

XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK)

Versie 1.1

6 oktober 2021

Inhoudsopgave

0.	Wijzigingen t.o.v. versie 1.0	3
1.	Inleiding	4
	Doelgroep	4
	Achtergrond	4
	Technische storing	4
	Communicatie	5
	Meer	5
2.	De datasets	6
	Dataset spelersrekening	6
	Dataset speltransacties	7
3.	Toelichting op de te verstrekken gegevens	8
	3.1 Algemene uitgangspunten	8
	Consistente gegevens en afgrenzing	8
	Tijd	8
	Valuta	8
	Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd	8
	Totaliseren	9
	Bedragen worden positief vermeld	9
	Andere codes dan de KSA hanteert.	9
	Datamodel	9
	Verplichte en optionele velden	10
	3.2 Duiding van de gebruikte begrippen	10
	Speler	10
	Spelersrekening	10
	Spel	11
	Bruto Spel Resultaat (BSR)	11
	Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort	11
	Spelsessie en spelronde	12
	Inzet in spel, entry fee en inzet in jackpot	12
	Prijs	13
	Bonus	13
	3.3 Omgaan met correcties en andere wijzigingen	14
	Correcties algemeen	14
	Transactie die ten onrechte niet was opgenomen	15
	Onjuiste spelsoort	15
4.	Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets	16
	Opname in CDB	16
	Bestandsindeling en grootte	16
	Versleuteling	17
	Digitale ondertekening	17
	Directory structuur	17
	Terbeschikkingstelling	17
5.	Validatie van de auditfile	18
	Validatie Test Service	18
	Testset en testresultaat	18
	Consistentiecontroles op het bericht door vergunninghouder	18
6.	Berichtspecificatie auditfile spelersrekening	20
7.	Berichtspecificatie auditfile speltransacties	25
8.	Toelichting op berichtspecificatie	35
	Verklaring van de in deze berichtdocumentatie gebruikte notatie:	35
	Element namen	35
	Datum en tijd	35
	Getallen	35
	Speciale tekens	36

Namespaces	36
Domein specificaties	36
Bijlage 1 Opzet van het datamodel	38
Inleiding	38
Objectenmodel	38
Functionele berichten	39
XML-Schema	41
Kenmerken XML-Schema's	41
Regels met betrekking tot naamgeving en toepassing van attributen.	42
Bijlage 2 Overzicht groepen en velden in notificatie (Nederlands en Engels) en XSD.....	43
Dataset met speltransacties	43
Dataset met spelersrekeninggegevens	44
Bijlage 3 Consistentie controles in VTS	46
XAK Spelersrekening	46
XAK Speltransacties	47

0. Wijzigingen ~~op consultatie~~ t.o.v. versie 1.0

Op 4 oktober 2021 hebben wij de volgende wijzigingen aangebracht t.o.v. versie 1.0:

- Pagina 9 de toevoeging van de tekst: "Indien het noodzakelijk is een negatieve correctie (bijvoorbeeld als gevolg van het vervallen van een voorwaardelijk toegekende bonus) aan te brengen op de spelersrekening, dan kunt u daarvoor het veld Bedrag totaal <Total amount> in combinatie met mutatietype Overig (<Transaction Typ> = O) in de dataset spelersrekening gebruiken. U vermeldt de reden van de correctie in het veld Toelichting overig <Explan Other> in deze dataset. Overigens kunt u deze correctie ook aangeven met behulp van het veld Verwerking, code <Processing code>. Dit wordt toegelicht in hoofdstuk 3.3."
- Pagina 35 en 52: aanpassing van de conditie [0079]:Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR total> = Bedrag inzet totaal <Stake total> - Bedrag prijs totaal <Prize total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot total> OF Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR total> = Bedrag inzet totaal <Stake total> - Bedrag prijs totaal <Prize total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot total> + Bedrag overig totaal <Other total>

Historie

Wijzigingen op consultatieversie

Op 30 april 2021 is de consultatieversie van dit document gepubliceerd. Naar aanleiding van opmerkingen hebben we de volgende zaken aangepast:

- Een verduidelijking van de batch-gewijze aanlevering van de gegevens, zie hoofdstuk 4.
- Een verduidelijking van de toegankelijkheid van de Validatie test Service, zie hoofdstuk 5.
- Fouten in de naamgeving van de velden en tags in de conditieregels 0017, 0020 en 0026 zijn hersteld, allemaal in hoofdstuk 6 en bijlage 3.
- In de domein specificaties in hoofdstuk 8 is bij DateTime de 'Description' verwijderd.
- In de xsd XAKSpeltransacties2021.xsd was datatype Numbermin1 foutief gedefinieerd, dit is gecorrigeerd. De eis dat de minimale waarde 1 moet zijn, is nu correct opgenomen.

De Belastingdienst heeft het notificatiedocument (2020/442/NL dat op 8 juli 2020 door de Europese Commissie is ontvangen) als uitgangspunt genomen en had daarbij niet de beschikking over de XSD's van de andere toezichthouders. Daardoor komen de specificaties van de XAK niet overal overeen met de inmiddels gepubliceerde XSD's van de andere toezichthouders.

De wijze waarop de Belastingdienst toegang krijgt tot de controledatabank is nog niet uitgewerkt.

Andere onderwerpen met betrekking tot de specificaties, zoals digitale verzegeling, versleuteling en compressie worden nog uitgewerkt in lijn met de ontwikkelingen bij de andere auditfiles (zoals de Belastingdienst gebruikt bij zijn toezicht).

De Belastingdienst streeft er naar om deze duidelijkheid zo snel mogelijk te verschaffen. Communicatie hierover zal plaatsvinden via <https://odb.belastingdienst.nl/>.

1. Inleiding

De XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK) is een standaard voor het aanmaken van de XML bestanden, die door houders van een vergunning voor Kansspelen op afstand (KOA) in hun Controledatabank (CDB) moeten worden opgeslagen. Het geeft daarmee invulling aan de verplichtingen van artikel 4.21, onderdeel b, Regeling kansspelen op afstand.

De XAK is ontwikkeld door de Belastingdienst en geeft door middel van twee datasets aan welke gegevens aan de Belastingdienst¹ beschikbaar gesteld moeten worden in de CDB. De datasets voor de Belastingdienst wijken af van de datasets die door de Kansspelautoriteit (KSA) gevraagd worden.

Doelgroep

Dit document is bestemd voor softwareontwikkelaars en -leveranciers die vergunninghouders KOA helpen bij het voldoen aan de verplichting om de gegevens bestemd voor de Belastingdienst in de juiste vorm in hun CDB op te nemen.

De gegevens die een vergunninghouder in de CDB moet opnemen, moeten aan specifieke eisen en kenmerken voldoen. Dit document is bedoeld om deze eisen en kenmerken voornamelijk technisch te verduidelijken.

Achtergrond

De gegevens die in de XAK moeten worden opgenomen, zijn gegevens die een vergunninghouder registreert tijdens en rondom het spelen van online kansspelen. De gegevens in de CDB moeten (inhoudelijk) overeenstemmen en aansluiten met de vergunde online-kansspelomgeving (artikel 5.3, lid 2, Besluit kansspelen op afstand).

In dit document zijn twee gegevenssets gedefinieerd in hoofdstuk 2; een met speltransacties en een met spelersrekeningtransacties. Beide gegevenssets worden gemaakt vanuit de online-kansspelomgeving van de vergunninghouder.

Met behulp van de gegevens uit beide datasets moet het mogelijk zijn om de speltransacties inzichtelijk te maken, die relevant kunnen zijn voor het toezicht op de Nederlandse kansspelbelasting (KSB). De transacties die plaatsvinden op de spelersrekeningen zijn daarbij ondersteunend. Het is derhalve van groot belang dat beide sets samen een consistente vastlegging vormen.

Wanneer de gegevens (bestemd voor de Belastingdienst) in de CDB niet aan de beschreven standaarden voldoen, kan dat aanleiding zijn om de verleende vergunning door de KSA te laten intrekken.

Technische storing

De vergunninghouder moet passende maatregelen treffen die ervoor zorgen dat de gegevens in het geval van een technische storing direct na het verhelpen van deze storing alsnog in de CDB worden opgenomen en dat vertraging in de verzending als gevolg van storingen tot een minimum wordt beperkt.

¹ Naast de gegevens voor de Belastingdienst moet de vergunninghouder ook gegevens in zijn CDB opnemen voor andere toezichthouders. Dit document gaat niet in op de gegevens voor andere toezichthouders.

Communicatie

Als u een softwareontwikkelaar bent met een ondersteuningsabonnement kunt u met technische vragen terecht bij de servicedesk van het Team Ondersteuning Software Ontwikkelaars (OSWO), bereikbaar via het forum "Vragen aan de servicedesk" op de Community Software Ontwikkeling.

Om toegang te krijgen tot een ondersteuningsabonnement is het nodig dat de softwareleverancier aangemeld is bij OSWO. Softwareontwikkelaars zonder abonnement kunnen zich aanmelden via <https://odb.belastingdienst.nl/>.

U dient zich dan op de website zelf te abonneren op de berichten m.b.t. XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK) om op de hoogte te blijven van (komende) wijzigingen van de auditfile. Aan deze service zijn geen kosten verbonden.

Meer

We streven er naar om meer en actuele (technische) informatie op te nemen op <https://odb.belastingdienst.nl/>.

Vragen over de belastingheffing kunt u aan de Belastingdienst stellen via KOA@belastingdienst.nl.

Daarnaast zal de Belastingdienst de vergunninghouders laten weten wie hun contactpersoon is. U krijgt een contactpersoon als u van de KSA een vergunning heeft ontvangen. De KSA zal uw gegevens dan aan de Belastingdienst doorgeven.

2. De datasets

Zoals in de inleiding aangegeven, worden beide datasets vervaardigd vanuit de gegevens die in de online kansspelomgeving worden bijgehouden. Alle transacties die in de vergunde omgeving plaatsvinden, of vanaf een daar geregistreerde spelersrekening, moeten worden opgenomen in de XAK/CDB.

Sommige transacties komen in beide datasets voor, maar worden vanuit een ander gezichtspunt geselecteerd. Dit betekent dat soms ook andere gegevens gevraagd worden.

Het is de bedoeling dat met de gegevens uit beide soorten datasets toezicht gehouden kan worden op de kansspelbelasting, dit betekent dat de gegevens in de datasets volledig en onderling consistent moeten zijn.

Gegevens in de CDB moeten minimaal 12 maanden beschikbaar blijven op grond van artikel 5.3, lid 6, onderdeel d, Besluit KOA en artikel 4.14, lid 5 Regeling KOA. Ook gegevens van spelers die hun speelrekening hebben opgezegd moeten bewaard blijven.

De gegevens in de CDB zijn een kopie van (een gedeelte van) de administratie van de vergunninghouder. Voor de administratie geldt, naast de bewaarplicht van 12 maanden voor de gegevens in de CDB, de algemene bewaartermijn van 7 jaar op basis van artikel 52 Algemene Wet inzake Rijksbelastingen.

De eerste invulling van de datasets kreeg vorm in het Nederlandstalige notificatiedocument 2020/442/NL dat op 8 juli 2020 door de Europese Commissie is ontvangen. Het document is in meerdere talen raadpleegbaar. De uiteindelijke XSD-schema's bevatten Engelse groeps- en veldnamen. In bijlage 2 worden groepen en velden naast elkaar gezet om onduidelijkheid te voorkomen.

De beschrijving van de datasets is tot stand gekomen voor de daadwerkelijke implementatie van de Wet Kansspelen op afstand. Het is de bedoeling om over één à twee jaar de datasets en eisen te evalueren (aan de hand van de dan opgedane praktijkervaring) en indien nodig aan te passen.

Dataset spelersrekening

Deze dataset start met identificatiegegevens van de dataset. De naam van deze dataset begint met de letter "A" (account). De naam maakt verder duidelijk op welke vergunninghouder, platform en periode de dataset betrekking heeft.

Vervolgens worden gegevens van alle bestaande spelersrekeningen opgenomen die aangehouden worden bij het vergunde platform. Wanneer een speler op een dag geen mutaties op zijn spelersrekening heeft, wordt toch het saldo van de spelersrekening opgenomen.

Daarna worden alle mutaties op de spelersrekening opgenomen, waarbij voor de spel-gerelateerde mutaties de mutaties getotaliseerd worden per spelsessie. Mutaties die niet gerelateerd zijn aan een spelsessie worden per dag getotaliseerd. In alle gevallen gaat het om mutaties die op de te rapporteren dag hebben plaatsgevonden.

Per mutatie moet het type mutatie worden aangegeven uit een limitatieve lijst, waarbij sommige mutaties spel-gerelateerd zijn en andere juist niet. De spel-gerelateerde mutaties zijn: entry fee, inzet, prijs² en jackpot. Niet spel-gerelateerde mutaties zijn: inleg, bonus en

² Let op het gaat hier om de spelersrekeninggegevens, de bedragen dus van de netto mutaties op de spelersrekeningen. Waar we spreken over 'prijs' is dit dus de prijs exclusief de afgehouden commissie (gelet op de

uitkering. Mutatietype overig kan zo wel voor spel-gerelateerde als niet spel-gerelateerde transacties worden gebruikt.

