

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Einleitung	3
2.	Allgemeines	3
3.	Prüfung	4
4.	Schnittstelle (.pcs).....	5
4.1	Spielart LOTTO	5
4.2	Spielart TOTO	13
4.3	Spielart EUROMILLIONEN	19
5.	Downloadbares Prüfprogramm	25
5.1	Details	25
5.2	Eingangsprüfung	28
5.2.1	Dateityp	28
5.2.2	Format	29
5.2.3	Dateigröße.....	30
5.3	Syntax-Prüfung.....	30
5.3.1	Fehlende verpflichtende, unvollständige, nicht vorgesehene XML- Tags od. Tags in der falschen Reihenfolge.....	30
5.3.2	Unvollständige Tags	32
5.4	Inhalts-Prüfung.....	33

1. EINLEITUNG

Diese Schnittstellendokumentation beschreibt die Übertragung von elektronischen Tipps auf das Terminal in Ihrer Annahmestelle.

2. ALLGEMEINES

So einfach geht's: Erstellen Sie Ihre Tipps bequem zu Hause am PC und speichern Sie diese auf einem USB-Stick in einem vordefinierten Format als .pcs-Datei. Diese können anschließend mittels der neuen Schnittstelle ins Terminal in Ihrer Annahmestelle eingelesen werden.

Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht aller Produkte, die über diese Schnittstelle gespielt werden können:

	Joker	Torwette	LottoPlus
Lotto	JA	NEIN	JA
Toto	JA	JA	NEIN
EuroMillionen	JA	NEIN	NEIN

Die Spielarten TopTipp, LuckyDay, Zahlenlotto und Bingo werden nicht über die Schnittstelle angeboten.

Um eine erfolgreiche Tippabgabe in der Annahmestelle gewährleisten zu können, müssen die in diesem Dokument angeführten Definitionen genau eingehalten werden. Die Schnittstellenversion kann von Produkt zu Produkt unterschiedlich sein.

Bitte beachten Sie, dass das vorliegende Dokument die Definition für die Schnittstellenversion 3.0 für die Spielart Toto und die Schnittstellenversion 4.0 für die Spielarten Lotto und EuroMillionen enthält.

Die jeweils aktuelle Version der Schnittstellenbeschreibung finden Sie auf www.win2day.at zum Download.

3. PRÜFUNG

Die via USB-Stick abgegebenen Dateien werden beim Einlesen in das Terminal in Ihrer Annahmestelle hinsichtlich Inhalt und Syntax geprüft. Die Korrektur bzw. Änderung einer Datei, ist am Terminal nicht möglich. Diese kann nur auf einem PC durchgeführt werden. Verwenden Sie daher das auf www.win2day.at zum Download bereitgestellte Prüfprogramm checkPcs, um Ihre Datei bereits vor der Abgabe in der Annahmestelle zu überprüfen (siehe [5.Downloadbares Prüfprogramm](#)).

Um die Abgabe von fehlerhaften Dateien zu verhindern, müssen folgende Vorgaben eingehalten werden.


- Eingangsprüfung (siehe Kapitel [Eingangsprüfung](#))
- Syntaxprüfung (siehe Kapitel [Syntax-Prüfung](#))
- Inhaltsprüfung (siehe Kapitel [Inhalts-Prüfung](#))


4. SCHNITTSTELLE (.PCS)

Im Anhang nach Punkt 5.4 ist eine Erklärung zu den wichtigsten Fachbegriffen angeführt und im Anschluss an jede Spielart befindet sich ein Musterbeispiel (die exakte Zeichenfolge ist einzuhalten).

4.1 Spielart LOTTO

XML-Tag (Element einer XML-Datei)	Datentyp	Mögliche Werte	Detailbeschreibung
oelg			Mit „oelg“ wird der Beginn und das Ende der Datei gekennzeichnet („Root-Tag“).
versionsNr	alpha-nummerisch	4.0 (gültig ab 02.10.2017; Einführung von LottoPlus)	Versionsnummer der Schnittstellenbeschreibung. Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit auf www.win2day.at , ob Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung verwenden. Das vorliegende Dokument beschreibt die Definitionen für die Schnittstellen-Version 4.0. Die Schnittstellen-Version kann von Produkt zu Produkt unterschiedlich sein.

kundenNr	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999)	<p>Optional</p> <p>Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Kundennummer versehen werden. Die Annahmestelle kann damit die Dateien unterschiedlichen Kunden zuordnen.</p> <p>Die angeführte Kundennummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Kundennummer angegeben wird, steht an dieser Stelle „0“.</p> 
----------	---------------------------	--------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

spielID	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999)	<p>Optional</p> <p>Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Spielnummer versehen werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit mehrere .pcs-Dateien von einander zu unterscheiden.</p> <p>Die Spielnummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Spielnummer angegeben wird, so steht an dieser Stelle „0“.</p> 
---------	---------------------------	--------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

wsArt	numerisch	47	<p>Eine .pcs-Datei darf jeweils nur ein Produkt/Spielart enthalten. Zur Identifikation des Produkts/Spielart wird die Wettscheinart (wsArt) in Form einer 2-stelligen Nummer angegeben.</p> <p>47 = Lotto-Normal-Schein mit bis zu 10 Joker und LottoPlus</p>
tnDauer	numerisch	Wertebereich: (1 bis 10)	<p>Optional kann in einer .pcs-Datei die Teilnahmedauer angegeben werden. Wenn keine Angabe erfolgt, nehmen die Tipps an einer Ziehung teil (Defaultwert = 1).</p> <p>Lotto = 1 bis 10 Ziehungen</p>
joker		Joker ist spielbar	<p>Bei Lotto besteht die Möglichkeit zusätzlich Joker zu spielen. Mit „joker“ wird der Beginn und das Ende des Joker Spiels gekennzeichnet.</p> <p>Wenn kein Joker gespielt werden soll, so müssen die blau markierten Informationen weggelassen werden.</p>
anzahlJokerProSchein	numerisch	Wertebereich: (1 bis 10)	<p>Pro Schein können 1 bis 10 Joker Tipps gespielt werden. Wird zu Beginn der .pcs-Datei das Joker Spiel definiert, gilt diese Auswahl für alle Scheine in der .pcs-Datei.</p> <p>1 = 1 Joker Tipp je Schein 2 = 2 Joker Tipps je Schein 3 = 3 Joker Tipps je Schein : 10 = 10 Joker Tipps je Schein</p>

maximaleJokerAnzahl	numerisch	Optional Wertebereich: (1 bis 10000)	Optional kann angegeben werden, wie viele Joker Tipps maximal in einer .pcs-Datei gespielt werden sollen. Die Joker Tipps werden den Scheinen aufsteigend zugeordnet. Werden z.B. 10 Lotto Scheine gespielt und bei der AnzahlJokerProSchein 2 ausgewählt sowie für die maximaleJokerAnzahl 8 angegeben, so werden die ersten 4 Scheine jeweils mit 2 Joker Tipps je Schein gespielt und die weiteren 6 Scheine enthalten keine Joker Tipps. (Bei keiner Angabe einer maximalen Jokeranzahl wird die gewählte Anzahl an Joker Tipps auf allen Scheinen der .pcs-Datei gespielt).
lottoPlus	numerisch	Optional Wertebereich: (0 oder 1)	Optional besteht bei Lotto die Möglichkeit zusätzlich LottoPlus zu spielen. Diese Entscheidung betrifft alle Tipps in der .pcs-Datei (Defaultwert = 0). 0 = Nein (LottoPlus wird nicht gespielt) 1 = Ja (LottoPlus wird bei allen Lotto Tipps gespielt) Wenn LottoPlus nicht gespielt werden soll, kann die orange markierte Information weggelassen werden.
schein		schein	Mit „schein“ wird der Beginn und das Ende eines Scheins gekennzeichnet. Dieser ist bei Lotto mit maximal 12 Tipps pro Schein begrenzt.

