

# Begriffe und Definitionen

## Obligatorische und bedingte Datenelemente

Bedingungen in 3DS 2.0 sind oft beschrieben als **'Erforderlich, sofern nicht Markt- oder regionale Mandate das Senden dieser Informationen beschränken'**.

Das betrifft zum Beispiel die E-Mail-Adresse des Karteninhabers. Beachten Sie bitte, dass einige Anbieter von ACS-Software sowie manche Issuer diese Daten technische obligatorisch ansehen können, da derzeit keine Beschränkungen bekannt sind. Daher ist es dringend empfohlen, diese Datenelemente falls möglich zu übermitteln.

## Bedingungs-Codes

Code	Bedingung
M	<b>Obligatorisch.</b> Bedeutet, dass das Datenelement in der Nachricht enthalten sein soll.
O	<b>Optional.</b> Das Datenelement kann oder kann nicht in einer Nachricht enthalten sein.
C	<b>Conditional.</b> Das Datenelement soll enthalten sein (d.h. obligatorisch), wenn angegebene Bedingungen erfüllt sind.

## Definitionen

Begriff	Definition
<b>Autorisierung</b>	Eine Autorisierung ist eine Genehmigung oder Garantie von Geldmitteln durch den Kartenaussteller an den Acquirer.
<b>Autorisierungs-Avis</b>	Der Acquirer informiert den Kartenaussteller über eine bereits gegebene Autorisierung (z.B. Stimmenautorisierung).
<b>Buchung</b>	<p>Buchung ist der Prozess des Verbindes von genehmigtem Betrag und Autorisierungs-Code einer Transaktion zur Umwandlung in einen abrechnungsfähigen Betrag. Wesentliches ist es die Anweisung, die Geldmittel vom Konto des Schuldners abzuziehen. Der Acquirer übermittelt normalerweise eine Buchungsnachrichtensystem).</p> <p>In Systemen mit Host-Buchung sendet der Händler normalerweise eine Nachricht Buchungs-Avis an den annehmenden Host. Bei Systemen mit Kartenakzeptanz (z.B. Händler) eine Buchungsdatei (am gebräuchlichsten) zum Acquirer oder führt einen Batch-Upload aus. Die vom Kartenakzeptanz werden üblicherweise beim annehmenden Host validiert und dann zur Buchungsdatei des Acquirers für das entsprechende Kartennetzwerk hochgeladen.</p>
<b>Verkauf</b>	Ein Verkauf ist eine Anweisung vom Händler an den Acquirer, in einer einzelnen Nachricht eine Autorisierung sowie eine Buchung der am Verkaufspunkt anfordern. Das bedeutet, eine erfolgreiche Autorisierung wird automatisch ohne weitere Anweisungen oder Abschlussnachrichte hinzugefügt. Einige Systeme mit Terminal-Buchung können jedoch erfordern, dass Verkaufs-Transaktionen in die Buchungsdatei oder in den End-of-Batch-Upload.
<b>Terminal-Buchung</b>	Terminal-Buchung bedeutet, dass das Terminal Autorisierungen, Verkäufe und Stornierungen den ganzen Tag über an den Host übermittelt. Die Transaktionen ebenso wie alle lokal (offline) ausgeführten Transaktionen, so dass das Terminal am Ende des Verarbeitungstages vom Händler an den Host übermitteln. Die Verarbeitung per Terminal-Buchung gibt dem Händler die Möglichkeit, Offline-Transaktionen auszuführen, die nur im Batch enthalten sind. Offline-Rückgaben, Zwischenverkäufe und Trinkgeldkorrekturen.
<b>Host-Buchung</b>	Bei der Verarbeitung mit Host-Buchung werden die Transaktions-Batches vom annehmenden Host verwaltet. Händler übermitteln die Transaktionen am Verkaufspunkt erfolgen, und der Host zeichnet die Transaktionen in einer Batch-Datei auf. In Nachrichtenprotokollen auf Basis von ISO 8583 werden die Batchdatei wird dann entweder auf Anforderung vom Händlersystem (manuelle Batch-Freigabe) oder jeden Tag zu einer geplanten Zeit geschlossen ist am gebräuchlichsten.
<b>Wiederkehrend</b>	Wiederkehrende Transaktionen sind eine Reihe von Transaktionen, die nach einer Vereinbarung zwischen dem Karteninhaber und einem Händler über einen Zeitraum Waren oder Dienstleistungen in einer Reihe separater Transaktionen erwirbt.
<b>Ratenzahlung</b>	Ratenzahlungs-Transaktionen sind ein einzelner Kauf von Waren oder Dienstleistungen, die dem Konto des Karteninhabers in mehreren Teilzahlungen zwischen dem Karteninhaber und einem Händler vereinbart worden ist.