



## Praktische Toelichting

### Doel

In dit document wordt een praktische toelichting gegeven t.b.v. het aanleveren van data aan de CDB door spelaanbieders (vergunninghouders kansspelen op afstand). De inhoud van dit document is gebaseerd op het datamodel 1.1 en de praktijkervaringen van Ksa en de terugkoppelingen van de spelaanbieders actief in de Nederlandse markt. Deze toelichting is bedoeld om spelaanbieders te ondersteunen in het ontwerp, bouw en beheer van hun CDB's. Deze toelichting wordt regelmatig bijgewerkt met nieuwe inzichten.

### 1. Nieuwe velden en waarden datamodel versie 1.1 ten opzichte van 1.01

Het datamodel 1.1 omvat diverse updates aan aanscherpingen waaronder de introductie van vijf nieuwe velden en drie nieuw toegestane enumeraties. Voor het gemak zijn deze velden en enumeraties hieronder opgesomd:

Vijf nieuwe velden:

Tabel / XML	Veld
WOK_Player_Account_Transaction	Transaction_Status
WWFT_Player_Account_Transaction	Transaction_Status
WOK_Game_Session	Game_Session_Rounds
WOK_Game_Session	Game_Session_Rounds_Won
WOK_Bet	Bet_Status

Drie nieuwe toegestane waarden in enumeraties:

Tabel / XML	Veld	Waarde
WOK_Player_Account_Transaction	transaction_type	void_stake
WWFT_Player_Account_Transaction	transaction_type	void_stake
WOK_Game	game_type	VIRTUAL_SPORTS

### 2. Void\_Stake

Deze sectie beschrijft het gebruik van transacties van het type VOID\_STAKE in combinatie met reguliere spellen. Voor het gebruik van VOID\_STAKE in combinatie met toernooien zie sectie "Rapporteren van (poker)toernooien".

Bij reguliere games moet VOID\_STAKE gebruikt worden als de speler wel een inzet heeft gedaan, er nog geen uitslag van de spelronde is en het spel afgebroken/beëindigd wordt.

#### Voorbeeld scenario: Lange timeout op games i.v.m. preventie fraude

Voorbeeld scenario:

- Speler start Black Jack en zet per ronde €50 in.
- Speler krijgt slechte kaarten. Om het geld niet kwijt te raken sluit de speler de browser/app af.
- Na 30 minuten stop de spelsessie.
- Speler heeft tot 30 dagen de tijd om het spel alsnog weer op te starten en af te maken
- Na 30 dagen wordt het spel afgebroken en krijgt de speler zijn geld terug / of het spel wordt toch voortgezet binnen 30 dagen. Deze 30 dagen termijn is afhankelijk van de inrichting van de aanbieder. Het is geen verplichting om deze termijn in te bouwen of op 30 dagen te zetten.

Uitwerking:

- Game\_session loopt van start spel tot 30 minuten na (onverwacht) sluiten browser/app
- Game\_session heeft 2 transacties: STAKE van €50 euro en een VOID\_STAKE van €50 in het geval de speler tijdens de eerste hand al uit is gelogd. Dat is ook het moment dat de data gestuurd wordt.
- Stel dat de speler al 5 handen volledig heeft gespeeld, 2 x een winst van €100 heeft gehaald en bij de 6<sup>e</sup> hand stopt. Dan verwachten we een stake van €300 (6 x €50), een winning van €200 (2 x €100) en een void\_stake van €50 (de inzet op de zesde hand).
- Wordt het spel toch voortgezet binnen 30 dagen is dit een nieuwe game session waarbij automatisch ook een STAKE wordt uitgevoerd die gelijk is aan de VOID\_STAKE van de vorige game\_session. In dit voorbeeld €50. Er wordt dus opnieuw een €50 euro aan stake, omdat de initiële inzet van deze €50 voided is.

De void\_stake is altijd gelijk aan hetgeen er ingezet is in de laatste hand tijdens het spel. Het idee is dat als een speler het spel niet voorziet (dus niet 4e bullit doet) er geen additionele registraties in CDB terecht komen en we ook niet eindeloos willen wachten tot de data verstuurd wordt. Vanuit ons gezien zijn het als het ware 2 verschillende spellen die gespeeld worden wanneer de speler het spel wel binnen de gestelde termijn weer opnieuw opent.

