

**Elektrooniline Hasartmängu Aruandlus (EHMA)
X-tee teenuste spetsifikatsioon**

Dokumendi ajalugu

Kuupäev	Versioon	Kirjeldus	Autor
12.12.2011	1.02	EHMA spetsifikatsioon	Kirill Zõkov
28.07.2015	2.0	EHMA2	Kirill Zõkov, Merit Timmas
12.10.2015	2.1	Testimise protsessi kirjeldamine.	Kirill Zõkov, Merit Timmas

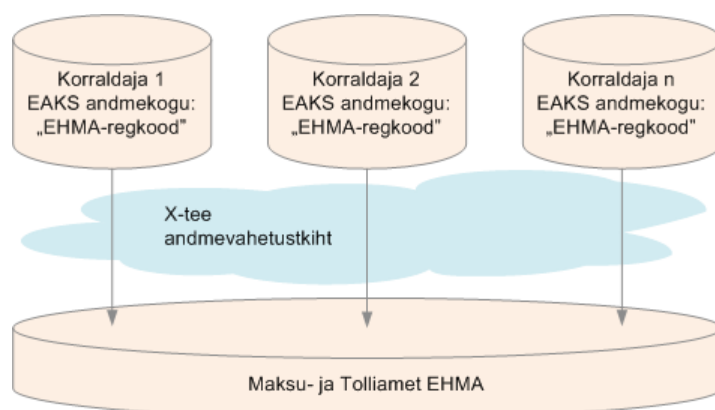
Sisukord

Sissejuhatus	4
EHMA teenused	4
Alusdokumendid.....	4
Üldised nõuded korraldaja EHMA IKT lahendusele.....	5
1. EHMAOMA.....	6
2. EHMAOML	8
3. EHMAKAM1	9
4. EHMAKAM2.....	10
5. EHMATUR1	11
6. EHMATUR2	12
7. EHMATUR3	13
8. EHMAOMT1	13
9. EHMAOMT2	14
10. EHMAATM1	15
11. EHMAATM2	16
12. EHMAATM3	17
13. EHMAMLR	17
14. EHMAAUDIT.....	18
LISA 1. XML päringute näidised	19
LISA 2. Hasartmängumaksu deklaratsiooni ja EHMA testimine Maksu- ja Tolliameti keskkonnas	23

Sissejuhatus

Vastavalt hasartmänguseadusele (HasMS § 58) on hasartmängukorraldaja (edaspidi korraldaja) kohustatud alates 01.01.2012 tagama Maksu- ja Tolliametile päringute tegemise võimaluse elektroonilisse arvestus- ja kontrollisüsteemi (edaspidi EAKS).

Elektrooniline hasartmängu aruandluse süsteem (EHMA) võimaldab Maksu- ja Tolliametil juurdepääsu korraldajate EAKS infosüsteemidele ja pärida hasartmängude andmeid üle andmevahetuskihi X-tee.



Joonis 1. EHMA süsteemi üldine arhitektuuriline ülesehitus.

Iga korraldajal on Riigi infosüsteemi haldussüsteemis (RIHA) registreeritud andmekogu ja võetud kasutusele Info- ja Kommunikatsioonitehnoloogiline lahendus infoteenuste osutamiseks Maksu- ja Tolliametile.

Andmekogu nimi on kujul: ehma-regkood (regkood on korraldaja äriregistri- või mitteresidendi kood, näiteks 'ehma-12345678').

EHMA teenused

EHMA teenused võimaldavad päringuid EAKS andmebaasi ja ühendamist Maksu- ja Tolliameti infosüsteemiga. Korraldaja peab arendama asjakohased EHMA teenused, st millist teenusega hõlmatud mängu korraldatakse või on soov lähiajal korraldada.

Alusdokumendid

1. Hasartmänguseadus (HasMS) www.riigiteataja.ee/akt/106012011011?leiaKehtiv
2. Hasartmängukorraldaja elektroonilises arvestus- ja kontrollisüsteemis registreeritavate andmete loetelu ja sisestamise kord ning elektroonilise arvestus- ja kontrollisüsteemi Maksu- ja Tolliameti infosüsteemiga ühendamise kord: <https://www.riigiteataja.ee/akt/126062012003?leiaKehtiv>
3. MTA kodulehel www.emta.ee/index.php?id=30025 EHMA teenuste spetsifikatsioon ja WSDL kirjeldus¹.
4. Juhend: hasartmängukorraldaja elektroonilise arvestus- ja kontrollisüsteemi (EAKS) registreerimine RIHAS:

¹ WSDL - Web Services Description Language (WSDL) 1.1 <http://www.w3.org/TR/wSDL>. EHMA WSDL on osa EHMA spetsifikatsioonist.

