

2.4. Gevinststrukturer og spilnøgle for Hesteagtig/HestDK

Formålet med dette afsnit er at beskrive hvordan den generiske nøgle i standard records anvendes til at rapportere gevinststrukturer samt hvordan rækker i transaktioner og vinderrækker rapporteres.

Det er nødvendigt udtrykkeligt at specificere dette for Hesteagtig/HestDK, da spillogikken for hvert enkelt spil opbygges i Spillemyndighedens kontrolsystem. Denne specifikation anvendes således både af Tilladelsesindehaver og Spillemyndighedens systemleverandør. "HestDK" benyttes til puljevæddemål på hestevæddeløb afholdt på danske baner - og alle puljevæddemål hvor sådan et væddeløb indgår ("PuljespilDanskHest" må også benyttes). "Hesteagtig" kan benyttes til alle andre puljevæddemål ("Puljespil" må også benyttes).

2.4.1. Vinder

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken vil indeholde 1 tal, hvilket er tallet på den vindende hest. Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres.

2.4.2. Plads

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Plads1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Plads2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
3	Plads3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

Det bemærkes at antallet af puljer skal svare til antallet af gevinstgivende pladser.

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Præmiepulje 2
3	Præmiepulje 3

Det bemærkes at antallet af puljer skal svare til antallet af gevinstgivende pladser.

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Der fremsendes altid mindst tre vinderrækker (eller 2 ved små løb – det afhænger af spillereglerne), og hver vinderrække vil indeholde 1 tal. Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 3 og 4 på 3. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>1</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>2</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>3</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>4</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
</ResultatGrundlagListe>
```

NB: I slutstruktur skal antallet af vindere tælles for hver gevinstpulje for sig – hvor der er ligeså mange gevinstpuljer som der er "vindere". Gevinstpuljerne listes i samme rækkefølge som vinderne her. Det er derimod ligegyldigt hvilken rækkefølge vinderne listes i. Særligt om dødt løb: Da dødt løb kan udløse en ekstra (eller flere) præmiepuljer, sendes erstatningsfil med ny startstruktur med det tilpassede antal puljer – hvis startstruktur først sendes efter løbets afholdelse, kan det rigtige antal puljer af de rigtige størrelser naturligvis indsendes for start. I dette tilfælde kan puljestørrelserne være forskellige – i så fald skal vinderhestene matches med rigtige puljer – men rækkefølgen de listes i er fortsat op til tilladelsesindehaver – de største puljer behøver ikke være først.

2.4.3. Raket (automatisk videresendelse af gevinst som indskud i ny pulje)

Raket er ikke et selvstændigt spil men et spilsystem, som genererer transaktioner af spiltyperne Plads og/eller Vinder.

Raket-transaktioner kan, i lighed med andre transaktioner, leveres pakket som beskrevet i afsnit 2.4.19. Første transaktion i en raket skal leveres på SAFE når raketten købes. De efterfølgende transaktioner leveres på SAFE én for én, hvis den foregående transaktion er en gevinst.

2.4.4. Trio (og SuperTrio)

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>
2	NummerTo	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>
3	NummerTre	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 3 tal. Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen,

Hest 2 på 2. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 3 og 4 på 3. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

<ResultatGrundlagListe>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,2,3</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,2,4</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

</ResultatGrundlagListe>

2.4.5. Tvilling

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>
2	NummerTo	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Eftersom Tvilling er uafhængig af rækkefølge, hvorfor der skal rapporteres flere vinderkombinationer som vinderrækker.

Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen. Der skal leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 2 og 3 på 2. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>3,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

NB: Såfremt tilladelsesindehaver også regner spil på hest 2 og 3 som gevinstgivende, skal denne selvfølgelig også fremgå (altså hvis kravet er begge er i Top 2, snarere end at finde vinder og toer).

2.4.6. Komb

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>
2	NummerTo	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Komb er afhængig af rækkefølge. Eksempel:

Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen. Der skal leveres følgende vinderrækker:

vinderrækker:

<ResultatGrundlagListe>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

</ResultatGrundlagListe>

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 2 og 3 på 2. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

<ResultatGrundlagListe>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,3</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

</ResultatGrundlagListe>

2.4.7. DD (DagensDubbel og LunchDubbel)

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnum- mer 1-20</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1 og Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2. Der skal leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1 og der er dødt løb mellem Hest 1 og 2 på 1. pladsen i løb 2. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.8. V4

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReservehesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 4 tal. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 4. Der skal leveres følgende vinderrækker:

<ResultatGrundlagListe>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,1,1,1</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

</ResultatGrundlagListe>

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og der er dødt løb mellem Hest 1 og Hest 2 på 1. pladsen i løb 4. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

<ResultatGrundlagListe>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,1,1,1</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

<ResultatGrundlag>

<PuljespilVinderRække>1,1,1,2</PuljespilVinderRække>

</ResultatGrundlag>

</ResultatGrundlagListe>

2.4.9. V5

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReservehesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
5	VinderAfdeling5	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 5 tal i stedet for 4.

2.4.10. V64

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReservehesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
5	VinderAfdeling5	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
6	VinderAfdeling6	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1- Alle 6 Rigtige
2	Præmiepulje 2- 5 af 6 Rigtige
3	Præmiepulje 3- 4 af 6 Rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 6 tal i stedet for 4.

I transaktioner udfyldes "KunToppulje med "1" såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med "0".

2.4.13. V65

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReservehesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
5	VinderAfdeling5	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
6	VinderAfdeling6	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1-Alle 6 Rigtige
2	Præmiepulje 2-5 af 6 Rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 6 tal i stedet for 4.

I transaktioner udfyldes "KunToppulje med "1" såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med "0".

2.4.14. V75

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReservehesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
5	VinderAfdeling5	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
6	VinderAfdeling6	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
7	VinderAfdeling7	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1-Alle 7 Rigtige
2	Præmiepulje 2-6 af 7 Rigtige
3	Præmiepulje 3-5 af 7 Rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 7 tal i stedet for 4.

I transaktioner udfyldes "KunToppulje med "1" såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med "0".

2.4.15. V86

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

GenerelSpilNøgle				
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	ReserhesteAutomatisk
1	VinderAfdeling1	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
2	VinderAfdeling2	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
3	VinderAfdeling3	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
4	VinderAfdeling4	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
5	VinderAfdeling5	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
6	VinderAfdeling6	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
7	VinderAfdeling7	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>
8	VinderAfdeling8	<i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>specifikt løbsnummer 1-20</i>	<i>kommasepareret liste</i>

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1- Alle 8 Rigtige
2	Præmiepulje 2-7 af 8 Rigtige
3	Præmiepulje 3-6 af 8 Rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 8 tal i stedet for 4.

I transaktioner udfyldes "KunToppulje med "1" såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med "0".

2.4.16. Håndtering af tilbagebetaling

Efter spilreglerne er der forskellige regler for hvornår indskud i et spil tilbagebetales. Dette sker eksempelvis i Trio, hvis der kommer færre end 4 deltagere til start. Tilbagebetaling skal håndteres i standard records ved at alle transaktioner annulleres og der fremsendes en slutstruktur med tom vinderrække:

```
<ResultatGrundlagListe>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække/>  
</ResultatGrundlag>  
</ResultatGrundlagListe>
```

Såfremt enkelte spillere skal have deres indskud tilbage, fx hvis deres hest(e) ikke stiller til start, fremsendes de relevante rækker som annulleringer. I dette tilfælde sendes naturligvis ikke en tom vinderrække – og dem der får indskud tilbage skal ikke optælles som vindere af gevinstpulje.

2.4.17. Nedskalering af V5 og V4

Efter spilreglerne (gældende før 1. januar 2018 på monopolet) ændres V5 til V4, hvis der ikke er vindere, og på samme måde ændres V4 til V3. Dette håndteres ved anvendelse af spørgsmålstegn som wild-card character for den manglende position i vinderrækken. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 2 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 3 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og Hest 4 kommer ind på 1. pladsen i løb 4.

Det viser sig at der ikke er spillere der har 4 rigtige, hvorfor der i stedet skal rapporteres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,3,?</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,?,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,?,3,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>?,2,3,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Det bemærkes, at der ved denne nedskalering IKKE skal rapporteres som den nedskalerede størrelse (V4/V3), men efter den oprindelige – således at transaktioner fortsat er gældende.

Såfremt enkelte afdelinger aflyses, oplyses vinderen af de aflyste løb også som "?". Så hvis 3. løb ovenfor i stedet blev aflyst rapporteres

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,?,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.18. Håndtering af SpillerInformationIdentifikation

Som øvrige liberale væddemål.

2.4.19. Spillede rækker rapporteret i system

Med henblik på at reducere antallet af rækker i standard records samt at kunne beregne korrekte reserveheste, kan spillede rækker rapporteres i et system.

Nedenstående eksempel viser hvordan rækkerne skal rapporteres.
En kunde har spillet et V65 system med følgende markeringer:

Løb 5 hest 5 eller 9

Løb 6 hest 2 eller 6

Løb 7 hest 5

Løb 8 hest 4 eller 5 eller 10

Løb 9 hest 1 eller 12 eller 13

Løb 10 hest 7 eller 8

I Tilladelsesindehavers system bliver der formentlig gemt 6 rækker, der ser således ud:

1 5 5,9

2 6 2,6

3 7 5

4 8 4,5,10

5 9 1,12,13

6 10 7,8

Når systemet pakkes ud så bliver det til række1*række2*række3*række4*række5*række6.

I dette tilfælde 72 rækker.

Her er de første rækker udpakket:

5,2,5,4,1,7

9,2,5,4,1,7

5,6,5,4,1,7

9,6,5,4,1,7

...

De spillede rækker skal rapporteres (hvis pakning vælges) således i standard records, hvor RækkeNummer angiver Nøgle-Nummeret i GenerelSpilNøgle og RækkeSpilkombinationer angiver de spillede heste i den givne afdeling:

<SpilkombinationerListe>

<Spilkombinationer>

<RækkeNummer>1</RækkeNummer>

<RækkeSpilkombinationer>5,9</RækkeSpilkombinationer>

</Spilkombinationer>

<Spilkombinationer>

<RækkeNummer>2</RækkeNummer>

<RækkeSpilkombinationer>2,6</RækkeSpilkombinationer>

</Spilkombinationer>

<Spilkombinationer>