Ook reeds vervallen of gecorrigeerde mutaties worden opgenomen in de dataset. In hoofdstuk 3.3 van dit document gaan we in op de wijze van verwerking van correcties.

Dataset speltransacties

Deze dataset start met identificatiegegevens van de dataset. De naam van deze dataset begint met de letter "G" (games). De naam maakt verder duidelijk op welke vergunninghouder, platform en periode de dataset betrekking heeft.

Er worden (vaste) gegevens van alle kansspelen opgenomen die op het vergunde platform gespeeld zijn maar ook van de kansspelen die op andere platforms gespeeld worden vanuit een spelersrekening die hoort bij de vergunde omgeving.

Voor elk kansspel wordt vermeld op welk platform het gespeeld wordt.

Of de kansspelen op het eigen platform ook toegankelijk zijn voor spelers die niet geregistreerd zijn bij deze vergunninghouder, wordt aangegeven in het veld Indicatie open spel <Open>.

Van de kansspelen moet ook duidelijk worden aangegeven om welk uniek spel het gaat en wat voor soort spel het is, waarbij een keuze gemaakt moet worden uit vijf³ waarden (voor een toelichting op de spelsoorten zie hoofdstuk 3.2). Deze waarde in spelsoort bepaalt wat de grondslag voor de kansspelbelasting is.

Tenslotte worden (per spel) alle speltransacties opgenomen die (direct of indirect) leiden tot een mutatie op een spelersrekening.

Het gaat het om speltransacties die op de te rapporteren dag hebben plaatsgevonden. Het omvat zowel speltransacties die zien op (op dezelfde dag) afgeronde spelsessies, maar ook op spelsessies die nog niet zijn afgerond en zich dus over meerdere dagen uitstrekken.

Ook reeds vervallen of gecorrigeerde transacties worden opgenomen in de dataset. In hoofdstuk 3.3 van dit document gaan we in op de wijze van verwerking van correcties.

omschrijving van het begrip prijs in hoofdstuk 3.2). De commissie moet apart vermeld worden maar niet in de dataset spelersrekeninggegevens.

³ In eerste instantie waren er drie spelsoorten om alle (theoretische) mogelijkheden goed te duiden voor de grondslag voor de KSB zijn twee spelsoorten toegevoegd.

3. Toelichting op de te verstrekken gegevens

In dit hoofdstuk besteden we aandacht aan allerlei zaken die te maken hebben met de aanmaak van de XAK's.

We onderkennen daarbij algemene uitgangspunten (3.1) en de duiding van de gebruikte begrippen (3.2). Tenslotte gaan we in op de manier waarop correcties en annuleringen verwerkt dienen te worden (3.3).

3.1 Algemene uitgangspunten

Consistente gegevens en afgrenzing

Het is de bedoeling dat met de gegevens in de XAK toezicht gehouden kan worden op de kansspelbelasting. Dit betekent dat de gegevens in de datasets volledig en onderling consistent moeten zijn. De selectie voor beide datasets moet dus (in de tijd) dezelfde afgrenzing hebben. Deze afgrenzing zorgt er aan het einde van een aangiftetijdvak ook voor dat de datasets van de XAK (en dus de CDB) de onderliggende details bevatten van de rubriek Kansspelen op afstand in de aangifte kansspelbelasting die over dezelfde periode wordt gedaan.

Een ander voorbeeld van de volledigheid en consistentie in de datasets is dat het mogelijk moet zijn om het eindsaldo op de spelersrekening(en) te berekenen op basis van het eindsaldo van de dag er vóór en alle mutaties die op de spelersrekening(en) hebben plaatsgevonden. Dit betekent dat alle mutaties op de spelersrekeningen in de datasets moeten worden opgenomen.

In de datasets worden alleen geslaagde transacties en mutaties opgenomen. Transacties en mutaties die (om een of andere reden) niet daadwerkelijk verwerkt zijn (definitief zijn geworden), worden niet in de datasets XAK opgenomen.

Tijd

Alle velden met een datum en tijdsaanduiding geven de Nederlandse tijd weer. 'Dag' is de periode vanaf middernacht Nederlandse tijd tot de volgende middernacht Nederlandse tijd. Let op dit is een tijdsnotering die op basis van de fiscale regelgeving vereist is en deze wijkt af van de tijdsnotering van de KSA.

Wanneer in het najaar de klok een uur teruggezet wordt, kan de vreemde situatie zich bijvoorbeeld voordoen dat volgens de dataset een spel duurt van 02:55 tot 02:15. Daarnaast kan een speler verschillende transacties hebben (in de dataset) met dezelfde tijdsregistratie, die in werkelijkheid een uur uit elkaar liggen.

Valuta

Alle geldbedragen die in de datasets zijn opgenomen luiden in Euro.

Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd

Wanneer in de datasets verwezen wordt naar een speler, wordt daarmee het nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend bedoeld. Het nummer moet uniek gerelateerd zijn aan één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat deze unieke spelersnummers <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden.

Via een spelersnummer mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn.

Wanneer bij een open spel de speler geen spelersrekening heeft bij de vergunninghouder, maar wel speltransacties heeft, worden deze speltransacties wel in de dataset opgenomen, maar wordt het veld Identificatie speler <Player_ID> niet gevuld.

Totaliseren

De te rapporteren waarden in dataset speltransacties worden getotaliseerd per speler per spelsessie. Wanneer een spelsessie om middernacht Nederlandse tijd nog niet is afgerond, worden de transacties van deze spelsessie op beide dagen gerapporteerd en wel op de dag dat zij daadwerkelijk hebben plaatsgevonden.

In de dataset spelersrekening worden alle mutaties op de spelersrekeningen opgenomen, waarbij de spel-gerelateerde mutaties getotaliseerd worden per spelsessie. Mutaties die niet gerelateerd zijn aan een spelsessie worden per dag getotaliseerd.

Bedragen worden positief vermeld

Vrijwel alle bedragen die in de XAK worden opgenomen zijn positieve bedragen, ongeacht de verwerkingscode <Processing_code>.

Dus zowel inzet en prijs, maar ook inleg en uitkering worden als positieve waarden verantwoord in de XAK.

Er zijn drie omstandigheden waarin een bedrag-veld een negatieve waarde kan hebben:

- het veld Bedrag bruto spelresultaat totaal <GGR_total> in de dataset speltransacties. Immers wanneer de uitgekeerde prijzen hoger zijn dan de inzet kan het bedrag negatief zijn en dient het dus ook als negatieve waarde gerapporteerd te worden.
- het veld Bedrag overig totaal <Other_total> in de dataset speltransacties wordt gebruikt voor transacties die voor de grondslag KSB relevant zijn, maar niet thuishoren in de andere bedrag-velden in deze dataset. Bedragen die de grondslag voor de KSB verhogen worden positief opgenomen. Bedragen die de grondslag voor de KSB verlagen worden negatief opgenomen.
- Het veld Bedrag totaal <Total_amount> in de dataset spelersrekening, maar alleen voor mutatietype Overig (<Transaction_Typ> = O). Als zo'n bedrag ten laste van de spelersrekening moet komen, dan wordt een negatieve waarde opgenomen.

Indien het noodzakelijk is een negatieve correctie (bijvoorbeeld als gevolg van het vervallen van een voorwaardelijk toegekende bonus) aan te brengen op de spelersrekening, dan kunt u daarvoor het veld Bedrag totaal <Total_amount> in combinatie met mutatietype Overig (<Transaction_Typ> = O) in de dataset spelersrekening gebruiken. U vermeldt de reden van de correctie in het veld Toelichting overig <Explan_Other> in deze dataset. Overigens kunt u deze correctie ook aangeven met behulp van het veld Verwerking, code <Processing_code>. Dit wordt toegelicht in hoofdstuk 3.3.

Let op: in de dataset voor de KSA moeten de mutaties op Player_account anders worden opgenomen; de KSA vraagt om een negatieve waarde voor afboekingen van het account (bijvoorbeeld bij inzetten).

Andere codes dan de KSA hanteert.

De gebruikte codes door de Belastingdienst, bijvoorbeeld voor type spel <Game_Type> en type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ>, zijn niet dezelfde als de codes die de KSA gebruikt.

Datamodel

Voor een zeer algemene uitleg over het XML datamodel verwijzen we naar bijlage 1.

De gedetailleerde (technische) informatie over de datamodellen is opgenomen in de hoofdstukken 6, 7 en 8.

Verplichte en optionele velden

De datasets bevatten elementen⁴ die verplicht (required) met een geldige waarde geleverd moeten worden en optionele elementen (optional) die geleverd moeten worden met een geldige waarde indien ze van toepassing zijn en beschikbaar zijn.

Verplicht betekent dat het element altijd een geldige waarde moet bevatten.

Optioneel wil zeggen dat de dataset technisch ook acceptabel is wanneer het element geen waarde bevat. Echter als de gevraagde gegevens voor de betreffende mutatie aanwezig zijn in het spelsysteem en gevraagd worden in het datamodel, dan moeten ze worden opgenomen in de dataset.

Ook komt het voor dat een (in basis) optioneel veld (verplicht) gevuld moet worden bij een specifieke waarde in een ander element.

Een paar voorbeelden ter verduidelijking; (alle condities zijn beschreven in bijlage 3)

Bij dataset speltransacties:

- wanneer bij Type spel <Game_type> "OV" (Overig) gebruikt wordt dan moet hiervoor een uitleg worden gegeven, dus moet het element <Explan_Other> gevuld worden, ook al is dit aangeduid als optioneel;
- het element Identificatie spel <Game_ID> in dataset spelersrekening is optioneel, maar als Type mutatie spelersrekening <Transaction_type> S (Inzet), E (Entry fee), W (Prijs) of J (Jackpot) is, dan moet Identificatie spel <Game_ID> gevuld worden.

Let op: ook een entiteit (Mutatiegegevens in XAK Spelersrekening) kan optioneel zijn, maar binnen de entiteit kunnen toch weer verplichte elementen aanwezig zijn. Indien de entiteit wordt doorgegeven dan moeten voor deze verplichte elementen dus geldige waarden worden doorgegeven.

3.2 Duiding van de gebruikte begrippen

Speler

Met speler wordt bedoeld degene die bij de vergunninghouder als speler is ingeschreven. Het maakt hiervoor niet uit waar de speler zich bevindt of woont en of deze een Nederlands BSN heeft.

In de XAK (dataset spelersrekening) worden alle mutaties gerapporteerd van alle spelers die bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, ook als zij via de vergunninghouder op een ander platform spelen.

Spelersrekening

Een spelersrekening is een door de vergunninghouder in zijn spelsysteem voor één specifieke speler aangehouden rekening met het speeltegoed van die speler. De spelersrekening wordt uitsluitend gebruikt ten behoeve van de deelname aan de vergunde kansspelen.

De spelersrekening is dus uniek en te herleiden tot de persoon <Player_ID> van de speler, maar mag niet direct herleidbaar zijn tot de identiteit van de speler (zie artikel 5.3, lid 2, onderdeel a, Besluit KOA).

Als een speler op een dag geen mutaties op zijn spelersrekening heeft, wordt het saldo op het eind van de dag <Balance_eod> wel opgenomen in de XAK.

⁴ Een element is in dit verband een entiteit of attribuut (logische benaming) of een tabel of veld (technische benaming).

In de KOA-regelgeving wordt de rekening die gebruikt wordt om mutaties van een speler te verwerken aangeduid als 'speelrekening'. In dit document gebruiken wij de term "spelersrekening". Met deze term bedoelen wij hetzelfde als de term "speelrekening" in de regelgeving. De KSA gebruikt hiervoor de term "Player account".

Spel

Met een spel wordt een kansspel bedoeld dat toegankelijk is op of via een platform van de vergunninghouder. Spellen kunnen zich dus bevinden en gespeeld worden in een eigen omgeving van de vergunninghouder. Maar het is ook mogelijk dat de spelers die bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, kunnen spelen op een ander platform (doorlinken). Een voorbeeld hiervan is deelname aan een toernooi.

De vergunninghouder moet, wanneer een van zijn geregistreerde spelers deelneemt aan kansspelen op een ander platform, aangeven wat de andere spellocatie <Platform> is en dat sprake is van een 'open' spel (<Open> = 1).

Bruto Spel Resultaat (BSR)

Het BSR is het totaal van alle ontvangen inzetten door de vergunninghouder⁵, verminderd met de ter beschikking gestelde prijzen door de vergunninghouder.

De grondslag voor de KSB bestaat bij elk spel mede uit het BSR. Wanneer spelers tegen elkaar spelen is het BSR nihil. Wanneer een speler tegen de vergunninghouder speelt, wordt de KSB geheven over het BSR. Het BSR moet daarom altijd gerapporteerd worden wanneer een speler tegen de vergunninghouder speelt.

