

# Externa systemspel via JSON

Dokumentversion 1.7  
Uppdaterad 2018-03-16

## Innehåll

Introduktion .....	1
Flöde.....	1
Exempel på JSON-dokument .....	2
Stryktipset / Europatipset .....	2
Måltipset.....	2
Powerplay.....	3
Topptipset.....	3
Topptipset Europa (baseras på Europatipset).....	4
Topptipset Stryk (baseras på Stryktipset).....	4
Oddset Bomben .....	5
Lotto .....	5
Exempel på svar .....	6
Villkor .....	7

## **Introduktion**

Externa systemspel är en funktion på Svenska Spels sajt där kunder kan lägga spel med hjälp av text-filer i ett speciellt format eller genom att anropa några av de API:er som Svenska Spel erbjuder. För att komma igång eller om någon vill läsa lite mer översiktligt om detta loggar personen in på Svenska Spel på nätet ([www.svenskaspel.se](http://www.svenskaspel.se)), klickar på Mer och väljer Externa systemspel. Vill någon person då skicka in sina spel via text-fil finns utförlig beskrivning där.

I detta dokument beskrivs de API:er som finns tillgängliga för att lägga spel på Svenska Spel. Målgruppen och därmed underförstådd nivå på förkunskaper är i huvudsak systemutvecklare och liknande personer som behärskar och förstår de bakomliggande principer och termer som används i detta dokument. Uttryckt annorlunda kommer detta dokument till exempel inte förklara principerna bakom hur klienter på internet hämtar och skickar data, eller vad https innebär.

## **Flöde**

När kunden väljer att raderna ska laddas upp skapar webbklienten (Svenska Spels webbtjänst på internet, mer allmänt beskriven som tjänsten där Svenska Spels kunder kan spela på de produkter som Svenska Spel erbjuder) ett JSON-dokument och skickar denna som en http-post till den generiska url:en

<https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/{produktnamn}?accesskey=???>,  
till exempel

<https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/stryktipset?accesskey=test7b9de3-5cbf-37c8-8n34-test3df954f8f>

API-key behöver bara skickas med en gång per dokument. Man kan välja mellan att skicka med det i url:en eller som en http header med namnet x-svs-access-key, exempelvis  
x-svs-access-key: <my key>

När uppladdningen av raderna är klar skickas ett svar tillbaka (se nedan). I det svaret finns även en URL och det är till denna som kunden ska dirigeras för att kvittera sina rader. Kunden måste gå till denna URL inom 30 minuter, annars tas de uppladdade raderna bort. Observera att denna URL kan komma att ändras varför det är viktigt att den inte hårdkodas av programtillverkaren.

Kunden möts av en inloggningsruta och efter det får kunden se en översikt på vad som laddats upp och personen kan välja att betala eller avbryta.

Det finns gränser för hur många rader som kan skickas i varje anrop till svenskaspel.se. Systemet accepterar maximalt 10 000 enkelrader, 1 000 M-system eller 20 000 kr. Om någon av dessa gränser överskrids returneras ett felmeddelande och inskickningen misslyckas.

## Exempel på JSON-dokument

### Stryktipset / Europatipset

```
{
  "drawNumber":0,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,X,2,1,X,2,1,X,2,1,X,2,1",
    "1,X,2,1,X,2,1,X,2,1,X,2,1"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}

{
  "drawNumber":0,
  "system":"math",
  "items":[
    "1X,1X,X2,1X2,X,X2,1X,1X,X2,1X,X,X2,1"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**System** = Vilken typ av rad det är, "single" (enkel rader) eller "math" (matematiska system)

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/stryktipset>,  
<https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/europatipset>

### Måltipset

```
{
  "drawNumber":0,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,3,5,16,18,21,23,30",
    "2,3,6,7,11,15,17,27"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**System** = Endast enkelrader är godkända för måltipset, "single" (enkel rader)

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/maltipset>

## Powerplay

```
{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,1,2,X,X,2,1,X",
    "2,1,2,X,X,2,1,X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}

{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"math",
  "items":[
    "1X2,1X,X2,1X,1X,1X2,1,1X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**Betrowamount** = Anger insats i kronor per rad. Giltiga insatser är 1, 2, 5 och 10.

**System** = Singelsystem eller matematiskt system. Anges som "single" (singelsystem) eller "math" (matematiska system).

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/powerplay>

## Topptipset

```
{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,1,2,X,X,2,1,X",
    "2,1,2,X,X,2,1,X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}

{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"math",
  "items":[
    "1X2,1X,X2,1X,1X,1X2,1,1X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**Betrowamount** = Anger insats i kronor per rad. Giltiga insatser är 1, 2, 3, 5 och 10.

