

Wijzigingen versie 2.0 t.o.v. versie 1.1

XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK)

28 juli 2026

Inhoudsopgave

0.	Wijzigingen t.o.v. versie 1.1	3
1.	Inleiding	3
1.1	Doelgroep	3
2.	Introductie op de datasets	3
2.1	Dataset spelersrekening (hierna XAK-A).....	3
2.2	Dataset speltransacties (hierna XAK-G).....	4
3.	Uitgangspunten aanmaak XAK's.....	4
3.2	Tijd	4
3.4	Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd	4
3.5	Totaliseren	4
3.6	Bedragen worden positief gerapporteerd	5
3.7	Datamodel	5
3.8	Verplichte en optionele velden	5
4.	Verduidelijking van de velden en begrippen.....	5
4.2	Spelersrekening	5
4.3	Spel	5
4.4	Spelsessie en spelronde	6
4.5	Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort	6
4.7	Commissie	6
4.8	Bruto Spel Resultaat (BSR).....	7
4.9	Inzet	7
4.10	Prijs	7
4.11	Bonus (ook free spin, free bet etc.)	7
4.12	Overige mutaties.....	8
5.	Correcties, annulering en andere wijzigingen.....	8
5.1	Wijziging XAK versie 2.0 ten opzichte van versie 1.1	8
5.2 tot en met 5.7		8
5.8	Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties.....	8
5.9	Transacties/mutaties die niet gerapporteerd waren	9
6.	Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets	9
6.2	Bestandsindeling en bestandsomvang	9
6.3	Bestandsnaam	9
6.4	Directory structuur	9
6.5	Comprimeren zonder versleuteling	10
6.6	Toegang tot de CDB	10
6.7	Technische storing	10
7.	Validatie van de XAK's	10
7.2	Testset en testresultaat	10
7.3	Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder	10
8.	Berichtspecificatie XAK-A (spelersrekening).....	10
9.	Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties).....	11
10.	Toelichting op berichtspecificatie	12
	De oude "Bijlage 1 Opzet van het datamodel"	12
	Bijlage 1 Verschillen datamodel versie 1.1 en 2.0	12
	Bijlage 2 Consistentie controles in VTS	12

0. Wijzigingen t.o.v. versie 1.1

De specificatie van de XML Auditfile Kansspelen op afstand (hierna XAK) is gewijzigd ten opzichte van de vorige versie. Omdat er te veel wijzigingen zijn om te vermelden in hoofdstuk 0 van XmlAuditfileXAK_KOAv2.0, is dit aparte document gemaakt.

Het Addendum weddenschappen en het stuk over de eisen t.a.v. encryptie, komen met de publicatie van XmlAuditfileXAK_KOAv2.0 te vervallen.

Per hoofdstuk zullen de wijzigingen beschreven worden. Voor het hele document geldt dat er beperkte wijzigingen in de tekst zijn aangebracht om de achtergrond en bedoeling te verduidelijken. Met name inhoudelijke wijzigingen worden in dit document besproken.

Wanneer er condities zijn gewijzigd of bijgekomen, dan hebben deze een nieuw nummer gekregen.

Conditie die al in versie 1.1 bestonden zijn genummerd van 0001 tot en met 0089.

Dit betekent dat condities met een nummer 0090 of hoger nieuw of gewijzigd zijn t.o.v. de oude versie.

In bijlage 2 zijn per veld zowel de oude als de nieuwe condities opgenomen.

1. Inleiding

1.1 Doelgroep

Naast XmlAuditfileXAK_KOAv2.0 zijn er twee extra documenten:

- "Q&A XAK" dit bevat voorbeelden en antwoorden op vragen die gesteld zijn
- "Wijzigingen versie 2.0 t.o.v. versie 1.1"

2. Introductie op de datasets

2.1 Dataset spelersrekening (hierna XAK-A)

De opbouw van de naam van de datasets is aangepast (zie ook 6.3). Dit heeft gevolgen voor de uitleg en de verwijzingen naar die naam.

Ook is er een wijziging m.b.t. de gegevens in het eerste gegevensblok "bericht algemeen". De velden <Operator_ID> en <Data_safe_ID> zijn vervallen. Hiervoor in de plaats is het veld <Tax_return> gekomen.

Een grote wijziging heeft plaats gevonden in het tweede gegevensblok ("speler"). Het te rapporteren eindsaldo van de spelersrekening moet in drie typen wallets gebeuren, als een vergunninghouder voorwaardelijke bonussen aanbiedt.

Als een vergunninghouder helemaal geen voorwaardelijke bonussen aanbiedt, kan rapportage van het eindsaldo beperkt blijven tot de 'echt geld' wallet. Immers dat is het enige type wallet dat deze vergunninghouder kent.