Wanneer een speler, bij een spel tegen de vergunninghouder, (ook) een aparte vergoeding (zoals entry fee of commissie⁶) aan de vergunninghouder verschuldigd is, behoren zowel het BSR als deze vergoeding tot de grondslag voor de KSB.

Wanneer de spelsoort <Game_category> A of D is dan wordt het BSR per spelsessie (per dag) gerapporteerd in de XAK <GGR_total>.

Voor de berekening van het BSR van een kansspel wordt de uitkering van een jackpot meegenomen als prijs.

Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort

Voor de bepaling van de grondslag voor de heffing van de kansspelbelasting (KSB) is de spelsoort <Game_category> van belang.

We onderscheiden (limitatief) vijf spelsoorten⁷.

- A; een speler speelt tegen de vergunninghouder en de speler is geen entry fee en geen commissie verschuldigd. Grondslag voor de KSB vormt het bruto spelresultaat (BSR). Bijvoorbeeld fruitautomaat of blackjack.
- B; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt alleen een entry fee. Grondslag voor de KSB is dan de entry fee. Bijvoorbeeld een pokertoernooi.
- C; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt alleen een commissie die de grondslag vormt voor de KSB. De commissie kan (bijvoorbeeld) worden berekend over de prijs en/of over de inzet. Bijvoorbeeld poker als cash game. Deze spelsoort ziet ook op weddenschappen waarbij de vergunninghouder gelegenheid geeft tot deelname en daarvoor een commissie krijgt.
- D; een speler speelt tegen de vergunninghouder en de speler is (ook) een entry fee en/of commissie verschuldigd. Grondslag voor de KSB vormt het bruto spelresultaat (BSR) vermeerderd met de entry fee en vermeerderd de commissie.
- E; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt zowel een entry fee als een commissie. Grondslag voor de KSB zijn de entry fee vermeerderd met de commissie.

⁵ Overall waar gesproken wordt over een vergunninghouder, wordt de vergunninghouder bedoeld inclusief de gerelateerde partijen waar gespeeld kan worden vanaf de spelersrekening.

⁶ Overall waar commissie staat wordt tevens 'rake' en soortgelijke vergoedingen bedoeld.

⁷ Zoals eerder aangegeven, wijkt dit af van het notificatie document.

In onderstaande tabel is op een alternatieve wijze weergegeven hoe de grondslag voor de KSB wordt bepaald:

Grondslag KSB	BSR	Entry fee	Commissie	Spelsoort
Speler tegen vergunninghouder	Ja	Nee	Nee	A
Speler tegen vergunninghouder	Ja	Minimaal een van beide		D
Speler tegen speler	N.v.t.	Ja	Nee	B
Speler tegen speler	N.v.t.	Nee	Ja	C
Speler tegen speler	N.v.t.	Ja	Ja	E

Nog een toelichting op een paar bijzondere situaties:

- Wanneer de spelsoort B, D of E is dan moet verplicht in het veld Bedrag entry-fee <Entry_fee> het (af te sonderen) bedrag dat een speler verschuldigd is voor deelname aan kansspel worden opgenomen in de XAK. Tevens wordt per spelsessie het veld Bedrag entry fee totaal <Entry_fee_tot> gevuld. Bij meerdaagse spelsessies wordt het veld Bedrag entry fee totaal <Entry_fee_tot> met een positief bedrag gevuld op de dag dat een entry fee betaald is. Op dagen dat geen entry fee betaald is, is het Bedrag entry fee totaal <Entry_fee_tot> 0,00.
Het kan voorkomen dat een speler een bedrag moet betalen waarin zowel een entry fee als de (eerste) inzet is begrepen. Wanneer dat het geval is, moet voor de rapportage het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet.
- Wanneer de spelsoort C, D of E is, dan moet verplicht het veld Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize> en het veld Percentage commissie inzet <Commiss_Stake> worden opgenomen in de dataset. In deze velden wordt respectievelijk het percentage van de commissie over de prijs respectievelijk de inzet opgenomen. Tevens wordt per spelsessie het veld Bedrag commissie totaal <Commiss_total> gevuld.
Wanneer bij spelsoort D alleen sprake is van een entry fee zijn de commissie-percentages en het Bedrag commissie totaal 0,00.
- Wanneer de spelsoort D is, dan moet verplicht het veld Bedrag bruto spel resultaat <GGR_total> gevuld worden, maar moet ook een waarde worden opgenomen voor de velden Bedrag commissie totaal <Commiss_total> en Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total>. Deze waarde kan dus ook 0,00 zijn.

Spelsessie en spelronde

Een spelsessie start op het moment dat een speler deelneemt aan één specifiek spel en eindigt als de toewijzing van de prijzen of verliezen voor die speler is afgerond of de speler met het spel stopt of zich terugtrekt (passen). Het is mogelijk, bijvoorbeeld bij weddenschappen, dat een speler (min of meer parallel) deelneemt aan meerdere spelsessies. Rapportage in de XAK van de speltransacties en de spelersrekeningmutaties (voor zover spel-gerelateerd) moet per spelsessie gebeuren. Wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt, moet per dag gerapporteerd worden⁸. Hierdoor kan dezelfde spelsessie van dezelfde speler voor hetzelfde spel dus op meerdere dagen in de XAK's zijn opgenomen. In een spelsessie kunnen meerdere spelrondes gespeeld worden, die gezamenlijk gerapporteerd mogen worden als één transactie.

Inzet in spel, entry fee en inzet in jackpot

Met inzet wordt bedoeld het bedrag dat een speler in het spel brengt en wat hij met het kansspel kan verliezen. Het omvat zowel de eerste inzet als ook latere inzetten, zoals bijvoorbeeld bij Black Jack: verzekeren tegen 21 bij de bank bij open aas bij bank. De inzetgegevens moeten altijd gerapporteerd worden in de XAK ongeacht de grondslag voor de heffing van de KSB.

⁸ Elke dag bevat de transacties die op die dag hebben plaatsgevonden.

Het kan voorkomen dat een speler een bedrag moet betalen waarin zowel een entry fee als de (eerste) inzet is begrepen. Wanneer dat het geval is, moet voor de rapportage in de XAK het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee <Entry_fee_total> en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet <Stake_total>.

Wanneer een gedeelte van de inzet in een spel wordt toegerekend aan een jackpot, wordt als inzet <Stake_total> het bedrag gerapporteerd vóór toedeling aan de jackpot. Het bedrag dat aan een jackpot wordt toegedeeld wordt daarnaast ook apart gerapporteerd als toedeling aan die jackpot <Stake_JP_total>.

In principe zit het bedrag dus twee keer in de XAK; een keer in het veld Bedrag inzet totaal <Stake_total> en een keer in het veld Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>.

Prijs

De prijs is het bedrag dat bij een goede uitkomst van een kansspel gewonnen wordt en waar een speler onvoorwaardelijk recht op heeft. Alleen dan is sprake van een prijs en kan deze worden meegenomen in het BSR.

De prijzen moeten altijd gerapporteerd worden in de XAK ongeacht de grondslag voor de heffing van de KSB.

In de dataset van de speltransacties wordt de prijs opgenomen per spelsessie in het veld Bedrag prijs totaal <Prize_total>. Wanneer een spelsessie aan het eind van de dag (0:00 NL tijd) niet geëindigd is worden de gegevens per spelsessie per dag opgenomen.

Bedragen die aan een speler worden toegekend, zonder dat deze toevallen uit deelname aan een kansspel, bijvoorbeeld een (start)bonus, wordt dus niet als prijs in aanmerking genomen en kunnen dus de grondslag voor de heffing van de KSB niet verlagen.

Wanneer sprake is van meerdere prijswinnaars wordt in de XAK het bedrag gesplitst naar de prijzen per speler en dus per speler opgenomen in het veld Bedrag prijs totaal <Prize_total>.

Wanneer de prijs een jackpot is wordt deze als aparte jackpotprijs gerapporteerd in de XAK zowel bij de speltransacties <Jackpot_total> als bij de spelersrekeningmutaties <Total_amount> met <Transaction_Typ> = J.

Wanneer sprake is van een commissie wordt als prijs <Prize_total> het bedrag inclusief deze commissie gerapporteerd bij de speltransacties. De commissie zelf wordt daarnaast ook apart gerapporteerd in het veld Bedrag commissie totaal <Commiss_total>.

Bij de spelersrekeningmutaties worden prijzen netto gerapporteerd (<Total_amount> met <Transaction_Typ> = W), dus exclusief een eventuele commissie.

Bonus

Een bonus is een bedrag dat kansspel-onafhankelijk van een verloop van een kansspel op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend, bijvoorbeeld bij de eerste inschrijving van een speler op het platform of een extra bedrag bij de inleg van geld op zijn spelersrekening. Dit bedrag mag niet ten laste van de grondslag voor de heffing van KSB worden gebracht.

Het geldbedrag van de bonus maakt samen met de inleg (en eerder gewonnen prijzen) deel uit van het saldo op de spelersrekening.

Dus wanneer een bonusbedrag wordt gebruikt voor een spel, wordt dit voor de heffing van de KSB beschouwd als een normale besteding van de inleg.

Echter wanneer een speler vanwege een actie van de vergunninghouder een extra hoge prijs krijgt die kansspel afhankelijk is, dan wordt het gehele bedrag als prijs beschouwd (en spreken we dus niet over een bonus). De prijs mag in zijn geheel meegenomen worden in het BSR.

3.3 Omgaan met correcties en andere wijzigingen

Correcties algemeen

Onderstaande beschrijving geldt zowel voor speltransacties als voor spelersrekeningmutaties. Waar we zowel speltransacties (dataset G) als spelersrekeningmutaties (dataset A) bedoelen, spreken we over transacties.

De XAK's bieden de mogelijkheid om te rapporteren over nieuwe transacties en om eerder foutief gerapporteerde transacties te herstellen. Foutief gerapporteerde transacties betreffen transacties die niet hebben plaatsgevonden, of transacties waarvan de gegevens niet goed zijn gerapporteerd. Het is niet toegestaan om gegevens in de CDB te wijzigen of te verwijderen.

De werkwijze daarvoor wordt hierna beschreven. Het veld 'Verwerking, code' <Processing_code> in beide datasets speelt daarbij een belangrijke rol. Het geeft aan hoe de gegevens in een gegevensgroep verwerkt moeten worden. In de XAK Speltransacties gaat dat om de gegevensgroep Spelsessie <Gamesession>; in de XAK Spelersrekening gaat het om de gegevensgroep Mutatiegegevens <Transaction>.

De limitatieve opties zijn⁹:

01	Nieuw	Voor nieuwe (originele) transacties. Gegevens zijn nog niet eerder doorgegeven.
03	Vervallen	Voor (achteraf) geannuleerde transacties/mutaties. De gegevens waren eerder onterecht doorgegeven. Ze worden ingetrokken.
05	Correctie	Voor correcties die betrekking hebben op een verkeerd bedrag. De gegevens zijn eerder foutief in de XAK opgenomen. De nieuwe gegevens vervangen de oude gegevens.

Voor het herstellen van foutief gerapporteerde gegevens kent de XAK drie situaties:

1. Als gegevens van een gegevensgroep gecorrigeerd worden, blijven de identificerende gegevens altijd gelijk. De gegevensgroep bevat verder de juiste, gecorrigeerde gegevens.
2. Als een transactie komt te vervallen bevat de gegevensgroep de oorspronkelijk gemelde gegevens.
3. Als de identificerende gegevens niet juist zijn gerapporteerd, wordt de transactie als vervallen gerapporteerd en wordt vervolgens de juiste situatie gerapporteerd als nieuwe transactie.

Speltransactie

In de XAK is een speltransactie van een speler identificeerbaar door de combinatie van:

- Identificatie speler <Player_ID>
- Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

Bij een correctie (05) van een of meer gegevens van een speltransactie worden de bovengenoemde twee elementen dus opgenomen en daarnaast de juiste gegevens.

Spelersrekeningmutatie

In de XAK is een spelersrekeningmutatie van een speler uniek identificeerbaar door de combinatie van:

- Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ>
- Tijdstip mutatie <Trx_Datetime>

⁹ De waarden en het gebruik van dit veld wijken af van het Nederlandstalige notificatiedocument 2020/442/NL dat op 8 juli 2020 door de Europese Commissie is ontvangen.

- Identificatie spel <Game_ID>¹⁰
- Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

Bij een correctie (05) van gegevens van een spelersrekeningmutatie worden de bovengenoemde vier elementen dus opgenomen en daarnaast de juiste, gecorrigeerde gegevens.

Transactie die ten onrechte niet was opgenomen

In het bijzondere geval dat de vergunninghouder achteraf vaststelt dat een of meer transacties ten onrechte niet in de XAK zijn opgenomen, dan kunnen die alsnog worden opgenomen door de transactie(s) alsnog (later) aan de XAK toe te voegen en daarbij de verwerkingscode voor nieuwe transactie (01) te gebruiken.

