



AGENZIA

ADM

L'AGENZIA DELLE ACCISE, DOGANE E MONOPOLI

**Protocollo
per le
Scommesse a Quota Fissa**

ELENCO REVISIONI

	15/09/2022 (versione 4.0)
	Sostituzione del termine bonus con "Maggiorazione di vincita –MV"
4.2	Aggiornata la tabella dei servizi e dei messaggi
5.4	Modificato il messaggio "Modello scommessa a quota fissa", sostituito il campo "reserved" con i campi <ul style="list-style-type: none"> - flag_esiti_vin - tipologia_sco
5.9	Eliminato messaggio "Modelli scommessa a quota fissa autorizzati (7100,8)"
5.9	Rinominato il messaggio "Modelli scommessa a quota fissa autorizzati 2 (7100,9)" in "Modelli scommessa a quota fissa autorizzati (7100,9)"
7.6	Eliminato messaggio "Inserimento/Modifica referto ufficiale (7200,6)"
7.6	Rinominato il messaggio "Inserimento/Modifica referto ufficiale 2 (7200,16)" in "Inserimento/Modifica referto ufficiale (7200,16)"
7.7	Eliminato messaggio "Inserimento/Modifica referto ufficiale (7200,7)"
7.7	Rinominato messaggio "Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommesse con informazioni aggiuntive 2 (7200,17)" in "Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommesse con informazioni aggiuntive (7200,17)"
7.13	Eliminato messaggio "Lista scommesse in attesa di referto (7200,13)"
7.13	Nuovo messaggio "Lista scommesse in attesa di referto (7200,18)"
7.18	Eliminato messaggio "Informazione lista esiti dinamica (7200,52)"
7.18	Nuovo messaggio "Informazione lista esiti dinamica (7200,56)"
7.19	Eliminato messaggio "Informazione lista esiti dinamica per scommesse con informazione aggiuntiva(7200,53)"
7.19	Nuovo messaggio "Informazione lista esiti dinamica per scommesse con informazione aggiuntiva(7200,57)"
7.20	Eliminato messaggio "Informazione Referto Ufficiale (7200,54)"
7.20	Nuovo messaggio "Informazione Referto Ufficiale (7200,58)"
7.21	Nuovo messaggio "Informazione Referto Ufficiale per scommesse con informazione aggiuntiva(7200,59)"
	Eliminato messaggio "Vendita (7900,1)"

	Eliminato messaggio "Vendita 2 (7900,5)"
8.1	Nuovo messaggio "Vendita (7900,6)"
	Eliminato messaggio "Vendita Giocata Sistemistica (7900,4)"
8.2	Nuovo messaggio "Vendita Giocata Sistemistica (7900,7)"
8.5	Eliminato messaggio "Informazione biglietto (7900,10)"
8.5	Eliminato messaggio "Informazione biglietto 2 (7900,14)"
8.5	Nuovo messaggio "Informazione biglietto (7900,15)"
8.6	Eliminato messaggio "Informazione Biglietto Giocata Sistemistica (7900,11)"
8.6	Nuovo messaggio "Informazione Biglietto Giocata Sistemistica (7900,16)"
8.10	Nuovo messaggio "Cashout Totale (7900,18)"
8.11	Nuovo messaggio "Cashout parziale (7900,19)"
8.12	Nuovo messaggio "Informazione Cashout (7900,20)"
12.22	Nuovo attributo esteso "Info_Quota"(1168)
12.40	Aggiunti nuovi esempi per il calcolo della maggiorazione in vincita mv_perc_var
	Eliminato il bonus_perc_var_2(1133)
	Eliminato il bonus_fasce(1135)
	Eliminato il bonus_perc_var_3(1164)
	Eliminato il bonus_fasce_2(1165)
13.8	Inserito identificativo biglietto per il cashout parziale
13.9	Inserito le nuove informazioni aggiuntiva <ul style="list-style-type: none"> - "39 - Handicap composto" - "41 - Handicap composto e un valore intero"
13.12	Aggiunto nella tabella Codici attributi estesi <ul style="list-style-type: none"> - Info_Quota
13.13	Eliminate le maggiorazioni di vincita che non vengono più usate
13.19	Aggiornata tabella dei tipi di vincita
13.20	Nuova tabella tipologie scommesse
13.21	<ul style="list-style-type: none"> - Aggiunto il codice di ritorno "1545 Errore applicazione regolamento" - Modificato descrizione codice di ritorno "3012 – Maggiorazione della vincita non valida" - Aggiunto il codice di errore "3029 Informazione quota non valido" - Aggiunto il codice di errore "4005 Biglietto non annullabile – cashout"