https://www.ria.ee/public/RIHA/EAKSi_kirjeldamine_juhend_v2.pdf

Üldised nõuded korraldaja EHMA IKT lahendusele

1. Süsteem vastab ISKE (www.ria.ee/iske) turvaklassile S2K1T2, korraldaja vastutab IKT lahenduses turvameetmete rakendamise eest sh. salastatus, käideldavus, terviklus.
2. Rahaühik on euro ja kõik summad peavad olema eurodes, number ümardatakse kaks kohta peale koma. Kui mängimise ajal/panuse tegemisel kasutatakse teist valuutat, siis korraldaja konverteerib selle Eesti Panga päevakursi alusel.
3. Kuupäeva ja kellaaja formaat: "aaaa-kk-ppTtt:mm:ss+00:00" (aaaa-aasta, kk-kuu, pp-päev, tt-tund, mm-minut, ss-sekund), GMT+0:00 ajaarvestusega. Kuupäeva formaat: "aaaa-kk-pp".
4. Kui korraldaja puhverdab (sh. osaliselt) EAKS andmeid, siis on kohustuslik esitada puhverdatud andmete loomise ja muutmise kuupäevad. ~~Andmeid võib puhverdada ainult sel juhul, kui EAKS originaalandmete päring ei ole tehniliselt võimalik.~~
5. EHMA registrite päringute vastustes kasutatavad kirjete/objektide ID-d peavad vastama korraldaja EAKS unikaalsetele identifikaatoritele.
6. Manuste Content-Transfer-Encoding on binary tüüpi (kui kasutatakse Content-Transfer-Encoding: binary, siis ei tohi kodeerida XML-i base64).
7. Kõikide andmeväljade täitmine on kohustuslik, kui ei ole näidatud teisiti.
8. Kõik numbrid peavad olema positiivsed.
9. PDF dokumendi faili nimi identifitseerib dokumenti; peab olema korraldaja süsteemis unikaalne; on tõstutundlik; võib sisaldada (ISO/IEC 10646 basic Latin alphabet) sümboleid, numbreid ja '_', tühikuid ei ole lubatud kasutada; peab algama faili loomise kuupäevaga kujul YYYYMMDD; sisaldab registrikoodi (regkood on korraldaja äriregistri- või mitteresidendi kood) ja laiendit '.pdf'. Näide: '20121224_12345678_... .pdf'.
10. Teenuse XML vormingus manused tuleb enne lisamist kokku pakkida GZIP failiks, PDF manuse korral ei ole pakkimine nõutud. Pakitud faili nimi näide: '20121224_12345678_... .gz'.
11. Mänguinventari registrite andmetes on alguse aeg inventari EAKS võrku ühendamise aeg ning lõpu aeg EAKS võrgust lahti ühendamise aeg. Muutmise kohta tuleb registreerida eraldi kirje.
12. Laevade puhul on aadressiks laeva nimi.
13. Eesti korraldaja on hasartmängukorraldaja, kes täidab hasartmänguseadusest tulenevaid nõudeid, sh. omab Eesti tegevusluba.
14. Mängija on füüsiline isik, kes osaleb hasartmängus Eesti korraldaja veebilehe või tarkvara kaudu.

X-tee päringu XML koosneb päisest ja kehast. Päisel on standardiseeritud struktuur.

<u>Päis element</u>	<u>Tüüp</u>	<u>Tähendus</u>
<u>asutus</u>	<u>string</u>	<u>Asutuse kood, kelle nimel teenuseid tarbitakse. EHMA puhul teenuse tarbija on EMTA (kood 70000349).</u>
<u>andmekogu</u>	<u>string</u>	<u>Andmekogu nimi. St: EHMA-korraldaja kood (n. EHMA-123456789).</u>

<u>isikukood</u>	<u>string</u>	<u>Päringu esitaja (füüsiline isik) isikukood, millele eelneb kahekohaline maa kood. Automatiseeritud protsessi puhul, protsessi omaniku (isik, kes vastutab organisatsioonis äriprotsessi eest) isikukood. Näiteks: EE37702026518.</u>
<u>id</u>	<u>string</u>	<u>Teenuse väljakutse unikaalne identifikaator. Näiteks: 8318c9e75932b97a43dafa982d3317af1963939a8a9892c0c437</u>
<u>nimi</u>	<u>string</u>	<u>Teenuse nimi. n. ehma-123456789.EHMAOMA.v1.</u>
<u>toimik</u>	<u>string</u>	<u>Esineb päises ajaloolistel põhjustel, kuid sisuliselt ei ole kasutusel.</u>

Tabel 1 Andmeteenuse header elemendid (allikas: RIA juhend, lk 8)

2016 aasta jooksul toimub MTA teenuste üleviimine X-tee versioonile 6, mille üheks tagajärjeks on see, et muutub sõnumite päise struktuur. Hasartmängumaksu elektroonilise deklareerimise süsteemi juurutamine on planeeritud 2016 aasta algusesse ning seetõttu on käesolevas spetsifikatsioonis väljatoodud näidised vana päise struktuuriga. Täpsemat infot x-tee versioon 6 ülemineku kohta leiab <https://www.ria.ee/xtee-v6-kasutuselevott>.

NB! X-tee riistvaraga ja tarkvaraga seotud küsimused tuleb suunata RIA-le (help@ria.ee).

