

ZBIERKA  ZÁKONOV
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

Ročník 2020

Vyhlásené: 30. 12. 2020

Časová verzia predpisu účinná od: 1. 07. 2021

Obsah dokumentu je právne záväzný.

445

VYHLÁŠKA

Ministerstva financií Slovenskej republiky

z 18. decembra 2020,

ktorou sa ustanovuje rozsah a spôsob získavania údajov o hazardných hrách zo servera prevádzkovateľa hazardnej hry alebo ním povereného subjektu

Ministerstvo financií Slovenskej republiky podľa § 14 ods. 21 zákona č. 30/2019 Z. z. o hazardných hrách a o zmene a doplnení niektorých zákonov ustanovuje:

§ 1

Predmet úpravy

Táto vyhláška upravuje

- a) spôsob získavania údajov o hazardných hrách Úradom pre reguláciu hazardných hier (ďalej len „úrad“) bezplatným online prístupom na server¹⁾ prevádzkovateľa hazardnej hry vrátane technických parametrov prenosu údajov o týchto hazardných hrách:
1. charitatívne lotérie,
 2. stolové hry, okrem kartových hier pokrového typu prevádzkovaných mimo kasína, pri ktorých hráči hrajú jeden proti druhému,
 3. stávkové hry,
 4. hazardné hry na výherných prístrojoch,
 5. hazardné hry na termináloch videohier,
 6. hazardné hry na technických zariadeniach obsluhovaných priamo hráčmi,
 7. hazardné hry na iných technických zariadeniach,
 8. číselné lotérie,
 9. bingo,
 10. internetové hry,
- b) rozsah údajov o hazardných hrách podľa písmena a) získavaných úradom bezplatným online prístupom na server prevádzkovateľa hazardnej hry alebo zasielaných prevádzkovateľom hazardnej hry prenosom údajov o hazardných hrách.

§ 2**Základné ustanovenia**

Na účely tejto vyhlášky sa rozumie

- a) dátovým balíčkom prevádzkovateľa hazardnej hry súbor dát o hazardných hrách, ktorý poskytuje prevádzkovateľ hazardnej hry úradu; obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry je uvedený v prílohe č. 1,
- b) aplikačným rozhraním rozhranie pre programovanie aplikácií, pričom ide o zbierku aplikačných funkcií a tried alebo iných programov, ktoré určujú, akým spôsobom sa majú funkcie knižníc volať zo zdrojového kódu programu; aplikačné funkcie sú programové celky, ktoré programátor volá namiesto vlastného naprogramovania,
- c) verejným kľúčom informácia, ktorá slúži na overenie správnosti kvalifikovaného elektronického podpisu²⁾ vyhotoveného pomocou súkromného kľúča patriaceho k verejnému kľúču,
- d) súkromným kľúčom tajná informácia, ktorá slúži na vyhotovenie kvalifikovaného elektronického podpisu elektronického dokumentu,
- e) kreditom suma tvorená z vkladu vloženého hráčom na začiatku hazardnej hry a pripísanej výhry počas hrania hazardnej hry.

§ 3**Bezplatný online prístup úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry**

(1) Údaje prevádzkovateľa hazardnej hry potrebné na technické zabezpečenie vytvorenia bezplatného online prístupu úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry sa oznámia úradu najneskôr 30 kalendárnych dní pred dňom, keď je online prístup prevádzkovateľa hazardnej hry prvýkrát poskytnutý. Lehota sa považuje za dodržanú dňom doručenia oznámenia do elektronickej schránky úradu.

(2) V oznámení podľa odseku 1 sa uvedie

- a) obchodné meno a právna forma prevádzkovateľa hazardnej hry,
- b) prihlasovacie meno a heslo užívateľa, ak sa používa pre online prístup úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry,
- c) ďalšie údaje, softvérové podmienky a hardvérové podmienky potrebné na technické zabezpečenie online prístupu úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry.

(3) Prevádzkovateľovi hazardnej hry sa na vytvorenie online prístupu úradu na jeho server doručí do jeho elektronickej schránky vyjadrenie o funkčnosti online prístupu úradu po prijatí oznámenia podľa odseku 1.

(4) Prevádzkovateľ hazardnej hry oznámi úradu a úrad oznámi prevádzkovateľovi hazardnej hry zmenu v údajoch a deň, od ktorého sa použijú zmenené údaje na vytvorenie online prístupu úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry, najneskôr päť pracovných dní pred dňom ich použitia. Lehota sa považuje za dodržanú dňom doručenia oznámenia o zmene do elektronickej schránky úradu alebo do elektronickej schránky prevádzkovateľa hazardnej hry.

(5) Online prístup úradu na server prevádzkovateľa hazardnej hry zabezpečuje

a) sledovanie

1. údajov z každej hazardnej hry najmenej v rozsahu stávka a pripísaná výhra do kreditu po ukončení hazardnej hry s uvedením ich dátumu a času,
2. štatistických údajov o hazardných hrách, najmä počet odohratých hazardných hier,

3. údajov pre číselné lotérie podľa jednotlivých tiketov v rozsahu stávka a výhra za jednotlivý tiket; pri úhrade vkladu vopred na viac žrebovacích období na jednom tikete sa na serveri pre príslušné žrebovacie obdobie evidujú stávka a výhra na jedno žrebovacie obdobie,
 4. údajov pre stávkové hry za každú prevádzku podľa jednotlivých prijatých tiketov v rozsahu prijatá stávka, manipulačná prirážka, ak ju prevádzkovateľ hazardnej hry vyžaduje, výhra za jednotlivý tiket, pričom pri hre hráča proti hráčovi sa sleduje aj suma poplatku z výhry; ak je výhra z tiketu vyplatená v upravenej sume v porovnaní so štandardnou sumou výhry, na server sa ukladajú údaje o takto upravenej výhre a ak jeden tiket obsahuje rozpis alebo kombináciu viacerých stávkových udalostí, ktorých vyhodnotenie nemusí byť v rovnakom čase, na serveri sa k príslušnému tiketu evidujú a ukladajú aj údaje o vyplatení čiastočných výhier,
 5. údajov o vkladoch a výplatách a údajov o celkových vkladoch a výplatách,
 6. údajov o stávkach a výhrach a údajov o celkových stávkach a výhrach,
- b) sledovanie údajov uvedených v písmene a) v reálnom čase podľa osobitného predpisu³⁾.

§ 4

Registrácia prevádzkovateľa hazardnej hry na prenos údajov o hazardných hrách

(1) Údaje prevádzkovateľa hazardnej hry potrebné na technické zabezpečenie poskytovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry sa oznámia úradu najneskôr 30 kalendárnych dní pred dňom, keď je dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry prvýkrát poskytnutý. Lehota sa považuje za dodržanú dňom doručenia oznámenia do elektronickej schránky úradu.

(2) V oznámení podľa odseku 1 sa uvedú

- a) verejný kľúč kvalifikovaného certifikátu⁴⁾ prevádzkovateľa hazardnej hry na zabezpečenie autorizácie a autentifikácie odosielaného súboru,
- b) verejný kľúč komerčného certifikátu prevádzkovateľa hazardnej hry na šifrovanie dátového súboru,
- c) verejný kľúč klientskeho certifikátu prevádzkovateľa hazardnej hry pre prístup cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol na
 1. portál úradu,
 2. aplikačné rozhranie úradu,
- d) ďalšie údaje potrebné na technické zabezpečenie poskytovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

(3) Na prenos údajov o hazardných hrách úrad oznámi prevádzkovateľovi hazardnej hry

- a) verejný kľúč kvalifikovaného certifikátu úradu,
- b) verejný kľúč komerčného certifikátu úradu,
- c) ďalšie údaje potrebné na technické zabezpečenie poskytovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

(4) Na prenos údajov o hazardných hrách sa doručí prevádzkovateľovi hazardnej hry do siedmich kalendárnych dní po prijatí oznámenia podľa odseku 1 potrebná technická dokumentácia na zabezpečenie prenosu údajov o hazardných hrách do elektronickej schránky prevádzkovateľa hazardnej hry.

(5) Prevádzkovateľ hazardnej hry oznámi úradu a úrad oznámi prevádzkovateľovi hazardnej hry zmenu v údajoch a deň, od ktorého sa použijú zmenené údaje pri poskytovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, najneskôr päť pracovných dní pred dňom ich použitia. Lehota sa

považuje za dodržanú dňom doručenia oznámenia o zmene do elektronickej schránky úradu alebo do elektronickej schránky prevádzkovateľa hazardnej hry.

§ 5

Poskytovanie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

(1) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry sa poskytuje cez komunikačné rozhranie.

(2) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry sa poskytuje v zašifrovanom komprimovanom dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry zapečatenom kvalifikovanou elektronicou pečatou prevádzkovateľa hazardnej hry alebo podpísanom kvalifikovaným elektronickým podpisom tak, že sa prostredníctvom aplikačného rozhrania pomocou zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu odošle úradu.

(3) Komunikačné rozhranie prevádzkovateľa hazardnej hry je dostupné, ak umožňuje využitie jeho služieb. Komunikačné rozhranie poskytnuté prevádzkovateľom hazardnej hry je trvalo prístupné prostredníctvom internetu a dĺžka jednotlivého výpadku nesmie prekročiť 24 hodín.

(4) Komunikačné rozhranie úradu je dostupné, ak umožňuje využitie jeho služieb. Komunikačné rozhranie poskytnuté úradom je trvale verejne prístupné prostredníctvom internetu a dĺžka výpadku nesmie prekročiť 24 hodín. O nedostupnosti komunikačného rozhrania úradu sa prevádzkovatelia hazardných hier informujú zverejnením oznamu o nedostupnosti na webovom sídle úradu.

(5) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje údaje zozbierané v časovom rámci, ktorý trvá 24 hodín a začína o 05:00 hod, s frekvenciou poskytovania jedenkrát za 24 hodín. Tento časový rámec sa postupne môže skracovať a frekvencia poskytovania zvyšovať, o čom úrad vopred informuje prevádzkovateľa hazardnej hry. Táto informácia sa zverejní na webovom sídle úradu najneskôr dva mesiace pred platnosťou nového časového rámca a novej frekvencie poskytovania.

(6) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry sa poskytuje najneskôr do konca nasledujúceho vykazovaného cyklu opakovane až do doručenia potvrdzujúcej správy o prijatí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry úradom.

(7) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry sa poskytuje opakovane aj vtedy, keď komunikačné rozhranie úradu nie je dostupné.

(8) Potvrdzujúca správa úradu o prijatí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry a o formálnej správnosti dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry sa zasiela na komunikačné rozhranie prevádzkovateľa hazardnej hry.

(9) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry je formálne správny, ak

- a) je v predpísanom formáte a štruktúre,
- b) je zapečatený kvalifikovanou elektronicou pečatou alebo podpísaný kvalifikovaným elektronickým podpisom prevádzkovateľa hazardnej hry,
- c) je zašifrovaný pomocou verejného kľúča úradu,
- d) neobsahuje herné dáta a finančné dáta, ktoré do neho nepatria.

Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry

§ 6

Názov a opis dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

(1) Názov dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry je súborom jednotlivých popisných položiek.

(2) Opis jednotlivých metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry je uvedený v prílohe č. 2 bode 3.5.1.

§ 7

Požiadavky na dátové súbory tvoriace dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry

(1) Dátový súbor má formát Extensible Markup Language (.xml) s kódovaním UTF-8 podľa štandardu RFC 3629.

(2) Prázdny dátový súborom je súbor neobsahujúci žiadne záznamy.

(3) Ak príloha č. 1 neustanovuje inak, musí mať každá položka záznamu hodnotu. Položka záznamu bez hodnoty (NULL) sa ponecháva ako prázdny refazec.

(4) Ak príloha č. 1 neustanovuje inak, nezaraďuje sa skôr poskytnutý záznam, na ktorý sa odkazuje prostredníctvom referenčnej väzby, znovu do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry s automatizovaným výstupom za iné obdobie. Takýto záznam sa považuje za uvedený v automatizovanom výstupe.

(5) Odporúčané dátové typy používané v dátových súboroch dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry sú uvedené v prílohe č. 2 bode 3.5.2.

§ 8

Spôsob opravy chýb v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry

(1) Chyby v poskytnutom dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry uvedené v potvrdzujúcej správe úradu opraví prevádzkovateľ hazardnej hry do piatich pracovných dní odo dňa doručenia potvrdzujúcej správy.

(2) Chyby v poskytnutom dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry sa opravujú tak, že sa opakovane poskytuje úplný dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, v ktorom sa tieto chyby odstránia s označením, že ide o opravný dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry s uvedením čísla opravy.

(3) Ak je prvý poskytnutý opravný dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry správny, považuje sa takýto dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry za správny, ako keď je dátový balíček poskytnutý správne už pri jeho prvom poskytnutí.

(4) Formálne správny dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý obsahuje iné ako formálne chyby, sa môže opraviť najneskôr do 40 kalendárnych dní odo dňa jeho poskytnutia.

§ 9

Spoločné ustanovenia

(1) Pri vytvorení komprimovaného dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry z jedného alebo viacerých súborov sa súbory skomprimujú do jedného súboru metódou ZIP.⁵⁾

(2) Súbory v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry sa neusporadúvajú do adresárov.

(3) Odporúčaná technická špecifikácia vzájomnej výmeny dát medzi prevádzkovateľom hazardnej hry a úradom je uvedená v prílohe č. 2.

§ 10

Záverečné ustanovenie

Táto vyhláška bola prijatá v súlade s právne záväzným aktom Európskej únie v oblasti technických predpisov.⁶⁾

§ 11

Účinnosť

Táto vyhláška nadobúda účinnosť 1. januára 2021 okrem § 4, ktorý nadobúda účinnosť 1. júna 2021 a § 5, ktorý nadobúda účinnosť 1. júla 2021.

Eduard Heger v. r.

Príloha č. 1
k vyhláške č. 445/2020 Z. z.

Obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje tieto dátové súbory:

Poradie	Názov súboru	Opis súboru
1	prevádzkovateľ	Údaje o prevádzkovateľovi hazardnej hry
2	Licencia	Údaje o licencií prevádzkovateľa hazardnej hry
3	prevádzka	Údaje o prevádzke, herni alebo kasíne, kde sa prevádzkuje hazardná hra
4	koncove_zariadenie	Údaje o koncovom zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra
5	koncove_zariadenie_pocitadlo	Údaje o stave počítačadiel na koncovom zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra
6	hracie_stoly	Údaje o hracích stoloch
7	identifikacia_hraca	Údaje o registrácii - identifikácia hráča
8	hracsky_ucet	Údaje o hráčskom účte a správe finančných prostriedkov hráča
9	sebaobmedzujuce_opatrenia	Údaje o nastavení sebaobmedzujúceho opatrenia hráča kumulatívne za kalendárny mesiac
10	udalost	Údaje o športovej udalosti alebo nešportovej udalosti, na výsledok ktorej sa prijímajú stávky
11	prilezitost	Údaje o stávkovej príležitosti, na ktorú sú podané stávky
12	tiket-stavkovy	Údaje o tikete stávkovej hry
13	tiket-s_kombinacia	Údaje o detailoch stávky - kombinácie
14	tiket-s_transakcia	Údaje o tikete stávkovej hry - detail finančných transakcií (operácií) nad tiketom
15	tiket-s_prilezitost	Údaje o tikete stávkovej hry - detail stávkovej príležitosti
16	tiket-loteriovy	Údaje o tikete lotériovej hry
17	tiket-l_udalost	Údaje o tikete lotériovej hry - detail žrebovania
18	stolova_hra_kasino	Údaje o stolových hrách v kasíne
19	hra	Údaje o hazardnej hre na koncovom zariadení
20	porucha	Údaje o poruchách koncových zariadení
21	zasah_do_softveru	Údaje o zásahoch do softvéru hazardnej hry

Dátový súbor 1
Údaje o prevádzkovateli hazardnej hry

- (1) Názov dátového súboru:
prevadzkovatel.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje práve jeden záznam s údajmi označujúcimi prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradi vždy.
- (4) Položky dátového súboru:
1. **Identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry**
 - a) Názov položky: IDPrevadzkovatel
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 8 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa Identifikačné číslo organizácie (ďalej len „IČO“) prevádzkovateľa hazardnej hry
 2. **Názov prevádzkovateľa hazardnej hry**
 - a) Názov položky: Nazov
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa obchodné meno alebo názov prevádzkovateľa hazardnej hry

Dátový súbor 2
Údaje o licencií prevádzkovateľa hazardnej hry

- (1) Názov dátového súboru:
licencia.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje údaje o druhu licencie prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie. Dátový súbor obsahuje toľko záznamov, koľko druhov licencií bolo prevádzkovateľovi hazardnej hry pridelených a je platných.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradi vždy.
- (4) Položky dátového súboru:
1. **Identifikátor licencie**
 - a) Názov položky: IDLicencia
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o udelenej individuálnej licencií alebo splnenej oznamovacej povinnosti prevádzkovateľa hazardnej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry

- a) Názov položky: IDPrevadzkovatel
b) Dátový typ: string s dĺžkou 8 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry
d) Referenčný súbor: prevadzkovatel.xml
e) Referenčná položka: IDPrevadzkovatel

3. Druh licencie

- a) Názov položky: DruhLicencie
b) Dátový typ: string s dĺžkou 3 znaky
c) Opis položky: Uvedie sa druh licencie z číselníka druhov licencií, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

Dátový súbor 3

Údaje o prevádzke, herni alebo kasíne, kde sa prevádzkuje hazardná hra

- (1) Názov dátového súboru:

prevadzka.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o prevádzke, herni alebo kasíne, kde sa prevádzkuje hazardná hra, za ktorú sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie. Uvádzajú sa len aktívne prevádzky, herne alebo kasína.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradí pre všetky hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasínach.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor prevádzky

- a) Názov položky: IDPrevadzka
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o prevádzke, herni alebo kasíne, kde sa prevádzkuje hazardná hra. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor licencie

- a) Názov položky: IDLicencia
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor udelenej individuálnej licencie alebo splnenej oznamovacej povinnosti prevádzkovateľa hazardnej hry.
d) Referenčný súbor: licencia.xml

e) Referenčná položka: IDLicencia

3. Poradové číslo prevádzky, herne alebo kasína

- a) Názov položky: PoradoveCislo
- b) Dátový typ: int
- c) Opis položky: Uvedie sa poradové číslo prevádzky, herne alebo kasína z individuálnej licencie. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

4. Číslo CRUHAK

- a) Názov položky: CRUHAK
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 5 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikačné číslo, ktoré bolo pridelené prevádzke, herni alebo kasínu v Centrálnom registri umiestnenia herní a kasín. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL. Ak je uvedená hodnota NULL, tak musia byť vyplnené ostatné položky z adresy (ulica, orientačné číslo, súpisné číslo, poštové smerovacie číslo a obec).