### 3. UTC tijdzone

UTC is de enige gebruikte tijdzone. Eventueel voorkomende CET tijdzones in de documentatie is het gevolg van een tikfout en zou UTC moeten zijn.

### 4. Transacties door spelers met status Trial

De spelers met status Trial mogen enkel transacties uitvoeren in het kader van de verificatie procedure van hun spelersaccount.

### 5. Wijzigen van de naam van een spel

Een wijziging in een spelnaam moet real-time gerapporteerd worden volgens trigger 4 (en niet trigger 3).

Hoe de naam van een spel gewijzigd wordt in het systeem zelf, is aan de aanbieder te bepalen. Als het niet nodig is om het spel te deactiveren, dan is dat ook niet nodig. In de rapportages richting CDB echter dient u zeker te stellen dat er geen twee actieve spelnamen bestaan voor hetzelfde spel. Daarom moet u bij een naamswijziging, een record met de oude naam en de datum en tijd van het inactiveren insturen. Daaropvolgend moet u een tweede record insturen met daarin dezelfde Game ID maar met de nieuwe naam en de datum en tijd van de activatie. De verwachting is dat in de meeste gevallen de datum en tijd van de-activatie van het oude spel en activatie van het nieuwe spel gelijk zullen zijn.

Trigger 3 moet gebruikt worden wanneer een spel volledig teruggetrokken wordt uit het systeem hetzij voorgoed, het zij voor een lange periode.

### 6. Definitie Young\_Adult

De flag Young\_adult geldt voor alle spelers vanaf 18 jaar tot en met 23 jaar en 364 dagen oud.

### 7. Paused delivery / Missing file delivery

#### 7.1. Paused delivery

This delivery method is to be used when no data has been sent to CDB due to reasons like maintenance etc.

Once the CDB is up and running again, this method should be used to report the data from the moment the CDB was "paused".

Date	Explanation	Safe day folder
X	On date X certain activities have taken place through the "front-end" but as the CDB was inactivated, no reports have been sent to CDB.	-
Y	On Date Y the CDB is activated again. The dates within the XML's refer to date X and the report is placed in the month/day folder X	X

## 7.2. Missing file delivery

This method should be used when CDB is working and reports are delivered but because of any reasons one or more files have not been reported.

Date	Explanation	Safe day folder
X	On date X a certain report is triggered, but due to an issue the report has not been reported to the CDB	-
Y	On date Y the missing report is sent to CDB. The dates within the XML's still refer to date X but the report is placed in the month/day folder Y	Y

## 8. Trigger 1 wok\_player\_profile:

De eerste trigger volgens het datamodel 1.1 is:

*“Already present players at the first moment of operation of the data safe: At the first moment of operation”. “Frequency: Once, at the start of a new safe.”*

Hiermee wordt met het begrip safe de eerste ingebruikname van de CDB kluis bedoeld en niet bij elke nieuwe data safe ID. Ksa vraagt aanbieders namelijk ook om een nieuw data safe ID aan te maken wanneer er bijvoorbeeld een chain break is. Aanlevering van alle player\_profiles zorgt dan voor veel redundante data.

## 9. Using the bet\_status

Bij het plaatsen van een weddenschap moeten de volgende bestanden worden meegestuurd:

1. Een wok\_bet-bestand met alle weddenschappen, bet\_status BET\_PLACED en een verwijzing naar de Stake transactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. Een wok\_player\_account\_transaction en het bestand wwft\_player\_account\_transaction met die Stake transactie .
3. Een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile net na middernacht (trigger 4 wok\_player\_profile).