Mocht blijken dat er meer dan 1.000 transacties ontbreken, dan verwachten wij dat de vergunninghouder in contact met de Belastingdienst (klantcoördinator) treedt om (de impact van) de fout te melden en toe te lichten.

Onjuiste spelsoort

Wanneer achteraf blijkt dat de spelsoort een onjuiste waarde heeft gekregen, heeft dit gevolgen voor de grondslag voor de KSB voor alle voorliggende transacties.

De spelsoort is op een hoger niveau gedefinieerd dan de verwerkingscode, dit betekent dat wanneer de spelsoort achteraf onjuist blijkt, dat dit niet eenvoudig met behulp van correcties in de XAK te verwerken kan zijn.

Daarom verwachten wij dat de vergunninghouder in contact treedt met de Belastingdienst (klantcoördinator) om (de impact van) de foute spelsoort te melden en toe te lichten.

Daarbij wordt tevens aangegeven welke wijzigingen exact zijn doorgevoerd, dus welk kansspel(en) het betreft, wat de oude spelsoort was en wat de nieuwe is en vanaf welk moment de wijziging is doorgevoerd.

De correcties worden dus niet massaal met terugwerkende kracht in de XAK-datasets opgenomen. Wanneer onverhoopt een foute spelsoort wordt ontdekt en gecorrigeerd, worden vanaf dat moment de juiste gegevens in de XAK opgenomen.

¹⁰ Bij spelgerelateerde mutatietypen is het theoretisch mogelijk dat hetzelfde type mutatie meerdere keren voorkomt op exact hetzelfde tijdstip. In zo'n geval kan de identificatie van het spel en de spelsessie nodig zijn voor identificatie van het te corrigeren of vervallen record. Niet spelgerelateerde mutaties zijn totalen per dag (of korter tijdvak van rapportage in XAK) dus naast het type mutatie voldoet het tijdstip van de mutatie voor identificatie.

4. Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets¹¹

De XAK's worden in de CDB geplaatst om daarmee te voldoen aan artikel 4.21 onderdeel b Regeling kansspelen op afstand.

De CDB moet zich fysiek in Nederland bevinden en op verzoek van de Belastingdienst digitaal toegankelijk zijn voor de uitvoering van het fiscale toezicht.

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe gegevensbestanden kansspelbelasting (KSB) in de CDB moeten worden opgeslagen.

Opname in CDB

Volgens de toelichting op het Besluit KOA moeten de gegevens near real time in de CDB worden opgenomen. Voor de gegevenssets voor de Belastingdienst (XAK's) leggen we deze regels iets ruimer uit. Dat betekent dat de datasets (uiterlijk) aan het eind van een dag (NL tijd 0:00) worden gemaakt en opgeslagen in de CDB.

Het is dus toegestaan om pas aan het eind van de dag meerdere datasets aan te maken (van dezelfde soort) als dit nodig is voor de omvang van de bestanden.

Vanzelfsprekend mogen datasets ook al gedurende een dag worden aangemaakt en opgeslagen, als aan het eind van een dag maar alle transacties en mutaties gerapporteerd zijn.

Achtergrond is dat op deze manier alle gegevens in de CDB zijn opgeslagen met een duidelijke afgrenzing van de dag. Daarmee is een eenduidige toerekening aan de fiscaal relevante periode mogelijk.

Bestandsindeling en grootte

Gegevens moeten in XML worden opgeslagen.

XML-bestanden moeten voldoen aan de XSD-schema's zoals die gepubliceerd zijn op de website van de Belastingdienst (<https://odb.belastingdienst.nl/>).

Een XML-bestand moet in UTF 8 zijn en mag meerdere records bevatten.

Het gegevensbestand moet een naam krijgen in het volgende formaat:

[<Type_XML>][<Operator_ID>]_[<Data_Safe_ID>]_N_[yyyymmddhhmmss_start].xml

Waarbij

- Type_XML heeft waarde A wanneer het de dataset voor de spelersrekening en de transacties van de spelersrekening betreft en waarde G voor de datasets betreffende het spel en de speltransacties;
- <Operator_ID> is het unieke nummer dat aan de vergunninghouder is toegekend door de Kansspelautoriteit;
- <Data_Safe_ID> is de unieke identificatie van de CDB. De vergunninghouder bepaalt zelf het identificatienummer of de -naam;
- N is een opeenvolgende teller van de XML, met voorloophnullen, 10 cijfers, die aan het begin van een nieuwe maand opnieuw moet worden ingesteld;
- yyyymmddhhmmss_start is het tijdstempel van het moment waarop het bestand is gemaakt

XML-bestanden van het type A moeten aan het eind van de dag (0:00 uur) worden aangemaakt en in de CDB worden opgeslagen. Het datavolume per bestand bedraagt maximaal 100 MB.

XML-bestanden van het type G moeten in de CDB worden opgeslagen wanneer het datavolume 100 MB heeft bereikt (ook kleinere bestanden mogen tussentijds aangemaakt en

¹¹ In dit hoofdstuk is zoveel mogelijk aangesloten bij de eisen die gesteld worden bij de andere auditfiles voor de Belastingdienst. Daardoor zijn de hier genoemde eisen beperkter of enigszins gewijzigd ten opzichte van het notificatie-document.

gearchiveerd worden). Wanneer dit maximum niet bereikt wordt, in ieder geval aan het einde van de dag (0:00 uur).

Voordat een gegevensbestand wordt toegevoegd aan de CDB, moet het worden verwerkt zoals hierna beschreven.

Versleuteling

Als de vergunninghouder bestanden versleuteld wil opslaan, dan moet hij de benodigde sleutels ten behoeve van het ontsleutelen aanleveren bij de Belastingdienst op het moment dat de Belastingdienst de gegevens opvraagt.

Digitale ondertekening

Voor de XAK introduceert de Belastingdienst eind 2021 afspraken over digitale ondertekening. Het gaat hierbij om afspraken om te zorgen dat de integriteit en de authenticiteit van de gegevens in de auditfile gewaarborgd zijn.

Met het digitaal ondertekenen van de auditfile worden deze 2 zaken bereikt:

1. Integriteit

De ontvanger van de auditfile kan de integriteit controleren, oftewel controleren of de auditfile niet is veranderd nadat de auditfile is aangemaakt. Dit wordt "Message Authentication" genoemd.

2. Authenticatie

De ontvanger van de auditfile kan de authenticiteit van de verzender controleren, oftewel controleren of de auditfile daadwerkelijk is aangemaakt door de organisatie waarvan de auditfile afkomstig zou moeten zijn. Dit wordt "Signer Authentication" genoemd.

Directory structuur

De Belastingdienst stelt geen expliciete eisen aan een folderstructuur, maar vindt het prima als een vergelijkbare structuur als de KSA wordt gebruikt om de gegevens in de CDB beschikbaar te stellen.

Terbeschikkingstelling

De XAK's worden in de CDB geplaatst om daarmee te voldoen aan artikel 4.21 onderdeel b Regeling kansspelen op afstand. De CDB moet zich fysiek in Nederland bevinden en op verzoek van de Belastingdienst digitaal toegankelijk zijn voor de uitvoering van het fiscale toezicht. De Belastingdienst zal nog publiceren op welke wijze toegang tot de controledatabank kan worden verleend.

5. Validatie van de auditfile

Validatie Test Service

Bij OSWO is een validatie test service (VTS) beschikbaar.

Indien u zich aanmeldt bij <https://odb.belastingdienst.nl/> en u zich abonneert op de XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK), ontvangt u per separate email automatisch de inloggegevens voor de testservice.

Hiermee test u of uw test-auditfile voldoet aan de geldende specificaties.

Het testbericht wordt in de VTS aan de volgende controles onderworpen:

- Encoding en karakterset.
- Wellformed-controle: voldoet het bericht aan de XML-standaarden.
- Syntaxcontrole: voldoet het bericht aan het XSD-schema.

Direct na de test krijgt u het resultaat op uw beeldscherm.

Daarnaast kan beperkt de consistentie gecontroleerd worden: voldoen de gegevens in het bericht aan de onderlinge samenhang en toegestane waarden?

De controles die in de VTS worden uitgevoerd zijn per element vermeld in hoofdstuk 6 en 7 en daarnaast afzonderlijk opgenomen in bijlage 3.

Testset en testresultaat

De testset heeft een maximale omvang van 5 Mb.

De testset bevat testgegevens, dus geen productiedata.

Bij de testresultaten worden eventuele fouten aangegeven onder vermelding van een 4-cijferig nummer. In bijlage 3 kunt u terugvinden bij welke controle dit hoort.

Het aantal fouten dat in de VTS gemeld wordt is maximaal 100 per bericht.

Mocht het aantal fouten hoger zijn dan 100, dan verschijnt de melding dat er meer dan 100 fouten zijn geconstateerd, zodat de tester weet dat er meer fout is dan de aangegeven fouten.

We verwachten dat de vergunninghouder met behulp van de VTS wil vaststellen of de door hem samengestelde datasets voldoen aan de condities die vooraf getest kunnen worden en dat de vergunninghouder een geslaagde VTS wil hebben uitgevoerd vóór hij daadwerkelijk start met het aanbieden van kansspelen op afstand.

Omdat de testset en testresultaten alleen gebruikt worden in de VTS omgeving, beschikt de contactpersoon bij de Belastingdienst (klantcoördinator) niet automatisch over deze gegevens. De Belastingdienst (klantcoördinator) ontvangt graag een afdruk (printscreen) van de resultaten van een positieve test en daarnaast ook de gebruikte testset.

De testresultaten geven alleen aan of de gegevens in de testset aan de beschreven condities (bijlage 3) voldoen. Het is geen waardeoordeel met betrekking tot de toekomstige datasets of de aangiften KSB.

Wanneer blijkt dat een vergunninghouder in de CDB niet de gevraagde gegevens aanlevert, zal de Belastingdienst dit als probleem aankaarten bij de KSA.

Consistentiecontroles op het bericht door vergunninghouder

Via de VTS kunnen alleen controles binnen hetzelfde bestand worden uitgevoerd.

We verwachten dat de vergunninghouder zelf aanvullende controles uitvoert; in ieder geval periodiek en ook tussen meerdere bestanden.

Een aantal van de mogelijke consistentie controles willen we hier alvast benoemen.

- Vaststellen dat de verantwoorde spelmutaties als bijvoorbeeld inzet en prijs aansluiten op de vergelijkbare mutaties op de spelersrekeningen.
- Een controle op de volledigheid van de opgenomen mutaties in de datasets met spelersrekening mutaties met het begin- en eindsaldo van die rekening. Controle kan in totalen of per spelersrekening worden uitgevoerd.
- Vaststellen dat de details in de XAK aansluiten bij de grondslag in de aangifte KSB, onderdeel KOA voor de betreffende periode.

Deze consistentiecontroles zullen in de toekomst verder worden uitgewerkt.

Bij de uitoefening van zijn toezicht is het mogelijk de Belastingdienst nog aanvullende controles uitvoert.

6. Berichtspecificatie auditfile spelersrekening

In dit hoofdstuk is de berichtspecificatie voor de XAR met spelersrekeninggegevens en de mutaties op de deze rekeningen opgenomen.

Een toelichting op de gebruikte notatie is opgenomen in hoofdstuk 8.

BERICHT ALGEMEEN

1..1, R

BERICHT ALGEMEEN

xml tag: MessHeader

Berichttype

R a1

domain: TypeXML

xml tag: Type_XML

Om aan te geven welk type XML-bestand dit is.

XSD:

[0001]: Verplicht

[0002]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeXML (subset selected)

A Spelersrekeninggegevens

Identificatie bericht

R an..25

domain: Text25

xml tag: Record_ID

Uniek opeenvolgend nummer van dit type XML bestand. In de volgende structuur: YYYY gevolgd door een uniek opeenvolgend nummer per jaar van dit type.

G respectievelijk A XML bestanden worden apart genummerd.

XSD:

[0003]: Verplicht

Conditie:

[0004]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar

Tijdstip aanmaak

R an..25

domain: DateTime

xml tag: Creation_XML

Tijdstip van aanmaak van onderhavig XML bestand.

XSD:

[0005]: Verplicht

Conditie:

[0006]: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand

Identificatie vergunninghouder

R an..25

domain: Text25

xml tag: Operator_ID

Uniek identificatienummer van de vergunninghouder. Het geeft de rechtspersoon aan die de vergunning heeft. Dit veld bevat een code, geen (handels)naam.

Dit identificatienummer wordt uitgegeven door de Kansspelautoriteit.

XSD:
[0007]: Verplicht

Identificatie CDB

R an..25

domain: Text25

xml tag: Data_Safe_ID

Unieke identificatie van de CDB. De vergunninghouder bepaalt zelf het identificatienummer of de -naam.

XSD:
[0008]: Verplicht

SPELER

1..10000, R

SPELER

xml tag: Player

Per speler wordt minimaal een keer per dag een record opgenomen met daarin het saldo van de spelersrekening.