5. Názov umiestnenia

- a) Názov položky: NazovUmiestnenia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa názov prevádzky, herne alebo kasína.

6. Ulica

- a) Názov položky: Ulica
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa ulica z adresy prevádzky, herne alebo kasína, ak položka CRUHAK bola vyplnená ako NULL, inak sa uvedie hodnota NULL.

7. Číslo orientačné

- a) Názov položky: CisloOrientacne
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 20 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa orientačné číslo z adresy prevádzky, herne alebo kasína, ak položka CRUHAK bola vyplnená ako NULL, inak sa uvedie hodnota NULL. Ak orientačné číslo nebolo pridelené, uvedie sa hodnota NULL.

8. Číslo súpisné

- a) Názov položky: CisloSupisne
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 10 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa súpisné číslo z adresy prevádzky, herne alebo kasína, ak položka CRUHAK bola vyplnená ako NULL, inak sa uvedie hodnota NULL. Ak súpisné číslo nebolo pridelené, uvedie sa hodnota NULL.

9. Poštové smerovacie číslo

- a) Názov položky: PSC
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 10 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa poštové smerovacie číslo z adresy prevádzky, herne alebo kasína, ak položka CRUHAK bola vyplnená ako NULL, inak sa uvedie hodnota NULL.

10. Obec

- a) Názov položky: Obec
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa názov obce z adresy prevádzky, herne alebo kasína, ak položka CRUHAK bola vyplnená ako NULL, inak sa uvedie hodnota NULL.

11. Začiatok prevádzky od

- a) Názov položky: ZaciatokPrevadzky
b) Dátový typ: date
c) Opis položky: Uvedie sa dátum, od ktorého bola prevádzka, herňa alebo kasíno prevádzkované.

12. Ukončenie prevádzky do

- a) Názov položky: UkonceniePrevadzky
b) Dátový typ: date
c) Opis položky: Uvedie sa dátum, ku ktorému bude prevádzka, herňa alebo kasíno prevádzkované. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

13. Počet technických zariadení

- a) Názov položky: PocetTZ
b) Dátový typ: int
c) Opis položky: Uvedie sa počet technických zariadení, ktoré sa nachádzajú v danej prevádzke, herni alebo kasíne.

Dátový súbor 4

Údaje o koncovom (technickom) zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra

- (1) Názov dátového súboru:
koncove_zariadenie.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje údaje o koncovom (technickom) zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra, za ktorú sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradí pre nasledovné hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasínach:
- a) číselné lotérie
 - b) bingo
 - c) charitatívne lotérie
 - d) stávkové hry
 - e) hazardné hry na výherných prístrojoch
 - f) hazardné hry na termináloch videohier
 - g) hazardné hry na technických zariadeniach obsluhovaných priamo hráčmi
 - h) hazardné hry na iných technických zariadeniach.
- (4) Položky dátového súboru:
- #### 1. Identifikátor koncového zariadenia
- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o koncovom (technickom) zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor prevádzky

- a) Názov položky: IDPrevadzka
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor prevádzky, herne alebo kasína, kde sa nachádza koncové (technické) zariadenie, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra.
d) Referenčný súbor: prevadzka.xml
e) Referenčná položka: IDPrevadzka

3. Typ technického zariadenia

- a) Názov položky: TypTZ
b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa typ koncového (technického) zariadenia, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

4. Výrobné číslo technického zariadenia

- a) Názov položky: VyrobnecisloTZ
b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa výrobné číslo koncového (technického) zariadenia, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

5. Začiatok umiestnenia od

- a) Názov položky: UmiestnenieOd
b) Dátový typ: date
c) Opis položky: Uvedie sa dátum, od ktorého bolo koncové (technické) zariadenie umiestnené v prevádzke, herni alebo kasíne.

6. Ukončenie umiestnenia do

- a) Názov položky: UmiestnenieDo
b) Dátový typ: date
c) Opis položky: Uvedie sa dátum, ku ktorému bolo koncové (technické) zariadenie umiestnené v prevádzke, herni alebo kasíne. Dátum sa uvádza pri výmene alebo ukončení prevádzkovania zariadenia. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

Dátový súbor 5

Údaje o stavoch počítačiel na koncovom zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra

- (1) Názov dátového súboru:

koncove_zariadenie_pocitadlo.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o stave koncového zariadenia a údaje o stavoch počítačiel na koncovom zariadení, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra, za ktorú sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie.

(3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradi pre nasledovné hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasínach:

- a) hazardné hry na výherných prístrojoch
- b) hazardné hry na termináloch videohier
- c) hazardné hry na technických zariadeniach obsluhovaných priamo hráčmi
- d) hazardné hry na iných technických zariadeniach.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor koncového zariadenia - počítadlo

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenieP
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o koncovom zariadení, kde sa evidujú údaje o stave koncového zariadenia a údaje o stavoch počítadiel na koncovom zariadení na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenie, ku ktorému sa evidujú dodatočné údaje (stav koncového zariadenia a stavy počítadiel).
- d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
- e) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

3. Dátum stavu koncového zariadenia

- a) Názov položky: DatumStavu
- b) Dátový typ: date
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum stavu koncového zariadenia, ku ktorému sa zmenil stav koncového zariadenia, alebo hodnota na počítadlách. Pre výherné prístroje, videohry, elektronickomechanické rulety a ostatné technické zariadenia sa uvedie dátum spustenia, výmeny, ukončenia zariadenia, alebo dátum vyčíslenia stavu počítadiel.

4. Elektronické počítadlo - stávky

- a) Názov položky: PocitElektStavka
- b) Dátový typ: int
- c) Opis položky: Uvedie sa odpočet pre elektronické počítadlo určené pre stávky. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

5. Elektronické počítadlo - výhry

- a) Názov položky: PocitElektVyhra
- b) Dátový typ: int
- c) Opis položky: Uvedie sa odpočet pre elektronické počítadlo určené pre výhry. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

6. Stav koncového zariadenia

- a) Názov položky: StavTZ
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky

- c) Opis položky: Uvedie sa stav koncového zariadenia, dôvod vyčíslenia stavu počítačiel z číselníka stavov koncového zariadenia, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

Dátový súbor 6
Údaje o hracích stoch

- (1) Názov dátového súboru:

hracie_stoly.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o hracom stole, ktorý je koncovým zariadením, na ktorom sa prevádzkuje stolová hazardná hra, za ktorú sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie. Obsahuje aj jeden záznam pre hlavnú pokladnicu kasína.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradi pre stolové hry v kasíne.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor hracieho stola

- a) Názov položky: IDHraciStol
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o hracom stole alebo o hlavnej pokladnici kasína, kde sa prevádzkuje hazardná hra. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor prevádzky

- a) Názov položky: IDPrevadzka
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor kasína, kde sa nachádza hrací stôl alebo hlavná pokladnica kasína, kde sa prevádzkuje hazardná hra.
d) Referenčný súbor: prevadzka.xml
e) Referenčná položka: IDPrevadzka

3. Číslo štítku

- a) Názov položky: CisloStitku
b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa číslo štítku hracieho stola, na ktorom sa prevádzkuje hazardná hra. Ak položka nie je známa, uvedie sa reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry. Ak ide o záznam pre hlavnú pokladnicu kasína, uvedie sa hodnota NULL.

4. Názov stola

- a) Názov položky: NazovStola
b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa názov hracieho stola. Ak ide o záznam pre hlavnú pokladnicu kasína, uvedie sa hodnota „Hlavná pokladnica kasína“.

Dátový súbor 7
Údaje o registrácii - identifikácia hráča

(1) Názov dátového súboru:

identifikacia_hraca.xml

(2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje registračné a identifikačné údaje hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry, za ktorú sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry bez ohľadu na to, či už sú tieto údaje poskytnuté v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za iné obdobie.

(3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradí pre internetové hry.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor hráča

- a) Názov položky: IDHraca
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o registrácii hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry

- a) Názov položky: IDPrevadzkovatel
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 8 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry, u ktorého je hráč zaregistrovaný. Každý hráč môže byť u jedného prevádzkovateľa internetovej hry zaregistrovaný len jedenkrát.
- d) Referenčný súbor: prevadzkovatel.xml
- e) Referenčná položka: IDPrevadzkovatel

3. Meno hráča

- a) Názov položky: MenoHraca
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa meno zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

4. Priezvisko hráča

- a) Názov položky: PriezviskoHraca
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa priezvisko zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

5. Titul hráča

- a) Názov položky: TitulHraca
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 10 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa titul zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

6. Rodné číslo

- a) Názov položky: RodneCislo
b) Dátový typ: string s dĺžkou 20 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa rodné číslo zaregistrovaného hráča, ak je pridelené, alebo dátum narodenia, ak rodné číslo pridelené nie je. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

7. Ulica

- a) Názov položky: Ulica
b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa ulica z adresy trvalého bydliska alebo povolenia na pobyt zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

8. Číslo orientačné

- a) Názov položky: CisloOrientacne
b) Dátový typ: string s dĺžkou 20 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa orientačné číslo z adresy trvalého bydliska alebo povolenia na pobyt zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

9. Číslo súpisné

- a) Názov položky: CisloSupisne
b) Dátový typ: string s dĺžkou 10 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa súpisné číslo z adresy trvalého bydliska alebo povolenia na pobyt zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

10. Poštové smerovacie číslo

- a) Názov položky: PSC
b) Dátový typ: string s dĺžkou 10 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa poštové smerovacie číslo z adresy trvalého bydliska alebo povolenia na pobyt zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

11. Obec

- a) Názov položky: Obec
b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa obec z adresy trvalého bydliska alebo povolenia na pobyt zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

12. Štátna príslušnosť

- a) Názov položky: StatnaPrislusnost
b) Dátový typ: string s dĺžkou 3 znaky
c) Opis položky: Uvedie sa štátna príslušnosť zaregistrovaného hráča. Položka musí byť anonymizovaná. Na kontrolu sa musí umožniť odanonymizovanie položky.

13. Dátum a čas registrácie hráča

- a) Názov položky: DatumRegistracie
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas registrácie hráča.

14. Dátum a čas zrušenia registrácie hráča

- a) Názov položky: DatumZrusRegistracie
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas zrušenia registrácie hráča. Ak položka nie je známa, uvedie sa hodnota NULL.

15. Prihlasovacie meno

- a) Názov položky: PrihlasovacieMeno
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa prihlasovacie meno zaregistrovaného hráča.

Dátový súbor 8

Údaje o hráčskom účte a správe finančných prostriedkov hráča

- (1) Názov dátového súboru:

hracsky_ucet.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje transakčné údaje hráčskeho účtu, ktoré slúžia na správu finančných prostriedkov hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry hranej za vykazované obdobie, za ktoré sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry alebo sa mu zmení výška kreditu za toto obdobie.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradi pre internetové hry.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Hráčsky účet

- a) Názov položky: IDHracskyUcet
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu na hráčskom účte hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor hráča

- a) Názov položky: IDHraca
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor registrácie hráča, ku ktorému sa vzťahuje záznam na hráčskom účte.
- d) Referenčný súbor: identifikacia_hraca.xml
- e) Referenčná položka: IDHraca

3. Identifikátor hazardnej hry na hráčskom účte

- a) Názov položky: IDHry
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry, ktorý identifikuje hazardnú hru hranú hráčom. Identifikátor hazardnej hry pri transakcii typu vklad, výplata alebo poplatok sa uvedie NULL.

4. Dátum a čas transakcie

- a) Názov položky: DatumTransakcie
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas zrealizovanej finančnej transakcie na hráčskom účte.

5. Typ transakcie

- a) Názov položky: TypTransakcie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa typ zrealizovanej finančnej transakcie z číselníka typov transakcie, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

6. Výška transakcie

- a) Názov položky: VyskaTransakcie
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výška zrealizovanej finančnej transakcie na hráčskom účte.

7. Stav kreditu

- a) Názov položky: Kredit
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa aktuálny stav kreditu na hráčskom účte po finančnej transakcii.

Dátový súbor 9

Údaje o nastavení sebaobmedzujúceho opatrenia hráča kumulatívne za kalendárny mesiac

(1) Názov dátového súboru:

sebaobmedzuje_opatrenia.xml

(2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o nastavených sebaobmedzujúcich opatreniach hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry hranej za vykazované obdobie, za ktoré sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry.

(3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaraďuje pre internetové hry.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor sebaobmedzenia

- a) Názov položky: IDSebaObmedzenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o nastavení sebaobmedzujúceho opatrenia hráča, ktorý sa zúčastňuje internetovej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor hráča

- a) Názov položky: IDHraca
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor registrácie hráča, ku ktorému sa vzťahuje záznam sebaobmedzujúceho opatrenia.
d) Referenčný súbor: identifikacia_hraca.xml
e) Referenčná položka: IDHraca

3. Dátum nastavenia sebaobmedzujúceho opatrenia

- a) Názov položky: DatumNastavenia
b) Dátový typ: date
c) Opis položky: Uvedie sa dátum nastavenia sebaobmedzujúceho opatrenia pre daný typ.

4. Typ sebaobmedzujúceho opatrenia

- a) Názov položky: TypNastavenia
b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
c) Opis položky: Uvedie sa typ sebaobmedzujúceho opatrenia z číselníka typov nastavenia, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

5. Maximálna výška sebaobmedzujúceho opatrenia

- a) Názov položky: MaxVyska
b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
c) Opis položky: Uvedie sa maximálna výška celkových stávk (alebo maximálna výška prehry) počas času hrania hráča kumulatívne za kalendárny mesiac od prvého prihlásenia hráča v tomto kalendárnom mesiaci vždy do aktuálneho prihlásenia v tomto kalendárnom mesiaci pre internetové hry v internetovej herni (alebo pre internetové hry v internetovom kasíne).

6. Identifikátor platnosti sebaobmedzujúceho opatrenia

- a) Názov položky: PlatnostObmedzenia
b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor platnosti sebaobmedzujúceho opatrenia z číselníka platnosti obmedzenia, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

Dátový súbor 10

Údaje o športovej udalosti alebo nešportovej udalosti, na výsledok ktorej sa prijímajú stávky

- (1) Názov dátového súboru:

udalost.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o športovej udalosti alebo nešportovej udalosti, na výsledok ktorej sa prijímajú stávky. Záznam o udalosti sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté

stávky na stávkovú príležitosť alebo číselnú udalosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nebola známa, poskytnú sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

(3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaraďuje pre nasledovné hazardné hry:

- a) číselné lotérie
- b) bingo
- c) charitatívne lotérie
- d) stávkové hry

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor športovej udalosti alebo nešportovej udalosti

- a) Názov položky: IDUdalost
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor športovej udalosti alebo nešportovej udalosti. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor licencie

- a) Názov položky: IDLicencia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor udelenej individuálnej licencie alebo splnenej oznamovacej povinnosti prevádzkovateľa hazardnej hry.
- d) Referenčný súbor: licencia.xml
- e) Referenčná položka: IDLicencia

3. Názov udalosti

- a) Názov položky: UdalostNazov
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa názov športovej udalosti alebo nešportovej udalosti. Napríklad „BOS/Chara Z. - Dá gól/nedá gól“, alebo „Liga majstrov – Barcelona“, alebo „LOTO 5 z 35 10. stávkový týždeň“.

4. Dátum a čas predpokladaného začiatku udalosti

- a) Názov položky: UdalostZaciatok
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas predpokladaného začiatku športovej udalosti alebo nešportovej udalosti.