lottoTipp	numerisch	<p>Wertebereich: (1 bis 45 je Lotto Tipp)</p> <p>6 Zahlen, jede Zahl darf pro Tipp nur 1 mal verwendet werden.</p> <p>2-stellig mit Komma getrennt in aufsteigender Reihenfolge</p>	<p>Pro Schein können 1 - 12 Tipps abgegeben werden.</p> <p>Pro Tipp sind 6 Lotto Zahlen 2-stellig mit Komma getrennt in aufsteigender Reihenfolge anzugeben.</p> <p>Beispiel: 01,02,19,34,41,45</p>
-----------	---------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

XML Beispiele

Inkl. Joker und LottoPlus

```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>1</spielID>
<wsArt>47</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<joker>
  <anzahlJokerProSchein>5</anzahlJokerProSchein>
  <maximaleJokerAnzahl>8</maximaleJokerAnzahl>
</joker>
<lottoPlus>1</lottoPlus>
<schein>
  <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,12,25,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>08,11,18,20,27,39</lottoTipp>
  <lottoTipp>03,16,23,27,38,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,12,14,21,31,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>04,07,11,33,36,40</lottoTipp>
  <lottoTipp>02,10,13,27,41,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>10,15,22,31,34,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>11,12,18,24,31,35</lottoTipp>
  <lottoTipp>07,14,19,28,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,12,24,27,39,41</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,10,20,30,40</lottoTipp>
</schein>
<schein>
  <lottoTipp>04,11,17,21,37,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,10,29,32,36,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,19,26,28,34,39</lottoTipp>
</schein>
</oelg>

```

- wenn kein Joker gespielt werden soll, so muss der blau gekennzeichnete Joker Teil weggelassen werden.
- wenn LottoPlus nicht gespielt werden soll, kann der orange gekennzeichnete LottoPlus Teil weggelassen werden.

Inkl. Joker jedoch ohne LottoPlus

```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>1</spielID>
<wsArt>47</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<joker>
  <anzahlJokerProSchein>5</anzahlJokerProSchein>
  <maximaleJokerAnzahl>8</maximaleJokerAnzahl>
</joker>
<lottoPlus>0</lottoPlus>
<schein>
  <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,12,25,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>08,11,18,20,27,39</lottoTipp>
  <lottoTipp>03,16,23,27,38,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,12,14,21,31,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>04,07,11,33,36,40</lottoTipp>
  <lottoTipp>02,10,13,27,41,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>10,15,22,31,34,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>11,12,18,24,31,35</lottoTipp>
  <lottoTipp>07,14,19,28,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,12,24,27,39,41</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,10,20,30,40</lottoTipp>
</schein>
<schein>
  <lottoTipp>04,11,17,21,37,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,10,29,32,36,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,19,26,28,34,39</lottoTipp>
</schein>
</oelg>

```

wenn kein Joker gespielt werden soll, so muss der blau gekennzeichnete Joker Teil weggelassen werden.

wenn LottoPlus nicht gespielt werden soll, kann der orange gekennzeichnete LottoPlus Teil auch weggelassen werden.

Exkl. Joker und LottoPlus


```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>1</spielID>
<wsArt>47</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<schein>
  <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,12,25,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>08,11,18,20,27,39</lottoTipp>
  <lottoTipp>03,16,23,27,38,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,12,14,21,31,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>04,07,11,33,36,40</lottoTipp>
  <lottoTipp>02,10,13,27,41,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>10,15,22,31,34,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>11,12,18,24,31,35</lottoTipp>
  <lottoTipp>07,14,19,28,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,12,24,27,39,41</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,10,20,30,40</lottoTipp>
</schein>
<schein>
  <lottoTipp>04,11,17,21,37,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,10,29,32,36,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,19,26,28,34,39</lottoTipp>
</schein>
</oelg>

```

4.2 Spielart TOTO

XML-Tag (Element einer XML-Datei)	Datentyp	Mögliche Werte	Detailbeschreibung
oelg			Mit „oelg“ werden der Beginn und das Ende der Datei gekennzeichnet („Root-Tag“).
versionsNr	alpha-nummerisch	3.0 (gültig ab 25. Jänner 2016)	Versionsnummer der Schnittstellenbeschreibung. Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit auf www.win2day.at , ob Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung verwenden. Das vorliegende Dokument beschreibt die Definitionen für die Schnittstellen-Version 3.0. Die Schnittstellen-Version kann von Produkt zu Produkt unterschiedlich sein.
kundenNr	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999)	Optional Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Kundennummer versehen werden. Die Annahmestelle kann damit die Dateien unterschiedlichen Kunden zuordnen. Die angeführte Kundennummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Kundennummer angegeben wird, steht an dieser Stelle „0“. 

spielID	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999) (ungleich 0)	Optional Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Spielnummer versehen werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit mehrere .pcs-Dateien von einander zu unterscheiden. Die Spielnummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Spielnummer angegeben wird, so steht an dieser Stelle „0“. 
---------	---------------------------	------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

wsArt	numerisch	28	<p>Eine .pcs-Datei darf jeweils nur ein Produkt/Spielart enthalten. Zur Identifikation des Produkts/Spielart wird die Wettscheinart (wsArt) in Form einer 2-stelligen Nummer angegeben.</p> <p>28 = Toto-Normal-Schein mit bis zu 10 Joker</p>
tnDauer	numerisch	Wertebereich: (1 bis 4)	<p>Optional kann in einer .pcs-Datei die Teilnahmedauer angegeben werden. Wenn keine Angabe erfolgt, nehmen die Tipps an einer Runde teil (Defaultwert = 1).</p> <p>Toto = 1 – 4 Runden</p>
joker		Joker ist spielbar	<p>Bei Toto besteht die Möglichkeit zusätzlich Joker zu spielen. Mit „joker“ werden der Beginn und das Ende des Joker Spiels gekennzeichnet.</p> <p>Wenn kein Joker gespielt werden soll, so müssen die blau markierten Informationen ganz weggelassen werden.</p>
anzahlJokerProSchein	numerisch	Wertebereich: (1 bis 10)	<p>Pro Schein können 1 bis 10 Joker Tipps gespielt werden. Wird zu Beginn der .pcs-Datei das Joker Spiel definiert, gilt diese Auswahl für alle Scheine in der .pcs-Datei.</p> <p>1 = 1 Joker Tipp je Schein 2 = 2 Joker Tipps je Schein 3 = 3 Joker Tipps je Schein : 10 = 10 Joker Tipps je Schein</p>

maximaleJokerAnzahl	numerisch	Optional Wertebereich: (1 bis 10000)	Optional kann angegeben werden, wie viele Joker Tipps maximal in einer .pcs-Datei gespielt werden sollen. Die Joker Tipps werden den Scheinen aufsteigend zugeordnet. Werden z.B. 10 Toto Scheine gespielt und bei der AnzahlJokerProSchein 2 ausgewählt sowie für die maximaleJokerAnzahl 8 angegeben, so werden die ersten 4 Scheine jeweils mit 2 Joker Tipps je Schein gespielt und die weiteren 6 Scheine enthalten keine Joker Tipps. (Bei keiner Angabe einer maximalen Jokeranzahl wird die gewählte Anzahl an Joker Tipps auf allen Scheinen der .pcs-Datei gespielt).
schein			Mit „schein“ wird der Beginn und das Ende eines Scheins gekennzeichnet. Dieser ist bei Toto mit maximal 13 Tipps pro Schein begrenzt.
totoTipp	alpha-nummerisch	Wertebereich: (1,2,X,- je Spielausgang) 18 Spielausgänge 1-stellig mit Komma getrennt	Pro Schein können 1-13 Tipps abgegeben werden. Pro Tipp sind 18 Spielausgänge 1-stellig mit Komma getrennt anzugeben. Es ist zu beachten, dass für die ersten fünf Spielpaarungen (Fixspiele), sowie für weitere acht aus dreizehn gewählten Spielpaarungen (Wahlspiele) ein 1,2,X Spielausgang angegeben werden muss. Für die verbliebenen Spielpaarungen muss ein „-“ (Bindestrich) angegeben werden. 1 = Sieg Heimmannschaft X = Unentschieden 2 = Sieg Auswärtsmannschaft - = Spielpaarung wurde nicht ausgewählt Beispiel: 2,X,1,1,1,1,-,X,1,-,-,X,2,-,2,2,-,X