	<ul style="list-style-type: none"> - Aggiunto il codice di ritorno "5010 – Cashout non valido" - Aggiunto il codice di ritorno "5011 Cashout non valido – scommesse in risultati ufficiali" - Aggiunto il codice di ritorno "5012 Cashout non valido – prezzo o importo errato" - Aggiunto il codice di ritorno "5013 Cashout non valido – risulta pagato/pagabile o annullato" - Aggiunto il codice di ritorno "5015 Cashout non applicato al biglietto" - Aggiunto il codice di ritorno "5016 Biglietto non pagabile – pagato con Cashout" - Aggiunto il codice di ritorno "5017 Storno/Rettifica non effettuabile – pagato con Cashout" - Aggiunto il codice di ritorno "6037 Risultati ufficiali – posizione non valida"
--	--

INDICE

INTRODUZIONE	13
1. ENTITÀ COINVOLTE	14
2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO	15
3. CONVENZIONI DI CODIFICA	16
4. STRUTTURA DEI MESSAGGI	18
4.1 HEADER	19
4.2 BODY	21
4.3 FIRMA DIGITALE	24
5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI	25
5.1 DISCIPLINE	29
5.2 MANIFESTAZIONI	31
5.3 MANIFESTAZIONI 2	33
5.4 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA	35
5.5 LISTA ESITI STATICA	38
5.6 SQUADRE E GIOCATORI	40
5.7 SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE	42
5.8 GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE	44
5.9 MODELLI SCOMMESSA A QUOTA FISSA AUTORIZZATI	46

5.10	CALENDARIO AVVENIMENTI	48
5.11	LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	50
5.12	LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO 2	52
5.13	STATO AGGIORNAMENTO DISCIPLINE	54
5.14	STATO AGGIORNAMENTO MANIFESTAZIONI	56
6.	SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU VARIAZIONI ANAGRAFICHE E DEL CALENDARIO AVVENIMENTI	58
6.1	RICHIESTA ULTIMA VARIAZIONE	59
6.2	RICHIESTA VARIAZIONE SPECIFICA	61
6.3	LISTA ATTRIBUTI ESTESI VARIAZIONI	63
7.	SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI	64
7.1	CREAZIONE AVVENIMENTI	65
7.2	INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	68
7.3	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE	70
7.4	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	72
7.5	AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO	75
7.6	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE	77
7.7	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	80
7.8	AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	82
7.9	ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE	84

7.10	ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	86
7.11	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO	88
7.12	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	90
7.13	LISTA SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO	92
7.14	AGGIORNA STATO ESITO	94
7.15	AGGIORNA STATO ESITO DI SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	96
7.16	INFORMAZIONE AVVENIMENTO	98
7.17	INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	100
7.18	INFORMAZIONE LISTA ESITI DINAMICA	102
7.19	INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	104
7.20	INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE	107
7.21	INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	109
7.22	INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO	112
8.	SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA	114
8.1	VENDITA	115
8.2	VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	117
8.3	PAGAMENTO/RIMBORSO	120
8.4	ANNULLO	122
8.5	INFORMAZIONE BIGLIETTO	124

8.6	INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATO SISTEMISTICA	127
8.7	STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	130
8.8	RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	132
8.9	SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO	134
8.10	CASHOUT TOTALE	136
8.11	CASHOUT PARZIALE	138
8.12	INFORMAZIONE CASHOUT	140
9.	RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	142
9.1	RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA	143
9.2	ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA	146
9.3	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI	148
9.4	TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	150
9.5	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	152
9.6	RENDICONTO DI CASSA	154
10.	GESTIONE FIRMA DIGITALE	156
10.1	RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	157
11.	SERVIZIO INFORMAZIONI TN	159
11.1	RICHIESTA SERVIZI ATTIVI	160
12.	ATTRIBUTI ESTESI	162
12.1	ABILITA_AVV_LEGABILI (1166) ABILITA AVVENIMENTI LEGABILI	163
12.2	ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO	164