5. Indikátor ukončenia udalosti

- a) Názov položky: UdalostKoniec
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 1 znak
- c) Opis položky: Uvedie sa indikátor ukončenia športovej udalosti alebo nešportovej udalosti. Ak je udalosť ukončená, uvedie sa hodnota Y, inak sa uvedie hodnota NULL.

6. Výsledok udalosti

- a) Názov položky: UdalostVysledok
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Ak indikátor ukončenia udalosti obsahuje hodnotu Y, uvedie sa výsledok športovej udalosti alebo nešportovej udalosti. Ak udalosť nie je ukončená, uvedie sa hodnota NULL.

Dátový súbor 11

Údaje o stávkovej príležitosti, na ktorú sú podané stávky

- (1) Názov dátového súboru:

prilezitost.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o stávkovej príležitosti. Záznam o stávkovej príležitosti sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté stávky na stávkovú príležitosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nie je známa, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradi pre stávkové hry.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor stávkovej príležitosti

- a) Názov položky: IDPrilezitost
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor stávkovej príležitosti. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor športovej udalosti alebo nešportovej udalosti

- a) Názov položky: IDUdalost
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor stávkovej udalosti, ku ktorej je vypísaná stávková príležitosť.
- d) Referenčný súbor: udalost.xml
- e) Referenčná položka: IDUdalost

3. Názov stávkovej príležitosti

- a) Názov položky: PrilezitostNazov
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa názov stávkovej príležitosti. Napríklad „Dá gól“, alebo „1-4“.

4. Dátum a čas začiatku prijímania stávok na stávkovú príležitosť

- a) Názov položky: PrilezitostZaciatok

- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas začiatku prijímania stávk na stávkovú príležitosť.

5. Dátum a čas ukončenia prijímania stávk na stávkovú príležitosť

- a) Názov položky: PrilezitostKoniec
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas ukončenia prijímania stávk na stávkovú príležitosť.

6. Vyhodnotenie stávkovej príležitosti

- a) Názov položky: PrilezitostStav
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa vyhodnotenie stávkovej príležitosti z číselníka stavov príležitosti, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu. Ak ešte nie je vyhodnotená stávková príležitosť, uvedie sa hodnota NULL.

Dátový súbor 12

Údaje o tikete stávkovej hry

- (1) Názov dátového súboru:

tiket-stavkovy.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o spoločnom hlavičkovom zázname tiketu stávkovej hry pre jednu alebo viacero kurzových stávk uzatvorených v jednom okamžiku. Záznam o tikete stávkovej hry sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté kurzové stávky na stávkovú príležitosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradi pre stávkové hry.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor stávkového tiketu

- a) Názov položky: IDTiket
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor stávkového tiketu. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor licencie

- a) Názov položky: IDLicencia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor udelenej individuálnej licencie alebo splnenej oznamovacej povinnosti prevádzkovateľa hazardnej hry.
- d) Referenčný súbor: licencia.xml

e) Referenčná položka: IDLicencia

3. Identifikátor stávkového tiketu - hráč

- a) Názov položky: IdentTiket
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor stávkového tiketu, ktorý môže byť identifikovaný aj hráčom. Je to reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry, ktorý sa nachádza na tikete.

4. Spôsob uzavretia tiketu

- a) Názov položky: SposobUzavretia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa spôsob uzavretia stávkového tiketu z číselníka spôsobu uzavretia, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

5. Dátum a čas podania tiketu

- a) Názov položky: UzavretieCas
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas podania stávkového tiketu.

6. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenia, na ktorom bol stávkový tiket uzatvorený v prevádzke, herni alebo kasíne. Ak bol uzatvorený v internetovej herni, uvedie sa hodnota NULL.
- d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
- e) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

7. Identifikátor hráčskeho účtu

- a) Názov položky: IDHracskyUcet
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu na hráčskom účte toho hráča, ktorého prostredníctvom bol stávkový tiket uzatvorený v internetovej herni a zároveň identifikuje stávkovú alebo výhernú transakciu. Ak bol uzatvorený v prevádzke, herni alebo kasíne, uvedie sa hodnota NULL.
- d) Referenčný súbor: hracsky_ucet.xml
- e) Referenčná položka: IDHracskyUcet

8. Celková výška stávky na tikete

- a) Názov položky: Stavka
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa celková výška stávky na stávkovom tikete.

9. Celkový kurz na tikete

- a) Názov položky: Kurz
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 10 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa celkový kurz na stávkovom tikete pri jeho prijatí pre jednoduchú stávku a kumulovanú stávku, inak sa uvedie hodnota NULL.

10. Kurzové zvýhodnenie

- a) Názov položky: KurzoveZvyhodnenie
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 10 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa kurzové zvýhodnenie na stávkovom tikete, ak bolo poskytnuté, inak sa uvedie hodnota NULL.

11. Manipulačná prirážka

- a) Názov položky: ManipulacnaPrirazka
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa manipulačná prirážka na stávkovom tikete, ak ju prevádzkovateľ hazardnej hry vyžaduje, inak sa uvedie hodnota NULL.

12. Celková výška možnej výhry na tikete

- a) Názov položky: MoznaVyhra
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa celková výška možnej výhry na stávkovom tikete. Neuvádzajú sa tu vyplatené výhry.

13. Stav tiketu

- a) Názov položky: StavTiketu
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa stav stávkového tiketu z číselníka stavov tiketu, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

14. Suma poplatku z výhry

- a) Názov položky: PoplatokZVyhry
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa suma poplatku z výhry, ak ide o hru hráča proti hráčovi.

Dátový súbor 13

Údaje o detailoch stávky - kombinácie

- (1) Názov dátového súboru:

tiket-s_kombinacia.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o detailoch stávky uzatvorenej v jednom okamžiku. Pre jednoduché stávky a kumulované stávky sa poskytne len jeden záznam. Pre ostatné stávky sa poskytne toľko záznamov, koľko možných hraných kombinácií sa vytvorilo. Záznamy o detailoch stávky sa poskytujú v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté kurzové stávky na stávkovú príležitosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradí pre stávkové hry.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor kombinácie

- a) Názov položky: IDKombinacia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor detailu stávky - kombinácie. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor stávkového tiketu

- a) Názov položky: IDTiket
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor stávkového tiketu, ku ktorému je priradený detail stávky - kombinácie.
- d) Referenčný súbor: tiket-stávkový.xml
- e) Referenčná položka: IDTiket

3. Výška stávky na kombinácii

- a) Názov položky: Stavka
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výška stávky na kombinácii.

4. Výsledný kurz prislúchajúci kombinácii

- a) Názov položky: Kurz
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 10 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výsledný kurz na stávkovom tikete pri jeho prijatí prislúchajúci kombinácii, nie zvýhodnený kurz.

5. Kurzové zvýhodnenie

- a) Názov položky: KurzoveZvyhodnenie
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 10 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa kurzové zvýhodnenie, ak bolo poskytnuté, inak sa uvedie hodnota NULL.

6. Možná výhra prislúchajúca kombinácii

- a) Názov položky: MoznaVyhra
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa možná výhra prislúchajúca kombinácii.

7. Celková výška vyplatenej výhry v prislúchajúcej kombinácii

- a) Názov položky: Vyhra
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa celková výška vyplatenej výhry v prislúchajúcej kombinácii. Ak výhra nebola vyplatená, uvedie sa hodnota NULL.

8. Stav kombinácia

- a) Názov položky: StavKombinacie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa stav kombinácie stávky z číselníka stavov kombinácie, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

Dátový súbor 14

Údaje o tikete stávkovej hry - detail finančných transakcií (operácií) nad tiketom

- (1) Názov dátového súboru:
tiket-s_transakcia.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje údaje o detailoch finančných transakcií, ktoré sa vykonávajú na tikete stávkovej hry alebo na detailoch stávky – kombinácie. Záznam o detailoch finančných transakcií sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú finančné transakcie realizované.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradí pre stávkové hry.
- (4) Položky dátového súboru:
 - 1. Identifikátor tiketu – finančná transakcia**
 - a) Názov položky: IDTiketTransakcia
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor vzťahu kombinácia a finančná transakcia, alebo vzťahu tiket a finančná transakcia. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.
 - 2. Identifikátor stávkového tiketu**
 - a) Názov položky: IDTiket
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor stávkového tiketu, ku ktorému je priradená finančná transakcia. Ak bola finančná transakcia priradená k detailu stávky - kombinácie, uvedie sa tiež identifikátor stávkového tiketu.
 - d) Referenčný súbor: tiket-stávkový.xml
 - e) Referenčná položka: IDTiket
 - 3. Identifikátor kombinácie**
 - a) Názov položky: IDKombinacia
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor detailu stávky - kombinácie, ku ktorému je priradená finančná transakcia. Ak bola finančná transakcia priradená k celému tiketu, uvedie sa hodnota NULL.
 - d) Referenčný súbor: tiket-s_kombinacia.xml
 - e) Referenčná položka: IDKombinacia
 - 4. Dátum a čas transakcie**
 - a) Názov položky: DatumTransakcie
 - b) Dátový typ: dateTime
 - c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas finančnej transakcie.
 - 5. Typ transakcie**
 - a) Názov položky: TypTransakcie

- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa typ zrealizovanej finančnej transakcie z číselníka typov transakcie, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

6. Výška finančnej transakcie

- a) Názov položky: VyskaTransakcie
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výška zrealizovanej finančnej transakcie.

Dátový súbor 15

Údaje o tikete stávkovej hry - detail stávkovej príležitosti

- (1) Názov dátového súboru:
tiket-s_prilezitost.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje údaje o detailoch stávkových príležitosti uzatvorených na tikete stávkovej hry. Záznam o detailoch stávkových príležitosti uzatvorených na tikete stávkovej hry sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté kurzové stávky na stávkovú príležitosť.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradi pre stávkové hry.
- (4) Položky dátového súboru:
 - 1. **Identifikátor tiketu – stávková príležitosť**
 - a) Názov položky: IDTiketPrilezitost
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor vzťahu tiket a stávková príležitosť.
Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.
 - 2. **Identifikátor kombinácie**
 - a) Názov položky: IDKombinacia
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor detailu stávky - kombinácie, ku ktorému je priradená stávková príležitosť.
 - d) Referenčný súbor: tiket-s_kombinacia.xml
 - e) Referenčná položka: IDKombinacia
 - 3. **Identifikátor stávkovej príležitosti**
 - a) Názov položky: IDPrilezitost
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor stávkovej príležitosti, ktorý bol priradený k tiketu stávkovej hry.
 - d) Referenčný súbor: prilezitost.xml
 - e) Referenčná položka: IDPrilezitost

4. Aktuálny kurz stávkovej príležitosti

- a) Názov položky: Kurz
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 10 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa aktuálny kurz stávkovej príležitosti, ktorý bol platný pri uzatváraní stávky.

Dátový súbor 16 Údaje o tikete lotérieovej hry

- (1) Názov dátového súboru:

tiket-loteriovy.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o spoločnom hlavičkovom zázname tiketu lotérieovej hry pre jednu alebo viacero stávk uzatvorených v jednom okamžiku. Záznam o tikete lotérieovej hry sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté stávky na číselnú udalosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nebola známa, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradi pre lotérieové hry.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor tiketu lotérieovej hry

- a) Názov položky: IDTiket
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor tiketu lotérieovej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor licencie

- a) Názov položky: IDLicencia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor udelenej individuálnej licencie alebo splnenej oznamovacej povinnosti prevádzkovateľa hazardnej hry.
- d) Referenčný súbor: licencia.xml
- e) Referenčná položka: IDLicencia

3. Identifikátor tiketu lotérieovej hry - hráč

- a) Názov položky: IdentTiket
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor tiketu lotérieovej hry, ktorý môže byť identifikovaný aj hráčom. Je to reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry, ktorý sa nachádza fyzicky na tikete.

4. Spôsob uzavretia tiketu

- a) Názov položky: SposobUzavretia
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa spôsob uzavretia tiketu lotérievej hry z číselníka spôsobu uzavretia, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

5. Dátum a čas podania tiketu

- a) Názov položky: UzavretieCas
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas podania tiketu lotérievej hry.

6. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenia, na ktorom bol tiket lotérievej hry uzatvorený v prevádzke, herni alebo kasíne. Ak bol uzatvorený v internetovej herni, uvedie sa hodnota NULL.
- d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
- e) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

7. Identifikátor hráčskeho účtu

- a) Názov položky: IDHracskyUcet
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu na hráčskom účte toho hráča, prostredníctvom ktorého bol tiket lotérievej hry uzatvorený v internetovej herni a zároveň identifikuje stávkovú alebo výhernú transakciu. Ak bol uzatvorený v prevádzke, herni alebo kasíne, uvedie sa hodnota NULL.
- d) Referenčný súbor: hracsky_ucet.xml .xml
- e) Referenčná položka: IDHracskyUcet

8. Výška celkového vkladu na tikete

- a) Názov položky: CelkovyVklad
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výška celkovej stávky na tikete lotérievej hry.

9. Počet žrebovaní

- a) Názov položky: PocetZrebovani
- b) Dátový typ: int
- c) Opis položky: Uvedie sa počet žrebovaní tiketu lotérievej hry.

10. Príznak doplnkovej hry

- a) Názov položky: DoplnkovaHra
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 1 znak
- c) Opis položky: Uvedie sa príznak doplnkovej hry JOKER. Ak bola doplnková hra vybratá, uvedie sa hodnota J, inak sa uvedie hodnota NULL.

11. Číslo doplnkovej hry

- a) Názov položky: DoplnkovaHraCislo
- b) Dátový typ: int
- c) Opis položky: Ak bola doplnková hra vybratá, uvedie sa číslo doplnkovej hry, inak sa uvedie hodnota NULL.

12. Prémiový kód

- a) Názov položky: PremioveZrebovanie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 20 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa prémiový kód z prémiového žrebovania. Ak prémiové žrebovanie nebolo poskytnuté, uvedie sa hodnota NULL.

13. Herný systém

- a) Názov položky: System
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa herný systém. Ak herný systém nebol zvolený, uvedie sa hodnota NULL.

14. Tipované čísla

- a) Názov položky: TipovaneCisla
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedú sa tipované čísla oddelené od seba desatinnou čiarkou (znak s dekadickým kódom 44). Ak je viac kombinácií čísiel, tak sú jednotlivé kombinácie oddelené od seba znakom pipe (znak | s dekadickým kódom 124).

15. Stav tiketu

- a) Názov položky: StavTiketu
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa stav tiketu lotériovej hry z číselníka stavov tiketu, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

Dátový súbor 17

Údaje o tikete lotériovej hry - detail žrebovania

- (1) Názov dátového súboru:

tiket-l_udalost.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o vzťahu tiketu lotériovej hry a detailoch žrebovania číselnej udalosti. Záznam o detailoch žrebovania číselnej udalosti uzatvorenej na tikete lotériovej hry sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom sú prvýkrát prijaté stávky na číselnú udalosť. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nebola známa, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaraďí pre lotériové hry.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor tiketu – detail žrebovania

- a) Názov položky: IDTiketUdalost
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor vzťahu tiket lotériovej hry a detail žrebovania. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor tiketu lotériovej hry

- a) Názov položky: IDTiket
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor tiketu lotériovej hry, ku ktorému je priradený detail žrebovania.
d) Referenčný súbor: tiket-ciselny.xml
e) Referenčná položka: IDTiket

3. Identifikátor číselnej udalosti

- a) Názov položky: IDUdalost
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor číselnej udalosti, ktorá bol priradená k tiketu lotériovej hry.
d) Referenčný súbor: udalost.xml
e) Referenčná položka: IDUdalost

4. Výška stávky

- a) Názov položky: Stavka
b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
c) Opis položky: Uvedie sa výška stávky na číselnú udalosť.

5. Výška výhry

- a) Názov položky: Vyhra
b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslíc a z toho 2 desatinné
c) Opis položky: Uvedie sa výška výhry za číselnú udalosť. Ak výhra nebola vyplatená, uvedie sa hodnota NULL.

6. Dátum a čas vyplatenia výhry

- a) Názov položky: VyplatenieCas
b) Dátový typ: dateTime
c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas vyplatenia výhry za číselnú udalosť. Ak výhra nebola vyplatená, uvedie sa hodnota NULL.