Zie ook onderdeel 4.2 voor een toelichting op de begrippen "wallet" en spelersrekening.

Verder is gewijzigd dat er geen eindsaldo/eindsaldi gerapporteerd hoeven te worden op dagen (gedurende een maand) dat een speler geen mutaties op zijn spelersrekening heeft. Op de laatste dag van elke kalendermaand moeten wel alle eindsaldi van alle bij de vergunninghouder geregistreerde spelers gerapporteerd worden, ook als het saldo op hun spelersrekening 0 bedraagt.

De lijst van typen mutaties in het derde gegevensblok ("mutatiegegevens"), is enorm uitgebreid. Bij alle mutatietypen is aangegeven of het bedrag ook in de XAK-G gerapporteerd moet worden.

In de XAK-A worden de spelgerelateerde mutaties nog steeds getotaliseerd worden per spelsessie. Veel mutaties die niet gerelateerd zijn aan een spelsessie worden per dag getotaliseerd, maar hierop is een uitzondering gekomen voor de mutaties "Overig" mutaties (N en O) en de "Bonus" mutaties (B, F, U en Z). Deze worden op de dag dat ze hebben plaatsgevonden vanaf versie 2.0 afzonderlijk gerapporteerd. De enige uitzondering daarop is wanneer de reden voor de mutatie exact hetzelfde is. Met exact dezelfde reden mogen ook deze mutaties per dag getotaliseerd worden. Hierbij mogen geen redenen gecombineerd worden. In de praktijk (versie 1.1) zagen we combinaties van redenen zoals bijvoorbeeld "cancel, unsettle, void". Dergelijke combinaties zijn niet meer toegestaan.

Het vullen van het veld <Explan_other> is in versie 2.0 verplicht bij mutatietypen O, N, B, F, U en Z. Bij mutatietype O gold deze verplichting al in versie 1.1. Toelichting op de gewenste rapportage is verder uitgewerkt in onderdeel 4.11.

2.2 Dataset speltransacties (hierna XAK-G)

Ook de opbouw van de naam van deze dataset is aangepast (zie ook 6.3). Dit heeft gevolgen voor de uitleg en de verwijzingen naar die naam.

Ook is er een wijziging m.b.t. de gegevens in het eerste gegevensblok "bericht algemeen". De velden <Operator_ID> en <Data_safe_ID> zijn vervallen. Hiervoor in de plaats is het veld <Tax_return> gekomen.

Deze wijzigingen in XAK-G zijn hetzelfde als die in XAK-A

In het tweede gegevensblok ("spel") met (vaste) gegevens van alle kansspelen, zijn twee velden vervallen <Commis_Prize> en <Commis_Stake>. Het veld <Provider> is erbij gekomen.

In het derde gegevensblok ("spelsessie") heeft het veld <GGR_total> een iets andere betekenis gekregen en daarom ook een andere naam <Result_total>.

3. Uitgangspunten aanmaak XAK's

3.2 Tijd

Aangevuld is dat de Nederlandse tijd is ook gebruikt dient te worden bij de timestamps voor creatie van de XAK's en de afgrenzing voor de plaatsing in de folders van de CDB.

3.4 Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd

Wanneer bij een open spel de speler geen spelersrekening heeft bij de vergunninghouder, maar wel speltransacties heeft, worden deze speltransacties in de dataset opgenomen en wordt het veld <Player_ID> gevuld met "EXTERN". In versie 1.1 werd dit veld in dat geval niet gevuld.

3.5 Totaliseren

Zoals ook al bij 2.1 is aangegeven; het totaliseren van bepaalde transacties (mutatietypen O, N, B, F, U en Z) waarbij een verplichte toelichting wordt opgenomen in het veld <Explan_Other>, worden niet meer getotaliseerd per dag. Behalve wanneer de "Toelichting overig" <Explan_Other> exact hetzelfde is.

3.6 Bedragen worden positief gerapporteerd

Rapportage van negatieve bedragen is vanaf versie 2.0 ook toegestaan in de XAK-A bij de (nieuwe) mutatietypen "N" en "R".

In de tekst wordt hier zichtbaar dat het veld "Bedrag bruto spelresultaat totaal" <GGR_total> uit versie 1.1 gewijzigd is in "Bedrag resultaat totaal" <Result_total>. De verdere toelichting daarop vindt u in 4.8.

Het stukje tekst over "Andere codes dan de KSA hanteert" is niet meer opgenomen in versie 2.0.