Nadat de weddenschap is geplaatst, zijn de volgende events mogelijk:

1. De weddenschap is bijgewerkt (zonder een gedeeltelijke uitbetaling)
2. De verloren weddenschap
3. De weddenschap is gewonnen
4. De weddenschap wordt gewonnen met een volledige uitbetaling
5. Een weddenschap wordt bijgewerkt met een gedeeltelijke uitbetaling
6. De weddenschap is gewonnen en daarna moet er een resettlement plaatsvinden
7. De weddenschap is verloren en daarna had het verlies een overwinning moeten zijn
8. De weddenschap is geannuleerd

### 9.1. De weddenschap is bijgewerkt (zonder een gedeeltelijke uitbetaling)

Een bijgewerkte weddenschap is alleen mogelijk voor weddenschappen die nog niet zijn afgehandeld of geannuleerd. De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen (de resterende en de bijgewerkte), bet\_status BET\_UPDATED en een verwijzing naar de Stake transactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. In dit geval is er geen transactie naar het spelersaccount. Als dit het enige is wat er die dag voor de speler gebeurt, dan moet u **GEEN** wok\_player\_profile bestand insturen net na middernacht.

### 9.2. De weddenschap is verloren

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de Stake transactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. In dit geval is er geen transactie naar het spelersaccount. Als dit het enige is wat er die dag voor de speler gebeurt, dan moet u **GEEN** wok\_player\_profile bestand insturen net na middernacht.

### 9.3. De weddenschap is gewonnen

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet EN de winnende transactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. De winnende transactie (een transactie met Transaction\_Type = WINNING) **WEL** insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand.
4. In dit geval is er een transactie van of naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de winnende transactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

### 9.4. De weddenschap is gewonnen met een volledige uitbetaling (full cash-out)

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet EN de uitbetalingstransactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. De uitbetalingstransactie (een transactie met Transaction\_Type = CASH\_OUT) **WEL** insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction-bestand
4. In dit geval is er een transactie naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de uitbetalingstransactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

### De weddenschap is bijgewerkt met een gedeeltelijke uitbetaling en hoe u weddenschappen kunt registreren na een gedeeltelijke uitbetaling

#### 9.5. Weddenschap bijgewerkt vanwege gedeeltelijke uitbetaling (partial cash-out)

Het verschil tussen een gedeeltelijke uitbetaling (partial cash-out) en een volledige uitbetaling (full cash-out) is dat u slechts een deel van het totale aanbod kunt laten uitbetalen, zodat de rest tot een goed einde komt. Er blijft dus minstens één bet\_part van de weddenschap openstaan en de weddenschap is nog niet volledig afgehandeld.

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_UPDATED en een verwijzing naar de inzet EN de gedeeltelijke uitbetalingstransactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. **WEL** de gedeeltelijke uitbetalingstransactie (een transactie met transactietype = CASH\_OUT) insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction-bestand.
4. In dit geval is er een transactie naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de uitbetalingstransactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

#### 9.6. Gebeurtenissen op de weddenschap na gedeeltelijke uitbetaling

In theorie kunnen alle hier genoemde situaties (annulering, update (met of zonder gedeeltelijke uitbetaling), vereffening (gewonnen, verloren, volledige uitbetaling, hervestiging) gebeuren nadat de gedeeltelijke uitbetaling is uitgevoerd, afhankelijk van de regels van de operator. afhankelijk van de situatie met de resterende weddenschappen, moeten de bestanden wok\_bet, wok\_player\_account\_transaction en wwft\_player\_account\_transaction op dezelfde manier worden behandeld voor de rest van de weddenschap. De verwijzing naar de inzet en de gedeeltelijke uitbetalingstransactie moeten in het wok\_bet-bestand blijven en hoeven niet opnieuw te worden verzonden in de bestanden wok\_player\_account\_transaction en wwft\_player\_account\_transaction.

#### 9.7. De weddenschap is gewonnen en daarna moet er een resettlement plaatsvinden

De situatie in dit geval is dat we alle gegevens al hebben ontvangen zoals beschreven in "Een weddenschap is gewonnen", "Een weddenschap is gewonnen met een volledige uitbetaling", "Een weddenschap is verloren" of "Weddenschap bijgewerkt vanwege gedeeltelijke uitbetaling (partial cash-out)". De weddenschap is dus al settled. Van tijd tot tijd worden duidelijke fouten gemaakt, hetzij door menselijke fouten of systeemfouten, en weddenschappen worden geaccepteerd tegen een prijs die wezenlijk verschilt van de prijs die beschikbaar is op de algemene markt of die duidelijk onjuist is gezien de kans dat de gebeurtenis plaatsvond op het moment dat de weddenschap werd afgesloten. geslagen. Er moet dus een wijziging plaatsvinden. Let op, in het geval van een resettlement wordt de uitkomst van de weddenschap (verlies of winst) NIET gewijzigd.