EHMA TEENUSTE GRUPID

EHMA teenused jagunevad gruppidesse, vastavalt teenuse kasutamise iseloomule:

Mängitud mängude summad perioodi kohta:

- Mängud automaatidel ([EHMAOMA](#))
- Mängud laudadel ([EHMAOML](#))
- Kaughasartmängud ([EHMAKAM1](#))
- Õnnemänguturniirid ([EHMATUR1](#))
- Õnnemänguturniirid ([EHMATUR3](#), ringmängud)
- Täiendavad õnnemängud ([EHMAOMT1](#))

Mänguinventari registrid:

- Mänguautomaatide register ([EHMAATM1](#))
- Mänguautomaatide tarkvara register ([EHMAATM2](#))
- Dokument ([EHMAATM3](#))
- Mängulaudade register ([EHMAMLR](#))

Mängitud mängude detailandmed:

- Kaughasartmängude ülekanded ([EHMAKAM2](#))
- Õnnemänguturniirid ([EHMATUR2](#))
- Täiendavad õnnemängud ([EHMAOMT2](#))
- Muudetud andmed ([EHMAAUDIT](#))

Järgnevalt on esitatud EHMA teenuste kirjeldus, sisend- ja väljundandmete struktuur.

1. EHMAOMA

Teenus “Mängud automaatidel” (EHMAOMA) võimaldab pärida mänguautomaatide kohta perioodi summaarseid andmeid. Vajadusel on teenust võimalik kasutada ka elektrooniliste mängulaudade andmete edastamiseks, MTA ei võta arvesse elektrooniliste mängulaudade andmeid mänguautomaatide käibe arvutamisel.

Korraldaja ise otsustab millist teenust (kas OMA või OML) ta soovib kasutada elektrooniliste mängulaudade andmete esitamiseks.

ATM1/MLR registris toodud kasutusel olev inventaar (mänguautomaadid ja/või elektroonilised mängulauad) peab olema kajastatud OMA andmetes täpselt samas koosseisus.

Kui mänguautomaadi kasiinopäeva käive on 0, siis selle <slotid> -ga seotud <gameplay>, <drop>, <coinin> ja <coinout> kasiinopäeva andmed on ka 0.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Automaadi ID / Slot ID	<slotid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne</u> identifikaator e. korraldaja poolt mänguinventarile määratud number.
<u>Klassifikaator: mänguautomaat / elektrooniline mängulaud</u> <u>Classifier: gambling machine / gambling table</u>	<orgform>	string varchar2 (3)	<u>Võimalikud väärtused:</u> <u>a) mänguautomaat (OMA),</u> <u>b) elektrooniline mängulaud (OML).</u> <u>Kasutatakse elektrooniliste mängulaudade välja filtreerimiseks mänguautomaatide käibe arvutamisel.</u>
Mängitud mängude arv / Games played	<gameplay>	nonNegativeInteger number (10,0)	Mängitud mängude arv.
Automaati sisestatud summa / Drop	<drop>	decimal number (12,2)	Sisestatud raha või seda asendavate vahendite (näiteks žetoonid, tšekid) kogusumma.
Tehtud panuste summa / Coin in	<coinin>	decimal number (12,2)	Mängudes tehtud panuste (<i>credits</i>) kogusumma.
Saadud võitude summa / Coin out	<coinout>	decimal number (12,2)	Mängudes saadud võitude kogusumma.

2. EHMAOML

Teenus “Mängud laudadel” (EHMAOML) võimaldab pärida mängulaudade kohta perioodi summaarseid andmeid.

MLR registris toodud kasutusel olev inventaar peab olema kajastatud OML andmetes täpselt samas koosseisus.

Kui mängulaua kasiinopäeva käive on 0, siis selle <gametabid> -ga seotud <ofloat>, <cfloat> jt kasiinopäeva andmed on ka 0.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Laua ID / Game table ID	<gametabid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne</u> identifikaator e. korraldaja poolt mänguinventarile määratud number. ²
Žetoonide algväärtus / Opening float	<ofloat>	decimal number (12,2)	Mängulaua kasutamiseks olevate žetoonide väärtus mängukoha avamisel (<i>opening float</i>).
Žetoonide lõppväärtus / Closing float	<cfloat>	decimal number (12,2)	Mängulaua kasutamiseks olevate žetoonide väärtus mängukoha sulgemisel (<i>closing float</i>).
Žetoonide suurenemine / Fill	<fill>	decimal number (12,2)	Mängulaua andmed žetoonide koguväärtuse suurendamise kohta mängukoha lahtiolekuaja jooksul kassas (<i>fill</i>).
Žetoonide vähenemine / Credit	<credit>	decimal number (12,2)	Mängulaua andmed žetoonide koguväärtuse vähendamise kohta mängukoha lahtiolekuaja jooksul kassas (<i>credit</i>).
Žetoonide ostmine kliendi poolt / Drop	<drop>	decimal number (12,2)	Mängulaua sularahas või sularahata žetoonide ostu koondsumma (<i>drop</i>).
Saadud võitude summa / Net win	<netwin>	decimal number (12,2)	Mängulaua mängudes saadud võitude netosumma.

² Kui mängulaudade žetoon vahetatakse mängukoha kassas, siis käsitletakse kõiki sellel aadressil asuvate mängulaudade andmeid ühe mängulaua andmetena. Sel juhul peab olema sellel aadressil paiknev kassa identifitseeritud. Identifikaator peab sisaldama infot kassa asukoha kohta.

3. EHMAKAM1

Alates 01.06.2015 kasutatakse teenus ka toto andmete edastamiseks.