Identificatie speler

R an..50

domain: Text50

xml tag: Player_ID

Identificatie speler <Player_ID> is het unieke nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend. Identificatie speler <Player_ID> is uniek en verwijst slechts naar één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat de waarden voor Identificatie speler <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden. Via Identificatie speler <Player_ID> mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn.

XSD:
[0009]: Verplicht

Conditie:

[0010]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen.

Bedrag saldo spelersrekening

R n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Balance_eod

Het saldo van de spelersrekening om 00:00 uur (NL-tijd) aan het eind van de dag waarover gerapporteerd wordt.

XSD:
[0011]: Verplicht

MUTATIEGEGEVENS

0..10000, O

speler - MUTATIEGEGEVENS

xml tag: Transaction

Hier worden aparte records opgenomen voor totaalbedragen per spelsessie, per mutatietype en per dag (per dag bij niet spelgerelateerde mutaties of

als een spelsessie langer dan een dag duurt). Deze records worden dus per speler opgenomen.

Verwerking, code

R

an..2

domain: ProcessingCode

xml tag: Processing_code

Wijze waarop de gegevens verwerkt moeten worden.

XSD:

[0012]: Verplicht

[0013]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: Verwerkingscode (subset selected)

01 Nieuw

03 Vervallen

05 Correctie

Type mutatie spelersrekening

R

a1

domain: MutationType

xml tag: Transaction_Typ

Hier wordt het type van de mutatie op de spelersrekening aangeduid, dat aangeeft welk mutatie-totaal in dit record is opgenomen.

Het totaal van alle mutaties (in bedragen) op de spelersrekening moet dagelijks gerapporteerd worden in de XAK.

XSD:

[0014]: Verplicht

[0015]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: MutatieType (all selected)

B Bonus

Het totaal van het bedrag dat kansspel onafhankelijk op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend.

D Inleg

Het totaal van het bedrag dat van een andere (bank)rekening wordt bijgeschreven op de spelersrekening.

E Entry fee

Het (afgesplitste) totaalbedrag dat een speler betaald heeft om toegang te krijgen tot een spelsessie.

J Jackpot

Het totale netto prijzengeld uit een jackpot dat een speler in een spelsessie heeft behaald.

O Overig

Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatietypen.

P Uitkering

Het totaal van het bedrag dat wordt afgeschreven op de spelersrekening, bijvoorbeeld naar een andere (bank)rekening, en dat weer ter beschikking komt van de speler buiten de omgeving van de vergunninghouder.

S Inzet

De totale inzet van een speler in een spelsessie.

W Prijs

Het totale netto prijzengeld dat een speler in een spelsessie heeft behaald, exclusief een eventuele jackpot. Het netto prijzengeld wordt opgenomen, dus exclusief de eventueel te betalen commissie¹² aan de vergunninghouder.

Toelichting overig **O** **an..50**

domain: Text50

xml tag: Explan_Other

Bevat een omschrijving ter specificering van de gekozen waarde Overig.

XSD:

[0016]: Optioneel

Conditie:

[0017]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]

Identificatie spel **O** **an..50**

domain: Text50

xml tag: Game_ID

Unieke identificatie van het spel waar de transactie mee te maken heeft, voor zover de transactie spelgerelateerd is.

Voor mutatietypen die niet bij een spel horen (zoals inleg, uitkering en bonus) hoeft Identificatie spel <Game_ID> dus niet gevuld te worden.

Veld moet gebruikt kunnen worden om een relatie met de speltransacties te leggen.

XSD:

[0018]: Optioneel

Conditie:

[0020]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee) , W (Prijs) of J (Jackpot)]

DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]

Identificatie spelsessie **O** **an..50**

domain: Text50

xml tag: GameSession_ID

Identificatie spelsessie <GameSession_ID> is het unieke kenmerk ter identificatie van een spelsessie die gespeeld wordt. Identificatie spelsessie <GameSession_ID> moet (ook in de tijd) uniek zijn voor de spelsessie. Een Identificatie spelsessie <GameSession_ID> kan meerdere keren voorkomen in de XAK wanneer meerdere spelers deelnemen aan dezelfde spelsessie.

Een Identificatie spelsessie <GameSession_ID> kan meerdere keren voorkomen in de CDB wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt.

Een spelsessie kan uit meerdere speelrondes bestaan, zoals pokertoernooien, maar kan ook uit slechts één speelronde bestaan, zoals de eenmalige deelname aan een virtuele roulettetafel.

Voor mutatietypen die niet binnen een spelsessie horen (zoals inleg, uitkering en bonus) hoeft de spelsessie niet gevuld te worden.

¹² Overal waar commissie staat wordt tevens 'rake' en soortgelijke vergoedingen bedoeld.

XSD:
[0021]: Optioneel

Conditie:
[0022]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = E
(Entry fee), S (Inzet), W (Prijs) of J (Jackpot)]
DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]

Tijdstip mutatie

R

an..25

domain: DateTime

xml tag: Trx_Datetime

De datum en tijd waarop de spelsessie is afgelopen, waarop het gerapporteerde totaal bedrag betrekking heeft.

Voor mutatietypen die niet binnen een spelsessie horen (zoals inleg, uitkering en bonus) wordt de datum en tijd van de laatste mutatie gebruikt.

XSD:
[0023]: Verplicht

Conditie:
[0024]: Tijdstip mutatie <Trx_Datetime> valt in de huidige maand of de vorige maand

Bedrag totaal

R

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Total_amount

Het Bedrag totaal wordt berekend door de bedragen te totaliseren per spelsessie (en eventueel per dag wanneer de spelsessie langer dan de dag duurt) en per mutatietype.

Voor mutatietypen die niet binnen een spel(sessie) horen (zoals inleg, uitkering en bonus) worden totaalbedragen opgenomen per speler, per mutatietype, per dag.

Het totaal van alle mutaties (in bedragen) op de spelersrekening moet gerapporteerd worden in de XAK.

XSD:
[0025]: Verplicht

Conditie
[0026]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ><> O
(Overig)]
DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]

7. Berichtspecificatie auditfile speltransacties

In dit hoofdstuk is de berichtspecificatie voor de XAR met spelgegevens en speltransacties opgenomen. Een toelichting op de gebruikte notatie is opgenomen in hoofdstuk 8.

BERICHT ALGEMEEN

1..1, R

BERICHT ALGEMEEN

xml tag: MessHeader

Berichttype

R a1

domain: TypeXML

xml tag: Type_XML

Om aan te geven welk type XML-bestand dit is.

XSD:

[0027]: Verplicht

[0028]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeXML (subset selected)

G Speltransacties

Identificatie bericht

R an..25

domain: Text25

xml tag: Record_ID

Uniek opeenvolgend nummer van dit type XML bestand. In de volgende structuur: YYYY gevolgd door een uniek opeenvolgend nummer per jaar van dit type. G respectievelijk A XML bestanden worden apart genummerd.

XSD:

[0029]: Verplicht

Conditie:

[0030]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar

Tijdstip aanmaak

R an..25

domain: DateTime

xml tag: Creation_XML

Tijdstip van aanmaak van onderhavig XML bestand.

XSD:

[0031]: Verplicht

Conditie:

[0032]: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand

Identificatie vergunninghouder

R an..25

domain: Text25

xml tag: Operator_ID

Uniek identificatienummer van de vergunninghouder. Het geeft de rechtspersoon aan die de vergunning heeft. Dit veld bevat een code, geen (handels)naam.

Dit identificatienummer wordt uitgegeven door de Kansspelautoriteit.

XSD:
[0033]: Verplicht

Identificatie CDB **R** **an..25**

domain: Text25

xml tag: Data_Safe_ID

Unieke identificatie van de CDB. De vergunninghouder bepaalt zelf het identificatienummer of de -naam.

XSD:
[0034]: Verplicht

SPEL **1..10000, R**

SPEL

xml tag: Game

Per spel dat gespeeld is, wordt minimaal een keer per dag een record opgenomen met daarin de gegevens van het spel en daarbij de transacties in de speelsessie(s).

Identificatie spel **R** **an..50**

domain: Text50

xml tag: Game_ID

Unieke identificatie van het spel bepaald door de vergunninghouder.

XSD:
[0035]: Verplicht

Conditie:
[0036]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen

Spelsoort, code **R** **a1**

domain: GameCategory

xml tag: Game_category

Spelsoort, code <Game_category> geeft aan hoe de grondslag voor de KSB bepaald moet worden.

XSD:
[0037]: Verplicht
[0038]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Conditie:
[0039]: ALS [Bedrag bruto spel resultaat <GGR_total> is gevuld]
DAN [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

[0040]: ALS [Bedrag entry-fee <Entry_fee> is gevuld]
DAN [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]
[0041]: ALS [Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize> is gevuld]
OF [Percentage commissie inzet <Commiss_Stake> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

code list: Spelsoort (all selected)

- A Speler speelt tegen vergunninghouder
Speler is geen entry fee en geen commissie verschuldigd.
- B Onderling met entry fee
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt alleen een entry fee.
- C Onderling met commissie
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt alleen een commissie.
- D Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding
Speler is entry fee en/of commissie verschuldigd.
- E Onderling met entry fee en commissie
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt zowel entry fee als een commissie.

Type spel, code

R

a2

domain: GameType

xml tag: Game_Type

Om goed zicht te krijgen op de typen spellen die een vergunninghouder aanbiedt, vragen we om naast de spelsoort ook het type spel in te vullen.

Sommige speltypen kunnen op meerdere manieren georganiseerd en gespeeld worden en dus gecombineerd worden met meerdere spelsoorten. Per spel is alleen één combinatie van spelsoort en type spel mogelijk.

XSD:

[0042]: Verplicht

[0043]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeSpel (all selected)

- BI Bingo
- BJ Black jack
- FA Fruit automaat
- MO Manager game overig
- MS Manager game sport
- OV Overig
- PC Poker cash game
- PO Poolgame overig
- PS Poolgame sport
- PT Poker toernooi
- RO Roulette
- WO Weddenschap overig
- WS Weddenschap sport

Toelichting overig

O

an..50

domain: Text50

xml tag: Explan_Other

Bevat een omschrijving ter specificering van de gekozen waarde Overig.

XSD:

[0044]: Optioneel

Conditie

[0045]: ALS [Type spel, code <Game_Type> = OV (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = verplicht]

Naam spel

R

an..50

domain: Text50

xml tag: Game_name

Naam van het spel vermelden zoals het bekend is voor de spelers in de omgeving van de vergunninghouder.

XSD:

[0046]: Verplicht

Indicatie open spel

R

n1

domain: Boolean

xml tag: Open

Aangeven of het spel ook toegankelijk is voor spelers die niet geregistreerd zijn bij het vergunde platform van de vergunninghouder. Deze waarde wordt gevuld zowel voor spellen die op het vergunde platform van de vergunninghouder worden gespeeld, als voor ook spellen die op een ander platform gespeeld worden (vanuit een spelersrekening die op het vergunde platform geregistreerd is).

XSD:

[0047]: Verplicht

[0048]: Waarde is 0 (Nee) of 1 (Ja)

Webadres platform

R

an..50

domain: Text50

xml tag: Platform

URL van het platform waarop het spel gespeeld wordt. Dit kan het vergunde platform van een vergunninghouder zijn, maar ook een ander platform waarop de spelers via hun op het vergunde platform geregistreerde spelersrekening kunnen spelen.

XSD:

[0049]: Verplicht

Percentage commissie over prijs

O

n..6,4

domain: Percentage

xml tag: Commiss_Prize

Het percentage commissie dat de speler voor dit spel betaalt over de prijs. Alleen opnemen bij Spelsoort C, D of E.

XSD:

[0050]: Optioneel

Conditie:

[0051] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize> = verplicht]

Percentage commissie inzet

O

n..6,4

domain: Percentage

xml tag: Commiss_Stake

Het percentage commissie dat speler voor dit spel betaalt over de inzet. Alleen opnemen bij Spelsoort C, D of E.

XSD:

[0052]: Optioneel

Conditie:

[0053] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Percentage commissie inzet <Commiss_Stake> = verplicht]

Bedrag entry-fee

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Entry_fee

Is het (af te zonderen) bedrag dat een speler betaalt voor deelname aan kansspel. Wanneer de spelsoort B, D of E is; dan verplicht opnemen.

Met de entry fee wordt het bedrag bedoeld dat de speler verschuldigd is om mee te mogen doen aan een spel, dit bedrag blijft de gehele spelsessie gelijk. Het Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> kan per dag (bij meerdaagse spelsessies) verschillend zijn.

Het kan voorkomen dat een speler een bedrag moeten betalen waarin zowel een entry fee als de (eerste) inzet is begrepen. Wanneer dat het geval is, moet voor de rapportage het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet.

XSD:

[0054]: Optioneel

Conditie:

[0055]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee <Entry_fee> = verplicht]

[0075]: Bedrag entry-fee <Entry_fee> >= 0.00

SPELSESSIE

1..10000, R

spel - SPELSESSIE

xml tag: Gamesession

Hier worden aparte records opgenomen voor de gegevens per spelsessie en per dag (als een spelsessie langer dan een dag duurt). Deze records worden dus per spel opgenomen.