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet, de winnende of volledige uitbetalingstransactie en de hervestigingstransactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. De inzet en de winnende of volledige uitbetalingstransactie **NIET** opnieuw in het bestand wok\_player\_account\_transaction en wwft\_player\_account\_transaction, aangezien u die al hebt ingestuurd.
3. **WEL** de resettlementtransactie (een transactie met Transaction\_Type = RESETTLEMENT) insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand.
4. In dit geval is er een transactie naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de uitbetalingstransactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

#### 9.8. Een weddenschap is verloren en daarna had het verlies een overwinning moeten zijn

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Het originele wok\_bet-bestand met bet\_status BET\_SETTLED moet worden geannuleerd of vervangen:
  - a. Vervanging: Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet en de winnende transactie in de Bet\_Transaction sectie en een Replaced\_Record\_ID met de ID van het vervangen record.
  - b. OF een ksa\_cancellation-bestand dat verwijst naar het vorige wok\_bet-record en een nieuw wok\_bet-record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet en de winnende transactie in de Bet\_Transaction sectie
2. Stake transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien we dat al hebben.
3. **WEL** de nieuwe winnende transactie (een transactie met Transaction\_Type = WINNING) insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand.
4. In dit geval is er een transactie naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de winnende transactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

#### 9.9. Een weddenschap is gewonnen en daarna had de winst een verlies moeten zijn

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Het originele wok\_bet-bestand met bet\_status BET\_SETTLED moet worden geannuleerd of vervangen:

- a. Vervanging: Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de Stake transactie in de Bet\_Transaction sectie en een Replaced\_Record\_ID met de ID van het vervangen record.
  - b. OF een ksa\_cancellation-bestand dat verwijst naar het vorige wok\_bet-record en een nieuw wok\_bet-record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_SETTLED en een verwijzing naar de inzet en de winnende transactie in de Bet\_Transaction sectie
2. Stake transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien we dat al hebben.
  3. De originele winnende transactie (een transactie met Transaction\_Type = WINNING) in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand moet worden geannuleerd of vervangen door een Transaction\_Amount van 0. Let op, dit is de enige situatie waarin een transactiebedrag van 0 is toegestaan.
  4. In dit geval is er een transactie van het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de winnende transactie wordt geannuleerd of op 0 gezet), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

#### 9.10. De weddenschap is geannuleerd

De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Een nieuw wok\_bet record met hetzelfde Bet\_ID als in de geplaatste weddenschap met alle weddenschappen, bet\_status BET\_CANCELLED en een verwijzing naar de inzet EN de uitbetalingstransactie in de Bet\_Transaction sectie.
2. STAKE transactie **NIET** opnieuw in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction bestand, aangezien we dat al hebben.
3. **WEL** de uitbetalingstransactie (een transactie met Transaction\_Type = CASH\_OUT) insturen in het wok\_player\_account\_transaction en het wwft\_player\_account\_transaction-bestand
4. In dit geval is er een transactie naar het spelersaccount vanwege de afwikkeling van de weddenschap (de winnende transactie), dus u moet ook een bijgewerkt EOD\_Balance in het wok\_player\_profile insturen net na middernacht.

#### 10. Wok\_BET trigger: BET\_UPDATED

Een eerder aangegane weddenschap is bijgewerkt door bijvoorbeeld het verwijderen van een deel van de bet parts of door een gedeeltelijke uitbetaling.

BET\_UPDATED is een status voor dergelijke gevallen. Zonder de nieuwe trigger wordt de update niet aangeleverd, waardoor de bijbehorende transactie geen link krijgt met de betreffende bet.