3.7 Datamodel

Voor een zeer algemene uitleg over het XML datamodel verwijzen we naar het document "Opzet van het XML datamodel XAK". In versie 1.1 was die informatie opgenomen in bijlage 1.

Meer gedetailleerde (technische) informatie over de datamodellen is opgenomen in de hoofdstukken 8, 9 en 10. Dat was in versie 1.1 hoofdstuk 6, 7 en 8.

Reden hiervoor is dat hoofdstuk 3 uit versie 1.1 nu in twee hoofdstukken is uitgewerkt (3 en 4) en dat het omgaan met correcties nu in een apart hoofdstuk (5) is opgenomen.

3.8 Verplichte en optionele velden

Het veld <Player_ID> dat in versie 1.1 soms optioneel was, is nu verplicht.

4. Verduidelijking van de velden en begrippen

Dit hoofdstuk was in versie 1.1 onderdeel 3.2. Inhoudelijke wijzigingen worden hierna besproken.

4.2 Spelersrekening

Het begrip spelersrekening is verder uitgewerkt. De spelersrekening bestaat uit 3 typen wallets, waarvan de eindsaldi apart gerapporteerd moeten worden.

Verder is rapportageverplichting gewijzigd van de eindsaldi op de spelersrekening. In versie 1.1 was dit elke dag verplicht, ook wanneer er geen mutaties waren. In versie 2.0 is het rapporteren van eindsaldi alleen verplicht op de dagen dat er mutaties zijn en daarnaast op de laatste dag van de maand. Deze laatste verplichting (per maand) geldt voor alle spelers die zijn ingeschreven bij een vergunninghouder, ook als zijn een saldo 0 op hun spelersrekening hebben.

Om deze wijziging vorm te geven, blijft in versie 2.0 het veld "Bedrag saldo spelersrekening" <Balance_eod> bestaan, maar wordt het nu gebruikt voor de rapportage van het eindsaldo van de echt-geld wallet.

In versie 2.0 van de XML zijn er twee nieuwe (optionele) velden bijgekomen om het eindsaldo per soort wallet te rapporteren. Het zijn "Waarde bonus wallet" <Bal_eod_bonus> en "Waarde voorwaardelijke prijzen wallet" <Bal_eod_pending>. Op het niveau van de vergunninghouder wordt bepaald of hij verplicht is deze twee nieuwe velden te rapporteren. Alleen als een vergunninghouder nooit voorwaardelijke bonussen toekent, mag hij rapportage van deze twee nieuwe velden achterwege laten. Hiermee proberen we de aan te brengen wijzigingen te beperken voor vergunninghouders die geen voorwaardelijke bonussen toekennen.

4.3 Spel

Er wordt meer uitleg gegeven over de bedoeling van het veld <Open>.

In versie 2.0 is het veld "Organisator spel" <Provider> toegevoegd. Dit veld bestond niet in versie 1.1.

Het veld "Webadres platform" <Platform> wordt vanaf versie 2.0 expliciet gebruikt voor meerdere vergunde platforms die een vergunninghouder kan hebben.

Voor versie 2.0 is expliciet opgenomen dat er per spel <Game_ID> slechts één type spel mogelijk is.

Verder is er een duidelijke instructie gegeven voor het rapporteren van bepaalde velden bij (sport)weddenschappen. In 4.4 wordt dit verder uitgewerkt. Tevens is expliciet vermeld dat de inzet en (eventuele) prijs van één weddenschap op hetzelfde <Game_ID> wordt gerapporteerd.

Er zijn 2 speltypen bijgekomen. CG voor Overige kaartspellen en LG voor Live games.

4.4 Spelsessie en spelronde

Is verplaatst in het document. Stond in versie 1.1 verder naar achter.

Toegevoegd in versie 2.0:

Spellen met korte, uniforme rondes worden gerapporteerd als één spelsessie-record per speler. Hiermee wordt het aantal te rapporteren records beperkt.

De geadviseerde wijze van rapportage bij (sport) weddenschappen uit het addendum is nu opgenomen als werkwijze. Dat betekent dat een sportweddenschap uniek herkenbaar is aan zijn <Game_ID>. Meerdere weddenschappen op dezelfde betslip worden onderscheiden in <GameSession_ID>. In <Game_rounds> rapporteert u het aantal weddenschappen dat op de betslip staat.

Omdat dit in de praktijk van versie 1.1 niet altijd gebeurde, is nu opgenomen dat bij speler-tegen-speler kansspelen, dezelfde spelsessie gerapporteerd wordt voor spelers die tegen elkaar spelen.

Verder is expliciet opgenomen, dat het mogelijk is dat een speler (min of meer parallel) deelneemt aan meerdere spelsessies.