Teenus “Kaughasartmängud ja toto” (EHMAKAM1) võimaldab pärida toto ja hasartmängu liikide kaupa kaughasartmänguna korraldatud hasartmängude kohta perioodi summaarseid andmeid. Teenus täiendavaid õnnemänge ei hõlma.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Liik ja nimetus / Gaming class and type	<gametype>	string varchar2 (10)	Hasartmängu klassifikatsioon: 1) <u>KOM - õnnemängud;</u> 2) <u>KTO - toto;</u> 3) <u>KOS - osavusmängud.</u> 1) KOMATM – õnnemäng mänguautomaadid; 2) KOMLAU – õnnemäng mängulaua; 3) KOMLOT – õnnemäng loterii; 4) KTOENM – toto ennustusmäng; 5) KTOKIV – toto kihlvedu; 6) KTOTOS – toto totalisaator; 7) KOSOVM – osavusmäng; 8) KLOKLL – klassikaline loterii; 9) KLOKRL – kiirloterii.
Tehtud panuste summa / Total bets	<totalbet>	decimal number (12,2)	Mängudes tehtud panuste (credits) kogusumma.
Saadud võitude summa / Total wins	<totalwin>	decimal number (12,2)	Mängudes saadud võitude kogusumma.
Mängijate arv / Players number	<playerno>	nonNegativeInteger number (10,0)	Mängijate arv.

4. EHMAKAM2

Teenus “Kaughasartmängude **ja toto** ülekanded” (EHMAKAM2) võimaldab perioodi järgi pärida XML manusena **kaug**hasartmängude korraldaja ja mängijate vahel toimunud rahaülekannete andmeid. Tulemus on järjestatud ülekande kuupäeva järgi. Andmed tuleb esitada ainult edukalt teostatud ülekannete kohta.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund pakitud XML manusena

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Korraldaja arveldusarvele rahalistevahendite laekumise aeg / Deposit time	<depdate>	datetime	Ülekande aeg.
Korraldaja arvele kantud summa / Deposit amount	<depam>	decimal number (12,2)	Mängija poolt hasartmängukorraldaja arveldusarvele kantud summa.
Mängija arveldusarvele korraldajapoolne ülekande teostamise aeg / Withdraw time	<withddate>	datetime	Mängija taotlusel tema arveldusarvele tagasikantud ülekande toimumise aeg.
Mängija arvele kantud summa / Withdraw amount	<withdam>	decimal number (12,2)	Mängija taotlusel tema arveldusarvele tagasikantud summa.

5. EHMATUR1

Teenuse “Õnnemänguturniirid 1” (EHMATUR1) päringu tulemuseks on perioodi summeeritud andmed korraldatud õnnemänguturniiride (st. turniiri süsteemis toimuv mäng) kohta.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
<u>Korraldamise viis / Form of organisation</u>	<u><orgform></u>	<u>string</u> <u>varchar2 (3)</u>	<u>Korraldamise viis:</u> <u>a) klassikaline (KLA),</u> <u>b) kaughasartmäng (KAM).</u>
Osalustasust võidufondi minev summa / Amount deposited into pool	<poolam>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijate käest kogutud osalustasu kogusumma, mis läheb turniiri võidufondi.
Osalustasust korraldaja teenustasuks minev summa / Total rake	<totalrake>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijate käest kogutud kogutud osalustasu kogusumma, mis läheb korraldaja teenustasuks.
Väljamakstud summa / Total payouts	<totalpayo>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijatele võitudena väljamakstud kogusumma.

6. EHMATUR2

Teenus “Õnnemänguturniirid 2” (EHMATUR2) võimaldab pärida perioodil turniiri lõpu aja järgi õnnemänguturniiri (st. turniiri süsteemis toimuv mäng) andmeid XML manusena. Tulemus järjestatud turniiri lõpu aja järgi.

Kui korraldaja soovib kasutada TUR2 teenust HasMS §40 lg 2 kohtususe täitmiseks, siis ta peab tegutsema järgneval viisil:

- Sisestama kavandava turniiri andmeid oma süsteemi (turniiri aeg = tuleviku kuupäev, millal turniir peab toimima, asukoht = planeeritav asukoht, muud andmed = 0).
- Peale turniiri toimimist korrigeerima algseid andmeid.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund pakitud XML manusena

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Turniiri ID / Tournament ID	<tourid>	string varchar2 (25)	Unikaalne õnnemänguturniiri identifikaator korraldaja süsteemis nt “236300C”.
Turniiri nimetus / Tournament name	<tourname>	string varchar2 (250)	Turniiri nimetus.
Korraldamise viis / Form of organisation	<orgform>	string varchar2 (3)	Korraldamise viis: a) klassikaline (KLA), b) kaughasartmäng (KAM).
Turniiri alguse aeg / Tournament start time	<tourstart>	datetime	Turniiri alguse aeg..
Turniiri lõpu aeg / Tournament end time	<tourend>	datetime	Turniiri lõpu aeg
Võidu selgitamise koht / Tournament location	<tourloc>	string varchar2 (250)	Võidu selgitamise koht. KLA puhul füüsiline aadress, KAM puhul URL, mille kaudu isik pääses mängima.
Eesti korraldaja mängijate osavõtu arv / Participants number	<partno>	nonNegativeInteger number (10,0)	Eesti korraldaja mängijate osavõtu arv.
Osalustasust võidufondi minev summa / Amount deposited into pool	<poolam>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijate käest kogutud osalustasu kogusumma, mis läheb turniiri võidufondi.
Osalustasust korraldaja teenustasuks minev summa / Total rake	<totalrake>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijate käest kogutud osalustasu kogusumma, mis läheb korraldaja teenustasuks.
Võidufondi summa / Pricepool	<pricepool>	decimal number (12,2)	Turniiri võidufondi kogusumma.
Väljamakstud summa / Total payouts	<totalpayo>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijatele võitudena väljamakstud summa.