De triggers bij het aanleveren van WOK\_BET zijn:

1. Een Bet is geplaatst en geaccepteerd.
2. Een bet is settled of geannuleerd
3. Een bet is bijgewerkt door bijvoorbeeld een gedeeltelijke cancellation of uitbetaling

#### 11. Resettlement met replacement of cancellation

(de gebruikte id's hieronder zijn geen geldige id's en dienen enkel ter illustratie)

Een weddenschap wordt gerapporteerd door WOK\_BET bestand met daarin:

```
bet id: betsport-0000-0000-0000-0000000000446
record_id: REC00000-0000-0000-0000-0000000000001.
player_profile: PLAY0000-0000-0000-0000-0000000000001
odds: 1:3
```

Transacties:

```
TRANS000-0000-0000-0000-0000000000001 (de "stake" transactie van -100)
```

TRANS000-0000-0000-0000-000000000002 (de “winning” transactie van 300).

In het WOK\_BET bestand zijn de transacties door middel van de transactie ID gelinkt aan zowel de wok\_Player\_account\_transaction als wwft\_player\_account\_transaction

Als er fouten ontdekt zijn, nadat deze bestanden verzonden zijn, moet een resettlement gedaan worden. Bijvoorbeeld als de odds 3.5 keer de stake hadden moeten zijn. In zo'n geval wordt er een nieuw wok\_bet bestand aangeleverd met een nieuwe record id, maar met hetzelfde Bet\_ID en dezelfde player\_id. Dit moet via de Replacement of de Cancellation methode van het initiële WOK\_BET bestand, omdat de odds gewijzigd zijn.

#### 11.1. Replacement methode

bet id: betsport-0000-0000-0000-0000000000446  
record\_id REC00000-0000-0000-0000-000000000002  
replaced\_record\_id: REC00000-0000-0000-0000-000000000001  
odds: 1:3,5  
player\_profile PLAY0000-0000-0000-0000-000000000001

Transacties:

TRANS000-0000-0000-0000-000000000001 (de “stake” transactie van -100)  
TRANS000-0000-0000-0000-000000000002 (de “winning” transactie van 300).  
TRANS000-0000-0000-0000-000000000003 (de resettlement transactie van 50)

De nieuwe resettlement transactie TRANS000-0000-0000-0000-000000000003 dient ook aangeleverd te worden in zowel wok\_player\_account\_transaction als in wwft\_player\_account\_transaction. De twee initiële transacties worden dus niet opnieuw aangeleverd aangezien ze onveranderd zijn.

#### 11.2. Cancellation methode

De replaced\_record\_ID blijft leeg en we verwachten een cancellation bestand dat de originele wok\_bet record cancelt. Wok\_bet en cancelled\_record\_id = REC00000-0000-0000-0000-000000000001. De rest is identiek aan de Replacement methode.

#### 11.3. Resettlement zonder replacement of cancellation

Het is mogelijk dat door een error de resettlement is uitgevoerd op data die niet aan Ksa is geleverd:

- Delta methode: als alle overige data in WOK\_BET ongewijzigd blijft, enkel een nieuwe transactie van de type resettlement moet toegevoegd worden aan WOK\_BET (nieuw record id en nieuwe transactie in de transactie sectie van WOK\_BET. De rest blijft ongewijzigd)
- Replacement of Cancellation methode: procedure is gelijk aan de Delta methode met het verschil dat er een replaced\_record\_id toegevoegd moet worden of een record in het cancellation bestand. De initiële odds blijven uiteraard ongewijzigd.

Zoals te zien, kunnen de replacement en cancellation methode gebruikt worden in gevallen waarbij WOK\_BET gewijzigd is nadat een bet settled is door een error.

Gebruik van resettlement transactie type bij andere situaties is niet mogelijk.

Als er geen sprake is van resettlement, maar het spelersaccount moet gedebiteerd/gecrediteerd worden door een andere reden, dan valt dit NIET onder resettlement transactie type.

Resettlement mag allen gebruikt worden wanneer een transactie gelinkt is aan een BET (zoals CASH\_OUT en VOID\_BET). Voor elk specifiek geval, gebruik de bijbehorende type zoals beschreven in het datamodel. Gevallen die niet door het datamodel gedekt worden, kunnen met OTHER aangeduid worden.