torwetteTipp	alpha-nummerisch	Optional Mögliche Werte für Torzahlen: 0,1,2,+ (+ bedeutet „mehr als 2“) 2 Torzahlen für 5 Spiele mit Komma getrennt	Optional Bei Toto besteht die Möglichkeit zusätzlich Torwette zu spielen. Pro Schein kann maximal 1 TorwetteTipp abgegeben werden. Pro Tipp sind 5 Torwette Ergebnisse 2-stellig mit Komma getrennt anzugeben (+ bedeutet „mehr als 2 Tore“). Die rot markierte Information muss weggelassen werden, wenn kein TorwetteTipp gespielt werden soll. Beispiel: +1,00,21,22,01
--------------	----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

XML Beispiele

Inkl. Joker u. Torwette

```

<oelg>
<versionsNr>3.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>2</spielID>
<wsArt>28</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<joker>
  <anzahlJokerProSchein>1</anzahlJokerProSchein>
  <maximaleJokerAnzahl>1</maximaleJokerAnzahl>
</joker>
<schein>
  <totoTipp>2,X,1,1,1,1,-,-,X,1,-,X,-,2,2,2,X,-</totoTipp>
  <totoTipp>1,1,2,1,1,-,-,1,-,-,1,-,2,1,2,2,1,2</totoTipp>
  <totoTipp>1,X,1,1,1,2,X,X,2,2,-,-,-,2,1,X,-</totoTipp>
  <totoTipp>X,X,1,2,1,-,-,-,1,-,X,-,X,2,1,2,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>2,1,X,1,1,1,2,-,-,X,X,-,2,2,-,-,1,X</totoTipp>
  <totoTipp>2,X,1,1,X,1,2,X,1,1,-,-,2,-,2,-,1,-</totoTipp>
  <totoTipp>X,2,1,1,1,-,-,-,1,-,X,-,X,1,1,2,2,2</totoTipp>
  <totoTipp>2,1,1,2,1,1,X,-,-,X,-,1,-,1,2,-,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>X,2,1,1,1,X,-,-,-,-,X,1,2,X,2,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>X,1,X,1,1,1,X,1,2,-,-,2,2,1,-,1,-</totoTipp>
  <torwetteTipp>+1,00,21,12,11</torwetteTipp>
</schein>
<schein>
  <totoTipp>2,X,1,X,1,1,-,X,2,1,1,-,-,2,-,2,-,X,-</totoTipp>
</schein>
</oelg>

```

 wenn kein Joker gespielt werden soll, so muss der blau gekennzeichnete Joker Teil weggelassen werden.
 wenn keine Torwette gespielt werden soll, so muss der rot gekennzeichnete Torwette Teil weggelassen werden.

Exkl. Joker u. Torwette


```

<oelg>
<versionsNr>3.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>2</spielID>
<wsArt>28</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<schein>
  <totoTipp>2,X,1,1,1,1,-,-,X,1,-,X,-,2,2,2,X,-</totoTipp>
  <totoTipp>1,1,2,1,1,-,-,1,-,-,1,-,2,1,2,2,1,2</totoTipp>
  <totoTipp>1,X,1,1,1,2,X,X,2,2,-,-,-,2,1,X,-</totoTipp>
  <totoTipp>X,X,1,2,1,-,-,-,1,-,X,-,X,2,1,2,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>2,1,X,1,1,1,2,-,-,X,X,-,2,2,-,-,1,X</totoTipp>
  <totoTipp>2,X,1,1,X,1,2,X,1,1,-,-,2,-,2,-,1,-</totoTipp>
  <totoTipp>X,2,1,1,1,-,-,-,1,-,X,-,X,1,1,2,2,2</totoTipp>
  <totoTipp>2,1,1,2,1,1,X,-,-,X,-,1,-,1,2,-,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>X,2,1,1,1,X,-,-,-,-,X,1,2,X,2,2,X</totoTipp>
  <totoTipp>X,1,X,1,1,1,X,1,2,-,-,2,2,1,-,1,-</totoTipp>
</schein>
<schein>
  <totoTipp>2,X,1,X,1,1,-,X,2,1,1,-,-,2,-,2,-,X,-</totoTipp>
</schein>
</oelg>

```

4.3 Spielart EUROMILLIONEN

XML-Tag (Element einer XML-Datei)	Datentyp	Mögliche Werte	Detailbeschreibung
oelg			Mit „oelg“ werden der Beginn und das Ende der Datei gekennzeichnet („Root-Tag“).
versionsNr	alpha-nummerisch	4.0 (gültig ab 24. September 2016)	Versionsnummer der Schnittstellenbeschreibung. Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit auf www.win2day.at , ob Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung verwenden. Das vorliegende Dokument beschreibt die Definitionen für die Schnittstellen-Version 4.0. Die Schnittstellen-Version kann von Produkt zu Produkt unterschiedlich sein.
kundenNr	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999)	Optional Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Kundennummer versehen werden. Die Annahmestelle kann damit die Dateien unterschiedlichen Kunden zuordnen. Die angeführte Kundennummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Kundennummer angegeben wird, steht an dieser Stelle „0“. 

spielID	numerisch	Optional Wertebereich (1 bis 999999)	Optional Eine .pcs-Datei kann optional mit einer individuellen Spielnummer versehen werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit mehrere .pcs-Dateien von einander zu unterscheiden. Die Spielnummer wird auf der Quittung angedruckt. Wenn keine Spielnummer angegeben wird, so steht an dieser Stelle „0“. 
---------	---------------------------	--------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

wsArt	numerisch	34	<p>Eine .pcs-Datei darf jeweils nur ein Produkt/Spielart enthalten. Zur Identifikation des Produkts/Spielart wird die Wettscheinart (wsArt) in Form einer 2-stelligen Nummer angegeben.</p> <p>34 = EuroMillionen-Normal-Schein</p>
tnDauer	numerisch	Wertebereich: (1-10)	<p>Optional kann in einer .pcs-Datei die Teilnahmedauer angegeben werden. Wenn keine Angabe erfolgt, nehmen die Tipps an einer Ziehung teil (Defaultwert = 1).</p> <p>EuroMillionen = 1 bis 10 Ziehungen</p>
joker		Joker ist spielbar	<p>Bei EuroMillionen besteht die Möglichkeit zusätzlich Joker zu spielen.</p> <p>Mit „joker“ wird der Beginn und das Ende des Joker Spiels gekennzeichnet.</p> <p>Wenn kein Joker gespielt werden soll, so müssen die blau markierten Informationen ganz weggelassen werden.</p>
anzahlJokerProSchein	numerisch	Wertebereich: (1 bis 10)	<p>Pro Schein können 1 bis 10 Joker Tipps gespielt werden. Wird zu Beginn der .pcs-Datei das Joker Spiel definiert, gilt diese Auswahl für alle Scheine in der .pcs-Datei.</p> <p>1 = 1 Joker Tipp je Schein 2 = 2 Joker Tipps je Schein 3 = 3 Joker Tipps je Schein : 10 = 10 Joker Tipps je Schein</p>