4.5 Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort

Het eerste onderdeel van de toelichting onder de tabel is verplaatst naar 4.6 (Entry fee). De twee andere onderdelen naar 4.7 (Commissie).

Verder is opgenomen dat kansspelen die een combinatie zijn van meerdere soorten kansspelen (en zeker bij een combinatie van speler tegen speler en speler tegen vergunninghouder) apart gerapporteerd moeten worden.

4.7 Commissie

Het nieuwe mutatietype commissie (C) in de XAK-A wordt geïntroduceerd

Tevens wordt aangegeven dat wanneer commissie over een inzet wordt ingehouden, dat dan in beide XAK's de **netto inzet** gerapporteerd moet worden naast de commissie. Wanneer sprake is van een commissie een prijs, dan wordt de **bruto prijs** gerapporteerd, naast de commissie.

De velden "Percentage commissie over prijs" <Commiss_Prize> en "Percentage commissie inzet" <Commiss_Stake> zijn in versie 2.0 vervallen.

4.8 Bruto Spel Resultaat (BSR)

Dit onderdeel stond wat verder naar achter in versie 1.1.

De uitleg door de Belastingdienst van het begrip 'onvoorwaardelijke prijs' is meegenomen in versie 2.0, met een verwijzing van het document "Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand".

Door de uitleg van het begrip prijs, in het kader van de grondslag voor de KSB, waren wijzigingen nodig in de technische specificatie. Op basis van versie 1.1 was het niet echt mogelijk om een 'soll'-positie voor de heffingsgrondslag te bepalen. Met de nieuwe/gewijzigde velden wordt dit beter mogelijk.

Uitgelegd wordt waarom het veld <GGR_total> uit versie 1.1., in versie 2.0 <Result_total> heet.

Tenslotte wordt aangegeven dat de waarde van een prijs in natura (nieuw mutatietype "K" in XAK-A) meegenomen wordt in <Result_total> in XAK-G.

4.9 Inzet

Het begrip inzet is duidelijker geformuleerd.

4.10 Prijs

Het begrip prijs is verder verduidelijkt; alleen onvoorwaardelijke prijzen kunnen meegenomen worden bij het bepalen van het BSR.

Vanaf versie 2.0 staat duidelijk vermeld dat alle prijzen (ook de voorwaardelijke) gerapporteerd moeten worden in de XAK's.

Bij weddenschappen, waarbij de uitslag op een andere dag bekend wordt dan de inzet, wordt de uitslag altijd, dus ook de verliezen, gerapporteerd in de XAK-A.

Wanneer een spelsessie op een dag nog niet geëindigd is, wordt in de XAK-A in het veld "Tijdstip mutatie" <Trx_Datetime> als tijd 23:59:59 gerapporteerd.

Beschreven is hoe een prijs in natura gerapporteerd wordt.

Met de uitbreiding van mutatietype C voor commissie, is duidelijk opgenomen dat ook in de XAK-A prijzen bruto (dus inclusief commissie) gerapporteerd worden. Bovendien wordt in de XAK-A de commissie ook apart gerapporteerd (<Transaction_Typ> C).

Ter verduidelijking is opgenomen dat bij meerdere prijswinnaars de prijzen per speler (gesplitst) gerapporteerd worden.

Het verschil tussen een bonus en prijs wordt benadrukt.

Extra hoge prijzen bij een kansspel door een (promotionele) actie van de vergunninghouder, worden, indien kansspel afhankelijk, als prijs beschouwd.

4.11 Bonus (ook free spin, free bet etc.)

Expliciet is opgenomen dat er verschillende soorten bonussen bestaan en dat ook een free spin en free bet als 'bonus' beschouwd worden voor de XAK's.

Voor de rapportage van verschillende soorten bonussen zijn extra mutatietypen opgenomen in de XAK-A: F, U en Z. Uitgelegd wordt wat onder de mutatietypen valt. Mutatietype B wordt vanaf versie 2.0 alleen nog maar gebruikt voor voorwaardelijke bonussen.

Bij gebruik van mutatietypen B, F, U of Z, rapporteert u verplicht ook het veld "Toelichting overig" <Explan_Other>. De informatie die hierin moet worden opgenomen is vermeld. Daarbij zijn ook voorbeelden opgenomen.

Opgemerkt wordt dat deze mutaties per dag niet getotaliseerd mogen worden, tenzij het mutatietype en de toelichting in <Explan_Other> exact gelijk zijn.

Expliciet vermeld is dat de Belastingdienst het gebruik van een bonus, ziet als inzet die tot de grondslag voor de KSB hoort. Dit geldt zowel voor BSR-spelen als ook voor kansspelen met entry fee en/of commissie als grondslag voor de KSB. Alle inzet (dus ook die uit bonus) worden gerapporteerd in de XAK's.