## 12. Rapporteren van (poker)toernooien

Het rapporteren van (poker)toernooien wijkt iets af van een reguliere (cash game poker) spel. Bij een regulier spel dient er enkel een game session met de gesommeerde inzetten (1 STAKE transactie) en eventuele winsten (1 WINNING transactie) verzonden te worden na afsluiten van het spel. Bij toernooien is het mogelijk dat spelers zich vooraf inschrijven op het toernooi. Tijdens het spelen is het mogelijk dat de speler lopende het toernooi meer geld inbrengt. Bijvoorbeeld in de vorm van een rebuy in het geval van poker.

Het toernooi eindigt voor de speler zodra hij uitgeschakeld is of als winnaar eindigt. Naast het regulier deelnemen aan het toernooi, is het ook mogelijk dat deelnemers afzien van deelname. In sommige situaties zijn hier kosten aan verbonden. Hieruit volgen de volgende scenario's:

1. Een speler schrijft zich in, neemt deel aan het toernooi en verlaat op enig moment, tijdens of na het toernooi, het toernooi;
2. Een speler schrijft zich in en ziet kosteloos af van deelname
3. Een speler schrijft zich in en ziet af van deelname waarbij kosten worden ingehouden

#### 12.1 Een speler schrijft zich in en speelt het toernooi

Transacties voor start van het toernooi moeten direct gerapporteerd worden, overige transacties op het moment dat het toernooi voor de speler eindigt. De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Bij inschrijving van een toernooi: een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type Other (nog NIET gekoppeld aan een game\_session)
2. Mocht de speler iets gewonnen hebben: Een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type WINNING
3. Eventuele rebuy's: gesommeerd tot een enkele WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type STAKE.
4. Nadat het toernooi voor de speler is beëindigd: Een WOK\_Game\_Session record. Hierbij wordt de tijd dat de speler in het toernooi zat aangehouden, niet de uiteindelijke duur van het gehele toernooi. Voor iedere speler wordt er dus in totaal 1 game\_session per toernooi gerapporteerd. Aan de game\_session van de speler worden de transactie ID's gekoppeld van:
  - a. de inschrijving uit punt 1 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type Other)
  - b. de winst uit punt 2 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type WINNING)
  - c. additionele inzet uit punt 3 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type STAKE)

#### 12.2 Een speler schrijft zich in en ziet kosteloos af van deelname

Bij het annuleren van deelname van een toernooi vloeit er geld terug naar de spelersrekening. De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Bij inschrijving van een toernooi: een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type Other
2. Bij annuleren deelname:
  - a. een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type VOID\_STAKE.
  - b. Een WOK\_Game\_Session met Game\_Session\_Rounds = 0, Game\_Session\_Rounds\_Won = 0
3. Aan de game\_session van de speler worden de transactie ID's gekoppeld van:
  - a. de inschrijving uit punt 1 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type Other)
  - b. het geretourneerde geld uit punt 2 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type VOID\_STAKE)

#### 12.3 Een speler schrijft zich in en ziet af van deelname waarbij kosten worden ingehouden

Bij het annuleren van deelname van een toernooi vloeit er geld terug naar de spelersrekening. In dit scenario wordt niet het volledige inschrijfgeld geretourneerd. De volgende bestanden moeten wel of niet worden verzonden:

1. Bij inschrijving van een toernooi: een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type Other
2. Bij annuleren deelname:
  - a. Een WOK\_Player\_Account\_Transaction en WWFT\_Player\_Account\_Transaction van het type VOID\_STAKE met het bedrag wat geretourneerd wordt naar de speler
  - b. Een WOK\_Game\_Session met Game\_Session\_Commission = het bedrag wat niet geretourneerd wordt naar de speler, Game\_Session\_Rounds = 0, Game\_Session\_Rounds\_Won = 0
3. Aan de game\_session van de speler worden de transactie ID's gekoppeld van:
  - a. de inschrijving uit punt 1 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type Other)
  - b. het geretourneerde geld uit punt 2 (WOK\_Player\_Account\_Transaction van het type VOID\_STAKE)