka 2
Kasino

Strojový název položky:

`IDMisto`

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, za které se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Položka 3

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

`HraDruh`

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je měnový kurs stanoven.

Uvede se:

`B` – bingo

`Z` – živá hra

Položka 4

Měnový kurs rozhodný pro určení základu daně z hazardních her

Strojový název položky:

`KursVyse`

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se výše měnového kursu české měny vůči měně, v níž proběhly finanční toky a herní procesy, který je rozhodný pro určení základu daně z hazardních her.

Položka 5

Kód měny

Strojový název položky:

`MenaKod`

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž proběhly finanční toky a herní procesy.

Položka 6

Označení kalendářního dne

Strojový název položky:

`Datum`

Datový typ:

Datum

Popis položky:

Uvede se kalendářní den, ke kterému je výše měnového kursu stanovena.

Pododdíl 5
Vytvoření datového balíčku

Datový balíček obsahující automatizovaný výstup vytvoří provozovatel následujícím postupem:

1. Z jednotlivých datových souborů tvořících obsah automatizovaného výstupu vytvoří provozovatel komprimovaný datový balíček.
2. Komprimovaný datový balíček zašifruje provozovatel veřejným klíčem orgánu vykonávajícího dozor.
3. Zašifrovaný komprimovaný datový balíček zapečetí provozovatel svou uznávanou elektronickou pečetí.

Oddíl 2
Poskytování automatizovaného výstupu

I. Způsob poskytování automatizovaného výstupu provozovatelem

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

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

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

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

II. Požadavky na dostupnost internetové adresy provozovatele

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

III. Potvrzení o přijetí automatizovaného výstupu

Orgán vykonávající dozor odešle potvrzovací balíček šifrovaným autentizovaným přenosem pomocí protokolu HTTPS metodou POST protokolu HTTP podle standardu RFC 7231.

V případě, že je poskytnutý automatizovaný výstup formálně správný, odešle orgán vykonávající dozor potvrzovací balíček na adresu:

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

V případě, že poskytnutý automatizovaný výstup není formálně správný, odešle orgán vykonávající dozor potvrzovací balíček na adresu:

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

Orgán vykonávající dozor vystaví potvrzovací balíček také na serveru, ke kterému má provozovatel přístup šifrovaným autentizovaným přenosem pomocí protokolu HTTPS.

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

IV. Potvrzovací balíček

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

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

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

Potvrzovací balíček vytvoří orgán vykonávající dozor následujícím postupem:

1. Z potvrzovacího datového souboru vytvoří orgán vykonávající dozor komprimovaný datový balíček.
2. Komprimovaný datový balíček zašifruje orgán vykonávající dozor veřejným klíčem provozovatele.
3. Zašifrovaný komprimovaný datový balíček zapečetí orgán vykonávající dozor svou kvalifikovanou elektronickou pečetí a kvalifikovaným časovým razítkem.

Oddíl 3
Společná ustanovení

I. Vytvoření komprimovaného datového balíčku

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

Soubory v datovém balíčku nejsou uspořádány do adresářů.

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

II. Šifrování souboru

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

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

III. Pečetění souboru provozovatelem

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

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

IV. Pečetění souboru orgánem vykonávajícím dozor

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

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

V. Šifrovaný autentizovaný přenos pomocí protokolu HTTPS

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

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

VI. Obecné požadavky na používané kryptografické prostředky

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

VII. Dekadické kódy znaků

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

VIII. Použití strojopisného písma v této příloze

V případě, že je určitý text v této příloze uveden ve strojopisném písmu, uvede se přesně v uvedeném znění. Při tom platí, že znak ␣ představuje mezeru (znak s dekadickým kódem 32), znaky **0 1 2 3 4 5 6 7 8 9** představují číslice (znaky s dekadickým kódem 48 až 57), znaky **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z** představují velká písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 65 až 90), znaky **a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z** představují malá písmena bez diakritiky (znaky s dekadickým kódem 97 až 122), znak **_** představuje podtržítko (znak s dekadickým kódem 95) a znak **.** představuje tečku (znak s dekadickým kódem 46).

IX. Použité standardy

Označení standardu	Standard
ČSN ETSI EN 319 122-1 V1.1.1	Elektronické podpisy a infrastruktury (ESI) - Digitální podpisy CAdES - Část 1: Stavební bloky a základní podpisy CAdES
ČSN ETSI EN 319 122-2 V1.1.1	Elektronické podpisy a infrastruktury (ESI) - Digitální podpisy CAdES - Část 2: Rozšířené podpisy CAdES
ISO 4217:2015	Codes for the representation of currencies
ISO/IEC 21320-1:2015	Information technology – Document Container File – Part 1: Core.
RFC 3339	Date and Time on the Internet: Timestamps https://tools.ietf.org/html/rfc3339
RFC 3629	UTF-8, a transformation format of ISO 10646 https://tools.ietf.org/html/rfc3629
RFC 5246	The Transport Layer Security (TLS) Protocol Version 1.2 https://tools.ietf.org/html/rfc5246
RFC 5280	Internet X.509 Public Key Infrastructure Certificate and Certificate Revocation List (CRL) Profile https://tools.ietf.org/html/rfc5280
RFC 5652	Cryptographic Message Syntax (CMS) https://tools.ietf.org/html/rfc5652
RFC 7230	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Message Syntax and Routing https://tools.ietf.org/html/rfc7230
RFC 7231	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content https://tools.ietf.org/html/rfc7231
RFC 7233	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Range Requests https://tools.ietf.org/html/rfc7233#section-2.3