maximaleJokerAnzahl	numerisch	Optional Wertebereich: (1 bis 10000)	Optional kann angegeben werden, wie viele Joker Tipps maximal in einer .pcs-Datei gespielt werden sollen. Die Joker Tipps werden den Scheinen aufsteigend zugeordnet. Werden z.B. 10 Scheine gespielt und bei der EuroMillionen AnzahlJokerProSchein 2 ausgewählt sowie für die maximaleJokerAnzahl 8 angegeben, so werden die ersten 4 Scheine jeweils mit 2 Joker Tipps je Schein gespielt und die weiteren 6 Scheine enthalten keine Joker Tipps. (Bei keiner Angabe einer maximalen Jokeranzahl wird die gewählte Anzahl an Joker Tipps auf allen Scheinen der .pcs-Datei gespielt).
schein			Mit „schein“ wird der Beginn und das Ende eines Scheins gekennzeichnet. Dieser ist bei EuroMillionen mit maximal 10 Tipps pro Schein begrenzt.
tipp			Mit „tipp“ wird der Beginn und das Ende eines Tipps gekennzeichnet. Dieser ist mit maximal 10 Tipps pro Schein begrenzt. Ein EuroMillionen Tipp erfordert die Angabe von 5 Zahlen im Zahlenfeld und 2 Zahlen im Sternenkreis.
emTippZahl	alpha-numerisch	Wertebereich: (1 bis 50 je EuroMillionen Zahl) 5 Zahlen aufsteigend 2-stellig mit Komma getrennt	Pro Tipp sind 5 Zahlen aus dem Zahlenfeld 2-stellig mit Komma getrennt in aufsteigender Reihenfolge anzugeben. Beispiel: 01,02,19,34,46

emTippStern	alpha-nummerisch	Wertebereich: (1 bis 12 je EuroMillionen Sternenzahl) 2 Sternenzahlen aufsteigend 2-stellig mit Komma getrennt	Pro Tipp sind 2 Zahlen aus dem Sternenkreis 2-stellig mit Komma getrennt in aufsteigender Reihenfolge anzugeben. Beispiel: 02,05
-------------	----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

XML Beispiele

Inkl. Joker

```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>6</spielID>
<wsArt>34</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<joker>
  <anzahlJokerProSchein>3</anzahlJokerProSchein>
  <maximaleJokerAnzahl>4</maximaleJokerAnzahl>
</joker>
<schein>
  <tipp>
    <emTippZahl>01,09,21,34,48</emTippZahl>
    <emTippStern>03,07</emTippStern>
  </tipp>
  <tipp>
    <emTippZahl>03,11,19,35,42</emTippZahl>
    <emTippStern>03,04</emTippStern>
  </tipp>
</schein>
<schein>
  <tipp>
    <emTippZahl>01,02,19,34,46</emTippZahl>
    <emTippStern>01,12</emTippStern>
  </tipp>
</schein>
</oelg>

```

wenn kein Joker gespielt werden soll, so muss der blau gekennzeichnete Joker Teil weggelassen werden.

Exkl. Joker

```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>6</spielID>
<wsArt>34</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<schein>
  <tipp>
    <emTippZahl>01,09,21,34,48</emTippZahl>
    <emTippStern>03,07</emTippStern>
  </tipp>
  <tipp>
    <emTippZahl>03,11,19,35,42</emTippZahl>
    <emTippStern>03,04</emTippStern>
  </tipp>
</schein>
<schein>
  <tipp>
    <emTippZahl>01,02,19,34,46</emTippZahl>
    <emTippStern>01,12</emTippStern>
  </tipp>
</schein>
</oelg>

```


5. DOWNLOADBARES PRÜFPROGRAMM

Das Prüfprogramm „checkPcs“ bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre .pcs-Datei vor der Abgabe in der Annahmestelle auf Korrektheit zu prüfen.

Das Prüfprogramm zeigt an, ob die Datei korrekt oder fehlerhaft ist. Ist die Datei fehlerhaft, so wird Ihnen der Ausschnitt der Datei, in dem sich der Fehler befindet, angezeigt. Der Fehler wird in diesem Ausschnitt mittels roter Markierung hervorgehoben.


Nach der Korrektur des Fehlers muss die Datei erneut geprüft werden, da stets nur der erste Fehler einer Datei durch das Prüfprogramm erfasst werden kann. Erst wenn die Meldung „Tipps korrekt. Datei nun spielbar.“ erscheint, kann die Datei erfolgreich in ihrer Annahmestelle abgegeben werden.

Das Prüfprogramm ist unter folgenden Betriebssystemen lauffähig:
Betriebssystem: Microsoft Windows XP oder höher

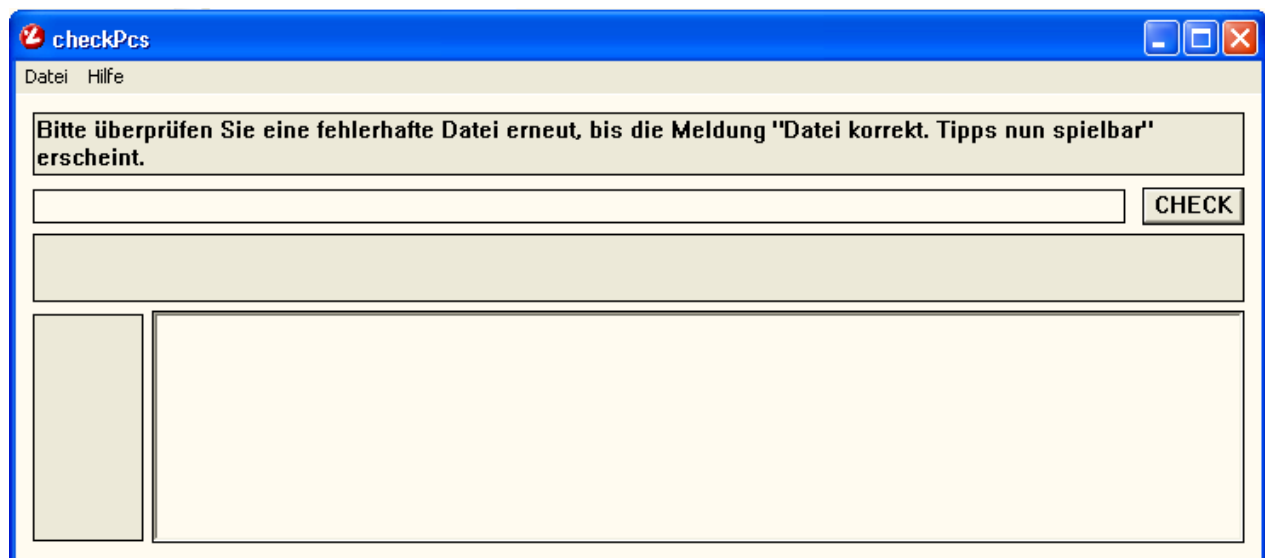
5.1 Details

Download u. Installation

Nach dem erfolgreichen Download des Prüfprogramms „checkPcs“ von www.win2day.at, befindet sich folgende Datei auf dem PC