Dátový súbor 18

Údaje o stolových hrách v kasíne

- (1) Názov dátového súboru:

stolova_hra_kasino.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o stolových hrách v kasíne osobitne za jednotlivé hracie stoly a osobitne za hlavnú pokladnicu kasína. Za každý hrací stôl sa poskytuje jeden záznam za jeden hrací deň, ak sa na hracom stole prevádzkovala stolová hra. Za hlavnú pokladnicu kasína sa poskytuje jeden záznam za jeden hrací deň, ak existuje minimálne jeden záznam za hrací stôl. Záznam o stolových hrách v kasíne sa poskytuje v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie hracieho dňa.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradí pre stolové hry v kasíne.
- (4) Položky dátového súboru:
- 1. Identifikátor stolovej hry v kasíne**
 - a) Názov položky: IDStolovaHra
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor stolovej hry v kasíne za jednotlivý hrací stôl alebo hlavnú pokladnicu kasína.
Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.
 - 2. Identifikátor hracieho stola**
 - a) Názov položky: IDHraciStol
 - b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
 - c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor hracieho stola alebo identifikátor hlavnej pokladnice kasína, za ktorý sa poskytuje záznam.
 - d) Referenčný súbor: hracie_stoly.xml
 - e) Referenčná položka: IDHraciStol
 - 3. Dátum hracieho dňa**
 - a) Názov položky: HraciDen
 - b) Dátový typ: date
 - c) Opis položky: Uvedie sa dátum hracieho dňa.
 - 4. Počiatočný stav hodnotových hracích žetónov**
 - a) Názov položky: ZetonZaciatok
 - b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
 - c) Opis položky: Uvedie sa počiatočný stav hodnotových hracích žetónov za hrací deň za hrací stôl alebo za hlavnú pokladnicu kasína.
 - 5. Konečný stav hodnotových hracích žetónov**
 - a) Názov položky: ZetonKoniec
 - b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
 - c) Opis položky: Uvedie sa konečný stav hodnotových hracích žetónov za hrací deň za hrací stôl alebo za hlavnú pokladnicu kasína.
 - 6. Počiatočný stav hotovosti**
 - a) Názov položky: HotovostZaciatok
 - b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
 - c) Opis položky: Uvedie sa počiatočný stav hotovosti za hrací deň za hrací stôl alebo za hlavnú pokladnicu kasína.
 - 7. Konečný stav hotovosti**
 - a) Názov položky: HotovostKoniec
 - b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
 - c) Opis položky: Uvedie sa konečný stav hotovosti za hrací deň za hrací stôl alebo za hlavnú pokladnicu kasína.

Dátový súbor 19

Údaje o hazardnej hre na koncovom zariadení

(1) Názov dátového súboru:

hra.xml

(2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje transakčné údaje o hre hazardnej hry a o finančnej transakcii na koncovom zariadení, ktoré slúžia na správu finančných prostriedkov koncového zariadenia za vykazované obdobie, za ktoré sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry.

(3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradí pre nasledovné hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasínach:

- a) hazardné hry na výherných prístrojoch
- b) hazardné hry na termináloch videohier
- c) hazardné hry na technických zariadeniach obsluhovaných priamo hráčmi
- d) hazardné hry na iných technických zariadeniach.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor hry

- a) Názov položky: IDHraHry
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o hre hazardnej hry a o finančnej transakcii na koncovom zariadení. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenia, na ktorom sa hrá hazardná hra v prevádzke, herni alebo kasíne.
- d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
- a) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

3. Identifikátor hazardnej hry na koncovom zariadení

- a) Názov položky: IDHry
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry. Môže sa uviesť aj názov hry. Identifikátor hazardnej hry pri transakcii typu vklad, výplata alebo poplatok sa uvedie NULL.

4. Dátum a čas transakcie

- a) Názov položky: DatumTransakcie
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas zrealizovanej finančnej transakcie na koncovom zariadení.

5. Typ transakcie

- a) Názov položky: TypTransakcie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 2 znaky
- c) Opis položky: Uvedie sa typ zrealizovanej finančnej transakcie na koncovom zariadení z číselníka typov transakcie, ktorý je uvedený na webovom sídle úradu.

6. Výška transakcie

- a) Názov položky: VyskaTransakcie
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa výška zrealizovanej finančnej transakcie na koncovom zariadení.

7. Stav kreditu

- a) Názov položky: Kredit
- b) Dátový typ: decimal s dĺžkou 14 číslic a z toho 2 desatinné
- c) Opis položky: Uvedie sa aktuálny stav kreditu na koncovom zariadení po finančnej transakcii.

Dátový súbor 20

Údaje o poruchách koncových zariadení

- (1) Názov dátového súboru:

porucha.xml

- (2) Obsah dátového súboru:

Dátový súbor obsahuje údaje o poruchách koncových zariadení, ktoré sa vyskytli za vykazované obdobie, za ktoré sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nebola známa, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.

- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Dátový súbor sa zaradí pre nasledovné hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasínach:

- a) číselné lotérie
- b) bingo
- c) charitatívne lotérie
- d) stávkové hry
- e) hazardné hry na výherných prístrojoch
- f) hazardné hry na termináloch videohier
- g) hazardné hry na technických zariadeniach obsluhovaných priamo hráčmi
- h) hazardné hry na iných technických zariadeniach.

- (4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor poruchy

- a) Názov položky: IDPorucha
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov

- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o poruche koncového zariadenia. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenia, na ktorom nastala porucha.
d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
e) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

3. Dátum a čas vzniku poruchy

- a) Názov položky: PoruchaZaciatok
b) Dátový typ: dateTime
c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas vzniku poruchy na koncovom zariadení. Ak nie je dátum a čas poruchy známy, uvedie sa dátum vykazovaného obdobia, za ktorý sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry a čas sa uvedie T00:00:00+01:00.

4. Dátum a čas ukončenia poruchy

- a) Názov položky: PoruchaKoniec
b) Dátový typ: dateTime
c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas ukončenia poruchy na koncovom zariadení. Ak nie je známy, uvedie sa hodnota NULL.

5. Opis poruchy

- a) Názov položky: PoruchaOpis
b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
c) Opis položky: Uvedie sa popis poruchy na koncovom zariadení. Ak nie je popis poruchy známy, uvedie sa text „Neznáma porucha“.

Dátový súbor 21

Údaje o zásahoch do softvéru hazardnej hry

- (1) Názov dátového súboru:
zasah_do_softveru.xml
- (2) Obsah dátového súboru:
Dátový súbor obsahuje údaje o zásahoch do softvéru hazardnej hry, ktoré sa vykonali za vykazované obdobie, za ktoré sa poskytuje automatizovaný výstup v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak nastane zmena niektorej hodnoty položky záznamu z dôvodu, že položka v okamžiku prvého poskytnutia záznamu nebola známa, poskytne sa celý záznam s aktuálnymi hodnotami znovu v automatizovanom výstupe v dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry za vykazované obdobie, v ktorom došlo k zmene hodnoty položky záznamu.
- (3) Podmienky pre zaradenie dátového súboru do dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:
Dátový súbor sa zaradí pre všetky hazardné hry okrem stolových hier.

(4) Položky dátového súboru:

1. Identifikátor zásahu do softvéru

- a) Názov položky: IDZasahSoftver
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa jednoznačný identifikátor záznamu o zásahoch do softvéru hazardnej hry. Člení sa na dve časti.
Prvá časť: IČO prevádzkovateľa hazardnej hry.
Druhá časť: reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

2. Identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry

- a) Názov položky: IDPrevadzkovatel
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 8 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor prevádzkovateľa hazardnej hry, u ktorého dochádza k zásahu do softvéru hazardnej hry.
- d) Referenčný súbor: prevadzkovatel.xml
- e) Referenčná položka: IDPrevadzkovatel

3. Identifikátor koncového zariadenia

- a) Názov položky: IDKoncoveZariadenie
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 30 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor koncového zariadenia, na ktorom dochádza k zásahu do softvéru hazardnej hry. Uvedie sa len pre hazardné hry prevádzkované v prevádzkach, herniach alebo kasinách, inak sa uvedie hodnota NULL.
- d) Referenčný súbor: koncove_zariadenie.xml
- e) Referenčná položka: IDKoncoveZariadenie

4. Identifikátor softvéru

- a) Názov položky: IDSoftver
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 100 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa identifikátor softvéru, reťazec určený prevádzkovateľom hazardnej hry.

5. Dátum a čas začiatku zásahu do softvéru

- a) Názov položky: ZasahSoftverZaciatok
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas začiatku zásahu do softvéru.

6. Dátum a čas ukončenia zásahu do softvéru

- a) Názov položky: ZasahSoftverKoniec
- b) Dátový typ: dateTime
- c) Opis položky: Uvedie sa dátum a čas ukončenia zásahu do softvéru. Ak nie je známy, uvedie sa hodnota NULL.

7. Opis zásahu do softvéru

- a) Názov položky: ZasahSoftverOpis
- b) Dátový typ: string s dĺžkou 250 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa popis zásahu do softvéru.

8. Užívateľ, ktorý vykonal zásah do softvéru

- a) Názov položky: ZasaHSoftverUzivatel
- b) Datový typ: string s dĺžkou 50 znakov
- c) Opis položky: Uvedie sa užívateľ, ktorý vykonal zásah do softvéru. Ak nie je užívateľ známy, uvedie sa text „Neznámy užívateľ“.

Odporúčaná technická špecifikácia

1. Použité skratky, pojmy, medzinárodné normy a štandardy

Názov	Opis
IN	Finančný vklad
OUT	Finančná výplata
BET	Stávka
WIN	Výhra
GAM	Počet hier
CLS	Centrálny Lotériový Server pro VLT systémy
RNG	Generátor náhodných čísel
REST API	Reprezentatívny prenos stavu aplikačného rozhrania
Označenie medzinárodnej normy alebo štandardu	Medzinárodná norma alebo štandard
ISO 4217	Codes for the representation of currencies
ISO/IEC 21320-1	Information technology - Document Container File - Part 1: Core.
RFC 3339	Date and Time on the Internet: Timestamps https://tools.ietf.org/html/rfc3339
RFC 3629	UTF-8, a transformation format of ISO 10646 https://tools.ietf.org/html/rfc3629
RFC 5246	The Transport Layer Security (TLS) Protocol Version 1.2 https://tools.ietf.org/html/rfc5246
RFC 5280	Internet X.509 Public Key Infrastructure Certificate and Certificate Revocation List (CRL) Profile https://tools.ietf.org/html/rfc5280
RFC 5652	Cryptographic Message Syntax (CMS) https://tools.ietf.org/html/rfc5652
RFC 7230	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Message Syntax and Routing https://tools.ietf.org/html/rfc7230

RFC 7231	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content https://tools.ietf.org/html/rfc7231
RFC 7233	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Range Requests https://tools.ietf.org/html/rfc7233#section-2.3

2. Štandard⁷⁾

2.1. Štandardy pre webové služby

Štandardom middleware protokolov sieťovej komunikácie je používanie:

- a) protokolu Simple Object Access Protocol (SOAP) najmenej vo verzii 1.2 alebo protokolu Representational State Transfer (REST) pri komunikácii medzi servermi v rámci jednej správy a komunikácii medzi klientom a serverom; pri poskytovaní elektronických služieb potrebných na spracovanie elektronických podaní alebo úspešné vyplnenie a prípravu elektronického podania prostredníctvom modulu procesnej integrácie a integrácie údajov sa používa protokol Representational State Transfer (REST) a kódovanie UTF-8,
- b) webových služieb na prístup klientských aplikácií prostredníctvom internetu na serverové aplikácie správy,
- c) protokolu Hypertext Transfer Protocol (HTTP) na poskytnutie vrstvy webovej služby pre existujúcu serverovú aplikáciu a komunikáciu na aplikačnej úrovni,
- d) jazyka Web Services Description Language (WSDL) na definíciu webovej služby,
- e) registra Universal Description, Discovery and Integration (UDDI) najmenej vo verzii 1.0 na komunikáciu medzi klientom a serverom,
- f) špecifikácií podľa Open Geospatial Consortium (OGC) mapových služieb pod OpenGIS
 1. WebMap Service (WMS),
 2. Web Feature Service (WFS),
 3. Web Coverage Service (WCS),
 4. Web Processing Service (WPS),
 5. Catalog Service for Web (CSW),
 6. Web Map Tile Service (WMTS),
- g) schémy správ Sk-Talk najmenej vo verzii 3.0 pre asynchrónnu komunikáciu s ústredným portálom verejnej správy podľa aktuálne platnej osobitnej špecifikácie zverejnenej po dohode s orgánom vedenia⁷⁾ na ústrednom portáli verejnej správy,
- h) špecifikácie OpenAPI Specification najmenej vo verzii 3.0 na definíciu webovej služby pri použití protokolu Representational State Transfer (REST),

⁷⁾ § 24 ods. 5 zákona č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe a o zmene a doplnení niektorých zákonov

- i) špecifikácie OpenID Connect podľa OpenID Foundation s OAuth2 podľa osobitnej špecifikácie RFC 6749, ak sa pri použití protokolu Representational State Transfer (REST) vyžaduje autentifikácia a určenie rozsahu oprávnení.

2.2. Štandardy pre integráciu dát

2.2.1. Opisný jazyk dátových prvkov

Štandardom opisného jazyku dátových prvkov je používanie jazyka Extensible Markup Language (XML) vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) pre dátové prvky pri vstupe na rozhranie informačného systému verejnej správy.

2.2.2. Prenos dátových prvkov

Štandardom prenosu dátových prvkov je používanie:

- a) jazyka Extensible Markup Language Schema Definition (.xsd) najmenej vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) na výmenu dátových prvkov medzi všetkými informačnými systémami verejnej správy,
- b) jazyka Extensible Markup Language (.xml) vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) pri výmene dátových prvkov, a to s hodnotou atribútu pre deklaráciu menného priestoru spravidla v tvare referencovateľného identifikátora, pričom ak je cieľom automatizované spracovanie rozlišujúce význam obsahu dátových prvkov, je možné namiesto Extensible Markup Language použiť dátový model Resource Description Framework (RDF) opísaný formátmi RDF/XML podľa World Wide Web Consortium (W3C) alebo JSON-LD; pri otvorených údajoch je možné použiť aj formát CSV⁸⁾ alebo formát JavaScript Object Notation (JSON),
- c) znakovkej sady Unicode Character Set (UCS) podľa technickej normy v 8 bitovom kódovaní UTF-8,
- d) transformačného jazyka XSL Transformations (XSLT) podľa World Wide Web Consortium (W3C) pri transformácii dátových prvkov,
- e) formátu Geography Markup Language (GML) pri výmene priestorových dátových prvkov alebo ak sa na tom zasielateľ a prijímateľ dohodnú jeden z formátov⁹⁾,
- f) jazyka Web Ontology Language (OWL) pre ontológie, ak je cieľom automatizované spracovanie rozlišujúce význam obsahu dátových prvkov,
- g) jazyka Shapes Constraint Language (SHACL) podľa World Wide Web Consortium (W3C) pre validáciu dátového modelu Resource Description Framework (RDF) v Centrálnom modeli údajov.

2.2.3. Formáty pre kompresiu súborov

⁸⁾ § 24 písm. e) vyhlášky Úradu podpredsedu vlády Slovenskej republiky pre investície a informatizáciu č. 78/2020 Z. z. o štandardoch pre informačné technológie verejnej správy.

⁹⁾ § 40 písm. i) vyhlášky č. 78/2020 Z. z.

1. Štandardom formátov kompresie súborov je:
 - a. prijímanie a čítanie všetkých doručených formátov pre kompresie súborov, ktorými sú:
 1. ZIP (.zip) vo verzii 2.0.
 2. TAR (.tar),
 3. GZIP (.gz),
 4. TAR kombinovaný s GZIP (.tgz, .tar.gz),
 - b. používanie najmenej jedného z typov formátov kompresie súborov uvedených v písmene a) pri ich odosielaní alebo zverejňovaní, vrátane ich zverejňovania na webovom sídle,
 - c. používanie iného formátu kompresie súborov ako je uvedené v písmene a) pri jeho zverejňovaní na webovom sídle, ak je súčasne na rovnakej webovej stránke zverejnený rovnaký obsah najmenej v jednom z formátov kompresie súborov uvedených v písmene a).
2. Na súbory obsiahnuté v kompresných súboroch sa vzťahujú ustanovenia osobitného predpisu,¹⁰⁾

3. Základné princípy

3.1. Komunikácia

Základným princípom je mechanizmus, na základe ktorého prebieha výmena správ medzi systémom úradu a prevádzkovateľom hazardnej hry. Predmetom výmeny informácií sú tri princípy:

- a) dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry,
- b) request/response,
- c) online prístup pre úrad (ako v § 3).

3.1.1. Dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry

Vzájomná výmena dát medzi systémami je realizovaná prostredníctvom komunikácie zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu, ktorá ako aplikačná sieťová vrstva slúži na prenos obsahu vo forme dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry vo formáte Extensible Markup Language (XML).

3.1.2. Request/Response

Vzájomná výmena dát medzi systémami je realizovaná prostredníctvom komunikácie zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu, ktorá ako aplikačná sieťová vrstva slúži k implementácii transportnej vrstvy na báze aplikačného rozhrania, ktorá sama o sebe umožňuje prenos dát vo formáte Extensible Markup Language (XML).