Verwerking, code

R

an..2

domain: ProcessingCode

xml tag: Processing_code

Wijze waarop de gegevens verwerkt moeten worden.

XSD:

[0056]: Verplicht

[0057]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: Verwerkingscode (subset selected)

01	Nieuw
03	Vervallen
05	Correctie

Identificatie speler

O

an..50

domain: Text50

xml tag: Player_ID

Identificatie speler <Player_ID> is het unieke nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend. Identificatie speler <Player_ID> is uniek en verwijst slechts naar één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat de waarden voor Identificatie speler <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden. Via een Identificatie speler <Player_ID> mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn. Alleen wanneer sprake is van een 'Open' spel en een speler geen spelersrekening heeft bij de vergunninghouder, wordt dit veld niet gevuld.

XSD:

[0058]: Optioneel

Conditie:

[0088]: ALS [Indicatie open spel <Open> = 0]

DAN [Identificatie speler <Player_ID> = verplicht]

Identificatie spelsessie

R

an..50

domain: Text50

xml tag: GameSession_ID

Identificatie spelsessie <GameSession_ID> is het unieke kenmerk ter identificatie van een spelsessie die gespeeld wordt. Identificatie spelsessie <GameSession_ID> moet (ook in de tijd) uniek zijn voor de spelsessie. Een Identificatie spelsessie <GameSession_ID> kan meerdere keren voorkomen in de XAK wanneer meerdere spelers deelnemen aan dezelfde spelsessie.

Een Identificatie spelsessie <GameSession_ID> kan meerdere keren voorkomen in de CDB wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt.

Een spelsessie kan uit meerdere speelrondes bestaan, zoals bij pokertoernooien, maar kan ook uit slechts één speelronde bestaan, zoals de eenmalige deelname aan een virtuele roulettetafel.

XSD:

[0059]: Verplicht

Tijdstip start

R

an..25

domain: DateTime

xml tag: Start

Start is de combinatie van datum en tijd dat de spelsessie gestart is.

XSD:

[0060]: Verplicht

Tijdstip eind	O	an..25
<i>domain:</i> DateTime <i>xml tag:</i> End Eind is de combinatie van datum en tijd dat de spelsessie geëindigd is. XSD: [0061]: Optioneel Conditie: [0062]: Tijdstip eind <End> >= Tijdstip start <Start>		
Aantal spelrondes	R	n..6
<i>domain:</i> NumberMin1 <i>xml tag:</i> Game_rounds Hier moet het aantal spelrondes worden opgenomen dat een speler gedurende de spelsessie heeft gespeeld. XSD: [0063]: Verplicht [0064]: Aantal spelrondes <Game_rounds> >= 1		
Bedrag inzet totaal	R	n..12,2
<i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Stake_total Totale inzet in euro's per spelsessie. Wanneer een spelsessie over de dag heen loopt, worden de gegevens per dag getotaliseerd en opgenomen in de XAK als aparte transactie. Eventuele toedelingen aan een jackpot worden meegeteld in Bedrag inzet totaal <Stake_total>. Daarnaast worden ze ook apart gerapporteerd in Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>. Het bedrag dat als inzet totaal wordt gerapporteerd is dus het bedrag vóór toerekening aan de jackpot. Wanneer een bedrag dat de speler betaalt bij deelname aan een spel een combinatie is van entry fee en (eerste) inzet, dan wordt hier alleen het gedeelte dat ziet op de (eerste) inzet meegeteld. Wanneer een speler commissie verschuldigd is over zijn inzet, dan wordt hier het bruto inzetbedrag opgenomen, dus vóór aftrek van de commissie. XSD: [0065]: Verplicht Conditie: [0067]: Bedrag inzet totaal <Stake_total> >= 0.00		
Bedrag inzet jackpot totaal	O	n..12,2
<i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Stake_JP_total Het totaal bedrag in euro's per spelsessie dat aan een jackpot wordt toegedeeld. Wanneer een spelsessie over de dag heen loopt, worden de gegevens per dag getotaliseerd en opgenomen in de XAK als aparte transactie. XSD: [0068]: Optioneel		

Conditie:

[0070]: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> >= 0.00

Bedrag prijs totaal

R

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Prize_total

Totaal van de prijzen per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen). Gerapporteerd worden de bruto prijzen, dus inclusief eventuele commissie.

Een gewonnen jackpot wordt niet meegenomen in dit veld, maar apart gerapporteerd in Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total>.

XSD:

[0071]: Verplicht

Conditie:

[0073]: Bedrag prijs totaal <Prize_total> >= 0.00

Bedrag gewonnen jackpot totaal

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Jackpot_total

Totaal van de gewonnen jackpot per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen).

XSD:

[0074]: Optioneel

Conditie:

[0076]: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> >= 0.00

Bedrag bruto spel resultaat totaal

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: GGR_total

Totaal van Bruto spel resultaat (voor vergunninghouder) per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's. Dit bedrag kan ook negatief zijn.

Het veld Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> alleen vullen bij spelsoort A of D met de BSR als grondslag voor KSB.

Als er sprake is van uitkering uit een jackpot, wordt dit bedrag wel meegenomen in de berekening van het BSR.

XSD:

[0077]: Optioneel

Conditie:

[0078]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

DAN [Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> = verplicht]

[0079]: Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> - Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> OF Bedrag bruto spel

resultaat totaal <GGR_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> -
Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal
<Jackpot_total> + Bedrag overig totaal <Other_total>

Bedrag commissie totaal **O** **n..12,2**

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Commiss_total

Totaal van commissie die de speler betaalt per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's.

XSD:

[0080]: Optioneel

Conditie:

[0081]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag commissie totaal <Commiss_total> = verplicht]

[0082]: Bedrag commissie totaal <Commiss_total> >= 0.00

Bedrag entry-fee totaal **O** **n..12,2**

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Entry_fee_total

Totaal van entry fee die de speler betaalt per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's.

Bij meerdaagse spelsessies wordt de entry fee toegerekend aan de dag waarop de entry fee betaald is.

XSD:

[0083]: Optioneel

Conditie:

[0089] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> = verplicht]

[0084]: Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> >= 0.00

Bedrag overig totaal **O** **n..12,2**

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Other_total

In dit veld wordt alleen een waarde gevuld (per spelsessie, per dag) voor zover er een (geld) transactie in het spel heeft plaatsgevonden en het een voor de KSB relevant bedrag betreft, dat niet thuis hoort in de eerder genoemde totaal bedrag-velden.

BSR verhogende bedragen worden positief opgenomen. BSR verlagende bedragen worden negatief opgenomen.

XSD:

[0085]: Optioneel

Toelichting bedrag overig totaal **O** **an..50**

domain: Text50

xml tag: Exp_Other_total

Wanneer Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld, wordt hier een omschrijving opgenomen van de betreffende mutatie(s).

XSD:

[0086]: Optioneel

Conditie:

[0087]: ALS [Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld]

DAN [Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total> = verplicht]

8. Toelichting op berichtspecificatie

De XAK is een standaard voor het aanmaken van de twee XML bestanden die een vergunninghouder in zijn CDB moet opslaan. Een XML-bestand bevat speltransacties, het andere spelersrekeninggegevens.

Beide bestanden bevatten zowel stamgegevens als detailgegevens van kansspelen, respectievelijk spelersrekeningen die binnen een bepaalde periode hebben plaatsgevonden.

Naast deze documentatie is gepubliceerd:

- XML-Schema's: XAKSpelersrekening2021.xsd
XAKSpeltransacties2021.xsd

Verklaring van de in deze berichtdocumentatie gebruikte notatie:

Het aantal keren dat een herhaling van een entiteit mag voorkomen in een bericht: n..m, waarbij n = minimaal aantal voorkomens en m is maximaal aantal voorkomens.

Aanduiding voor het verplicht of optioneel aanwezig zijn van een entiteit en een attribuut binnen een entiteit: R en O, waarbij R = Verplicht, O = Optioneel.

Formaat en lengte van een attribuut:

n	numeriek
an	alfanumeriek
a	alfabetisch
..	Variabele lengte aanduiding (..) dan wel Vaste lengte (geen tussenliggende punten)
999	Lengte van het attribuut
,9	Aantal decimalen

Voorbeelden:

an..20 Variabel alfanumeriek gegeven, maximaal 20 lang.
n3 Numeriek gegeven met vaste lengte van 3.
n..15 Numeriek gegeven met variabele lengte van 15.
n..99,6 Numeriek, variabele lengte 99 en max. 6 cijfers achter de decimale punt.
an17 Alfa-numeriek gegeven met vaste lengte van 17.
an..999 Variabel alfanumeriek gegeven, onbeperkte lengte.

Element namen

De namen van de XML elementen zijn in het Engels gesteld.

Datum en tijd

Voor het noteren van datum en tijd worden de W3C standaarden gebruikt en zijn van het type dateTime (bijvoorbeeld 2001-12-17T09:30:47-05:00). Hierbij is het verplicht de tijdzone toe te voegen. Het is verplicht de Nederlandse tijd te gebruiken.

Getallen

Voor het noteren van getallen wordt XML Schema type Decimal gebruikt. Een Decimal bestaat uit decimalen van willekeurige lengte, met een punt als decimaal scheidingsteken. Duizendtal scheidingstekens (komma) en spaties zijn niet toegestaan.

Voorbeeld: 123.45 of +123.4567 of -123

Niet toegestaan zijn: 123.456,12 of + 123 (spatie na +)

Speciale tekens

Het gebruik van tekens die binnen de XML-syntax niet zijn toegestaan mogen niet voorkomen in tekstvelden. Dit zijn de tekens <, >, &, ` en ". Deze tekens kunnen bijvoorbeeld voorkomen in Naam spel <Game_name>, Identificatie speler <Player_ID> of Toelichting overig <Explan_Other>. Aanbevolen wordt deze tekens als volgt door te geven: <, >, &, ' en ".

Zie <http://www.w3.org/TR/REC-xml/#dt-escape>

Namespaces

De namespace die gebruikt wordt voor alle elementen van de XAK is:

<http://www.auditfiles.nl/XAK/Spelersrekening/2021.1.0>

<http://www.auditfiles.nl/XAK/Speltransactie/2021.1.0>

Hierbij verwijst 2021.1.0 naar de huidige versie van het bericht.

Domein specificaties

A

Name : **Amount12Digits2Decimals**
Datatype : Signed Fixed Decimals, total digits 12, decimals 2
Format : n..12,2

B

Name : **Boolean**
Datatype : Boolean, length 1 (fixed length)
Format : n1

D

Name : **DateTime**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 25 (variable length)
Format : an..25

G

Name : **GameCategory**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)
Format : a1

Name : **GameType**
Datatype : Alpha, length 2 (fixed length)
Format : a2

M

Name : **MutationType**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)

Format : a1

N

Name : **NumberMin1**
Datatype : Unsigned Integer, total digits 6
Min Value : 1
Format : n..6

P

Name : **Percentage**
Datatype : Signed Fixed Decimals, total digits 6, decimals 4
Format : n..6,4

Name : **ProcessingCode**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 2 (variable length)
Format : an..2

T

Name : **Text25**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 25 (variable length)
Format : an..25

Name : **Text50**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 50 (variable length)
Format : an..50

Name : **TypeXML**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)
Format : a1

Bijlage 1 Opzet van het datamodel

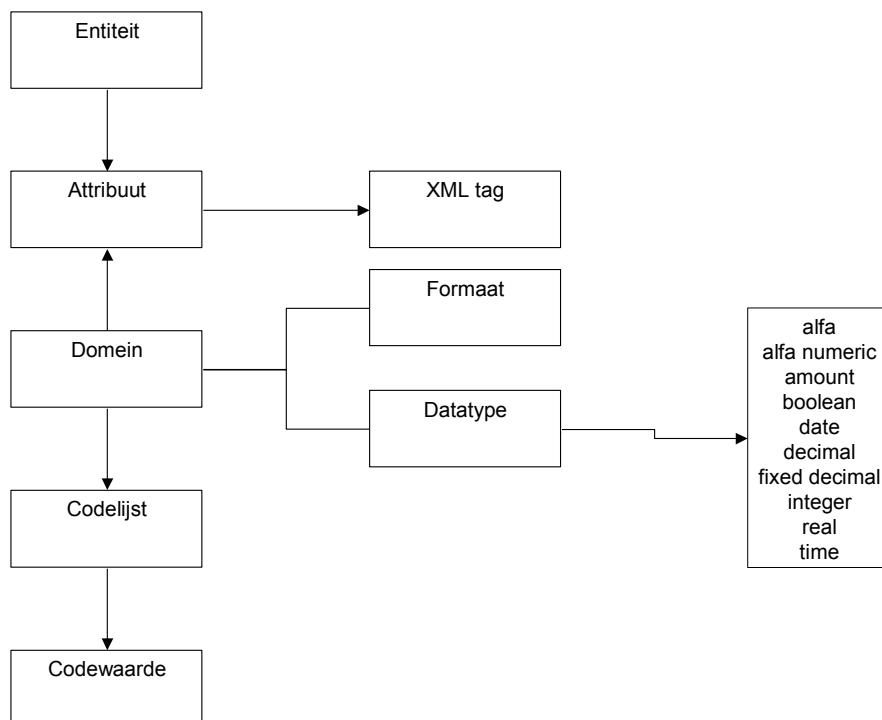
Inleiding

Dit hoofdstuk is een toelichting op de modelmatige aanpak waarbij het auditfile berichtmodel wordt afgeleid van het auditfile datamodel.