12.3	ACC_AVV_CALENDARIO (1151) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI RELATIVE AD UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	165
12.4	ACC_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA	166
12.5	ACC_LISTA_ESITI_STAT (1157) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI	167
12.6	ACC_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE	168
12.7	ACC_MODELLO_SCO_QF (1126) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA	169
12.8	ACC_SQUADRA_GIOCATORE (1142) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DELLA SQUADRA/GIOCATORE	170
12.9	ATT_DISATT_AVV_CAL (1163) INVALIDA/VALIDA UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	171
12.10	CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE (1167) CAMBIO SQUADRA GIOCATORE	172
12.11	CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO (1159) CHECK INIZIO AVVENIMENTO	173
12.12	CONC_ABILITATO (1153) CONCESSIONARIO ABILITATO	174
12.13	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	175
12.14	ELIM_DISC (1161) ELIMINA DISCIPLINA	176
12.15	ELIM_MANIF (1162) ELIMINA MANIFESTAZIONE	177
12.16	FILTRO_MANIF (1141) FILTRO MANIFESTAZIONE	178
12.17	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	179
12.18	ID_GIOCATO (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATO	180
12.19	INFO_AVV (1160) INFORMAZIONE AVVENIMENTO	181
12.20	INFO_LIVE (1152) INFORMAZIONI SUGLI AVVENIMENTI LIVE	182
12.21	INFO_DOWNLOAD_2 (1158) INFORMAZIONE DOWNLOAD	183
12.22	INFO_QUOTA(1168) INFORMAZIONE RAPPRESENTAZIONE QUOTA	184

12.23	INS_AVV_CAL (1155) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO	185
12.24	INS_DISCIPLINA (1143) INSERIMENTO DI UNA NUOVA DISCIPLINA	186
12.25	INS_MANIF (1144) INSERIMENTO DI UNA NUOVA MANIFESTAZIONE	187
12.26	INS_SQUADRA_GIOCATORE (1145) INSERIMENTO DI UNA NUOVA SQUADRA O GIOCATORE	188
12.27	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	189
12.28	MOD_DISCIPLINA (1146) MODIFICA DISCIPLINA	190
12.29	MOD_MANIF (1147) MODIFICA MANIFESTAZIONE	191
12.30	MOD_SQUADRA_GIOCATORE (1148) MODIFICA SQUADRA/GIOCATORE	192
12.31	MOD_SQUADRE_MANIF (1149) MODIFICA DELLE SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE	193
12.32	MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA (1150) MODIFICA DEI GIOCATORI DI UNA SQUADRA	194
12.33	MOD_LISTA ANAG (1154) MODIFICA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	195
12.34	MOD_AVV_CAL (1156) MODIFICA DI UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	196
12.35	MV_FASCE (1136) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A FASCE	197
12.36	MV_IMPORTO (1113) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A IMPORTO	198
12.37	MV_IMPORTO_SISTEMA (1119) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO SISTEMA	199
12.38	MV_IMPORTO_VAR(1129) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE	200
12.39	MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA (1130) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE SISTEMA	201
12.40	MC_PERC_VAR (1112) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE	202
12.41	MV_PERC_VAR_SISTEMA (1118) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE SISTEMA	205

12.42	STORNO_NO_REF (1169) STORNO SENZA REFERTI	207
12.43	TIME_STAMP.UTC (1200) DATA ORA	208
13.	APPENDICI	209
13.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	209
13.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO	209
13.3	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA	209
13.4	TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO	210
13.5	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	210
13.6	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	210
13.7	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO DI CASSA	211
13.8	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	211
13.9	TABELLA TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	212
13.10	TABELLA TIPO CONTO	232
13.11	TABELLA CODICI CONCESSIONE	232
13.12	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	233
13.13	TABELLA TIPI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE	234
13.14	TABELLA FASCIA IMPOSTA	235
13.15	TABELLA CODICI RETE	235
13.16	TABELLA CODICI SISTEMI	235
13.16	TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO	236
13.17	TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO	237

13.18	TABELLA DEI TIPI TAG	237
13.19	TABELLA DEI TIPI VINCITA	238
13.20	TABELLA TIPOLOGIE SCOMMESSE	238
13.21	TABELLA CODICI DI RITORNO	238

INTRODUZIONE

Il PSQF è un protocollo applicativo per la gestione delle Scommesse a Quota Fissa.

Le interazioni tra client e server si basano sullo scambio di due messaggi: *richiesta* e *risposta* e per definizione, il client effettua la richiesta ed il server invia la risposta.