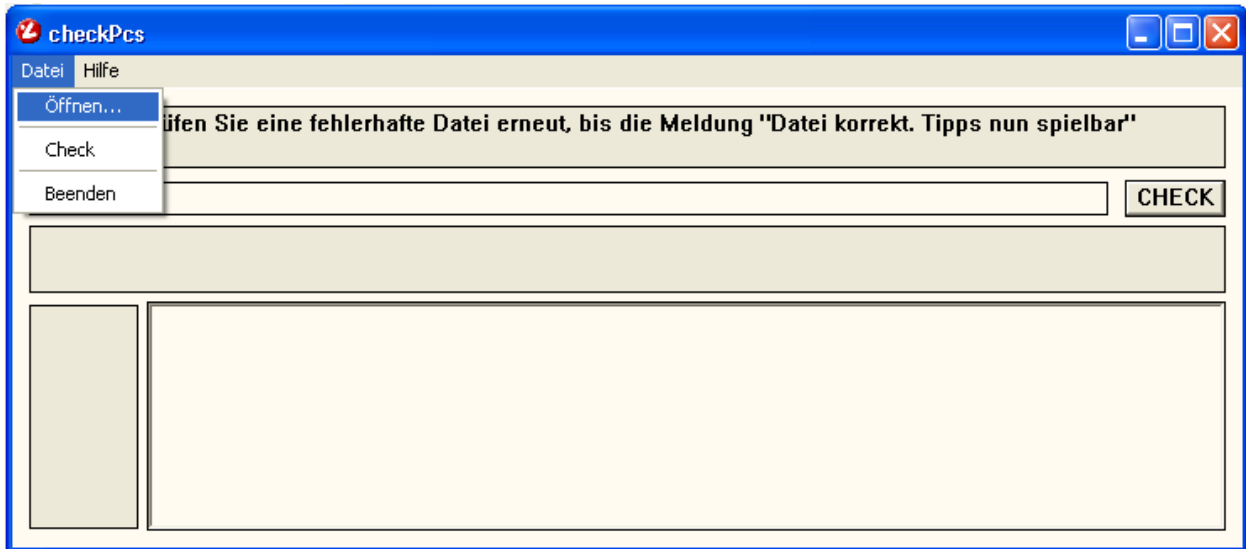
 checkPcs-9-2017.exe 08.08.2023 11:11 Anwendung

Folgende Startseite erscheint nach dem Ausführen dieser Datei mittels Doppelklick:

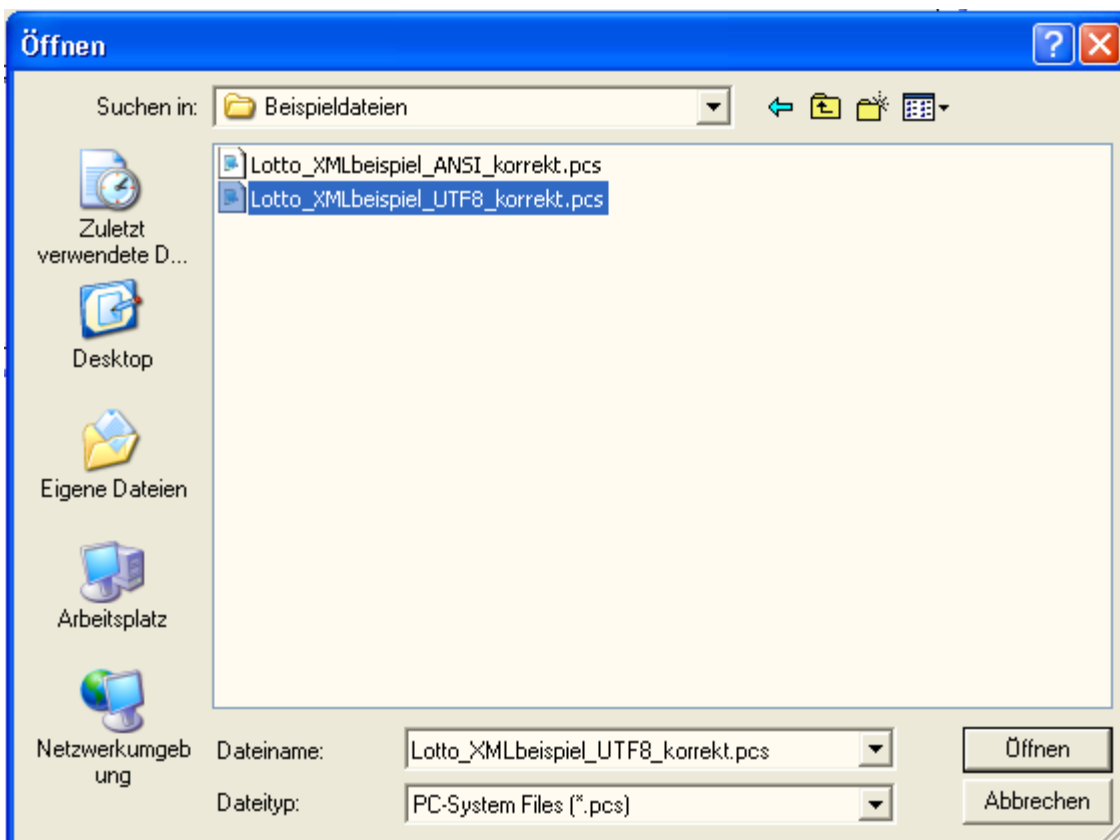


Prüfen einer Datei

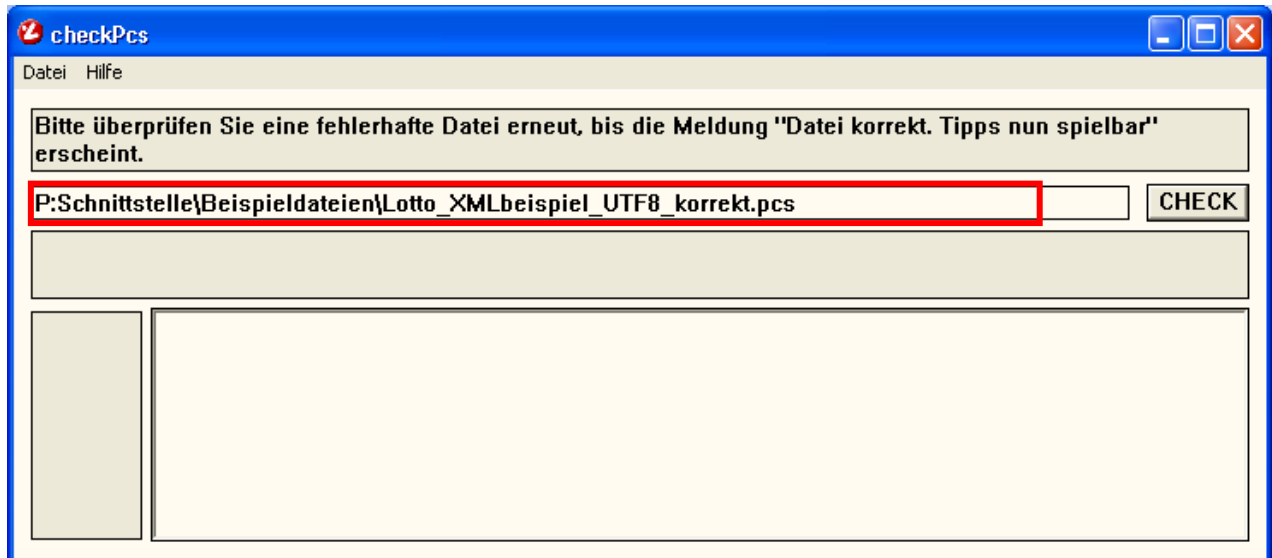
Öffnen Sie die zu prüfende Datei, indem Sie in der Menüleiste auf Datei/Öffnen klicken und diese auswählen.