4.12 Overige mutaties

Vanaf versie 2.0 is er een extra mutatietype Overig in de XAK-A. Mutatietype O wordt vanaf versie 2.0 alleen nog maar gebruikt om 'overige mutaties' te rapporteren die invloed hebben op de heffingsgrondslag KSB. Alle andere 'overige mutaties' rapporteert u met het nieuwe mutatietype N.

Bij de rapportage in de XAK-G gold ook in versie 1.0 al dat in <Other_total> alleen transacties worden opgenomen die voor de grondslag KSB relevant zijn en niet thuishoren in de andere bedrag-velden in deze dataset.

5. Correcties, annulering en andere wijzigingen

5.1 Wijziging XAK versie 2.0 ten opzichte van versie 1.1

Expliciet opgenomen is dat het niet is toegestaan om, binnen de reguliere bewaartermijn, gegevens die op enig moment in de CDB geplaatst zijn, te wijzigen of te verwijderen.

Verder is de rapportage van correcties, annulering en andere wijzigingen aanzienlijk veranderd in versie 2.0.

Reden hiervoor is dat de beoogde werkwijze in de praktijk als lastig/omslachtig werd ervaren. Voor weddenschappen was er na versie 1.1 al een andere werkwijze toegestaan.

Uitgangspunt in versie 2.0 is dat zoveel mogelijk wijzigingen via <Processing_code> "01" (nieuw) gerapporteerd kunnen worden. De uitbreiding van de mutatietypen in XAK-A ondersteunt dit.

Als er via <Processing_code> 01 wijzigingen gerapporteerd worden, neemt u het tijdstip van de wijziging op in de XAK-A als "Tijdstip mutatie <Trx_Datetime> en in de XAK-G als Tijdstip eind <End> mits de spelsessie afgelopen is.

5.2 tot en met 5.7

In de paragrafen 5.2 tot en met 5.7 wordt de nieuwe werkwijze beschreven, inclusief voorbeelden. Voor deze wijzigingen verwijzen we naar het document XmlAuditfileXAK_KOAv2.0, aangezien dit een geheel nieuwe werkwijze van rapporteren van correcties/wijzigingen betreft en de werkwijze daar zeer uitgebreid beschreven is.

5.8 Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties

In versie 2.0 mogen nog steeds <Processing_codes> 03 en 05 worden gebruikt.

Het grote verschil met versie 1.1 is de werkwijze bij <Processing_code> 05. In versie 1.1 werd alleen het verschil in bedrag (de delta) gerapporteerd. Daarbij was het op basis van

de oude instructie niet altijd mogelijk om de juiste/bijbehorende 'originele' rapportage terug te vinden.

Daarom is de werkwijze m.b.t. het gebruik van <Processing_code> 05 ingrijpend veranderd. Als u een wijziging in bedragen wilt rapporteren, dan rapporteert u de transactie/mutatie eerst als geannuleerd (dus met <Processing_code> 03) en dan met de juiste bedrag(en) met <Processing_code> 05. Het tijdstip van de mutatie wijzigt u niet.

U kunt <Processing_code> 03 nog steeds gebruiken om een reeds gerapporteerd transactie of mutatie in zijn geheel te laten vervallen.

5.9 Transacties/mutaties die niet gerapporteerd waren

Het aantal van 1.000 is vervallen. Wanneer de vergunninghouder achteraf vaststelt dat een of meer transacties ten onrechte niet in de XAK zijn opgenomen, dan neemt de vergunninghouder altijd contact op met de Belastingdienst.

6. Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets

6.2 Bestandsindeling en bestandsomvang

Expliciet is opgenomen dat zo weinig mogelijk bestanden worden aangemaakt, zeker niet elke minuut één bestand.

Er is een praktisch richtsnoer opgenomen van 10.000 records, wanneer het lastig is de uiteindelijke omvang van de aan te maken bestanden te bepalen.

6.3 Bestandsnaam

De lengte van het element <Data_Safe_ID> is verplicht 3 posities. In versie 1.1 gold geen verplichting voor de lengte van dit veld.

Duidelijk aangegeven is dat N (de opeenvolgende teller van de XML) doorlopend genummerd moet zijn per soort XML (<Type_XML>, dus afzonderlijk voor A en G). Dat stond niet zo duidelijk in versie 1.1.

Deze teller wordt nog steeds per aangiftetijdvak (kalendermaand) wordt bijgehouden en bij aanvang van elk nieuw aangiftetijdvak (de eerste dag van de kalendermaand) opnieuw ingesteld op 0000000001.