Il protocollo è di tipo half-duplex in quanto un client non può inviare al server un messaggio se sta ancora attendendo la risposta relativa ad una richiesta precedente.

Per consentire l'utilizzo del protocollo all'interno di una rete a più livelli in cui sono presenti nodi intermedi, che eseguono funzionalità applicative, è stato scelto di non orientare il protocollo alla connessione.

1. ENTITÀ COINVOLTE

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo sono: l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, i Fornitori del servizio di Connettività, i Concessionari e il Totalizzatore Nazionale.

Nel presente documento i nomi dei soggetti sono abbreviati secondo le seguenti sigle:

Entità	Sigla
Agenzia delle Dogane e dei Monopoli	ADM
Fornitore del Servizio di Connettività	FSC
Concessionario	CN
Punto Vendita	PVEND
Terminale di accettazione gioco	TAG
Totalizzatore Nazionale	TN

2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

Una transazione PSQF è intesa come una sequenza di messaggi “*richiesta + risposta*” scambiati tra un client ed un server; la sequenza è identificata univocamente tramite un apposito campo del protocollo obbligatorio in ciascun messaggio.

Il client è tenuto a valorizzare il campo identificativo della transazione nel messaggio di richiesta ed il server restituisce, nella risposta, il medesimo valore permettendo al client di associare i messaggi di risposta alla richiesta.

Il client che non dovesse ricevere la risposta attesa è autorizzato, secondo gli intervalli della tabella:

2 secondi	Prima retry
4 secondi	Seconda retry
4 secondi	Dalla terza retry in poi

a ripetere la richiesta mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione.

Questa regola consente di ottenere l’allineamento applicativo ovvero:

- Il client che dovesse ricevere una risposta con un identificativo di transazione diverso da quello inviato in richiesta, ha la possibilità di scartare tale risposta in attesa di quella corretta;
- Il server elabora la richiesta che ha ricevuto, invia la risposta al client e ne memorizza il contenuto. Nel caso in cui il server dovesse ricevere una richiesta, dallo stesso client contenente il medesimo identificativo di transazione, restituisce la risposta memorizzata senza elaborare nuovamente il messaggio. Il recupero del messaggio di risposta dal server è possibile esclusivamente per l’ultima transazione elaborata.

E’ obbligatorio che ciascun client generi un identificativo di transazione differente tra due transazioni consecutive.

Il client è tenuto ad inviare la richiesta fino al ricevimento della risposta per tutti i messaggi che comportano la variazione dei dati presenti sul server.

3. CONVENZIONI DI CODIFICA

Di seguito sono riportati e descritti i tipi di dati utilizzati nelle specifiche dei messaggi del protocollo:

Tipo	Descrizione
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)
uchar	Numero di 8 bit senza segno
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)
ushort	Numero di 16 bit senza segno
Int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)
uint	Numero di 32 bit senza segno
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)
ulong	Numero di 64 bit senza segno
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta
string	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>uchar</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore. La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1
lstring	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>ushort</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore

	(vettori più grandi di 256). La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1														
datetime_utc	<p>Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte)</p> <table> <thead> <tr> <th>Tipo</th><th>Descrizione</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ushort</td><td>Anno</td></tr> <tr> <td>uchar</td><td>Mese (da 1 a 12)</td></tr> <tr> <td>uchar</td><td>Giorno(da 1 a 31)</td></tr> <tr> <td>uchar</td><td>Ora (da 0 a 23)</td></tr> <tr> <td>uchar</td><td>Minuti (da 0 a 59)</td></tr> <tr> <td>uchar</td><td>Secondi(da 0 a 59)</td></tr> </tbody> </table>	Tipo	Descrizione	ushort	Anno	uchar	Mese (da 1 a 12)	uchar	Giorno(da 1 a 31)	uchar	Ora (da 0 a 23)	uchar	Minuti (da 0 a 59)	uchar	Secondi(da 0 a 59)
Tipo	Descrizione														
ushort	Anno														
uchar	Mese (da 1 a 12)														
uchar	Giorno(da 1 a 31)														
uchar	Ora (da 0 a 23)														
uchar	Minuti (da 0 a 59)														
uchar	Secondi(da 0 a 59)														
vbinary	Struttura per la rappresentazione di vettori di bytes a lunghezza variabile costituita da un <i>uchar</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>bytes</i> per quanti sono gli elementi del vettore														

La dicitura '[n]' seguente uno dei tipi rappresentati indica che si tratta di un vettore di 'n' elementi del tipo indicato. E' possibile specificare matrici a più dimensioni indicandone per ciascuna la dimensione massima tramite l'unione di più diciture '[n]'.