**System** = Singelsystem eller matematiskt system. Anges som "single" (singelsystem) eller "math" (matematiska system).

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/topptipset>

**Topptipset Europa (baseras på Europatipset)**

```
{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,1,2,X,X,2,1,X",
    "2,1,2,X,X,2,1,X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}

{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"math",
  "items":[
    "1X2,1X,X2,1X,1X,1X2,1,1X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**Betrowamount** = Anger insats i kronor per rad. Giltiga insatser är 1, 2, 3, 5 och 10.

**System** = Singelsystem eller matematiskt system. Anges som "single" (singelsystem) eller "math" (matematiska system).

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/topptipseteuropa>

**Topptipset Stryk (baseras på Stryktipset)**

```
{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"single",
  "items":[
    "1,1,2,X,X,2,1,X",
    "2,1,2,X,X,2,1,X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}

{
  "drawNumber":0,
  "betRowAmount":5,
  "system":"math",
  "items":[
    "1X2,1X,X2,1X,1X,1X2,1,1X"
  ],
  "client":"Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = 0 betyder att spel kommer läggas på närmast kommande omgång, anger man specifikt omgångsnummer kommer spel läggas på den omgången.

**Betrowamount** = Anger insats i kronor per rad. Giltiga insatser är 1, 2, 3, 5 och 10.

**System** = Singelsystem eller matematiskt system. Anges som "single" (singelsystem) eller "math" (matematiska system).

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/topptipsetstryk>

## Oddset Bomben

```
{
  "drawNumber":0,
  "bombenNumber":2,
  "betRowAmount":1,
  "system":"single",
  "items":[
    "0-1,0-0,3-1",
    "0-1,1-1,3-1",
    "0-1,0-1,3-1"
  ],
  "client":" Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**Drawnumber** = Antingen använder man drawNumber eller bombenNumber för att välja vilken bomb man vill spela på. Anger man drawNumber och bombenNumber > 0 kollas att bombenNumber stämmer med omgången.

**bombennumber** = För att välja vilken bomb som ska spelas.

**BetRowAmount** = insats per rad 1-500kr

**System** = "single" (enkel rader) endast enkelrader är godkända.

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/bomben>

## Lotto

```
{
  "system":"single",
  "day":"saturday",
  "onlyLotto1":false,
  "items":[
    "1,2,3,4,5,6,7",
    "1,3,5,7,8,23,34"
  ],
  "client":" Externa Systemspelsappen 1.0",
  "retailer":"820206"
}
```

**System** = Vilken typ av rad det är, "single" (enkel rader) är det enda godkända för lotto.

**Day** = Vilken dag som gäller, Lotto lördag = "saturday", Lotto onsdag = "wednesday", "both" = både onsdag och lördag

**onlyLotto1** = Bara Lotto 1 = "true", båda dragninarna = "false"

**Items** = De rader som ska lämnas in enligt formatet i exemplet ovan.

**Client** = Programmetts namn och gärna version

**retailer** = Ombudsnummer/partnernamn

Url: <https://api.www.svenskaspel.se/external/wager/ownwager/lotto>

### Exempel på svar

```
{
  "error": null,
  "requestId": "eec32908-e049-4151-a92b-79aa752905b5",
  "sessionId": null,
  "deviceId": "60270c15-150d-45ba-fbac-09303cee71b3",
  "session": null,
  "sessionUser": null,
  "clientInfo": null,
  "response": {
    "numberOfRows": 2,
    "amount": "10,00",
    "wagerId": "918b4e17-0a3e-49d0-91f9-7f9bf1344eec",
    "url": "http://www.test2.svenskaspel.se/externa-systemspel/granska/powerplay/918b4e17-0a3e-49d0-91f9-7f9bf1344eec"
  },
  "requestInfo": {
    "transportProcessTime": 0,
    "backendProcessTime": 15,
    "fgwRTT": 4,
    "backendModuleProcessTime": 15,
    "dataSource": "GameInfoWriter",
    "channel": "fgw",
    "elapsedTime": 8,
    "apiVersion": 1,
    "cacheKeyRelativity": "None"
  }
}
```

### Exempel på felmeddelande

```
{
  "error": {
    "code": 10015,
    "requestId": "3ef62eb2-d30e-4ad6-806a-40dda1a3c01c",
    "message":
      "Betrow%20amount%20not%20valid.%20The%20internal%20error%20was:%20null",
    "supportUrl": "http://api.svenskaspel.se/support?request=3ef62eb2-d30e-4ad6-806a-40dda1a3c01c"
  },
  "elapsedTime": 5
}
```

En godkänd request/anrop returnerar http status code 200, http status 400 returneras om anropet inte är godkänt (validering av indata) http status 401 returneras om accesskey inte är godkänd samt http status 500 om vi har tekniska problem.

Om ett anrop lyckats returneras följande i response (error är då null)

**numberOfRows** = Antalet mottagna rader. Kan jämföras med vad som försökte skickas in.

**amount** = Hur mycket det inlämnade spelet kommer att kosta.

**wagerId** = Det id partnern ska spara för att sedan använda vid verifiering och betalning.

**url** = Den adress som kunden ska bege sig till för att kvittera och registrera spelet.

Vid fel vid inlämning.

**code** = 0

**requestId** = unikt request id skapat av SvenskaSpel.

**message** = Beskrivning av felet.



## ***Villkor***

Det är inte tillåtet att på annat än ovan sätt tillåtet att försöka hämta eller skicka information till svenskaspel.se. Svenska Spel förbehåller sig rätten att spärra trafik från ett specifikt program eller en specifik användare om så sker inte följs.