De nummering loopt door over eventuele meerdere datakluisen heen en dus niet per datakluis. Ook dat stond niet zo duidelijk in versie 1.1.

Voor de bepaling van de start en het einde van de kalendermaand, gebruikt u tijdzone Europe/Amsterdam. Het is de bedoeling dat de indeling in maanden het aangiftetijdvak volgt en niet het moment van aanmaak of opslag van het bestand.

In het voorbeeld van de naam in versie 1.1 was in de tijdstempel "start" opgenomen. Ter voorkoming van misverstanden, is dat nu weggehaald. De naam bevat een tijdstempel en niet (ook) het woord start.

6.4 Directory structuur

De Belastingdienst stelt vanaf versie 2.0 expliciete eisen aan een directorystructuur. In versie 1.1 was dat nog niet het geval. Indien sprake is van meerdere datakluisen, geldt de vaste directorystructuur YYYY/MM/DD in elke datakluis.

Beschreven is in welke subdirectory bestanden geplaatst moeten worden. Bestanden worden altijd geplaatst in de subdirectory van het aangiftetijdvak en dus niet op basis van het aanmaak- of opslagmoment. Hierbij is de Nederlandse tijd doorslaggevend.

Vanaf versie 2.0 mag een vergunninghouder maximaal twee datakluizen gebruiken.

6.5 Comprimeren zonder versleuteling

Tot en met versie 1.1 mocht een vergunninghouder de XML's comprimeren en versleutelen met een wachtwoord. Vanaf versie 2.0 is comprimeren nog wel toegestaan, maar mag er **geen encryptie** meer worden toegepast. Er komt dus geen digitale ondertekening van de XAK's.

De toegestane vormen van comprimeren zijn opgenomen in versie 2.0. Deze waren eerder opgenomen in een apart document. Afwijken mag alleen in overleg met de Belastingdienst.

6.6 Toegang tot de CDB

Dit is een nieuwe paragraaf die beschrijft hoe het aan de Belastingdienst verlenen van toegang tot de CDB in de praktijk gaat.

Vanaf versie 2.0 willen we jaarlijks nieuwe wachtwoorden en wel op 1 oktober.

6.7 Technische storing

Deze paragraaf stond in versie 1.1 in hoofdstuk 1.

De tekst is uitgebreid voor verstoringen die langer dan 72 uur duren. Deze moeten gemeld worden bij de Belastingdienst.

7. Validatie van de XAK's

7.2 Testset en testresultaat

Het gebruik van de VTS is niet meer vrijblijvend vanaf versie 2.0.

Bestaande vergunninghouders moeten een geslaagde test uitgevoerd hebben voordat zijn de rapportage o.b.v. versie 2.0 starten.

Nieuwe vergunninghouders voor zij 'live' gaan, te beschikken over een positieve uitslag van de validatie tests op de XAK's.

De Belastingdienst zal hiervoor nog richtlijnen uitwerken.

7.3 Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder

Er is in versie 2.0 een extra voorbeelden van een consistentiecontrole genoemd. Het document "Q&A XAK" bevat een verdere uitwerking van de voorbeelden.

8. Berichtspecificatie XAK-A (spelersrekening)

BERICHT ALGEMEEN

Tijdstip aanmaak	<Creation_XML>	Conditie 0006 vervalt
Identificatie vergunninghouder	<Operator_ID>	Veld en conditie 0007 vervalt
Identificatie CDB	<Data_Safe_ID>	Veld en conditie 0008 vervalt
Aangifte tijdvak	<Taxreturn>	Veld en conditie 0090 toegevoegd

SPELER

Bedrag saldo spelersrekening	<Balance_eod>	Wijziging in betekenis veld. Conditie 0091 toegevoegd
Waarde bonus wallet	<Bal_eod_bonus>	Veld toegevoegd met condities 0092 en 0093

Waarde voorwaardelijke prijzen wallet	<Bal_eod_pending>	Veld toegevoegd met condities 0094 en 0095
---------------------------------------	-------------------	--

SPELER – MUTATIEGEGEVENS

Toegelicht is dat er een beperkte wijziging is in het getotaliseerd rapporteren van bepaalde mutatietypen.