Esempi:

char[16] indica un vettore di 16 caratteri con segno;

long[4] indica un vettore di 4 long;

bit[8][25] indica una matrice di 25 elementi da 8 bit ciascuno.

Nel caso di vettori di tipo bit, gli stessi sono considerati numerati da 0 alla dimensione del vettore meno 1.

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi vanno considerati in modalità **big endian** (*Sistema di indirizzamento della memoria in cui gli elementi più lunghi di un byte, vengono memorizzati con gli 8 bit più significativi nell'indirizzo più basso*).

4. STRUTTURA DEI MESSAGGI

Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un client ed un server è composto da tre elementi: l'*header*, il *body* e gli *attributi estesi*.

L'*header* ha una lunghezza fissa mentre il *body* e gli *attributi estesi* hanno una lunghezza variabile.

Il *body* e gli *attributi estesi* possono non essere presenti relativamente alle necessità applicative.

Gli *attributi estesi* seguono sempre il *body*.

Nel documento è possibile fare riferimento ai campi di un messaggio tramite la sintassi *parte.campo* dove *parte* può essere *header*, *body* od *attributi estesi* e *campo* indica il nome del campo nell'elemento indicato.

La dimensione massima che il messaggio (*header + body + attributi estesi*) può assumere è 4 Kbyte.

4.1 HEADER

L'header è una struttura comune a tutti i messaggi del protocollo ed è costituita dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
versione	uchar	Versione protocollo. Attualmente è 2
id_fsc	ushort	Identificativo del Fornitore del servizio di connettività
id_cn	uint	Identificativo del Concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_pvend	uint	Numero identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_tag	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente).
tipo_tag	uchar	Tipo TAG (vedi tabella tipi tag)
lung_body	ushort	Lunghezza del <i>body</i>
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli <i>attributi estesi</i>
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione
id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio
liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri

NOTA:

Il Campo TAG identifica il codice del terminale all'interno del punto vendita. Per un corretto utilizzo del campo TAG si devono distinguere i terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2) e virtuali (TIPO_TAG 3-54). Un'ulteriore distinzione va fatta per il TIPO_TAG 0.

Terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2)

Sono i veri e propri terminali di gioco presenti nei punti vendita dei concessionari. Ogni punto vendita può utilizzare un criterio di sua scelta per la numerazione delle apparecchiature di gioco, ma il totale deve riflettere il numero degli apparecchi effettivamente presenti. Sarebbe altresì opportuno che la convenzione usata sia costante e che un terminale specifico si identifichi sempre con lo stesso codice. Limite massimo TAG utilizzabili = 150

Terminali Virtuali (TIPO_TAG 3-54)

Sono i terminali virtuali utilizzati nel cosiddetto "gioco a distanza". In questa tipologia di gioco il TAG non identifica un terminale fisico, ma individua un generico processo, utilizzato dal sistema client, per eseguire una transazione completa verso il Totalizzatore Nazionale. Si evince che il client dovrebbe usare un insieme di risorse o "pool" ben definito per comunicare con il totalizzatore. Il numero del TAG identifica un processo all'interno del pool utilizzato. La dimensione del pool, cioè del numero di terminali virtuali o processi utilizzati, è funzione del carico transazionale, ovvero si utilizzeranno TAG diversi se più giocatori stanno simultaneamente eseguendo transazioni. Limite massimo TAG utilizzabili = 50

Client Fornitore del Servizio di Connettività (TIPO_TAG 0)

Sono i terminali virtuali utilizzati dall'FSC per i servizi di sua competenza: palinsesti, rendiconto contabile, firma digitale. Il sistema del Fornitore di Servizi dovrebbe utilizzare uno o due terminali al massimo per servizio. Limite massimo TAG utilizzabili = 30

4.2 BODY

Il *body* è la struttura dati in grado di trasportare le informazioni applicative relative al messaggio.