3.1.3. Transport dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry

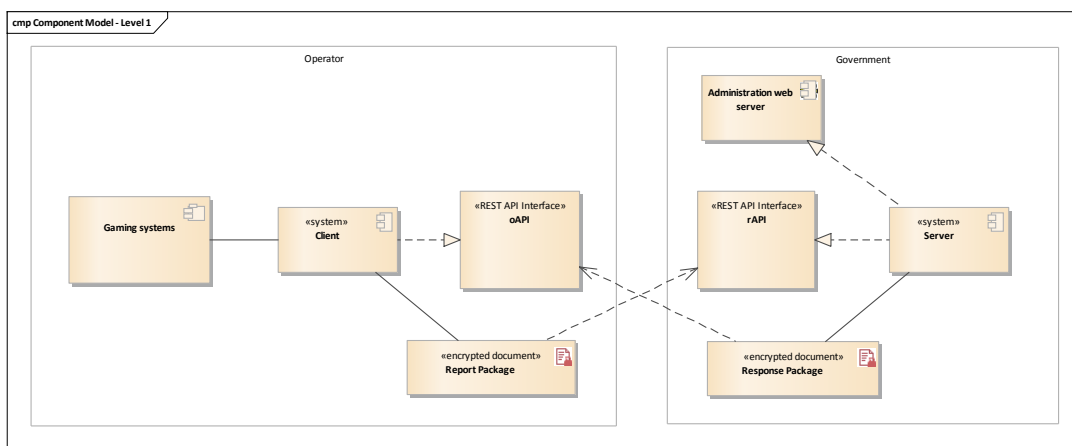
Aplikačná sieťová vrstva zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu využíva transportnú vrstvu na báze aplikačného rozhrania prostredníctvom formátu Extensible Markup Language (XML) pre prenos dátového obsahu (dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry) na báze Extensible Markup Language (XML).

¹⁰⁾ § 18 až 24 vyhlášky č. 78/2020 Z. z.

3.2. Architektúra

Základná schéma návrhu architektúry riešenia predstavuje nasledujúce princípy:

- Využitie všeobecného technologického štandardu pre komunikáciu v technologicky a dátovo heterogénnom prostredí na báze REST API.
- Akceptácia osobitných predpisov.¹¹⁾
- Modulárne a škálovateľné riešenie.
- Bezpečnosť.
- Rýchla implementácia.



3.3. Komponenty

Súčasťou navrhutej architektúry sú nasledujúce komponenty:

Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry)

Názov	Opis
Gaming systems	Herné systémy podliehajúce oznamovacej povinnosti.
Client	Systém na strane prevádzkovateľa hazardnej hry s vlastnou aplikačnou logikou a hostujúce komunikačné rozhranie REST API – oAPI.
oAPI	Implementácia komunikačného rozhrania REST API – oAPI ako vstupný bod do systému prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany úradu.
Report Package	Dátová správa, ktorá je komunikovaná medzi systémami. Obsahuje dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry s dátami alebo odkaz (uri) na lokálne úložisko prevádzkovateľa hazardnej hry.

¹¹⁾ Vyhláška č. 78/2020 Z. z. Výnos Ministerstva financií Slovenskej republiky č. 55/2014 Z. z. o štandardoch pre informačné systémy verejnej správy v znení neskorších predpisov.

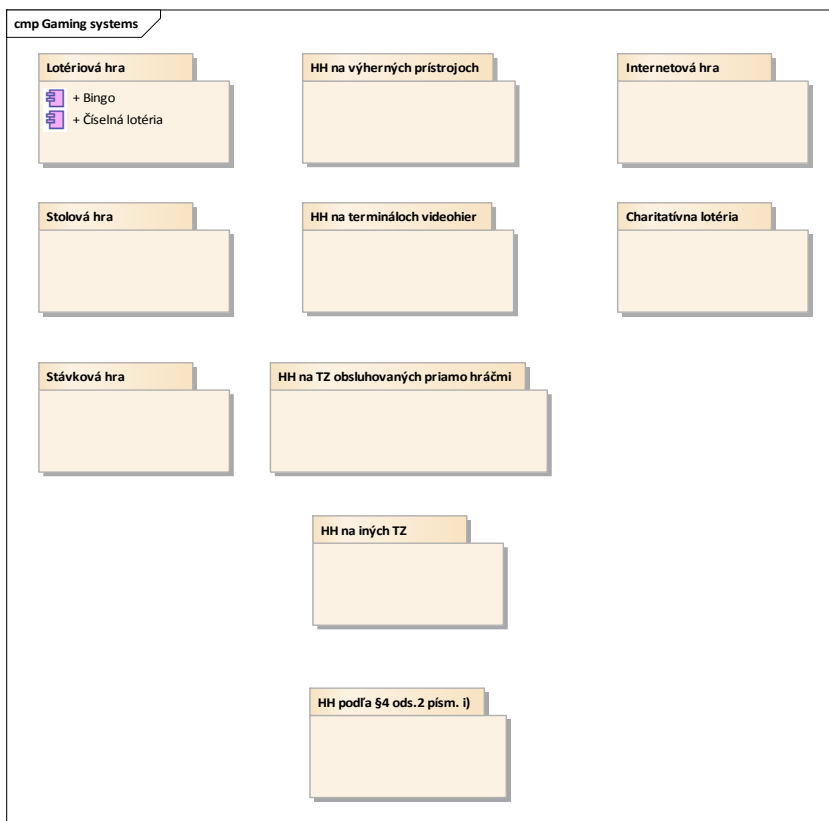
	hry, kde sa dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nachádza a je určený k stiahnutiu, Obsahuje definované dáta, ktoré sú predmetom oznamovacej povinnosti.
--	--

Government (úrad)

Názov	Opis
Administration web server	Administratívny portál úradu poskytujúci funkcionality nutnú pre vzájomnú výmenu technických parametrov pre realizáciu zabezpečenej komunikácie medzi systémami a ďalšími aspektami riešenia.
Server	Systém na strane štátnej správy s vlastnou aplikačnou logikou a hostujúce komunikačné rozhranie REST API – rAPI.
rAPI	Implementácia komunikačného rozhrania REST API – rAPI ako vstupný bod do systému prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany úradu.
Response Package	Dátová správa, ktorá je komunikovaná medzi systémami a nesúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry s odpoveďou alebo informáciou o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry na strane servera, ktorý je predmetom oznamovacej povinnosti.

3.4. Herné systémy

Predmetom oznamovacej povinnosti sú technické zariadenia a systémy:



3.5. Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmetom výmeny dát sú okrem základných komunikačných možností aplikačnej sieťovej vrstvy zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu a transportnej sieťovej vrstvy REST API samotné dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry, ktoré sú predmetom oznamovacej povinnosti.

a) ReportPackage

Balíček obsahujúci prevádzkové dáta prevádzkovateľa hazardnej hry v súlade s platným ustanovením vo veci povinnosti vykazovať herné dáta a finančné dáta.

b) ResponsePackage

Balíček obsahujúci dáta, ktoré sú smerované zo strany servera úradu k prevádzkovateľovi hazardnej hry. Tieto dáta by mali mať rozširujúci obsah nad rámec notifikačného mechanizmu popísaného v rámci návrhu OAPI.

3.5.1 Opis metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Opis jednotlivých metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry podľa § 5 ods. 2 je nasledovný:

Opis metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	Obsah časti názvu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
operatorCode	Identifikačné číslo organizácie (ďalej len „IČO“) prevádzkovateľa hazardnej hry poskytujúceho dátový balíček. Ak IČO nie je pridelené, iný dohodnutý unikátny identifikátor.
packageGameKind	Kód druhu hry z číselníka druhov hazardných hier, ktorá je predmetom monitoringu.
packageTimeFrameStartInclusive	Označenie začiatku vykazovaného obdobia podľa schváleného časového rámca. Pri dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry pre vzdialený prístup sa uvedie: Určenie dátumu a času, za ktoré dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje dáta, vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).
packageTimeFrameEndExclusive	Označenie ukončenia vykazovaného obdobia podľa schváleného časového rámca. Pri dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry pre vzdialený prístup sa uvedie: Určenie dátumu a času, za ktoré dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje dáta, vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).
packageVersion	Dvojciferné číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

	<p>Číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry tvorí súvislú číselnú radu. Jednociferné číslo verzie sa zľava doplní nulou.</p> <p>Pri prvom poskytnutí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry s automatizovaným výstupom má číslo jeho verzie hodnotu 01.</p> <p>Pri každom opakovanom poskytnutí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry s týmto automatizovaným výstupom sa číslo verzie zvýši.</p> <p>Číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry sa nesmie opakovať medzi jednotlivými dátovými balíčkami prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorých názov má rovnaké ostatné časti.</p>
packageStamp	<p>Označenie dátumu a času generovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry vo formáte</p> <p>RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde:</p> <p>RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku,</p> <p>MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12),</p> <p>DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31),</p> <p>hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23),</p> <p>mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59),</p> <p>ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).</p>

3.5.2 Odporúčané dátové typy používané v dátových súboroch dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Názov	Upresnenie
string	Dátový typ string je reťazec znakov v slovenskom jazyku s použitím latiniky. Maximálna dĺžka reťazca je určená v definícii každej položky. Ak nie je uvedené inak, nedoplňuje sa kratší reťazec do maximálnej dĺžky.
date	Dátový typ date sa používa na určenie dátumu. Date je uvedený vo formáte RRRR-MM-DD, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31).
dateTime	Dátový typ dateTime sa používa na určenie dátumu a času.

	<p>Date je uvedený vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde:</p> <p>RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), T je označenie začiatku požadovaného času, hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).</p>
int	<p>Dátový typ int sa používa na určenie celočíselnej hodnoty bez desatinnej zložky.</p> <p>Oddeľovače rádoV sa nepoužívajú.</p> <p>Pre kladné čísla sa znamienko neuvádza.</p> <p>Pre záporné čísla sa uvádza znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45).</p> <p>Číslo sa zapisuje v desiatkovej sústave tak, že každá platná číslica tvorí samostatný znak (znaky s dekadickým kódom 48 - 57). Úvodné nuly sa neuvádzajú.</p>
decimal	<p>Dátový typ decimal sa používa na určenie číselnej hodnoty s desatinnou zložkou. Maximálny rozsah číselnej hodnoty je určený v definícii každej položky.</p> <p>Pre kladné čísla sa znamienko neuvádza.</p> <p>Pre záporné čísla sa uvádza znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45).</p> <p>Číslo sa zapisuje v desiatkovej sústave tak, že každá platná číslica tvorí samostatný znak (znaky s dekadickým kódom 48 - 57). Úvodné nuly sa neuvádzajú.</p> <p>Desatinným oddeľovačom je znak bodky (znak s dekadickým kódom 46).</p> <p>Najvyšší počet desatinných miest je 2.</p>

3.5.3 Tvorba obsahu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Z dôvodu zníženého objemu prenášaných dát, ochrany dát a súčasne platných právnych predpisov, budú dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry na strane klienta a servera upravované v troch krokoch:

a) Komprimácia (Compression).

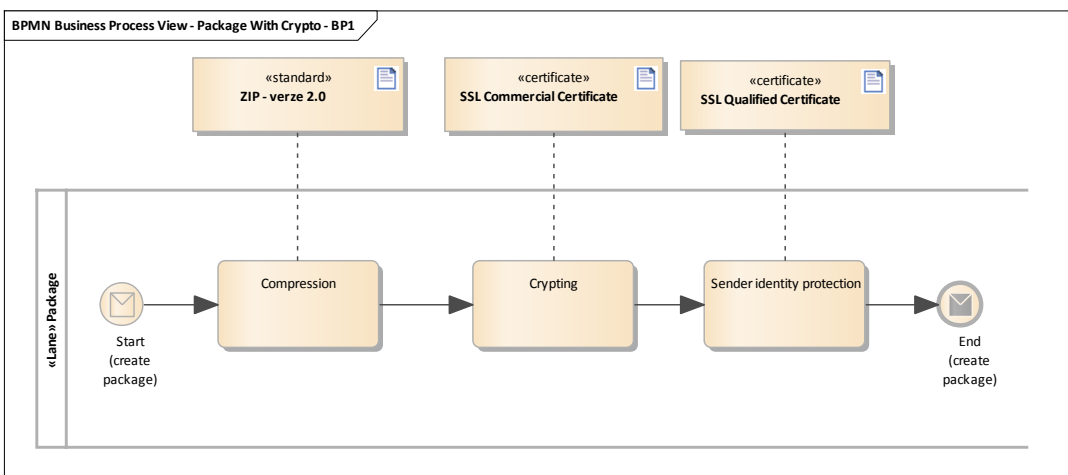
Z dôvodu zníženia objemu prenášaných dát sú textové dáta komprimované vo formáte ZIP – verzia 2.0.

b) Šifrovanie (Crypting).

S ohľadom na požiadavky ochrany dát sú herné dáta a finančné dáta šifrované verejnými kľúčmi komerčných certifikátov prevádzkovateľa hazardnej hry a servera štátnej správy. Následne je možné na strane príjemcu dáta dešifrovať. Pri šifrovaní sa

zašifrovaný súbor uloží vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.

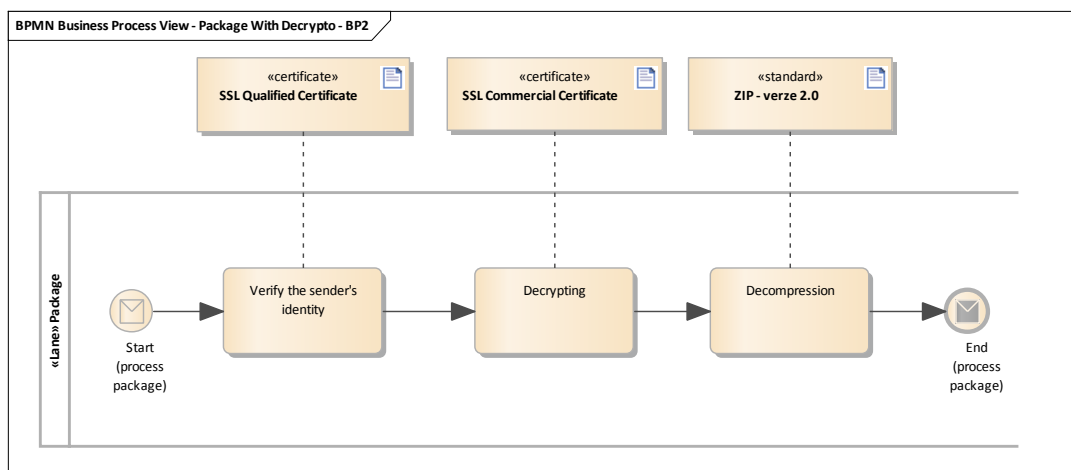
- c) Ochrana identitou odosielateľa (Sender identity protection).
 Ponúka sa pečatenie, kedy súbor prevádzkovateľa hazardnej hry je opatrený uznávanou elektronickou pečaťou vo formáte CADES alebo iný ochranný mechanizmus.



3.5.4 Získanie obsahu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

V nadväznosti na proces vzniku dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry je obdobným spôsobom získavaný obsah na cieľovej strane komunikácie:

- a) Overenie identity odosielateľa (Verify the sender's identity)
 Dôjde k overeniu identity odosielateľa na základe kvalifikovanej elektronickej pečate alebo zverejneného verejného kľúča kvalifikovaného certifikátu odosielateľa či iného ochranného mechanizmu.
- b) Dešifrovanie (Decrypting)
 Na základe šifrovania obsahu verejným kľúčom systému úradu dôjde k dešifrovaniu údajov súkromným kľúčom umiestneným na systéme príjemcu správy. Zašifrovaný súbor je uložený vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.
- c) Dekomprimácia (Decompression)
 Posledným krokom je dekomprimácia obsahu vo formáte ZIP – verzia 2.0.



3.5.5 Report Package

Parametre dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmet	Opis	Stav
Formát	Extensible Markup Language (XML)	Required
Validácia	Extensible Markup Language Schema Definition (XSD)	Required

3.5.6 Response Package

Parametre dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmet	Opis	Stav
Formát	Extensible Markup Language (XML)	Required
Validácia	Extensible Markup Language Schema Definition (XSD)	Required

3.6. Získanie správy

Príjemca dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry získava dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nasledovnými spôsobmi:

- Požiadavka (request) obsahuje odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý je umiestnený na lokálnom úložisku prevádzkovateľa hazardnej hry. Tento dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry je možné asynchrónne stiahnuť na stranu serveru a prostredníctvom oAPI informovať protistranu o priebehu spracovania.

- b) Požiadavka (request) obsahuje celý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý je jeho integrálnou súčasťou. Každé volanie rAPI obsahuje kompletný dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry.