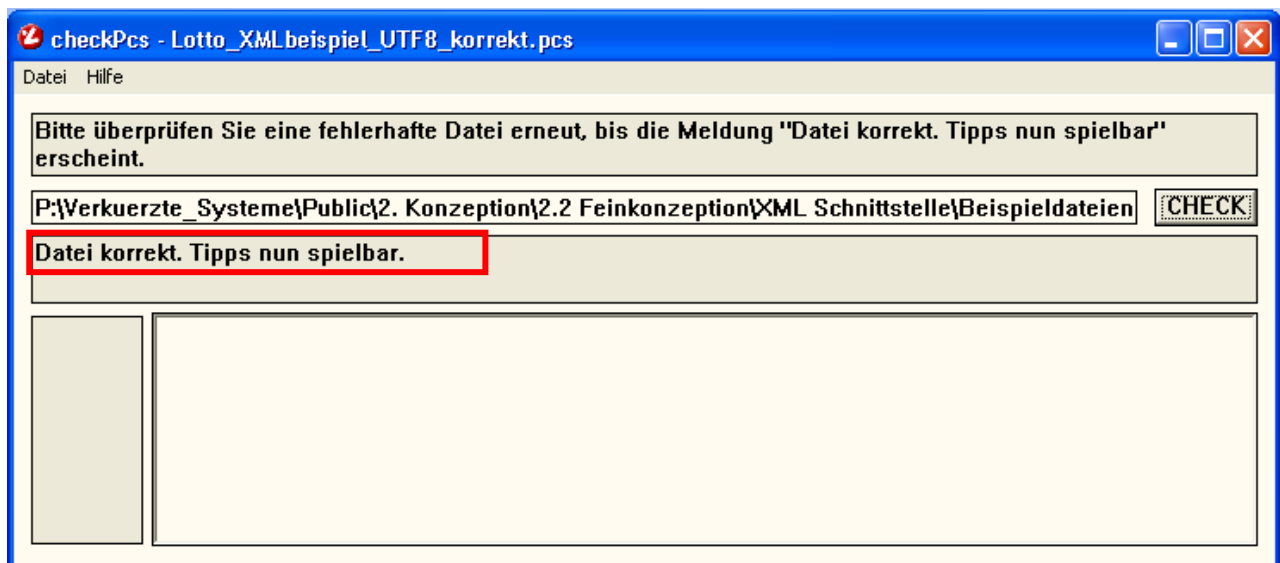
Das Prüfprogramm schlägt nur Dateien mit der Endung .pcs vor.



Der Dateipfad der ausgewählten Datei wird – wie in der unten stehenden Abbildung – angezeigt.



Mit Betätigen des Buttons „CHECK“ oder der Enter-Taste wird die gewählte Datei auf Fehler in der Syntax sowie auf den Inhalt überprüft. Im dritten Anzeigefeld erhalten Sie die Ergebnis-Meldung der Prüfung.



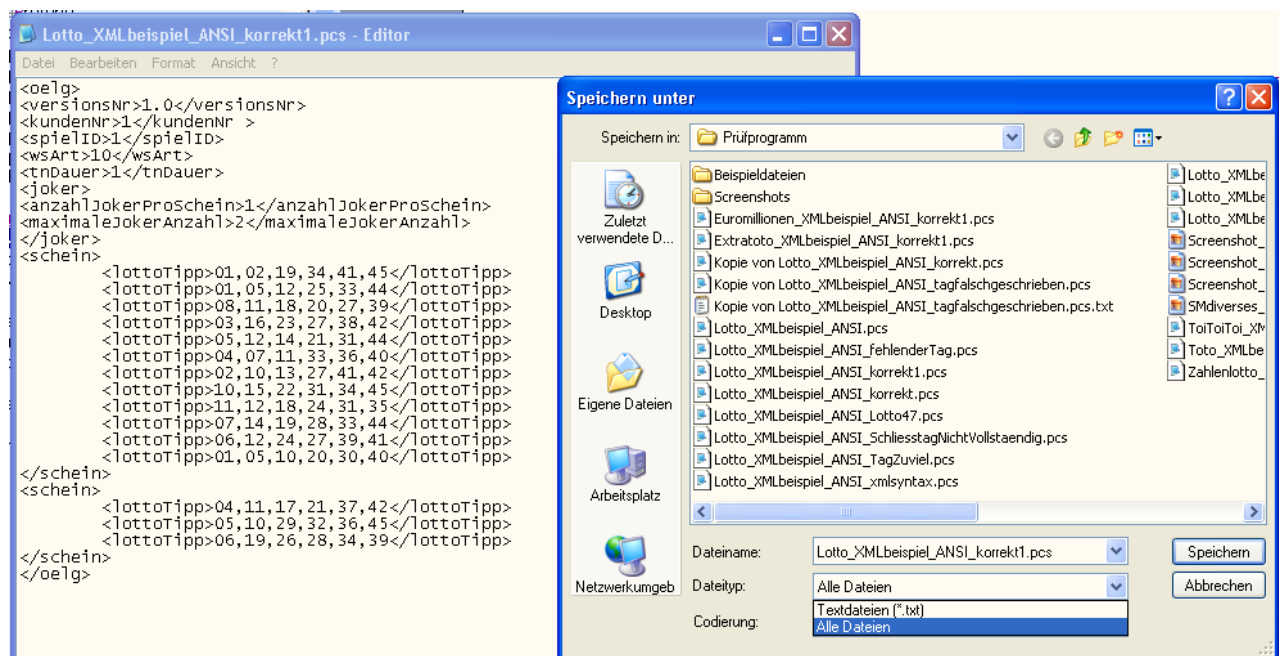
5.2 Eingangsprüfung

5.2.1 Dateityp

Die Datei muss in XML („Extensible Markup Language“) geschrieben werden und mit der Endung **„.pcs“** abgespeichert werden.

Bei der Erstellung einer .pcs-Datei kann der Dateityp im Rahmen des Speichervorgangs gewählt werden. Fügen Sie die Endung **„.pcs“** dem Dateinamen hinzu und überprüfen Sie, ob Sie beim Abspeichern den Dateityp **„Alle Dateien“** ausgewählt haben. Siehe untenstehende Abbildung.

Beispiel für Windows-Benutzer:



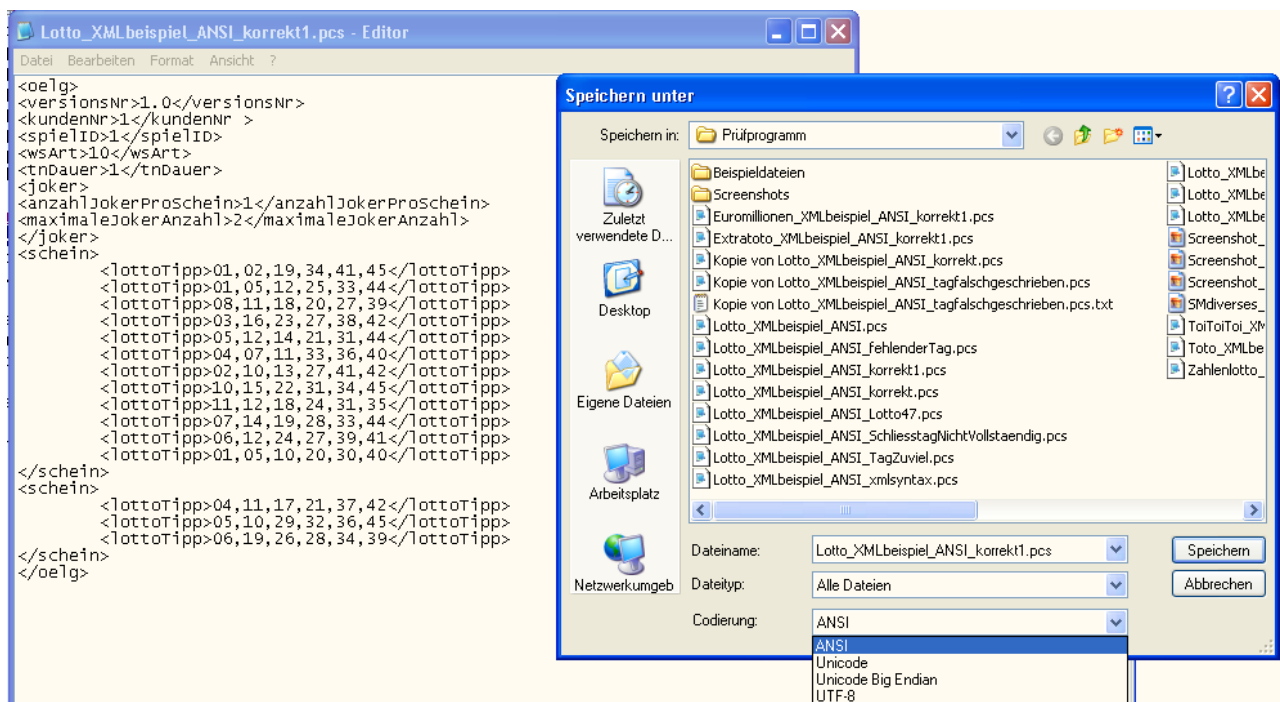
5.2.2 ACHTUNG: Es können ausschließlich Dateien mit der Endung .pcs am Terminal in Ihrer Annahmestelle selektiert und verarbeitet werden.