Tabella dei servizi:

Servizio	Descrizione
7100	Servizio di informazione su anagrafica e calendario avvenimenti
7101	Servizio di informazione su variazioni anagrafiche e del calendario avvenimenti
7200	Servizio di gestione avvenimenti
7900	Servizio di vendita quota fissa
8000	Servizio rendiconto
8002	Servizio firma digitale
8003	Servizio informazioni TN

Tabella dei messaggi:

Messaggio	Descrizione
Servizio 7100	
1	Discipline
2	Manifestazioni
10	Manifestazioni 2
3	Modello Scommesse a Quota Fissa
4	Lista Esiti Statica
5	Squadre e Giocatori
6	Squadre nella Manifestazione
7	Giocatori nella Manifestazione
9	Modelli scommessa a quota fissa autorizzati
20	Calendario Avvenimenti
21	Lista Anagrafica Avvenimento
22	Lista Anagrafica Avvenimento 2
50	Stato Aggiornamento Discipline

51	Stato Aggiornamento Manifestazioni
Servizio 7101	
1	Richiesta ultima variazione
2	Richiesta variazione specifica
Servizio 7200	
1	Creazione avvenimenti
2	Inserimento lista anagrafica avvenimento
3	Inserimento liste esiti dinamiche
4	Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva
5	Aggiornamento data avvenimento
8	Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva
9	Eliminazione referto ufficiale
10	Eliminazione referto ufficiale con informazione aggiuntiva
11	Inserimento/eliminazione rimborso orario
12	Inserimento/eliminazione rimborso orario per scommesse con informazione aggiuntiva
14	Aggiorna stato esito
15	Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva
16	Inserimento/modifica referto ufficiale
17	Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva
18	Lista scommesse in attesa di referto
50	Informazione avvenimento
51	Informazione lista anagrafica avvenimento
55	Informazione rimborso orario
56	Informazione lista esiti dinamica
57	Informazione liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva
58	Informazione referto ufficiale
59	Informazione referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva
Servizio 7900	
2	Pagamento/rimborso
3	Annullo
6	Vendita
7	Vendita giocata sistemistica

12	Storno biglietto telematico riscosso
13	Rettifica biglietto telematico riscosso
15	Informazione biglietto
16	Informazione biglietto giocata sistemistica
17	Scommesse rimborsabili biglietto
18	Cashout Totale
19	Cashout parziale
20	Informazione Cashout
Servizio 8000	
1	Rendiconto giornaliero quota fissa
2	Elenco biglietti prescritti quota fissa
3	Elenco biglietti telematici non riscossi
4	Totale biglietti giornaliero
5	Elenco biglietti telematici non riscossi 2
6	Rendiconto di cassa
Servizio 8002	
1	Richiesta scambio chiavi pubbliche
Servizio 8003	
1	Richiesta servizi attivi

4.3 FIRMA DIGITALE

Per verificare l'origine e l'integrità di un messaggio il PSQF, ove è necessario, prevede la gestione della firma digitale.

Modalità di firma:

- La firma deve essere applicata sull'intero messaggio (Header+Body+Ates)
- Sul messaggio viene calcolato il digest che poi viene firmato con la chiave privata
- Il digest firmato con la chiave privata viene aggiunto al messaggio originale come attributo esteso
- Gli algoritmi sono specificati nel tipo di attributo esteso