7. EHMATUR3

Teenuse “Õnnemänguturniirid 3” (EHMATUR3) päringu tulemuseks on perioodi summeeritud andmed korraldatud õnnemänguturniiride (st. mängija-mängija vahel toimuv ringmäng) kohta.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Korraldamise viis / Form of organisation	<orgform>	string varchar2 (3)	Õnnemänguturniiri korraldamise viis: a) klassikaline (KLA), b) kaughasartmäng (KAM).
Tehtud panuste summa / Total bets	<totalbet>	decimal number (12,2)	Kaughasartmängu (KAM) korral: Eesti korraldaja mängijate käest kogutud panuste bruto (panus + teenustasu) kogusumma. KLA korral on täitmata.
Osalustasust korraldaja teenustasuks minev summa / Total rake	<totalrake>	decimal number (12,2)	Eesti korraldaja mängijate poolt tehtud panuste alusel kogutud korraldaja teenustasu summa.
Väljamakstud summa / Total payouts	<totalpayo>	decimal number (12,2)	Kaughasartmängu (KAM) korral: Eesti korraldaja mängijatele võitudena väljamakstud summa. KLA korral on täitmata.

8. EHMAOMT1

Teenus “Täiendavad õnnemängud 1” (EHMAOMT1) võimaldab pärida perioodi kohta täiendavate õnnemängude summaarseid andmeid.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Väljamakstud võidud / Raffle payouts	<rafpayo>	decimal number (12,2)	Täiendavas õnnemängus saadud võitude kogusumma.
Täiendava õnnemängu loosimise viis / Drawing method of raffle	<orgform>	string varchar2 (3)	Võimalikud väärtused: a) klassikaline (KLA) b) kaughasartmäng (KAM) Kasutatakse maksukohustuse arvutamisel.

9. EHMAOMT2

Teenus “Täiendavad õnnemängud 2” (EHMAOMT2) võimaldab pärida perioodi kohta, võidu selgitamise aja järgi, kõikide täiendavate õnnemängude andmeid. Tulemus järjestatud võidu selgitamise aja järgi ja edastatud XML manusena. Täiendava õnnemängu mängimise tulemusel on mängijal võimalik võita kaks või rohkem erinevat võitu. Täiendava õnnemängu võit võib koguneda ka ainult ühe mänguautomaadi või -laua panuste arvelt. Kaughasartmänguna korraldatud täiendava õnnemängu andmed tuleb esitada juhul kui Eesti korraldaja mängija saab võidu.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00

Väljund pakitud XML manusena

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Täiendava õnnemängu ID / Raffle ID	<rafid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne</u> täiendava õnnemängu identifikaator korraldaja IS-s nt. “96312MY”.
<u>Täiendava õnnemängu loosimise viis / Drawing method of raffle</u>	<u><orgform></u>	<u>string varchar2 (3)</u>	<u>Võimalikud väärtused:</u> <u>a) klassikaline (KLA)</u> <u>b) kaughasartmäng (KAM)</u>
Täiendava õnnemängu nimetus / Name of raffle	<nameraf>	string varchar2 (250)	Täiendava õnnemängu nimetus.
<u>Mängitud õnnemängu nimetus / Name of played game</u>	<u><nameplayraf></u>	<u>string varchar2 (250)</u>	<u>Mängu nimi, mille mängimisega mängija sai täiendava võidu.</u> <u>Näiteks loos.</u>
Võidu selgumise aeg / Raffle time	<raftime>	datetime	Täiendava õnnemängu võidu selgitamise kuupäev ja kellaeg
Väljamakstud võidud / Raffle payouts	<rafpayo>	decimal number (12,2)	Täiendavas õnnemängus saadud võitude kogusumma.

10. EHMAATM1

Teenus “Mänguautomaatide register” (EHMAATM1) võimaldab pärida kasiinopäeva seisuga korraldaja mängukohtades kasutusel olevate mänguautomaatide registri andmed.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Kasiinopäev / Casino business day	<casinobday>	date	Korraldaja poolt defineeritav kasiinopäev.

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Automaadi ID / Slot ID	<slotid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne identifikaator, igal hetkel registris võib eksisteerida maksimaalselt üks kehtiv kirje.</u>
Automaadi seerianumber / Slot serial number	<slotno>	string varchar2 (100)	Seerianumber.
Automaadi mudeli number / Slot model number	<slotmno>	string varchar2 (100)	Mudeli number.
Automaadi valmistamise aeg / Slot manufacture date	<slotmfd>	date	Valmistamise aeg.
Automaadi tootja / Slot manufacturer	<slotmf>	string varchar2 (100)	Tootja nimi.
Automaadi dokumendi PDF faili nimi (ID) / Evidence of slot ownership PDF file name (ID)	<evidslotown>	string varchar2 (100)	Mänguautomaadi kasutusõigust tõendava dokumendi ära kiri.
Automaadi aadress ³ – linn / Slot address-city	<slotadc>	string varchar2 (100)	Asukoha aadress.
Automaadi aadress – tänav / Slot address-street	<slotadst>	string varchar2 (100)	
Automaadi aadress – maja nr / Slot address-nouse number	<slotadhno>	string varchar2 (100)	
Kasutuse alguse aeg / Use start time	<usestarttime>	datetime	Kasutuse alguse kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00
Kasutuse lõpu aeg ⁴ / Use end time	<useendtime>	datetime	Kasutuse lõpu kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00

³ Laeval asuva mänguautomaadi puhul aadressiks on laeva nimi. Laeva nimi sisestakse linna asemel, tänav ja maja nr on tühi.