Type mutatie spelersrekening	<Transaction_Typ>	Uitbreiding van de codelijst. Kleine wijziging in het gebruik van type B en O.
Toelichting overig	<Explan_other>	Is vaker verplicht. Instructie omtrent hoe te vullen bij mutatietype B, F, U en Z. Conditie 0017 vervangen door 0097
Identificatie spel	<Game_ID>	Conditie 0020 vervangen door 0098
Identificatie spelsessie	<GameSession_ID>	Conditie 0022 vervangen door 0099
Tijdstip mutatie	<Trx_Datetime>	Bij lopend spel tijd 23:59:59 opnemen. Conditie 0024 vervalt.
Bedrag totaal	<Total_amount>	Conditie 0026 vervangen door 0100

9. Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties)

BERICHT ALGEMEEN

Tijdstip aanmaak	<Creation_XML>	Conditie 0032 vervalt
Identificatie vergunninghouder	<Operator_ID>	Veld en conditie 0033 vervalt
Identificatie CDB	<Data_Safe_ID>	Veld en conditie 0034 vervalt
Aangifte tijdvak	<Taxreturn>	Veld en conditie 0101 toegevoegd

SPEL

Spelsoort, code	<Game_category>	Conditie 0039 vervangen door 0102 Conditie 0041 vervangen door 0103
Type spel, code	<Game_Type>	Beperkte uitbreiding codelijst
Percentage commissie over prijs	<Commiss_Prize>	Veld en condities 0050 en 0051 vervallen
Percentage commissie inzet	<Commiss_Stake>	Veld en condities 0052 en 0052 vervallen
Organisator spel	<Provider>	Nieuw veld met conditie 0096

SPEL - SPELSESSIE

Identificatie speler	<Player_ID>	Vullen met "EXTERN" bij eterne speler i.p.v. niet vullen. Conditie 0058 vervangen door 0104 en conditie 0088 vervalt.
Identificatie spelsessie	<GameSession_ID>	Uitgebreidere toelichting gebruik
Bedrag inzet jackpot totaal	<Stake_JP_total>	Conditie 0070 vervangen door 0105
Bedrag gewonnen jackpot totaal	<Jackpot_total>	Conditie 0076 vervangen door 0106
Bedrag resultaat totaal	<Result_total>	Naam van veld is gewijzigd. Conditie 0077 vervangen door 0109, conditie 0078 vervangen door 0107 en conditie 0079 vervangen door 0108

10. Toelichting op berichtspecificatie

Alleen de namen en vindplaats van de XSD's zijn gewijzigd.

De oude "Bijlage 1 Opzet van het datamodel"

Deze tekst is opgenomen in een apart document: "Opzet van het XML datamodel XAK".

Bijlage 1 Verschillen datamodel versie 1.1 en 2.0

In versie 1.1 werden in deze bijlage (toen Bijlage 2) de verschillen tussen het notificatie document en de Engelse en Nederlandse versie van het document opgenomen.

In deze bijlage zijn de verschillen tussen versie 1.1 en 2.0 m.b.t. de velden en codelijsten opgenomen.

Bijlage 2 Consistentie controles in VTS

Bevat een overzicht van controles in XSD en VTS opgenomen.

Om de wijzigingen goed in beeld te hebben, zijn in dit wijzigingen document per veld alle originele, gewijzigde en nieuwe condities opgenomen.

Vervallen condities zijn ~~doorgehaald~~. Nieuwe condities zijn opgenomen in een extra kolom. Wijzigingen zijn of in de nieuwe of in de oude versie **vet** gemaakt.

XAK Spelersrekening

Veld	Oude conditie	Nieuwe conditie
Berichttype <Type_XML>	[0001]: Verplicht	
	[0002]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Identificatie bericht <Record_ID>	[0003]: Verplicht	
	[0004]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.	
Tijdstip aanmaak <Creation_XML>	[0005]: Verplicht	
	{0006}: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand	
Identificatie vergunninghouder <Operator_ID>	{0007}: Verplicht	
Identificatie vergunninghouder <Operator_ID>	{0008}: Verplicht	
Aangifte tijdvak <Taxreturn>		[0090]: Verplicht
Identificatie speler <Player_ID>	[0009]: Verplicht	
	[0010]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen.	

Bedrag saldo spelersrekening <Balance_eod>	[0011]: Verplicht	
		[0091]: [Bedrag saldo spelersrekening < Balance_eod > >= 0.00]
Waarde bonus wallet <Bal_eod_bonus>		[0092]: Optioneel
		[0093]: [Waarde bonus wallet < Bal_eod_bonus > >= 0.00]
Waarde voorwaardelijke prijzen wallet <Bal_eod_pending>		[0094]: Optioneel
		[0095]: [Waarde voorwaardelijke prijzen wallet <Bal_eod_pending> >= 0.00]
Verwerking, code <Processingcode>	[0012]: Verplicht	
	[0013]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ>	[0014]: Verplicht	
	[0015]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Toelichting overig <Explan_Other>	[0016]: Optioneel	
	{0017}: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig)] DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]	[0097]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig, KSB relevant), N (Overig, niet KSB relevant), B (Bonus etc met voorwaarden) F (Bonus zonder voorwaarden), U (Vrijgespeeld saldo bonus wallet) of Z (Afboeking bonus, etc. met voorwaarden)] DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]
Identificatie spel <Game_ID>	[0018]: Optioneel	
	{0020}: ALS [Type mutatie spelersrekening < Transaction_Typ > = S (Inzet), E (Entry fee), W (Prijs) of J (Jackpot)] DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]	[0098]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet), W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura), of R (Resettlement)] DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]