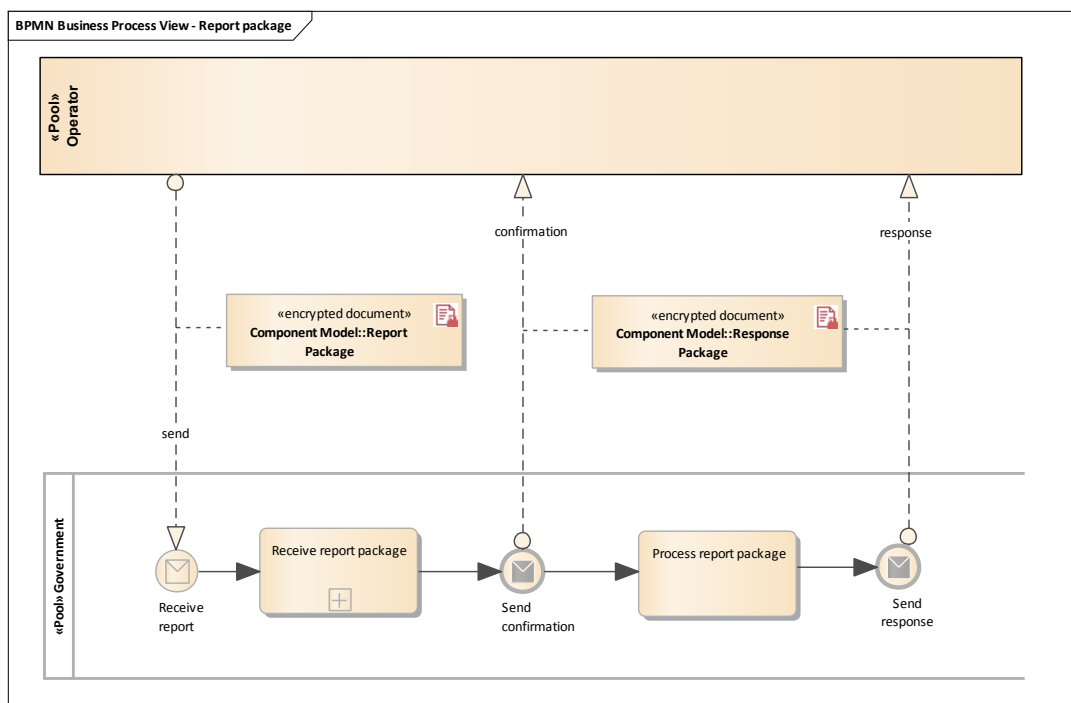
Spracovanie

Kapitola obsahuje popis spôsobu spracovania dát na serveri.

3.7.1 Spracovanie správy

Príjemca dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry realizuje asynchrónne spracovanie jeho obsahu.

- a) Prvým krokom je technické prijatie správy na server a kontrola jeho formálnej konzistencie. V tomto kroku sa realizuje predbežná formálna kontrola správy podľa formátu Extensible Markup Language (XML). Pre rýchlu odozvu systému sa realizujú procesy ako overenie identity prevádzkovateľa hazardnej hry, overenie platnosti odkazu na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo overenie existencie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry v požiadavke. Nerealizujú sa procesy pre hlbšiu analýzu obsahu, ako sú dešifrovanie, dekomprimácia, vecná analýza obsahu atď. Výsledkom tejto fázy je potvrdenie odosielateľovi, že správa je technicky prijatá a obsahuje všetky formálne náležitosti.
- b) Druhým krokom sú nadväzujúce procesy nutné pre detailnú formálnu a vecnú analýzu obsahu, ako sú dešifrovanie, dekomprimácia, vecná analýza obsahu atď. Priebeh alebo iba výsledok tejto fázy je predmetom notifikácie odosielateľa o ich výsledku. Jedná sa teda o asynchrónnu notifikáciu prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak komunikačné rozhranie odosielateľa nie je dostupné, je na vnútornej logike spracovateľského servera, či bude opakovane odosielať notifikácie stavu, ale minimálne jedenkrát sa musí pokúsiť doručiť správu. Ak nie je správa úspešne doručená, má odosielateľ možnosť kedykoľvek zistiť stav spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry prostredníctvom komunikačného rozhrania servera protistrany.



3.7.2 Prípady komunikácie správ

V reálnej situácii môžu nastať nasledujúce komunikačné scenáre:

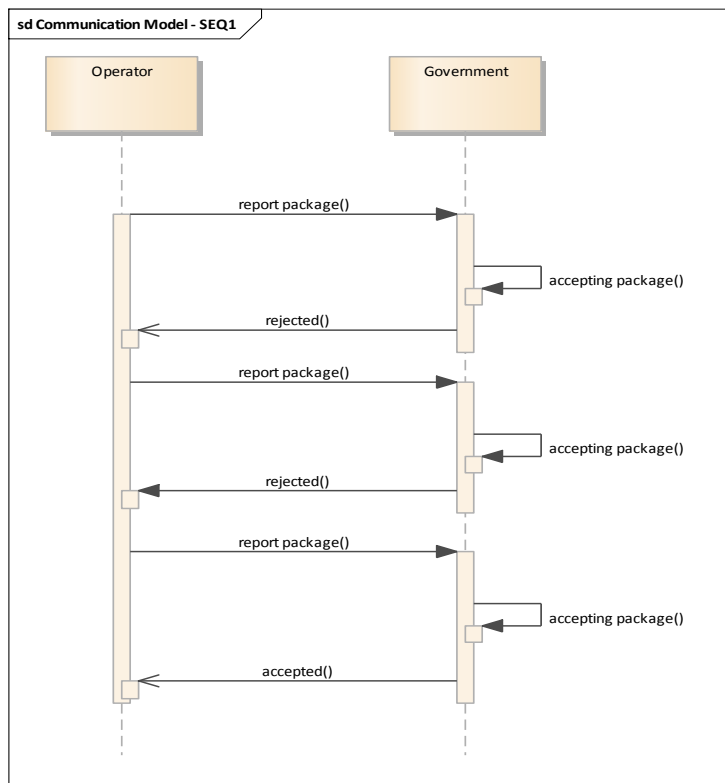
Kód: SEQ_1

Názov: Opakované zasielanie správ pri neprijatí požiadavky.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Prevádzkovateľ hazardnej hry poskytuje opakovane jednotlivý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry do momentu, kým mu úrad nedoručí potvrdzujúcu správu o prijatí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry. Možnosť, že by správa obsahujúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nie je doručená, nie je prípustná.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



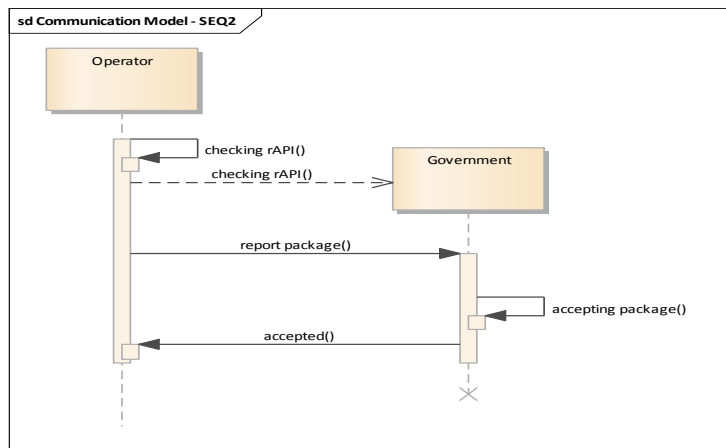
Kód: SEQ_2

Názov: Opakované zasielanie správ pri nedostupnosti protistrany.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Prevádzkovateľ hazardnej hry opakovane poskytuje jednotlivý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry aj keď komunikačné rozhranie úradu nie je dostupné. Možnosť, že by správa obsahujúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nie je doručená, nie je prípustná.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



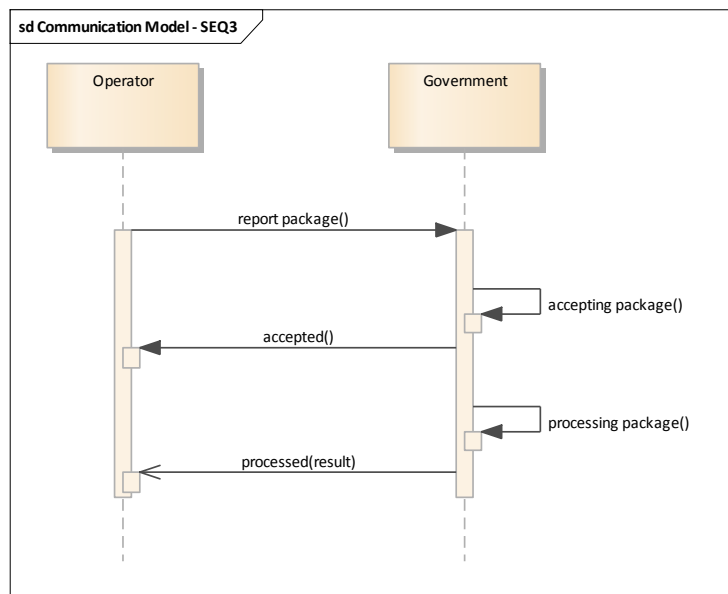
Kód: SEQ_3

Názov: Odoslanie informácie o stave spracovania.

Primárny používateľ: Úrad

Opis: Úrad zasiela potvrdzujúcu správu na komunikačné rozhranie prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak komunikačné rozhranie odosielateľa nie je dostupné, je na vnútornej logike spracovateľského servera, či bude opakovane odosielať notifikácie o stave, ale minimálne jedenkrát sa musí pokúsiť doručiť správu. Ak správa nie je úspešne doručená, má odosielateľ možnosť kedykoľvek zistiť stav spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry prostredníctvom komunikačného rozhrania serveru protistrany.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



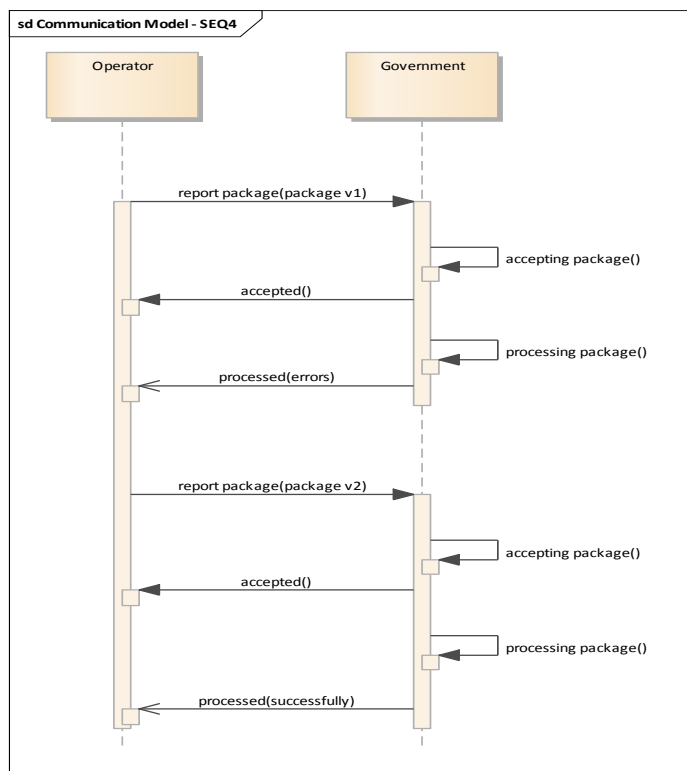
Kód: SEQ_4

Názov: Opravné zasielanie správ pri chybnom obsahu požiadavky.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Chyby v automatizovanom výstupe sa opravujú tak, že prevádzkovateľ hazardnej hry znovu poskytne dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry vyššej verzie alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry vyššej verzie, v ktorom tieto chyby odstráni. Ak nie je dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry úspešne prijatý, nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry sú prijímané, ale nie sú spracované, prevádzkovateľ hazardnej hry nie je informovaný o výsledkoch vecných a štruktúrnych kontrol. Ak je dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry v jednej z vyšších verzií prijatý, je aktivované spracovanie nadväzujúcich dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry a prevádzkovateľ hazardnej hry je informovaný o výsledkoch vecných a štruktúrnych kontrol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



Kód: SEQ_5

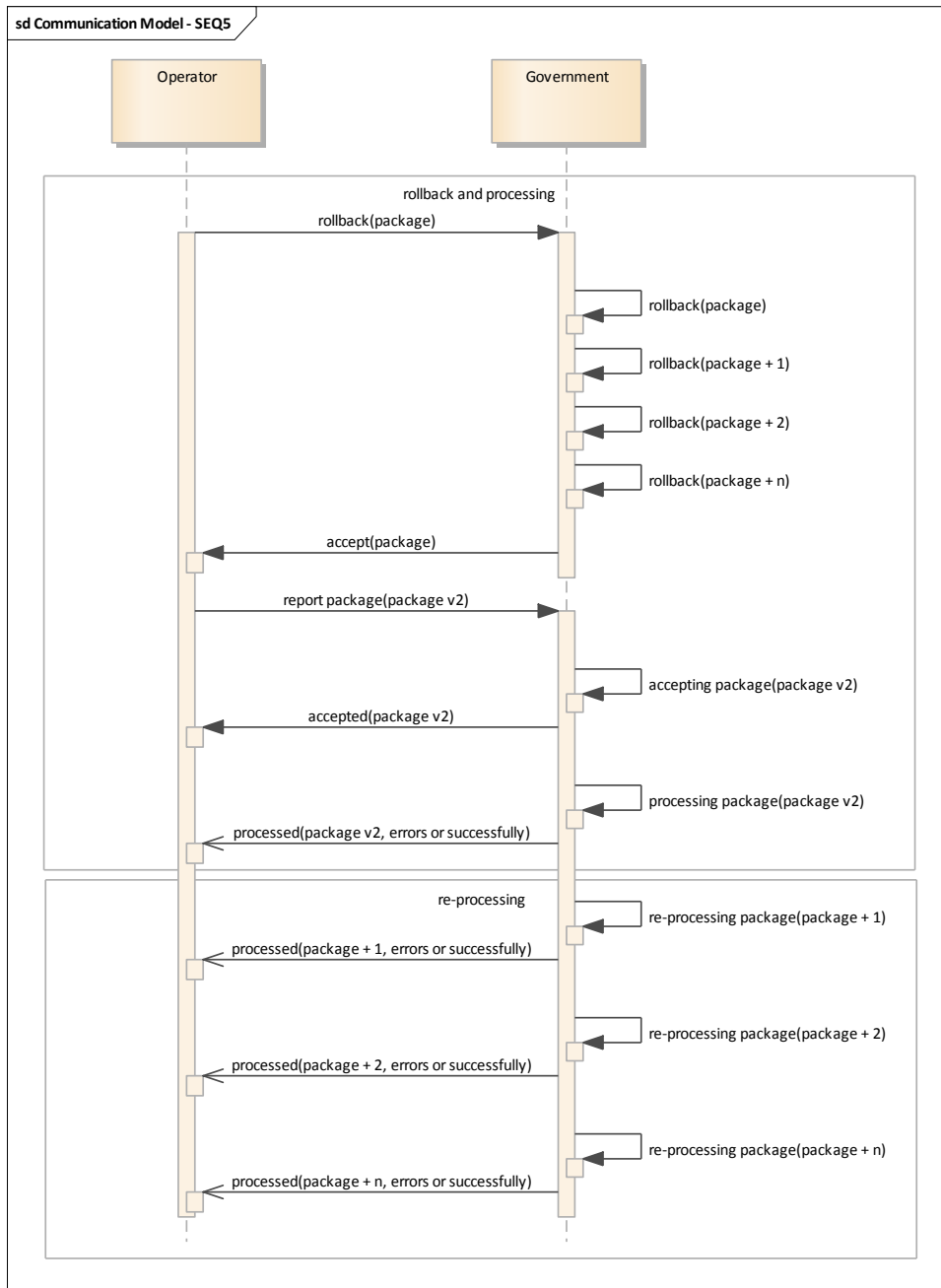
Názov: Rollback prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Ak sa prevádzkovateľ hazardnej hry rozhodne realizovať rollback prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, server všetky nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry označí ako neplatné a opakuje ich spracovanie na základe výsledku opakovaného spracovania nového dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry zaslaného ako náhrada dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, na ktorom prevádzkovateľ hazardnej hry realizoval rollback.

Ak by prevádzkovateľ hazardnej hry realizoval rollback už úspešne prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry a nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry sú tiež úspešne prijaté, ich opätovné spracovanie spôsobí, že na stranu prevádzkovateľa hazardnej hry budú znovu zasielané výsledky vecného spracovania, ktoré môžu byť v rozpore s výsledkami pôvodného spracovania. Prevádzkovateľ hazardnej hry reaguje na novo zaslané výsledky spracovania tak, akoby to sú pôvodné výsledky. Ak je to potrebné prevádzkovateľ hazardnej hry vystavuje opravné dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry na pôvodne úspešne prijaté dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry, ak to úprava dát v procese rollbacku vyžaduje.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



4. Komunikačné rozhranie

Všetky rozhrania sú implementované na báze REST API (Representational state transfer). REST API je považované za platformovo nezávislý štandard pre zabezpečenú prácu so vzdialeným serverom. Umožňuje vytvárať, čítať, editovať alebo mazať informácie na vzdialenom serveri na báze volaní zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu.

4.1. Technológie

Kapitola obsahuje detailné technické parametre pre využívanie REST API pri komunikácii v rámci navrhovanej architektúry. Parametre sú rovnaké pre všetky aplikačné rozhrania návrhu technického riešenia.