⁴ Kasutuse lõpu aja väli ei ole kohustuslik, kui kasutus ei ole lõppenud.

11. EHMAATM2

Teenus “Mänguautomaatide tarkvara register” (EHMAATM2) võimaldab pärida kasiinopäeva seisuga korraldaja mängukohtade mänguautomaatides kasutusel oleva mänguautomaatide tarkvara registri andmed.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Kasiinopäev / Casino business day	<casinobday>	date	Korraldaja poolt defineeritav kasiinopäev.

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Mängu ID / Game ID	<gameid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne identifikaator, igal hetkel registris võib eksisteerida maksimaalselt üks kehtiv kirje.</u>
Mängu nimi / Game name	<gamename>	string varchar2 (100)	Mängu nimi, mis sisaldab ka tarkvara numbrit.
Mängu versiooni number / Game version / software number	<gameversofno>	string varchar2 (100)	Versiooni number.
Mängu soetamise aeg ⁵ / Game purchase date	<gamepurchd>	date	Mängu soetamise aeg.
Mängu tootja / Game manufacturer	<gamemnf>	string varchar2 (100)	Tootja nimi.
Vastavussertifikaadi number / Certificate of compliance number	<certcompno>	string varchar2 (100)	Sõltumatu eksperdi hinnangu number.
Vastavussertifikaadi kuupäev / Certificate of compliance date	<certcompd>	date	Sõltumatu eksperdi hinnangu väljastamise kuupäev.
Sõltumatu eksperdi nimi / Name of independent expert	<nameindpex>	string varchar2 (100)	Sõltumatu eksperdi nimi.
Vastavussertifikaadi PDF faili nimi (ID) / Assessment of independent expert PDF file name (ID)	<assindpex>	string varchar2 (100)	Sõltumatu eksperdi hinnangu ära kiri.
Mängu dokumendi PDF faili nimi (ID) / Evidence of game ownership PDF file name (ID)	<evidgameown>	string varchar2 (100)	Kasutusõigust tõendava dokumendi ära kiri.
Kasutuse alguse aeg / Use start time	<usestarttime>	datetime	Kasutuse alguse kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00
Kasutuse lõpu aeg ⁶ / Use end time	<useendtime>	datetime	Kasutuse lõpu kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00

⁵ HasMS eelnõus muutmisel endine “Valmistamise aeg”.

⁶ Kasutuse lõpu aja väli ei ole kohustuslik, kui kasutus ei ole lõppenud.

12. EHMAATM3

Teenus “Dokument” (EHMAATM3) võimaldab pärida faili nime järgi korraldaja mänguautomaatide registri või mänguautomaadi tarkvara registri koosseisus olevat PDF dokumenti.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Dokumendi PDF faili nimi (ID) / Document PDF file name (ID)	<filename>	string varchar2 (100)	Dokumendi PDF faili nimi / identifikaator (<evidslotown>; <evidgameown>; <assindpex>)

Väljund / Output

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Dokument / Document	<document>	MIME ⁷	Manusena edastatav fail võib olla mänguautomaadi soetamist või rentimist tõendava dokumendi ära kiri või mängu dokument või vastavussertifikaat. Fail peab olema PDF vormingus. Faili suurus ei tohi ületada 10 MB, samas tuleb tagada dokumendi loetavus. Content-Type: application/pdf Content-Transfer-Encoding: binary

13. EHMAMLR

Teenus “Mängulaudade register” (EHMAMLR) võimaldab pärida kasiinopäeva seisuga korraldaja mängukohtades kasutusel olevate õnnemängu mängulaudade registri andmed.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Kasiinopäev / Casino Business Day	<casinobday>	date	Korraldaja poolt defineeritav kasiinopäev.

Väljund

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Laua ID / Game table ID	<gametabid>	string varchar2 (25)	<u>Unikaalne identifikaator, igal hetkel registris võib eksisteerida maksimaalselt üks kehtiv kirje,</u>
Laua aadress ⁸ – linn / Game table address-City	<gametabadc>	string varchar2 (100)	Mängulaua asukoha aadress.
Laua aadress – tänav / Game table address-Street	<gametabadst>	string varchar2 (100)	
Laua aadress – maja nr / Game table address-House No	<gametabadhno>	string varchar2 (100)	
Kasutuse alguse aeg / Use start time	<usestarttime>	datetime	Kasutuse alguse kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00
Kasutuse lõpu aeg ⁹ / Use end time	<useendtime>	datetime	Kasutuse lõpu kuupäev ja kellaeg.