De toelichting bestaat uit 2 onderdelen:

1. Het objectenmodel
2. Het berichtmodel

Objectenmodel



Het objectenmodel wordt weergegeven als een verzameling entiteiten zonder dat relaties tussen de entiteiten worden gespecificeerd.

Entiteit

In een entiteit worden bij elkaar horende gegevens vastgelegd. Een entiteit beschrijft op die manier een object of zaak uit de werkelijkheid. Van een entiteit worden de naam en de omschrijving vermeld.

Attributen

Een attribuut beschrijft één eigenschap van één entiteit.

Van een attribuut wordt het volgende beschreven:

- 1) Naam
- 2) Omschrijving
- 3) Verwijzing naar domein
- 4) Verwijzing naar entiteit

Domeinen

Een domein beschrijft een klasse waarden met een gemeenschappelijk toepassingsgebied en gelijke structuur. Een domein heeft een naam, een formaat en een beschrijving. Een domein kan verwijzen naar meerdere attributen uit verschillende entiteiten.

Aspecten van formaten:

- 1) numeriek (n), alfanumeriek (an) dan wel alfabetisch (a);
- 2) variabele lengte dan wel vaste lengte (fixed formaat);
- 3) lengte van het attribuut (exclusief teken en decimaal teken);
- 4) datatype:
 - alfa
 - alfa numeric
 - amount
 - date
 - decimal
 - integer
 - time

Voorbeelden:

- an..6 - Variabel alfanumeriek attribuut, maximaal 6 lang.
- n3 - Numeriek attribuut met vaste lengte van 3
- a..5 - Alfabetisch attribuut met variabele lengte, maximaal 5 lang.
- an16 - Alfanumeriek attribuut met vaste lengte van 16.
- n..10,2 - Numeriek 10 posities, met 2 decimalen.
(10 posities zijn exclusief eventuele decimale punt en minteken).

Het gekozen datatype komt onder meer tot uitdrukking in het XML-Schema van een bepaald bericht.

Codelijst

Een codelijst is een set van waarden met een gemeenschappelijk toepassingsgebied. Een codelijst kent een naam, een verantwoordelijke instantie en waarden (codes).

Een codelijst is altijd gekoppeld aan één domein.

Functionele berichten

Berichtspecificaties (*functional messages*) worden afgeleid van het objectenmodel en hebben daarmee steeds dezelfde structuur, echter inhoudelijk kunnen de berichten van elkaar verschillen, omdat het subsets zijn van het model.

In een berichtspecificatie wordt het volgende beschreven:

- 1) De naam van het bericht
- 2) Opsomming van de entiteiten die van belang zijn in het bericht

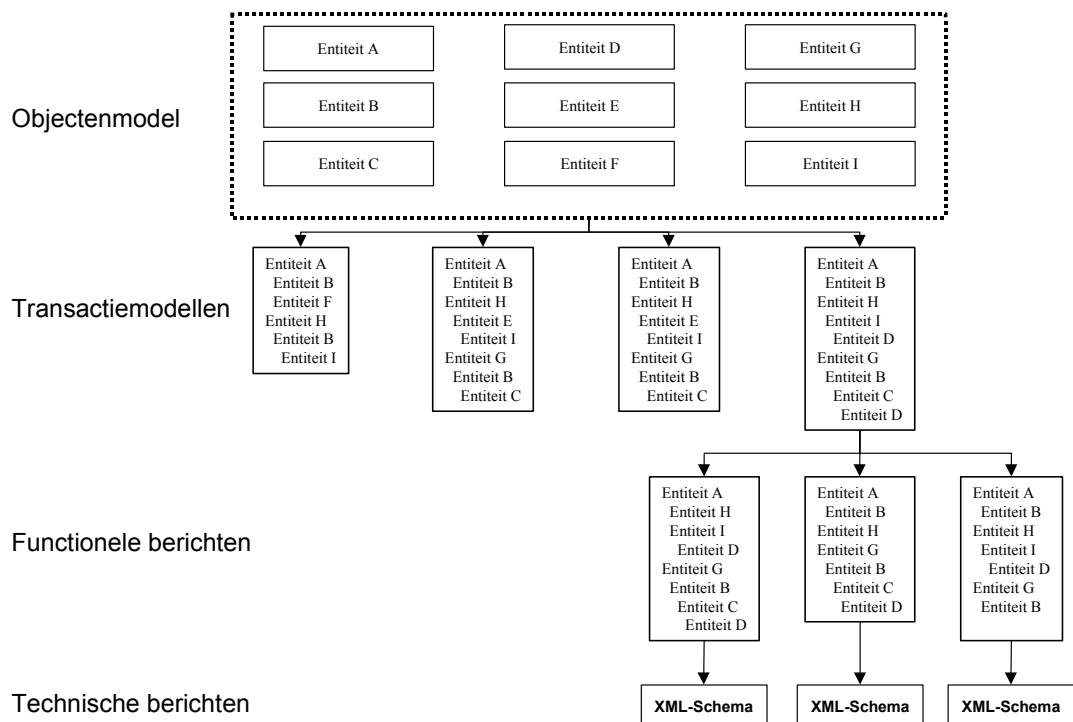
Van een entiteit wordt beschreven:

- 1) Naam van de entiteit
- 2) Omschrijving van de entiteit
- 3) Of een entiteit verplicht of optioneel is
- 4) Maximaal aantal keren dat een entiteit mag voorkomen in het bericht
- 5) Per entiteit worden de attributen beschreven die van belang zijn in het bericht
- 6) Per entiteit kunnen validatie regels worden vastgelegd

Van een attribuut wordt beschreven:

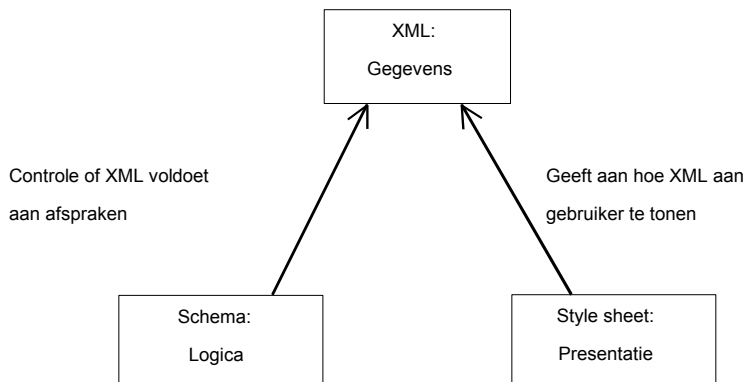
- 1) Naam van het attribuut
- 2) Omschrijving van het attribuut
- 3) Formaat van het attribuut
- 4) Of een attribuut verplicht of optioneel is
- 5) Naam van de codelijst als een attribuut gekoppeld is aan een codelijst
- 6) Toegestane waarden als een attribuut gekoppeld is aan een codelijst
- 7) Eventuele condities die bij gebruik van het attribuut van belang zijn
- 8) Per attribuut kunnen validatie regels worden vastgelegd

Per objectenmodel kunnen meerdere functionele berichten gespecificeerd worden. Bij ieder functioneel bericht wordt een technisch bericht geleverd in de vorm van een XML-Schema.



XML-Schema

XML bestaat uit een aantal nauw samenwerkende delen. Er zijn drie zeer belangrijke onderdelen:



Schema's worden gebruikt voor controle van inkomende en uitgaande XML documenten. Dit is belangrijk als XML gebruikt wordt voor elektronische uitwisseling van gestructureerde berichten. In dit geval wil elke partij de binnenkomende XML documenten controleren aan de hand van de afspraken die gemaakt zijn. Dat is een basisvoorwaarde om XML documenten te verwerken in interne systemen. Schema's kunnen ook gebruikt worden om uitgaande XML documenten te controleren, om zeker te weten dat er geen XML documenten met fouten uitgestuurd worden. In XML termen noemt men het controleren van XML documenten aan de hand van een schema 'valideren'. De software die valideert wordt een 'parser' genoemd. XML documenten die gevalideerd zijn volgens een schema kunnen natuurlijk nog steeds inhoudelijke fouten bevatten, bijvoorbeeld een onjuist gespelde naam of een onbekend personeelsnummer.

In een schema kan onder andere aangegeven worden welke gegevens aanwezig zijn, de formaten, de onderlinge samenhang van gegevens, of gegevens verplicht dan wel optioneel zijn, etc. De beschrijving van deze logica kan door software gebruikt worden om een XML auditfile te valideren (kijken of het inderdaad voldoet aan de definitie).

Kenmerken XML-Schema's

Op basis van de functionele specificaties worden vanuit de beheertool XML Schema Definities (xsd's) gegenereerd die voldoen aan de W3C standaard. Functionele specificaties die gebaseerd zijn op het datamodel worden op dergelijke wijze zoveel mogelijk vertaald in technische specificaties.

De belangrijkste features van de geleverde XML-Schema's:

- 1) structuur entiteiten (nesting)
- 2) toegestane attributen per entiteit
- 3) formaat en datatype attribuut
- 4) toegestane codewaarden per attribuut (indien van toepassing)
- 5) per entiteit en attribuut een XML tag

De belangrijkste voordelen van de XML-Schema's:

- 1) consistente XML-Schema's indien sprake is van meerdere functionele berichten;

- 2) met behulp van een Schema kan gecontroleerd worden of de syntax van een bericht voldoet¹³.

De volgende datatypen worden gebruikt:

- Datum voldoet aan het XML datatype 'dateTime' (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#dateTime>). Hierbij is het verplicht de tijdzone toe te voegen. Daarbij moet de Nederlandse tijd gebruikt worden. Het is niet toegestaan Zulu-tijd te gebruiken.
- Tijd voldoet aan XML datatype 'time' (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#time>). Hierbij is het verplicht de tijdzone toe te voegen. Daarbij moet de Nederlandse tijd gebruikt worden. Het is niet toegestaan Zulu-tijd te gebruiken.
- string (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#string>) voor alfanumerieke/alfabetische velden;
- nonNegativeInteger (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#nonNegativeInteger>) voor niet negatieve natuurlijke getallen;
- integer (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#Integer>) voor natuurlijke getallen;
- decimal (zie <http://www.w3.org/TR/xmlschema-2/#decimal>) voor bedragen, breuken, zowel positief, negatief en zonder teken.

Regels met betrekking tot naamgeving en toepassing van attributen.

Algemeen

Het model is niet bedoeld als model voor gegevensopslag of gegevenspresentatie (hieronder worden scherminterfaces en papieren representatie verstaan), alleen als communicatiemodel.

Namen entiteiten/attributen

De naam voldoet aan de volgende voorwaarden:

- De naam is uniek binnen zijn context.
- De naam maakt, indien van toepassing, gebruik van ingeburgerde namen.
- De naam sluit zoveel mogelijk aan bij naamgeving zoals die voorkomt in wet- en regelgeving en/of zoals die wordt gehanteerd in bestaande normen.

Omschrijving entiteiten/attributen

De omschrijving moet kort en bondig zijn en niet onnodig vreemde woorden en/of moeilijke woorden bevatten.

Attributen

- Specifieke 'omschrijvingsattributen' (veel gebruikt als een code list de waarde 'overig' toestaat) zijn verplicht op te nemen in de datacatalogus en afgeleide functionele berichten, indien een codelijst een dergelijke waarde bevat. Het attribuut mag niet dienen om in plaats van een code een vrije tekst in door te geven en dient uitsluitend als aanvulling op de codelijst.
- Een attribuut heeft slechts betekenis binnen de specifieke entiteit waarin zij opgenomen is. Indien de namen van attributen in verschillende entiteiten gelijk zijn, dan dient de betekenis over de entiteiten heen gelijk te blijven.
- De omschrijving van een attribuut moet iets toevoegen aan de naam van het desbetreffende attribuut.

¹³ Het is onmogelijk om een bestand volledig te controleren op basis van een XML-Schema. Dit moet via aparte validatie services worden afgedwongen.

Bijlage 2 Overzicht groepen en velden in notificatie (Nederlands en Engels) en XSD

Dataset met speltransacties

Onderstaand is een tabel opgenomen met daarin de groepen en de veldnamen zoals die in de Nederlandse versie van het notificatie document zijn gebruikt, gevolgd door de (niet officiële) Engelse vertaling van dat document zoals raadpleegbaar op de website van de EC¹⁴ en de technische naam in de XSD.