Identificatie spelsessie <GameSession_ID>	[0021]: Optioneel	
	{0022}: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = E (Entry fee), S (Inzet), W (Prijs) of J (Jackpot)] DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]	[0099]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet) , W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura) , of R (Resettlement)] DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]
Tijdstip mutatie <Trx_Datetime>	[0023]: Verplicht	
	{0024}: Tijdstip mutatie <Trx_Datetime> valt in de huidige maand of de vorige maand	
Bedrag totaal <Total_amount>	[0025]: Verplicht	
	{0026}: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> <> O (Overig)] DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]	[0100]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> <> O (Overig, KSB relevant, N (Overig, niet KSB relevant) of R (Resettlement)] DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]

XAK Speltransacties

Berichttype <Type_XML>	[0027]: Verplicht	
	[0028]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Identificatie bericht <Record_ID>	[0029]: Verplicht	
	[0030]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.	
Tijdstip aanmaak <Creation_XML>	[0031]: Verplicht	
	{0032}: Tijdstip aanmaak <Creation_XML> valt in de huidige maand of de vorige maand	
Aangifte tijdvak <Taxreturn>		[0101]: Verplicht
Identificatie Spel <Game_ID>	[0035]: Verplicht	
	[0036]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen	

Spelsoort, code <Game_category>	[0037]: Verplicht	
	[0038]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
	{0039}: ALS [Bedrag brute spel resultaat <GGR_total> is gevuld] DAN [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]	[0102]: ALS [Bedrag resultaat <Result_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)]	[0103]: ALS [Bedrag commissie totaal <Commiss_Total> 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>	[0042]: Verplicht	
	[0043]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Toelichting overig <Explan_Other>	[0044]: Optioneel	
	[0045]: ALS [Type spel, code <Game_Type> = OV (Overig)] DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = verplicht]	
Naam spel <Game_name>	[0046]: Verplicht	
Indicatie open spel <Open>	[0047]: Verplicht	
	[0048]: Waarde is 0 (Nee) of 1 (Ja)	
Webadres platform <Platform>	[0049]: Verplicht	
Organisator spel <Provider>		[0096]: Optioneel

Percentage commissie over prijs <Commiss_Prize>	{0050}: Optioneel	
	{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>	{0052}: Optioneel	
	{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>	[0054]: Optioneel	
	[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>	[0056]: Verplicht	
	[0057]: Waarde uit codelijst is gebruikt	
Identificatie speler <Player_ID>	[0058]: Optioneel	[0104]: Verplicht
	{0088}: ALS [Indicatie open spel <Open> = 0] DAN [Identificatie speler <Player_ID> = verplicht]	
Identificatie spelsessie <GameSession_ID>	[0059]: Verplicht	
Tijdstip start <Start>	[0060]: Verplicht	
Tijdstip eind <End>	[0061]: Optioneel	
XSD:	[0062]: Tijdstip eind <End> >= Tijdstip start <Start>	
Aantal spelrondes <Game_rounds>	[0063]: Verplicht	
	[0064]: Aantal spelrondes <Game_rounds> >= 1	
Bedrag inzet totaal <Stake_total>	[0065]: Verplicht	
	[0067]: Bedrag inzet totaal <Stake_total> >= 0.00	

Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>	[0068]: Optioneel	
	{0070}: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> >= 0.00	[0105]: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> > 0.00
Bedrag prijs totaal <Prize_total>	[0071]: Verplicht	
	[0073]: Bedrag prijs totaal <Prize_total> >= 0.00	
Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total>	[0074]: Optioneel	
	{0076}: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> >= 0.00	[0106]: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> > 0.00
Bedrag resultaat totaal <Result_total>	{0077}: Optioneel	[0109]: Optioneel
	{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]	[0107]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)] DAN [Bedrag resultaat totaal <Result_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>	[0108]: Bedrag resultaat totaal <Result_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>	[0080]: Optioneel	
XSD:	[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>	[0083]: Optioneel	
	[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>	[0085]: Optioneel	
Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total>	[0086]: Optioneel	
	[0087]: ALS [Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld] DAN [Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total> = verplicht]	