⁷ *Multipart Internet Mail Extensions*

⁸ Laeval asuva mängulaua puhul aadressiks on laeva nimi. Laeva nimi sisestakse linna asemel, tänav ja maja nr on tühi.

⁹ Kasutuse lõpu aja väli ei ole kohustuslik, kui kasutus ei ole lõppenud.

14. EHMAAUDIT

Teenus "Muudetud andmed" (EHMAAUDIT) võimaldab perioodi ja teenuse koodi järgi pärida, milliseid EAKS puhverandmebaasi kopeeritud andmeid on korraldaja hiljem muutnud. Vastus järjestatud kasiinopäeva ja andmete muutmise aja järgi.

Korraldaja võib kasutada EAKS puhverandmebaasi siis, kui tehnilistel põhjustel pole võimalik konkreetse teenuse osutamiseks andmeid pärida otse EAKS originaalbaasist. Sel juhul on korraldaja on kohustatud fikseerima EAKS puhverandmebaasis kirjete loomise ja viimase muutmise ajad.

Sisend

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Perioodi alguse kuupäev / Start date	<startd>	Date	Alates kasiinopäeva kellaajast aaaa-kk-ppT00:00:00+00:00
Perioodi lõpu kuupäev / End date	<endd>	Date	Kuni kasiinopäeva kellaajani aaaa-kk-ppT23:59:59+00:00
Teenuse kood / Service code	<servicecode>	String varchar2 (10)	Teenuse kood viitab teenusele, mis kasutab EAKS puhvrit. Teenuste koodid on: OMA - "Mängud automaatidel", OML - "Mängud laudadel", TURT - "Õnnemänguturniirid", TURR - "Ringmängud", OMT - "Täiendavad õnnemängud", KAM - "Kaughasartmängud".

Väljund pakitud XML manusena

Andmeväli	XML tag	Andmetüüp	Kommentaar
Kasiinopäev / Casino Business Day	<casinobday>	Date	Korraldaja poolt defineeritav kasiinopäev.
Objekti ID / Object ID	<objid>	String varchar2 (250)	Andmed, mille järgi on võimalik objekti üheselt identifitseerida. 1. TUR puhul ühe kaupa nende kirjete osas mida on muudetud, objekti ID on <tourid> 2. OMA puhul ühe automaadi kaupa, objekti ID on <slotid> 3. OML puhul ühe automaadi kaupa, objekti ID on <gametabid> 4. OMT puhul ühe mängu kaupa, objekti ID on <rafid> 5. KAM puhul objekti ID on <gametype>
Andmete loomise aeg / Created time	<createtime>	datetime	Kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00
Andmete muutmise aeg / Modified time	<moditime>	datetime	Kuupäev ja kellaeg. aaaa-kk-ppTt:mm:ss+00:00

LISA 1. XML päringute näidised

Järgnevalt on esitatud EHMA teenuste (OMA, OMT1, TUR1) XML näidised päringute ja vastuste kohta (need teenused muutuvad hasartmängumaksu deklareerimise elektroonilise lahenduse projektiga seonduvalt).

1. EHMAOMA teenuse päringu näidis

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123456</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAOMA.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMAOMA xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <keha>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </keha>
    </ehma:EHMAOMA>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

2. EHMAOMA teenuse vastuse näidis

```
?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123456</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAOMA.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMAOMAResponse xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <paring>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </paring>
      <keha>
        <oma>
          <slotid>100</slotid>
          <gameplay>312</gameplay>
          <drop>4980.00</drop>
          <coinin>239.00</coinin>
          <coinout>2257.00</coinout>
          <orgform>OML</orgform>
        </oma>
        <oma>
          <slotid>1036</slotid>
          <gameplay>311</gameplay>
          <drop>4305.00</drop>
          <coinin>1190.00</coinin>
          <coinout>412.00</coinout>
          <orgform>OMA</orgform>
        </oma>
      </keha>
    </ehma:EHMAOMAResponse>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

3. EHMAOMT1 teenuse päringu näidis

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123458</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAOMT1.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMAOMT1 xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <keha>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </keha>
    </ehma:EHMAOMT1>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

4. EHMAOMT1 teenuse vastuse näidis

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123458</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAOMT1.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMAOMT1Response xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <paring>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </paring>
      <keha>
        <omt1>
          <rafpayo>1028160</rafpayo>
          <orgform>KLA</orgform>
        </omt1>
        <omt1>
          <rafpayo>1028161.30</rafpayo>
          <orgform>KAM</orgform>
        </omt1>
      </keha>
    </ehma:EHMAOMT1Response>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

5. EHMATUR1 teenuse päringu näidis

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123457</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMATUR1.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMATUR1 xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <keha>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </keha>
    </ehma:EHMATUR1>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

```

    </ehma:EHMATUR1>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>

```

6. EHMATUR1 teenuse vastuse näidis

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123457</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMATUR1.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMATUR1Response xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <paring>
        <startd>2015-07-24</startd>
        <endd>2015-07-25</endd>
      </paring>
      <keha>
        <turl>
          <totalrake>6941</totalrake>
          <poolam>93991</poolam>
          <totalpayo>95501</totalpayo>
          <orgform>KLA</orgform>
        </turl>
        <turl>
          <totalrake>6940.38</totalrake>
          <poolam>93992.39</poolam>
          <totalpayo>95500.13</totalpayo>
          <orgform>KAM</orgform>
        </turl>
      </keha>
    </ehma:EHMATUR1Response>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>