```
<RækkeNummer>3</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>5</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>4</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,5,10</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>5</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>1,12,13</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>6</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>7,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
</SpilkombinationerListe>
```

Det bemærkes, at såfremt pakning af V-spil IKKE vælges, skal reservelisten være korrekt for den enkelte række – Spillemyndigheden er ikke overbevist om, at dette overhovedet er muligt (og det er tilladelsesindehavers ansvar, at det indsendte er korrekt). Alternativet er sende annulleringer og gensende række hver gang en reservehest aktiveres.

Omvendt bemærkes at spilles ”heste” 4,6,8 til alle placeringer i trio (som eksempel på spil der drejer sig om et enkelt løb)

```
<SpilkombinationerListe>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>1</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>2</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>3</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
</SpilkombinationerListe>
```

SKAL det oplyses, at der er 6 ($3*2*1$) rækker og ikke 27 ($3*3*3$) som man ville få ved at ”gange ud”. Det bemærkes at de ikke-eksisterende 21 rækker svarer til kombinationer der ikke kan give gevinst (eksempel: {4,6,4} er umulig, da hest 4 ikke både kan blive nr. 1 og nr. 3).

2.4.20 Generelt om ”Antal Rækker” i forskellige strukturer

I slutstruktur omtales beløb der er satset hos tilladelsesindehaveren (IndskudSpilTillIndh), og antal rækker (AntalRækkerTillIndh). Her skal ”antal rækker” forstås således at det er ift. en bestemt rækkepris (der kan findes ved division af indskud med antal rækker). Det er fx ift. denne rækkepris at ”GevinstPuljeBeløbPerRække” skal forstås. Da alle felter med ”antal rækker” skal være heltallige skal der vælges tilpas lav ”rækkepris” til at disse bliver heltallige (eksempel: hvis man kan spille for 2 kr. eller 5 kr., kan rækkeprisen ikke sættes lavere end 1 kr.) Endvidere gælder for spil hvor der er mulighed for kun at spille efter toppuljen: antal rækker der er spillet skal opgøres efter princippet ovenfor. Men når antallet af vindere skal tælles (AntalGevinsterTillIndh), skal der selvfølgelig vægtes efter om der kun er spillet efter toppuljen. Rækker der kun er spillet efter toppuljen ganges med en faktor (100 divideret med toppuljens Gevinstprocent) - hvis denne faktor ikke er heltallig, skal der i fastsættelsen af rækkeprisen tages højde for dette (eksempel: et spil har indsats på 1 kr. pr. række. Men faktoren for toppuljen er 2,5 [toppuljen udgør 40% af gevinsterne] – dermed skal antallet af rækker altid være lige, inden der evt. skal ganges op, så rækkeprisen kan højst være 0,50kr.).

I transaktioner står ”antal rækker” og ”indsats”. Her skal ”antal rækker” betyde hvor mange rækker der er vist ”nedenfor”. Det betyder, at hvis der for et spil i slutstruktur er en underforstået rækkepris på 10 kr., og spilleren satser 200 kr. i alt på 2 ”heste”, angives ”antal rækker” som 2, og ”indsats” som ”200” (i stedet for at tilladelsesindehaveren indberetter hver af de 2 heste 10 gange hver).

I startstruktur skal gevinstpuljeprocent rapporteres. I tilfældet hvor kun spil efter toppuljen er muligt fastsættes gevinstpuljeprocenten, som den ville være, hvis ingen spillede efter toppuljen (den skal ikke justeres efter hvad spillerne faktisk spiller).