Format

Die Datei muss einem der folgenden Dateiformate entsprechen:

- UTF-8
- ANSI bzw. ASCII

Bei der Erstellung einer .pcs-Datei kann die Codierung bei dem Speichervorgang ausgewählt werden. Siehe untenstehende Abbildung.



ACHTUNG: Entspricht die Datei nicht einem der erforderlichen Formate, so kann diese nicht vom Terminal in Ihrer Annahmestelle gelesen werden. In diesem Fall erscheint folgende Fehlermeldung:

Fehlermeldung am Terminal bzw. im Prüfprogramm:

Fehlermeldung
Die Datei entspricht nicht dem Datenformat der aktuellen XML-Schnittstellenbeschreibung (UTF-8 oder ANSI/ASCII). Auf www.win2day.at finden Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung und ein downloadbares Prüfprogramm.

5.2.3 Dateigröße

Pro Datei können maximal 1.000 Scheine abgegeben werden. Jede Datei darf maximal 4 MB groß sein. Die Scheinanzahl sowie die Dateigröße werden vom Terminal in der Annahmestelle geprüft.

ACHTUNG: Dateien mit mehr als 1.000 Scheinen sowie Dateien, die größer als 4 MB sind, werden mit untenstehender Fehlermeldung abgelehnt.

Fehlermeldung am Terminal:

Fehlermeldung
Die Datei entspricht nicht der aktuellen XML-Schnittstellenbeschreibung. Sie enthält mehr als 1000 Scheine oder ist größer als 4 MB. Auf www.win2day.at finden Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung und ein downloadbares Prüfprogramm.

5.3 Syntax-Prüfung

Die von Ihnen abgegebene Datei wird auf Korrektheit der Syntax geprüft.

5.3.1 Fehlende verpflichtende, unvollständige, nicht vorgesehene XML-Tags¹ od. Tags in der falschen Reihenfolge

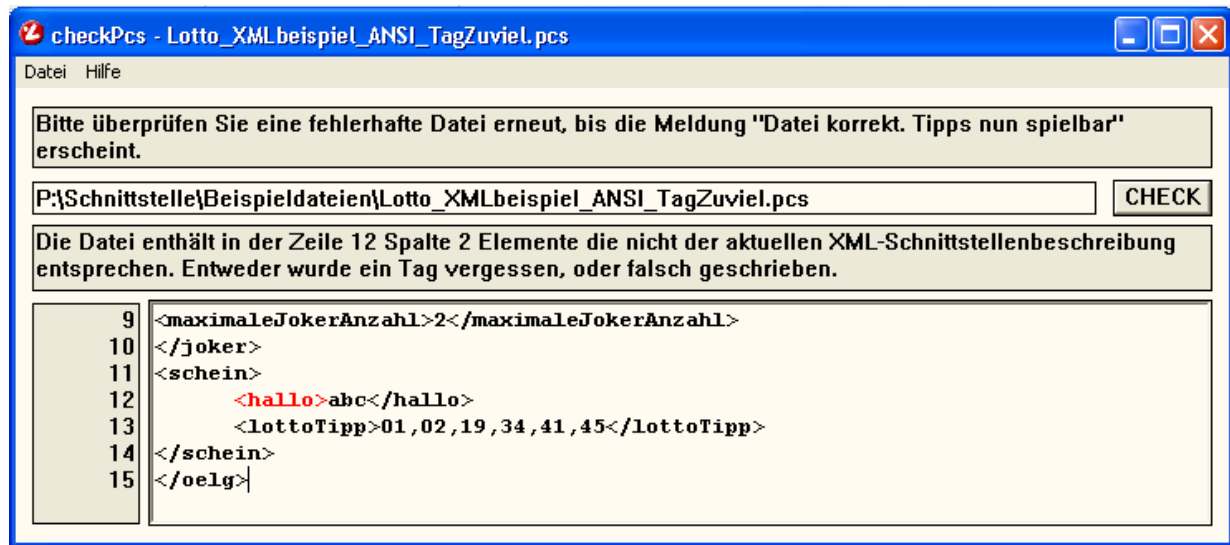
XML-Tags, die laut der aktuellen Schnittstellenbeschreibung kein vorgesehener Inhalt der Datei sind, fehlende verpflichtende XML-Tags oder XML-Tags in der falschen Reihenfolge, haben eine Fehlermeldung zur Folge.

Beispiel:

```
<oelg>
  <versionsNr>4.0</versionsNr>
  <kundenNr>1</kundenNr>
  <spielID>1</spielID>
  <wsArt>47</wsArt>
  <tnDauer>1</tnDauer>
  <joker>
    <anzahlJokerProSchein>1</anzahlJokerProSchein>
    <maximaleJokerAnzahl>2</maximaleJokerAnzahl>
  </joker>
  <schein>
    <hallo>abc</hallo>
    <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
  </schein>
</oelg>
```

¹ Siehe Glossar

Fehleranzeige im Prüfprogramm:



Fehlermeldung am Terminal:

Fehlermeldung
Die Datei enthält in der Zeile „12“ Spalte „2“ Elemente, die nicht der aktuellen XML-Schnittstellenbeschreibung entsprechen. Entweder wurde ein Tag vergessen oder falsch geschrieben. Auf www.win2day.at finden Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung und ein downloadbares Prüfprogramm.

5.3.2 Unvollständige Tags

Unvollständige Tags (Tags, die nicht ordnungsgemäß geschlossen werden), werden mittels folgender Fehlermeldung abgelehnt.

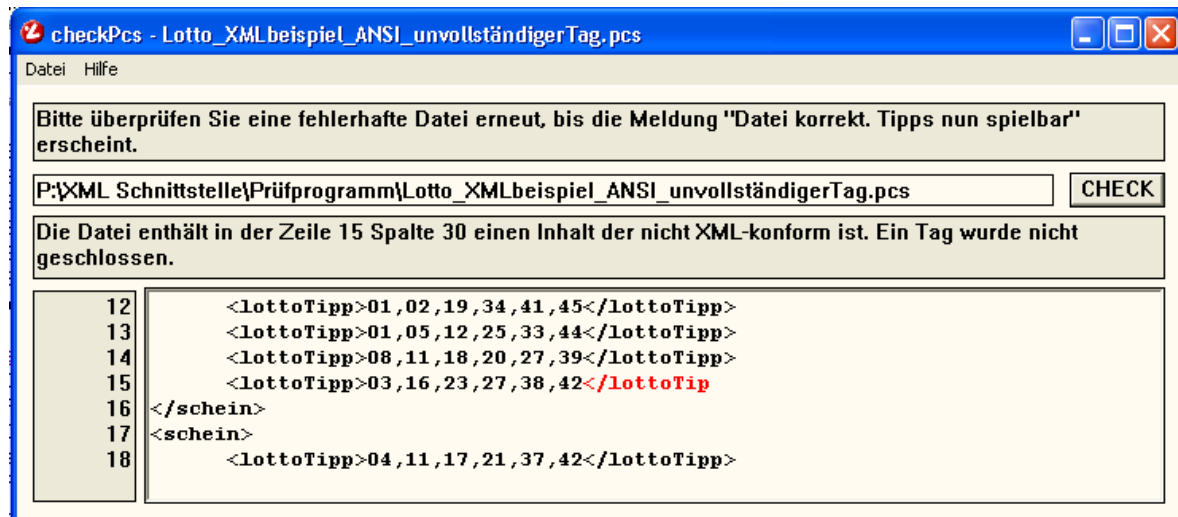
Beispiel:

```

<oelg>
<versionsNr>4.0</versionsNr>
<kundenNr>1</kundenNr>
<spielID>1</spielID>
<wsArt>47</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<joker>
  <anzahlJokerProSchein>1</anzahlJokerProSchein>
  <maximaleJokerAnzahl>2</maximaleJokerAnzahl>
</joker>
<schein>
  <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>01,05,12,25,33,44</lottoTipp>
  <lottoTipp>08,11,18,20,27,39</lottoTipp>
  <lottoTipp>03,16,23,27,38,42</lottoTip
</schein>
<schein>
  <lottoTipp>04,11,17,21,37,42</lottoTipp>
  <lottoTipp>05,10,29,32,36,45</lottoTipp>
  <lottoTipp>06,19,26,28,34,39</lottoTipp>
</schein>
</oelg>