```

Järgnevalt on esitatud EHMA teenuste (KAM2 ja ATM3) vastuste XML näidised (ei ole mõjutatud hasartmängumaksu deklareerimise elektroonilisest lahendusest):

7. EHMAATM3 teenuse vastuse näidis

Vastus on PDF manus.

```
--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24
```

```
Content-Type: text/xml; charset=UTF-8
```

```
Content-Transfer-Encoding: 8bit
```

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123457</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAATM3.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHMAATM3Response xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <paring>
        <filename>c1.pdf</filename>
      </paring>
      <keha>
        <document
href="cid:13392896630000011d2078dc1b98ab2a">c1.pdf</document>
      </keha>
    </ehma:EHMAATM3Response>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>

```

```

    </ehma:EHEMAATM3Response>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>

```

```

--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24
Content-Type: application/pdf
Content-Disposition: attachment; filename="c1.pdf"
Content-ID: <13392896630000011d2078dc1b98ab2a>
Content-Transfer-Encoding: binary

```

```

[PLAIN PDF BYTES HERE]
--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24--

```

8. EHMAKAM2 teenuse vastuse näidis

Vastus on pakitud XML manus.

```

--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24
Content-Type: text/xml; charset=UTF-8
Content-Transfer-Encoding: 8bit

```

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
  SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
  <SOAP-ENV:Header xmlns:xtee="http://x-tee.riik.ee/xsd/xtee.xsd">
    <xtee:asutus>70000349</xtee:asutus>
    <xtee:andmekogu>ehma-00000000</xtee:andmekogu>
    <xtee:isikukood>EE000000000000</xtee:isikukood>
    <xtee:id>123456</xtee:id>
    <xtee:nimi>ehma-00000000.EHMAKAM2.v1</xtee:nimi>
    <xtee:toimik>MTA andmepump</xtee:toimik>
  </SOAP-ENV:Header>
  <SOAP-ENV:Body>
    <ehma:EHEMAKAM2Response xmlns:ehma="http://producers.ehma-
00000000.xtee.riik.ee/producer/ehma-00000000">
      <paring>
        <startd>2011-11-01</startd>
        <endd>2011-11-10</endd>
      </paring>
      <keha>
        <suurus>171691</suurus>
        <manuseid href="cid:133927a23f000001643fcacd51614c16"/>
      </keha>
    </ehma:EHEMAKAM2Response>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>

```

```

--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24
Content-Type: application/octet-stream
Content-Disposition: attachment; filename="ehmakam2.xml.gz"
Content-ID: <133927a23f000001643fcacd51614c16>
Content-Transfer-Encoding: binary

```

```

[PLAIN GZIP BYTES HERE]
--=_133927a23f0000013e74fabcb9cbbd24--

```

LISA 2. Hasartmängumaksu deklaratsiooni (HMD) ja elektroonilise hasartmängu aruandluse (EHMA) testimine Maksu- ja Tolliameti keskkonnas

Testida on võimalik alates 15.10.15. Testimine toimub MTA koolituskeskkonnas. Koolituskeskkonna puhul on tegemist keskkonnaga, kus puuduvad ettevõtte kohta reaalsed andmed. Maksu- ja Tolliameti koolituskeskkonna sisenemiseks testijal peab olema Eestis väljastatud kehtivate turvasertifikaatidega ID-kaart ja ID-kaardi lugeja.

Testimise alustamiseks tuleb ettevõttel taotleda pääsuõigused koolituskeskkonda. Õiguste taotlemiseks palume saata e-kiri e-posti aadressile ehma@emta.ee. E-kirjas palume loetleda testijate nimed, perenimed, isikukoodid ning mainida ka planeeritav testimise periood.

Õiguste andmisest annab MTA teada e-kirjaga ja seejärel ettevõtte saab alustada testimisega.

Testida on võimalik HMD esitamist ja EHMA andmete uuendamist (MTA ja hasartmängukorraldaja andmebaaside sünkroniseerimist). Enne sünkroniseerimise protsessi käivitamist tuleb teha kindlaks, et vajalikud muudatused on juba teostatud hasartmängukorraldaja andmebaasis. Seejärel tuleb käivitada sünkroniseerimise protsess HMD kasutajaliidese kaudu.

Andmete sünkroniseerimine toimub EHMA X-tee teenuste abil. X-tee teenuste tarbimiseks (või pakkumiseks) hasartmängukorraldajal peab olema paigaldatud ja seadistatud X-tee turvaserver. **Testimiseks turvaserver peab olema suunatud MTA X-tee arenduskeskkonna vastu.** Täiendav info X-tee kohta on kättesaadav Riigi Infosüsteemi Ameti (RIA) kodulehelt. Turvaserveri seadistamisega seotud küsimused tuleb suunata RIA-le (help@ria.ee, tel. 6630230, tööaeg: E-N 8.30-17.00 ja R 8.30-16.00).

Testimisel ilmnenuid HMD vigade korral palume kirjeldada missuguse tegevuse käigus ja missugustel tingimustel ning ajaliselt millal viga tekkis ja edastada veateadete tekst koos ekraanipildiga aadressile ehma@emta.ee. Palume lisada ka kasutatava veebibrauseri nimetus ja versioon.