Notificatie		XSD
Originele NL benaming	Bij raadpleging in Engels	
Identificatie	Identification	MessHeader
- Type_XML	- Type_XML	- Type_XML
- XML_id	- XML_id	- Record_ID
- Aanmaak_XML	- Creation_XML	- Creation_XML
- Vergunninghouder_ID	- Licensee_ID	- Operator_ID
- CDB_ID	- CDB_ID	- Data_Safe_ID
Spel	Game	Game
- Spel_ID	- Game_ID	- Game_ID
- Spelsoort	- Game_category	- Game_category
- Type_spel	- Type_game	- Game_Type
- Uitleg_Overig	- Explanation_Other	- Explan_Other
- Naam_Spel	- Name_Game	- Game_name
- Open	- Open	- Open
- Platform	- Platform	- Platform
- Commissie_Prijs	- Commission_Prize	- Commiss_Prize
- Commissie_Inzet	- Commission_Wager	- Commiss_Stake
- Entry_fee	- Entry_fee	- Entry_fee
Transactiegegevens	Transaction data	Gamesession
- Verwerkingscode	- Processing code	- Processing_code
- Speler_id	- Player_ID	- Player_ID
- Spelsessie_id	- GameSession_ID	- GameSession_ID
- Start	- Start	- Start
- Eind	- End	- End
- Aantal_spelrondes	- Number_GameRounds	- Game_rounds
- Inzet_totaal	- Wager_total	- Stake_total
- Inz_jackpot_totaal	- Wager_jackpot_total	- Stake_JP_total
- Prijs_totaal	- Prize_total	- Prize_total
- Jackpot_totaal	- Jackpot_total	- Jackpot_total
- BSR_totaal	- GGR_total	- GGR_total
- Commissie_totaal	- Commission_total	- Commiss_total
- Entry_fee_totaal	- Entry_fee_total	- Entry_fee_total
- Overig_totaal	- Other_total	- Other_total
- Uitleg_Overig_totaal	- Explanation_Other_total	- Exp_Other_total

¹⁴ <https://ec.europa.eu/growth/tools-databases/tris/en/index.cfm/search/?trisaction=search.detail&year=2020&num=442&mLang=EN>

In onderstaande tabel voor de duidelijkheid nog de verklaring van type spel (vertaald als Type_game, in XSD Game_Type)

Notificatie		XSD
Originele NL benaming	Bij raadpleging in Engels	Game_Type
BI = Bingo	BI = Bingo	BI
BJ = Black jack	BJ = Blackjack	BJ
FA = Fruit automaat	FA = Fruit slot machine	FA
MS = Manager game sport	MS = Manager game, sports	MS
MO = Manager game overig	MO = Manager game, other	MO
PC = Poker cash	PC = Poker cash game	PC
PT = Poker toernooi	PT = Poker tournament	PT
PS = Poolgame sport	PS = Pool game, sports	PS
PO = Poolgame overig	PO = Pool game, other	PO
RO = Roulette	RO = Roulette	RO
WS = Weddenschap sport	WS = Wagering, sports	WS
WO = Weddenschap overig	WO = Wagering, other	WO
OV = Overig	OV = Other	OV

Dataset met spelersrekeninggegevens

Onderstaand is een tabel opgenomen met daarin de groepen en de veldnamen zoals die in de Nederlandse versie van het notificatie document zijn gebruikt, gevolgd door de (niet officiële) Engelse vertaling van dat document zoals raadpleegbaar op de website van de EC¹⁵ en de technische naam in de XSD.

Notificatie		XSD
Originele NL benaming	Bij raadpleging in Engels	
Identificatie	Identification	MessHeader
- Type_XML	- Type_XML	- Type_XML
- XML_id	- XML_id	- Record_ID
- Aanmaak_XML	- Creation_XML	- Creation_XML
- Vergunninghouder_ID	- Licensee_ID	- Operator_ID
- CDB_ID	- CDB_ID	- Data_Safe_ID
Speler	Player	Player
- Speler_id	- Player_ID	- Player_ID
- Saldo	- Balance	- Balance_eod
Mutatiegegevens	Change data	Transaction
- Verwerkingscode	- Processing code	- Processing_code
- Mutatie_type	- Change_type	- Transaction_Typ
- Verklaring_Overig	- Explanation_Other	- Explan_Other
- Spel_ID	- Game_ID	- Game_ID
- Spelsessie_id	- GameSession_ID	- GameSession_ID
- MutatieDatum	- ChangeDate	- Trx_Datetime
- Bedrag_totaal	- Amount_total	- Total_amount

¹⁵ <https://ec.europa.eu/growth/tools-databases/tris/en/index.cfm/search/?trisaction=search.detail&year=2020&num=442&mLang=EN>

In onderstaande tabel voor de duidelijkheid nog de verklaring van de tot afkorting ingekorte mutatietypen (vertaald als Change_type, in XSD Transaction_Typ)

Notificatie		XSD
Originele NL benaming	Bij raadpleging in Engels	Transaction_Typ
Inleg	Deposit	D
Bonus	Bonus	B
Inzet	Wager	S ¹⁶
Entryfee	Entry fee	E
Prijs	Prize	W ¹⁶
Jackpot	Jackpot	J
Uitkering	Payout	P ¹⁶
Overige	Other	O

Toelichting van de waarden in mutatietype <Transaction_Typ>

Hiermee wordt het type van de mutatie op de spelersrekening aangeduid, dat aangeeft welk mutatie-totaal in dit record is opgenomen. Daarbij wordt gekozen uit een limitatieve lijst:

- Inleg (D): Het totaal van het bedrag dat van een andere (bank)rekening wordt bijgeschreven op de spelersrekening.
- Inzet (S): De totale inzet van een speler in een spelsessie.
- Entry fee (E): Het (afgesplitste) totaal bedrag dat een speler betaald heeft om toegang te krijgen tot een spelsessie (zie ook verdere toelichting bij "Relevante begrippen").
- Prijs (W): Het totale netto prijzengeld dat een speler in een spelsessie heeft behaald, exclusief een eventuele jackpot. Het netto prijzengeld wordt opgenomen, dus exclusief de eventueel te betalen commissie¹⁷ aan de vergunninghouder.
- Jackpot (J): Het totale netto prijzengeld uit een jackpot dat een speler in een spelsessie heeft behaald.
- Uitkering (P): Het totaal van het bedrag dat wordt afgeschreven op de spelersrekening, bijvoorbeeld naar een andere (bank)rekening, en dat weer ter beschikking komt van de speler buiten de omgeving van de vergunninghouder.
- Bonus (B): Het totaal van het bedrag dat kansspel onafhankelijk op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend.
- Overig (O): Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatie typen.

¹⁶ S is de afkorting voor Stake. W is de afkorting Winning. P is de afkorting voor Pay out (KSA definieert dit als "Withdrawal").

¹⁷ Overal waar commissie staat wordt tevens 'rake' en soortgelijke vergoedingen bedoeld.

Bijlage 3 Consistentie controles in VTS

In deze bijlage zijn per XAK alle controles, zowel de controles in de XSD als de consistentiecontroles in de validatie test service opgenomen.

XAK Spelersrekening

Berichttype <Type XML>

XSD:

[0001]: Verplicht

[0002]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie bericht <Record ID>

XSD:

[0003]: Verplicht

Conditie:

[0004]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.

Tijdstip aanmaak <Creation XML>

XSD:

[0005]: Verplicht

Conditie:

[0006]: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand

Identificatie vergunninghouder <Operator ID>

XSD:

[0007]: Verplicht

Identificatie CDB <Data Safe ID>

XSD:

[0008]: Verplicht

Identificatie speler <Player ID>

XSD:

[0009]: Verplicht

Conditie:

[0010]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen.

Bedrag saldo spelersrekening <Balance eod>

XSD:

[0011]: Verplicht

Verwerking, code <Processingcode>

XSD:

[0012]: Verplicht

[0013]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Type mutatie spelersrekening <Transaction Typ>

XSD:

[0014]: Verplicht

[0015]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Toelichting overig <Explan_Other>

XSD:

[0016]: Optioneel

Conditie:

[0017]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]

Identificatie spel <Game_ID>

XSD:

[0018]: Optioneel

Conditie:

[0020]: ALS [Type mutatie spelersrekening < Transaction_Typ > = S (Inzet), E (Entry fee), W (Prijs) of J (Jackpot)]

DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]

Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

XSD:

[0021]: Optioneel

Conditie:

[0022]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = E (Entry fee), S (Inzet), W (Prijs) of J (Jackpot)]

DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]

Tijdstip mutatie <Trx_Datetime>

XSD:

[0023]: Verplicht

Conditie:

[0024]: Tijdstip mutatie <Trx_Datetime> valt in de huidige maand of de vorige maand

Bedrag totaal <Total_amount>

XSD:

[0025]: Verplicht

Conditie

[0026]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> <> O (Overig)]

DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]

XAK Speltransacties

Berichttype <Type_XML>

XSD:

[0027]: Verplicht

[0028]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie bericht <Record_ID>

XSD:

[0029]: Verplicht

Conditie:

[0030]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.

Tijdstip aanmaak <Creation_XML>

XSD:

[0031]: Verplicht

Conditie:

[0032]: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand

Identificatie vergunninghouder <Operator_ID>

XSD:

[0033]: Verplicht

Identificatie CDB <Data_Safe_ID>

XSD:

[0034]: Verplicht

Identificatie Spel <Game_ID>

XSD:

[0035]: Verplicht

Conditie:

[0036]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen

Spelsoort, code <Game_category>

XSD:

[0037]: Verplicht

[0038]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Conditie:

[0039]: ALS [Bedrag bruto spel resultaat <GGR_total> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

[0040]: ALS [Bedrag entry-fee <Entry_fee> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

[0041]: ALS [Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize> is gevuld]

OF [Percentage commissie inzet <Commiss_Stake> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

Type spel, code <Game_Type>

XSD:

[0042]: Verplicht

[0043]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Toelichting overig <Explan_Other>

XSD:

[0044]: Optioneel

Conditie

[0045]: ALS [Type spel, code <Game_Type> = OV (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = verplicht]

Naam spel <Game_name>

XSD:

[0046]: Verplicht

Indicatie open spel <Open>

XSD:

[0047]: Verplicht

[0048]: Waarde is 0 (Nee) of 1 (Ja)

Webadres platform <Platform>

XSD:

[0049]: Verplicht

Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize>

XSD:

[0050]: Optioneel

Conditie:

[0051] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize> = verplicht]

Percentage commissie inzet <Commiss_Stake>

XSD:

[0052]: Optioneel

Conditie:

[0053] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Percentage commissie inzet <Commiss_Stake> = verplicht]

Bedrag entry-fee <Entry_fee>

XSD:

[0054]: Optioneel

Conditie:

[0055] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee <Entry_fee> = verplicht]

[0075]: Bedrag entry-fee <Entry_fee> >= 0.00

Verwerking, code <Processing_code>

XSD:

[0056]: Verplicht

[0057]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie speler <Player_ID>

XSD:

[0058]: Optioneel

Conditie:

[0088]: ALS [Indicatie open spel <Open> = 0]

DAN [Identificatie speler <Player_ID> = verplicht]

Identificatie spelsessie <GameSession ID>

XSD:

[0059]: Verplicht

Tijdstip start <Start>

XSD:

[0060]: Verplicht

Tijdstip eind <End>

XSD:

[0061]: Optioneel

Conditie:

[0062]: Tijdstip eind <End> >= Tijdstip start <Start>

Aantal spelrondes <Game rounds>

XSD:

[0063]: Verplicht

[0064]: Aantal spelrondes <Game_rounds> >= 1

Bedrag inzet totaal <Stake total>

XSD:

[0065]: Verplicht

Conditie:

[0067]: Bedrag inzet totaal <Stake_total> >= 0.00

Bedrag inzet jackpot totaal <Stake JP total>

XSD:

[0068]: Optioneel

Conditie:

[0070]: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> >= 0.00

Bedrag prijs totaal <Prize total>

XSD:

[0071]: Verplicht

Conditie:

[0073]: Bedrag prijs totaal <Prize_total> >= 0.00

Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot total>

XSD:

[0074]: Optioneel

Conditie:

[0076]: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> >= 0.00

Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR total>

XSD:

[0077]: Optioneel

Conditie:

[0078]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

DAN [Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> = verplicht]

[0079]: Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> - Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> OF
Bedrag bruto spel resultaat totaal <GGR_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> -
Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> +
Bedrag overig totaal <Other_total>

Bedrag commissie totaal <Commiss_total>

XSD:

[0080]: Optioneel

Conditie:

[0081]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag commissie totaal <Commiss_total> = verplicht]

[0082]: Bedrag commissie totaal <Commiss_total> >= 0.00

Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total>

XSD:

[0083]: Optioneel

Conditie:

[0089] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> = verplicht]

[0084]: Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> >= 0.00

Bedrag overig totaal <Other_total>

XSD:

[0085]: Optioneel

Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total>

XSD:

[0086]: Optioneel

Conditie:

[0087]: ALS [Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld]

DAN [Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total> = verplicht]