```

Fehleranzeige im Prüfprogramm:



Fehlermeldung am Terminal:

Fehlermeldungstext
Die Datei enthält in der Zeile „15“ Spalte „30“ einen Inhalt, der nicht XML-konform ist. Ein Tag wurde nicht geschlossen. Auf www.win2day.at finden Sie die aktuelle Schnittstellenbeschreibung und ein downloadbares Prüfprogramm.

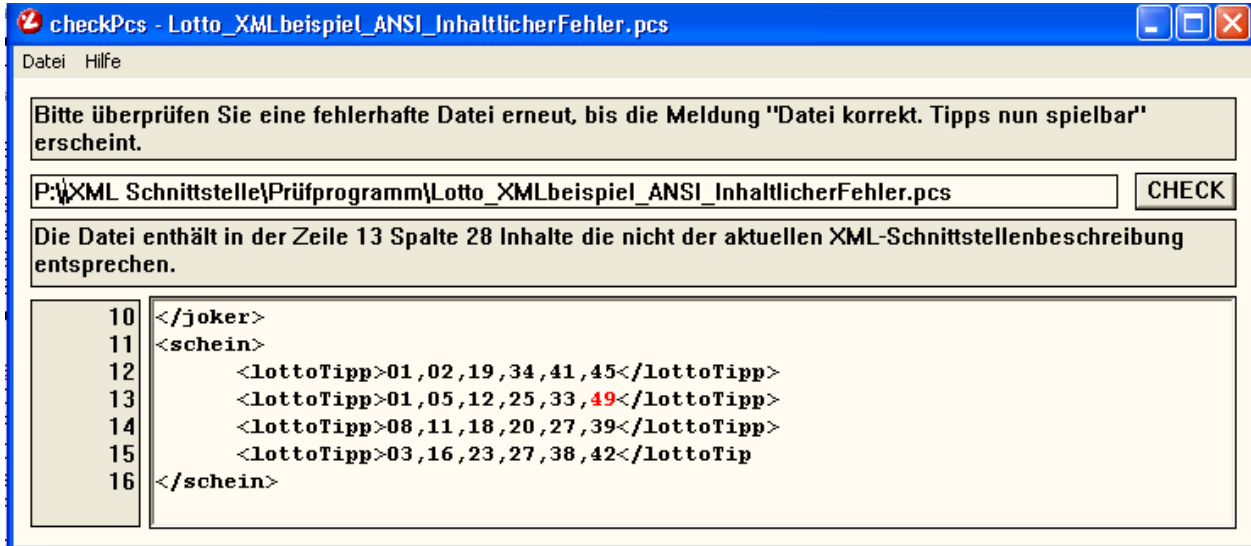
5.4 Inhalts-Prüfung

Die .pcs-Datei wird am Terminal inhaltlich geprüft. Werden Werte angeführt, die nicht dem angebotenen Produkt laut der aktuellen auf www.win2day.at zur Verfügung stehenden Schnittstellenbeschreibung entsprechen, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

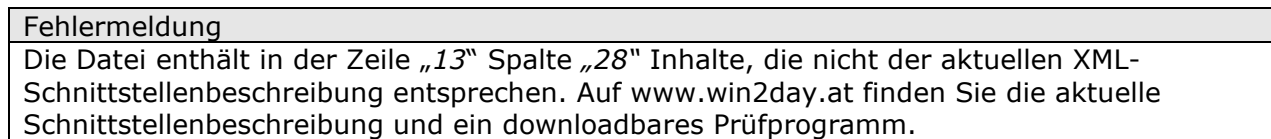
Beispiel:

```
<oelg>
  <versionsNr>4.0</versionsNr>
  <kundenNr>1</kundenNr>
  <spielID>1</spielID>
  <wsArt>47</wsArt>
  <tnDauer>1</tnDauer>
  <joker>
    <anzahlJokerProSchein>1</anzahlJokerProSchein>
    <maximaleJokerAnzahl>2</maximaleJokerAnzahl>
  </joker>
  <schein>
    <lottoTipp>01,02,19,34,41,45</lottoTipp>
    <lottoTipp>01,05,12,25,33,49</lottoTipp>
    <lottoTipp>08,11,18,20,27,39</lottoTipp>
    <lottoTipp>03,16,23,27,38,42</lottoTipp>
  </schein>
  <schein>
    <lottoTipp>04,11,17,21,37,42</lottoTipp>
    <lottoTipp>05,10,29,32,36,45</lottoTipp>
    <lottoTipp>06,19,26,28,34,39</lottoTipp>
  </schein>
</oelg>
```

Fehlermeldung im Prüfprogramm (checkPcs):



Fehlermeldung am Terminal:



ANHANG

GLOSSAR

Typ	Bereich
XML-Tag	<p>Tags bezeichnen die in spitzen Klammern eingeschlossenen Kürzel, die beispielsweise dazu dienen, Textelemente auszuzeichnen oder in XML Daten zu klassifizieren und strukturieren. Dabei kommen sogenannte öffnende und schließende Tags zum Einsatz. Letztere sind durch einen führenden Schrägstrich gekennzeichnet.</p> <p>Beispiel: <kunde> <name>Meier</name> <vorname>Bert</vorname> </kunde></p>
Optional	nicht zwingend, nicht verbindlich; nach eigener Wahl
Defaultwert	Defaultwert bezeichnet in der Technik eine Voreinstellung oder einen Standardwert. Verwendet wird dieser vor allem in der EDV und in der Programmierung. Eine voreingestellte Eingabevariable oder eine vorgegebene Softwareeinstellung wird gewählt, falls der Benutzer oder der Programmierer selbst keinen Wert eingibt oder keine eigenen Einstellungen vornimmt.
Syntax	Unter der Syntax (formale Syntax) – wie etwa Programmiersprachen in der Informatik oder Kalküle in der Logik – versteht man ein System von Regeln, nach denen erlaubte Konstruktionen bzw. wohlgeformte Ausdrücke aus dem Alphabet gebildet werden – wobei von der inhaltlichen Bedeutung der Zeichen abgesehen wird bzw. werden kann.

STANDARDTYPEN

Typ	Bereich
numerisch	Datentyp, der nur Ziffern erlaubt.
alphanummerisch	Datentyp, der neben numerischen Zeichen auch Buchstaben, Satzzeichen und Sonderzeichen erlaubt.

IMPRESSUM

Österreichische Lotterien GmbH
Rennweg 44, 1038 Wien
Internet: www.lotterien.at, www.win2day.at
FN 54472 g, Handelsgericht Wien

Bei Fragen können Sie sich an das kostenlose Kunden-Service-Center der Österreichischen Lotterien wenden: Tel. 0800/404 645, E-Mail: help@lotterien.at