Bezpečnosť

Kategória	Technológia	Dostupnosť
Transport layer	SSL - Server certificate	Required
Client Authentication	SSL – Client certificate	Required
	IP Restriction	Optional

Technické predpoklady

Kategória	Formát	Dostupnosť
Message serialization	JavaScript Object Notation (JSON)	Available
	Extensible Markup Language (XML)	Available

Správa chýb

Kategória	Chyba
Basic communication framework	HTTP status codes: 200 Ok, 400 Bad Request, 401 Unauthorized, etc.
Extended information	"fault message" contains the following items: Category, Code, Description and Data

Context

Context	Predmet
Input context	Version of API (contained in url path)
Output context	HTTP status codes

Komunikácia

Predmet	Obsah
Request	Header of message with “input context” and data
Response	Header of message with “output context” and data

4.1.1. Odporúčaný všeobecný funkčný rámec pre komunikáciu**Request**

Url = {scope}/v{version}/{controller}/{method}

Napr.:

/rapi/reporting/v1/package/upload

Hlavička požiadavky

Parameter	Opis
Accept	application/json alebo application/xml
Content-Type	application/json alebo application/xml
Localization	medzinárodná norma ISO 639-1 Codes for the representation of names of languages – Part 1: Alpha-2 code

Token value <ACCESS_TOKEN>, keď metóda volania obsahuje hlavičku požiadavky.

Response

Hlavička odpovede

Parameter	Opis
Accept	application/json alebo application/xml
Content-Type	application/json alebo application/xml
Localization	medzinárodná norma ISO 639-1 Codes for the representation of names of languages – Part 1: Alpha-2 code

HTTP status kódy

Napríklad: 400, 401, 403, 404, 406, 409:

```
{
  "fault": {
    "code": "enumValue",
    "data": "string"
  }
}
```

- fault: fault class

- code: error code (enum value)
- data: additional error description

Kód	Názov	Body	Opis
200	OK	XML	When processing no error occurred and are returned to the correct data.
400	Bad request	XML	Client sent invalid request. Problem can be in different scopes.
401	Unauthorized	XML	Invalid certificate
403	Forbidden	XML	Invalid rights to use called method.
404	Not Found	XML	The method is not in the current version of the API is implemented.
500	Internal Error	XML	Internal business process exception

Chybové kódy vs. HTTP status kódy:

Chybové kódy	HTTP status code
WithoutFault	200
ErrInvalidContract	400
ErrInvalidRequestId	400
ErrInvalidCertificate	401
ErrInsufficientRights	403
ErrInternalError	500

Zoznam chýb a iných typov odpovedí môže byť zmenený.

Strata komunikácie

Pri strate komunikácie s aplikačným rozhraním pri volaní transakčných metód klient opakovane volá metódu s rovnakou požiadavkou, ak nedostane odpoveď (OK/chyba). Výnimkou sú spätné notifikácie, kde sa vyžaduje len jeden pokus na odoslanie. Ak sú tieto metódy volané, vygeneruje klient jedinečnú požiadavku na identifikáciu (requestId), ktorý sa používa pri volaní. Ak klient nedostane odpoveď zo serveru (alebo chyba), opakuje rovnakú metódu volania requestId. Server na základe requestId zaistí, že operácia sa realizuje iba jedenkrát.

4.1.2. Formát DateTime

Všetky formáty dátumu a času je odporúčané formátovať podľa medzinárodných noriem súboru ISO 8601.

<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:8601:-1:ed-1:v1:en>

<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:8601:-2:ed-1:v1:en>

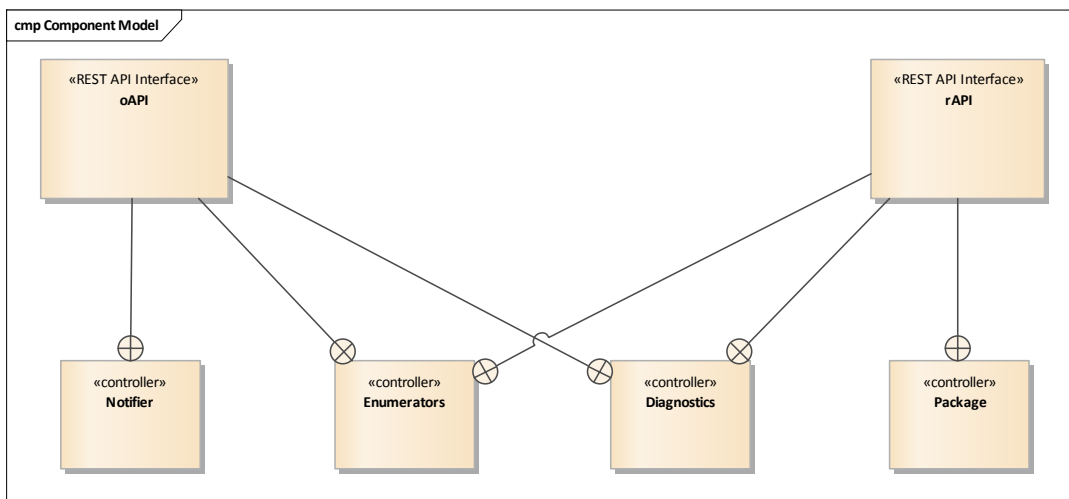
Všetky formáty dátumu musí explicitne špecifikovať časové pásmo.

Príklad:

Typ	Príklad
Date	2016-11-22
Combined date and time in UTC	2016-11-22T11:22:40+01:00
	2016-11-22T11:22:40Z

5. Aplikačné rozhranie – zdieľaná implementácia rozhraní

Špecifikácia všetkých aplikačných rozhraní je odvodená od všeobecného technického popisu základného aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah všetkých aplikačných rozhraní je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Enumerators	Správa zdieľaných číselníkov
Diagnostics	Množina metód pre diagnostiku systémov

5.1. Enumerators

Metódy umožňujúce zdieľanú správu číselníkov:

Metóda	Opis
ProcessStates	Získanie číselníka možných stavov procesu spracovania na serveri

PackageStates	Získanie číselníka možných stavov výsledku spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
SystemStates	Získanie číselníka možných stavov klientskeho alebo serverového technického prostredia
ClassificationCodes	Získanie číselníka klasifikácie detailu správ pri spracovaní
ErrorCodes	Získanie číselníka chýb
CurrencyCodes	Získanie číselníka mien
PackageKinds	Získanie číselníka typov dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry

5.1.1. ProcessStates

/v1/processStates/list

API verzia	v1																								
API skupina	processStates																								
API metóda	list																								
API popis	Získanie číselníka možných stavov procesu spracovania na serveri																								
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																								
HTTP metóda	GET																								
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/processStates/list																								
HTTP request formát																									
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																								
HTTP response body	{ "Processing", "Processed", "Failed",																								

	<pre> ... } </pre>
HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.2. PackageStates

/v1/packageStates/list

API verzia	v1																								
API skupina	packageStates																								
API metóda	list																								
API popis	Získanie číselníka možných stavov výsledku spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry																								
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																								
HTTP metóda	GET																								
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/packageStates/list																								
HTTP request formát																									
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																								
HTTP response body	<pre> { "Processing", "ProcessedSuccessfully", } </pre>																								

	<pre>"InvalidFormat", "InvalidContent", ... }</pre>
HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	<pre>ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...</pre>

5.1.3. SystemStates

/v1/systemStates/list

API verzia	v1																											
API skupina	systemStates																											
API metóda	list																											
API popis	Získanie číselníka možných stavov klientskeho alebo serverového technického prostredia																											
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																											
HTTP metóda	GET																											
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/systemStates/list																											
HTTP request formát																												
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																											
HTTP response body	{																											

HTTP response body	{ "InvalidField", "EmptyFiled", "InvalidDataType", "MissingFile", "MissingPackage", "InvalidFileEncryption", "InvalidFileCompresion", "NonrelativePackage", "InconsistentPackage", ... }
HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.6. ErrorCodes

/v1/errorCodes/translate

API verzia	v1
API skupina	errorCodes
API metóda	translate
API popis	Preloženie hodnoty číselníka chýb
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/errorCodes/translate?code=
HTTP request formát	

HTTP request parametre	code	InvalidField	
HTTP response body	<pre>{ "Invalid field in data file" }</pre>		
HTTP response kód	<i>By definition</i>		
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...		

5.1.7. CurrencyCodes

/v1/currencyCodes/list

API verzia	v1
API skupina	currencyCodes
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka mien podľa medzinárodnej normy ISO 4217 Codes for the representation of currencies
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/currencyCodes/list
HTTP request formát	

HTTP request parametre	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>																								
HTTP response body	{ AED AFN ALL AMD ANG AOA ARS AUD AWG AZN BAM BBD BDT BGN BHD BIF BMD BND BOB BRL ... }																								

HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.8. CurrencyCodes

/v1/currencyCodes/translate

API verzia	v1																											
API skupina	currencyCodes																											
API metóda	translate																											
API popis	Preloženie hodnoty číselníka mien																											
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																											
HTTP metóda	GET																											
HTTP url	/rap/enumerators/v1/currencyCodes/translate?code=																											
HTTP request formát																												
HTTP request parametre	<table border="1"> <thead> <tr> <th>code</th> <th>USD</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	code	USD																									
code	USD																											
HTTP response body	{ USD (exists) USS (not exists) }																											
HTTP response kód	<i>By definition</i>																											

HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...
---------------------	---

5.1.9. PackageKinds

/v1/packageKinds/list

API verzia	v1																								
API skupina	packageKinds																								
API metóda	list																								
API popis	Získanie číselníka druhov dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry																								
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																								
HTTP metóda	GET																								
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/packageKinds/list																								
HTTP request formát																									
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																								
HTTP response body	<pre>{ "Lotériová hra", "Číselná lotéria ", "Bingo", "Stolová hra", "Stávková hra", "HH na výherných pristrojoch", "HH na termináloch videohier", }</pre>																								

	"HH na TZ obsluhovaných priamo hráčmi", "HH na iných TZ", "HH podľa § 4 ods.2 písm. i)", "Internetová hra", "Charitatívna lotéria" }
HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.2. Diagnostics

Metódy umožňujúce diagnostiku stavu aplikačného rozhrania:

Metóda	Opis
isAlive	Metóda k opakovanému získavaniu stavu aplikačného rozhrania
version	Metóda k získaniu verzie aplikačného rozhrania

5.2.1. /v1/diagnostics/isAlive

API verzia	v1
API skupina	Diagnostics
API metóda	isAlive
API popis	Metóda k opakovanému získavaniu stavu aplikačného rozhrania
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/diagnostics/v1/diagnostics/isAlive

HTTP request formát	<pre> IsAliveRequest { systemState (string), nextClientShutdown (string, optional), isAlive (bool) } </pre>		
HTTP request parametre	systemState	Stav klientskeho systému	['Ok', 'BeforeShutdown', 'AfterShutdown', 'UnexpectedShutdown']
	nextClientShutdown	Deklarácia odstávky klientskeho systému	2020-02-22T11:22:40+01:00
	isAlive	Aktuálny súhrnný stav klientskeho systému	True
HTTP response body	<pre> { "systemState": "Ok", "nextServerShutdown": "2020-02-22T11:22:40+01:00", "isAlive": true } </pre>		
HTTP response kód			
HTTP response chyby	<i>By definition</i>		

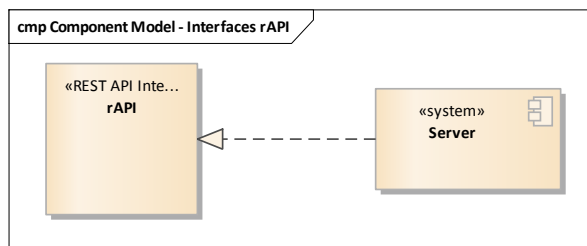
5.2.2. /v1/diagnostics/version

API verzia	v1
API skupina	Diagnostics
API metóda	version
API popis	Metóda k získaniu verzie aplikačného rozhrania
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu

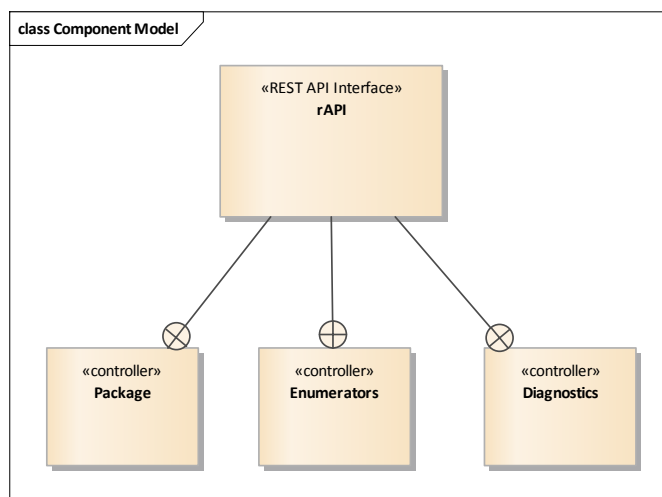
HTTP metóda	POST																								
HTTP url	/rapi/diagnostics/v1/diagnostics/version																								
HTTP request formát	VersionRequest { }																								
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																								
HTTP response body	{ "version": "1.2.3.4", "lastUpdate": "2020-01-01T18:24:01+01:00" }																								
HTTP response kód	<i>By definition</i>																								
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...																								

6. Server rAPI

Na serverovej strane sa implementuje komunikačné aplikačné rozhranie. Vzhľadom k tomu, že sa jedná o centrálné reportovacie aplikačné rozhranie, je pomenované rAPI (reportingAPI).



Špecifikácia serverového rAPI je odvodená od technického popisu všeobecného obecného aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah rAPI je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Package	Metódy pre prácu s dátovými balíčkami prevádzkovateľa hazardnej hry
Enumerators (zdieľané)	Zdieľaná správa číselníkov
Diagnostics (zdieľané)	Skupina metód pre diagnostiku stavu systému

6.1. Package

Metódy umožňujúce prenos dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany prevádzkovateľa hazardnej hry na server:

Metóda	Opis
Upload	Metóda pro presun dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry na stranu servera
GetStatus	Získanie stavu o spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
Rollback	Vrátenie spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, odstránenie zo spracovania na serveri

6.1.1. Upload

/v1/package/upload

API verzia	v1																	
API skupina	Package																	
API metóda	upload																	
API popis	Odovzdáva dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry na server																	
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																	
HTTP metóda	POST																	
HTTP url	/rapi/reporting/v1/package/upload																	
HTTP request formát	<pre>PackageUploadRequest { requestId (string), operatorCode (string), packageVersion (number), packageKind (enum) packageTimeFrameStartInclusive (datetime), packageTimeFrameEndExclusive (datetime), packageContent (string in base64), packageUri (string), packageStamp (datetime) }</pre>																	
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr> <td>requestId</td> <td>Unikátny kód požiadavky</td> <td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td> </tr> <tr> <td>operatorCode</td> <td>IČO prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>31565590</td> </tr> <tr> <td>packageVersion</td> <td>Verzia dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>packageKind</td> <td>Typ obsahu podľa herného systému v súlade s číselníkom (PackageKinds).</td> <td>Druh výherných prístrojov podľa licencie</td> </tr> <tr> <td>packageTimeFrameStartInclusive</td> <td>Dátum a čas začiatku vykazovaného časového rámca</td> <td>2020-02-22T01:00:00+01:00 (hodinové) alebo 2020-02-22T00:00:00+01:00 (denné)</td> </tr> </table>			requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e	operatorCode	IČO prevádzkovateľa hazardnej hry	31565590	packageVersion	Verzia dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	1	packageKind	Typ obsahu podľa herného systému v súlade s číselníkom (PackageKinds).	Druh výherných prístrojov podľa licencie	packageTimeFrameStartInclusive	Dátum a čas začiatku vykazovaného časového rámca	2020-02-22T01:00:00+01:00 (hodinové) alebo 2020-02-22T00:00:00+01:00 (denné)
requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e																
operatorCode	IČO prevádzkovateľa hazardnej hry	31565590																
packageVersion	Verzia dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	1																
packageKind	Typ obsahu podľa herného systému v súlade s číselníkom (PackageKinds).	Druh výherných prístrojov podľa licencie																
packageTimeFrameStartInclusive	Dátum a čas začiatku vykazovaného časového rámca	2020-02-22T01:00:00+01:00 (hodinové) alebo 2020-02-22T00:00:00+01:00 (denné)																

	packageTimeFrame EndExclusive	Dátum a čas ukončenia vykazovaného časového rámca	2020-02-22T02:00:00+01:00 (hodinové) alebo 2020-02-23T00:00:00+01:00 (denné)
	packageContent	Obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	YTM0NZomIzI2OTsmIzM0NTueY Q==
	packageUri	Odkaz na obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	„https://domain.sk/Pack20210504.zip “
	packageStamp	Doba a čas generovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	2020-02-22T11:22:40+01:00
HTTP response body	<pre>{ "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "statusCode": "received" }</pre>		
HTTP response kód	<i>By definition</i>		
HTTP response chyby	<pre>ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...</pre>		

6.1.2. GetStatus

/v1/package/getStatus

API verzia	v1
API skupina	Package
API metóda	getStatus
API popis	Získanie stavu o spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/reporting/v1/package/getStatus
HTTP request formát	<pre>PackageGetStatusRequest {</pre>

	requestId (string)		
	}		
HTTP request parametre	requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e
HTTP response body	<pre>{ "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "InvalidFormat", "details": [{ "file": "herna", "line": "58", "classificationCode": "Error", "errorCode": "InvalidDataType", "detail": "200", "result": "Processing interrupted" }] }</pre> <pre>{ "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "InvalidFormat", "details": [{ "file": "herna",</pre>		

	<pre>"line": "58", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField ", "detail": "currency", "result": "Field skipped" }, { "file": "herna", "line": "59", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField ", "detail": "currency", "result": "Field skipped" }, { "file": "herna", "line": "60", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField", "detail": "currency", "result": "Field skipped" }] } { "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "ProcessedSuccessfully", "details": [</pre>
--	--

	<pre>{ "file": "herna", "line": "", "classificationCode": "Information", "errorCode": "null", "detail": "Successfully processed 120 lines" }, { "file": "terminal ", "line": "", "classificationCode": "Information", "errorCode": "", "detail": "Successfully processed 1458 lines" }]</pre>																											
HTTP response parametre	<table border="1"> <tr> <td>requestId</td> <td>Unikátny kód požiadavky</td> <td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td> </tr> <tr> <td>processingState</td> <td>Stav spracovania</td> <td>Processed</td> </tr> <tr> <td>packageState</td> <td>Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>InvalidFormat</td> </tr> <tr> <td>details</td> <td>Pole detailných informácií</td> <td></td> </tr> <tr> <td>file</td> <td>Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>Herna</td> </tr> <tr> <td>line</td> <td>Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>58</td> </tr> <tr> <td>classificationCode</td> <td>Klasifikácia záznamu detailu</td> <td>Error</td> </tr> <tr> <td>errorCode</td> <td>Kód chyby</td> <td>InvalidDataType</td> </tr> <tr> <td>detail</td> <td>Detail správy</td> <td>200</td> </tr> </table>	requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e	processingState	Stav spracovania	Processed	packageState	Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	InvalidFormat	details	Pole detailných informácií		file	Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	Herna	line	Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	58	classificationCode	Klasifikácia záznamu detailu	Error	errorCode	Kód chyby	InvalidDataType	detail	Detail správy	200
requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e																										
processingState	Stav spracovania	Processed																										
packageState	Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	InvalidFormat																										
details	Pole detailných informácií																											
file	Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	Herna																										
line	Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	58																										
classificationCode	Klasifikácia záznamu detailu	Error																										
errorCode	Kód chyby	InvalidDataType																										
detail	Detail správy	200																										
HTTP response kód	<i>By definition</i>																											
HTTP response chyby	ErrInvalidContract																											

	ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...
--	---

6.1.3. Rollback

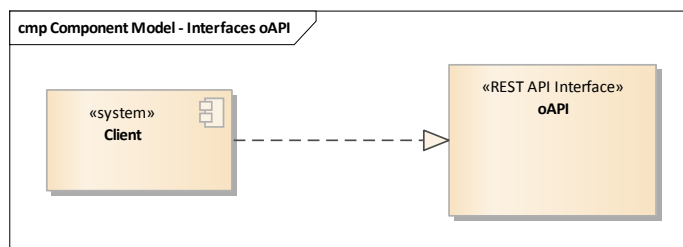
/v1/package/rollback

API verzia	v1																											
API skupina	Package																											
API metóda	rollback																											
API popis	Vrátenie spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, odstránenie zo spracovania na serveri																											
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu																											
HTTP metóda	POST																											
HTTP url	/rapi/reporting/v1/package/rollback																											
HTTP request formát	<pre>PackageRollbackRequest { requestId (string) }</pre>																											
HTTP request parametre	<table border="1"> <thead> <tr> <th>requestId</th> <th>Unikátny kód požiadavky</th> <th>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e																								
requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e																										
HTTP response body	<pre>{ "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "statusCode": "accepted" }</pre>																											
HTTP response kód	<i>By definition</i>																											

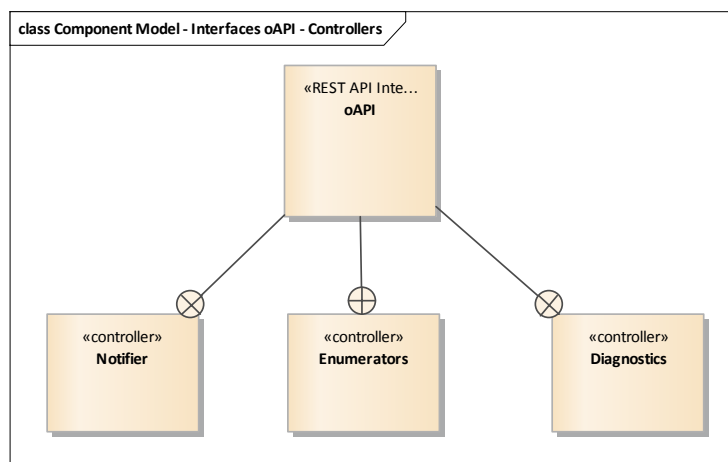
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...
---------------------	---

7. Klient oAPI

Na klientskej strane sa implementuje komunikačné aplikačné rozhranie. Vzhľadom k tomu, že sa jedná o klientske reportovacie aplikačné rozhranie príslušného prevádzkovateľa hazardnej hry, je pomenované oAPI (operatorAPI).



Špecifikácia klientskeho oAPI je odvodená od technického opisu všeobecného aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah oAPI je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Notifier	Metódy pre notifikácie klienta o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry serverovou stranou
Enumerators (zdieľané)	Zdieľaná správa číselníkov
Diagnostics (zdieľané)	Skupina metód pre diagnostiku stavu systému

7.1. Notifier

Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera primárne pre potreby pri spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Metóda	Opis
setStatus	Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

7.1.1. setStatus

/v1/package/setStatus

API verzia	v1
API skupina	notifier
API metóda	setStatus
API popis	Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/oapi/reporting/v1/notifier/setStatus
HTTP request formát	NotifierSetStatusRequest { requestId (string), processingState (string - enum), packageState (string - enum),

	<pre> details: [{ file (string), line (string), classificationCode (string - enum), errorCode (string - enum), detail (string), result (string) }] } </pre>																																				
HTTP request parametre	<table border="1"> <tr> <td>requestId</td> <td>Unikátny kód požiadavky</td> <td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td> </tr> <tr> <td>processingState</td> <td>Stav spracovania</td> <td>Processed</td> </tr> <tr> <td>packageState</td> <td>Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>InvalidFormat</td> </tr> <tr> <td>details</td> <td>Pole detailných informácií</td> <td></td> </tr> <tr> <td>file</td> <td>Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>Herna</td> </tr> <tr> <td>line</td> <td>Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td> <td>58</td> </tr> <tr> <td>classificationCode</td> <td>Klasifikácia záznamu detailu</td> <td>Error</td> </tr> <tr> <td>errorCode</td> <td>Kód chyby</td> <td>InvalidDataType</td> </tr> <tr> <td>detail</td> <td>Detail správy</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>result</td> <td>Výsledok spracovania</td> <td>Processing interrupted</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e	processingState	Stav spracovania	Processed	packageState	Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	InvalidFormat	details	Pole detailných informácií		file	Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	Herna	line	Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	58	classificationCode	Klasifikácia záznamu detailu	Error	errorCode	Kód chyby	InvalidDataType	detail	Detail správy	200	result	Výsledok spracovania	Processing interrupted						
requestId	Unikátny kód požiadavky	11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e																																			
processingState	Stav spracovania	Processed																																			
packageState	Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	InvalidFormat																																			
details	Pole detailných informácií																																				
file	Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	Herna																																			
line	Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	58																																			
classificationCode	Klasifikácia záznamu detailu	Error																																			
errorCode	Kód chyby	InvalidDataType																																			
detail	Detail správy	200																																			
result	Výsledok spracovania	Processing interrupted																																			
HTTP request Príklad	<pre> { "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "InvalidFormat", "details": [{ "file": "herna", </pre>																																				

<pre>"line": "58", "XPath": "", "classificationCode": "Error", "errorCode": "InvalidDataType", "detail": "200", "result": "Processing interrupted" }] } { "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "InvalidFormat", "details": [{ "file": "herna", "line": "58", "XPath": "", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField ", "detail": "currency", "result": "Field skipped" }, { "file": "herna", "line": "59", "XPath": "", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField ",</pre>

	<pre>"detail": "currency", "result": "Field skipped" }, { "file": "herna", "line": "60", "XPath": "", "classificationCode": "Warning", "errorCode": "InvalidField", "detail": "currency", "result": "Field skipped" }] } { "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e", "processingState": "Processed", "packageState": "ProcessedSuccessfully", "details": [{ "file": "herna", "line": "", "XPath": "", "classificationCode": "Information", "errorCode": "", "detail": "Successfully processed 120 lines" }, { "file": "terminal",</pre>
--	---

	<pre>"line": "", "XPath": "", "classificationCode": "Information", "errorCode": "", "detail": "Successfully processed 1458 lines" }] }</pre>
HTTP response body	
HTTP response kód	<i>By definition</i>
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

8. Administratívne rozhranie

Na zabezpečenie všetkých bezpečnostných a komunikačných požiadaviek medzi kooperujúcimi systémami, musí tomu predchádzať výmena komunikačných parametrov, ako sú URL komunikačných rozhraní, verejné kľúče certifikátov a povinnosť ďalej tieto parametre spravovať.

8.1. Prípady použitia – Používateľ: úrad

Administratívne rozhranie eviduje tieto požiadavky:

Požiadavka	UC kód	Stav
Prihlásenie	UC_G.1	Required
Odhlásenie	UC_G.2	Required
Zmena hesla	UC_G.3	Required
Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI	UC_G.4	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI	UC_G.5	Required

Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_G.6	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_G.7	Required
Zadanie URL adresy rAPI	UC_G.8	Required
Zmena URL adresy rAPI	UC_G.9	Required
Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	UC_G.10	Required

Kód: UC_G.1

Názov: Prihlásenie.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľ sa prihlási do portálu úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ nie je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému prihláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.2

Názov: Odhlásenie.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľ sa odhlási z portálu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému odhláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.3

Názov: Zmena hesla.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnená zmena hesla pre prístup do portálu úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k zmene hesla alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.4

Názov: Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča SSL certifikátu vrátane CA authority pre prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.5

Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča SSL certifikátu, napríklad z dôvodu prelomenia alebo odcudzenia súkromného kľúča na prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.6

Názov: Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie správy protistranou (prevádzkovateľom hazardnej hry).

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.7

Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie správy protistranou (prevádzkovateľom hazardnej hry), napríklad pri prelomení alebo odcudzení súkromného kľúča.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.8

Názov: Zadanie URL adresy rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zadanie URL adresy rAPI na komunikáciu zo strany oAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.9

Názov: Zmena URL adresy rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zmeniť URL adresu rAPI na komunikáciu zo strany oAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.10

Názov: Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry pre autorizovaného klienta (prevádzkovateľa hazardnej hry) s cieľom informovať o procese a stave spracovania.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

8.2. Prípady použitia – Používateľ: prevádzkovateľ hazardnej hry

Administratívne rozhranie eviduje tieto požiadavky:

Požiadavka	UC kód	Stav
Prihlásenie	UC_O.1	Required
Odhlásenie	UC_O.2	Required
Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI	UC_O.3	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI	UC_O.4	Required
Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis podpis	UC_O.5	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_O.6	Required
Zadanie URL adresy oAPI	UC_O.7	Required
Zmena URL adresy oAPI	UC_O.8	Required
Vystavenie verejného kľúča certifikátu pre autentizáciu klienta	UC_O.9	Required
Zneplatnenie verejného kľúča certifikátu pre autentizáciu klienta	UC_O.10	Required
Zobrazenie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	UC_O.11	Required

Kód: UC_O.1

Názov: Prihlásenie.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľ sa prihlási do portálu prostredníctvom klientskeho certifikátu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ nie je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému prihláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.2

Názov: Odhlásenie.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľ sa odhlási z portálu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému odhláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.3

Názov: Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča SSL certifikátu vrátane CA autority pre prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.4

Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča SSL certifikátu, napríklad z dôvodu prelomenia alebo odcudzenia súkromného kľúča na prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.5

Názov: Vystavenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate na overenie správy protistranou (úrad).

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.6

Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie protistranou (úrad), napríklad pri prelomení alebo odcudzení súkromného kľúča.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.7

Názov: Zadanie URL adresy oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zadanie URI adresy oAPI pre komunikáciu zo strany rAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.8

Názov: Zmena URL adresy oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zmeniť URL adresu oAPI na komunikáciu zo strany rAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.9

Názov: Vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta vrátane CA authority na prístup na portál úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.10

Názov: Zneplatnenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta vrátane CA authority na prístup na portál úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.11

Názov: Zobrazenie prehľadu spracovania dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Autorizovaný používateľ (prevádzkovateľ hazardnej hry) má možnosť vidieť prehľad spracovania dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry s cieľom byť informovaný o priebehu a stave spracovania.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

9. Spoločné ustanovenia k súborom

9.1. Šifrovanie súboru

Pri šifrovaní súboru verejným kľúčom sa zašifrovaný súbor uloží vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.

9.2. Pečatenie súboru prevádzkovateľom hazardnej hry

Pri pečatení súboru prevádzkovateľ hazardnej hry označí súbor kvalifikovanou elektronickou pečatňou alebo kvalifikovaným elektronickým podpisom vo formáte CAdES alebo XAdES.

9.3. Pečatenie súboru úradom

Pri pečatení súboru úrad označí súbor kvalifikovanou elektronickou pečaťou alebo kvalifikovaným elektronickým podpisom vo formáte CAdES alebo XAdES s kvalifikovanou elektronickou časovou pečiatkou.

9.4. Šifrovaný autentizovaný prenos pomocou zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu

- a) Pri šifrovanom autentizovanom prenose pomocou zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu musia byť splnené nasledujúce podmienky:
1. Použitým protokolom musí byť HTTP/1.1 podľa štandardu RFC 7230 s možnosťou použitia hlavičiek „Accept-Ranges“, „Range“ a „Content-Range“ podľa štandardu RFC 7233.
 2. Prenos musí prebiehať prostredníctvom kryptografického protokolu Transport Layer Security (TLS) vo verzii minimálne 1.2 podľa štandardu RFC 5246.
 3. Prístup k webovej službe je autentizovaný kvalifikovaným klientskym certifikátom vo formáte X.509 podľa štandardu RFC 5246 a RFC 5280.
- b) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry je prenášaný vo forme binárneho obsahu prevedeného na postupnosť znakov vo formáte Base64 podľa RFC 4648.

9.5. Všeobecné požiadavky na používané kryptografické prostriedky

Použité kryptografické algoritmy, kryptografické kľúče a certifikáty musia spĺňať požiadavky na kryptografické prostriedky podľa osobitných predpisov.¹²⁾

9.6. Dekadické kódy znakov

Dekadické kódy znakov predstavujú pre účely poskytovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry kódy znakov zo znakovkej sady Unicode v súlade so štandardom RFC 3629.

9.7. Použitie písma

Ak je určitý text uvedený v základnom type písma, uvedie sa presne v uvedenom znení. Pri tom platí, že znak „_“ predstavuje medzeru (znak s dekadickým kódom 32), znaky 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 predstavujú číslice (znaky s dekadickým kódom 48 až 57), znak – predstavuje znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45), znaky A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z predstavujú veľké písmená bez diakritiky (znaky s dekadickým kódom 65 až 90), znaky a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z predstavujú malé písmená bez diakritiky (znaky s dekadickým kódom 97 až 122), znak _ predstavuje podčiarkovník (znak s dekadickým kódom 95) a znak . predstavuje bodku (znak s dekadickým kódom 46).

¹²⁾ § 11 písm. m) zákona č. 272/2016 Z. z. o dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zmene a doplnení niektorých zákonov, zákon č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe a o zmene a doplnení niektorých zákonov, vyhláška č. 78/2020 Z. z.

9.8. Číselníky

Údaje sa evidujú v súlade s celoštátne platnými číselníkmi a číselníkmi úradu zverejnenými na webovom sídle úradu.

9.9. Extensible Markup Language Schema Definition (XSD) súbory

Extensible Markup Language Schema Definition (XSD) súbory sa zverejňujú na webovom sídle úradu.

- 1) § 2 ods. 1 písm. a) vyhlášky Ministerstva financií Slovenskej republiky č. 142/2019 Z. z., ktorou sa ustanovujú požiadavky na technické zariadenia a systémy využívané pri prevádzkovaní jednotlivých druhov hazardných hier vrátane podrobností o vkladoch, stávkach a výhrach pre jednotlivé druhy hazardných hier.
- 2) Čl. 3 bod 12 nariadenia Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) č. 910/2014 z 23. júla 2014 o elektronickej identifikácii a dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zrušení smernice 1999/93/ES (Ú. v. EÚ L 257, 28. 8. 2014).
- 3) § 2 ods. 2 písm. b) prvý a druhý bod a písm. e) vyhlášky č. 142/2019 Z. z.
- 4) Čl. 3 bod 15 nariadenia (EÚ) č. 910/2014.
- 5) Vyhláška Úradu podpredsedu vlády Slovenskej republiky pre investície a informatizáciu č. 78/2020 Z. z. o štandardoch pre informačné technológie verejnej správy.
- 6) Smernica Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) 2015/1535 z 9. septembra 2015, ktorou sa stanovuje postup pri poskytovaní informácií v oblasti technických predpisov a pravidiel vzťahujúcich sa na služby informačnej spoločnosti (kodifikované znenie) (Ú. v. EÚ L 241, 17. 9. 2015).