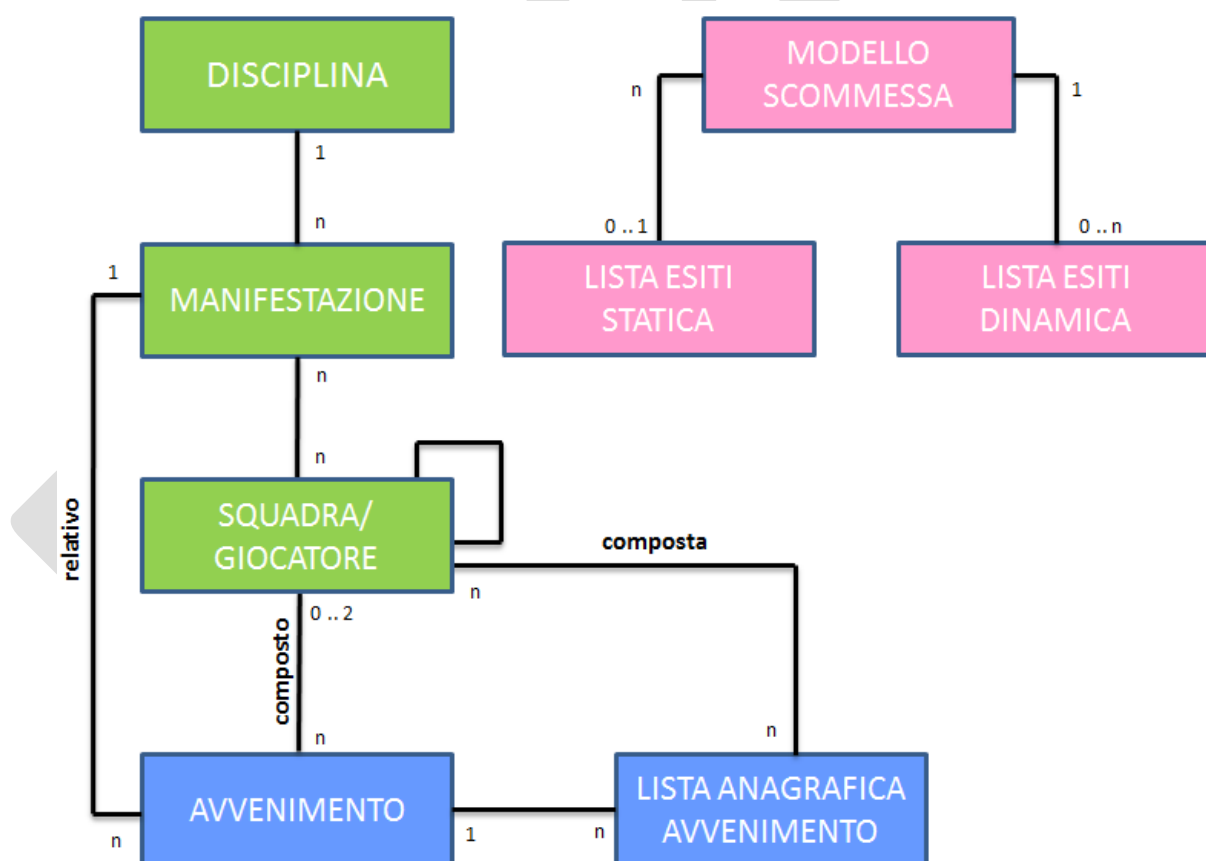
Modalità di verifica:

- Il controllo della firma deve essere fatto sull'intero messaggio (Header+Body+Ates) escluso attributo esteso della firma
- Si utilizza la chiave pubblica per decriptare il digest
- Il digest decriptato deve essere confrontato con il digest del messaggio
- Gli algoritmi sono specificati nel tipo di attributo esteso

5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI

Questo servizio consente a un FSC di ottenere tutte le informazioni relative all'anagrafica ed agli avvenimenti messi a disposizione dall'Amministrazione per la composizione delle scommesse.

La figura seguente rappresenta la struttura dati dell'anagrafica e del calendario avvenimenti con le relazioni intercorrenti tra loro.



Anagrafica

L'Amministrazione fornisce un'anagrafica per l'identificazione univoca di discipline, manifestazioni e squadre/giocatori al fine di comporre avvenimenti su cui effettuare gioco.

Ogni *disciplina* è identificata univocamente nel sistema con un codice univoco associato.

Ogni *manifestazione* è identificata univocamente nella disciplina a cui si riferisce.

Ogni *squadra/giocatore* è identificato univocamente nel sistema con un codice univoco associato. Per giocatore si intende la singola persona che fa parte di una squadra. Per squadra si intende ogni elemento che può concorrere alla composizione di un avvenimento. In alcune discipline il giocatore è rappresentato come una squadra, ad esempio nel Tennis il giocatore Roger Federer è una squadra.

Ogni modello scommessa è identificato in modo univoco mediante un codice. Nel modello sono definite le proprietà delle singole scommesse.

Ad ogni scommessa è associata una Lista Esiti che rappresenta l'elenco degli esiti pronosticabili. Sono previste due tipologie di liste esiti, statica e dinamica.

La Lista Esiti Statica è una lista di esiti ben definita e immutabile nel tempo. Sono liste che possono essere legate a più scommesse e sono individuabili univocamente mediante un codice che le contraddistingue.

Un esempio:

la scommessa "Risultato Finale", applicata ad una partita di calcio, ha una lista esiti statica "1, X, 2", la stessa lista può essere utilizzata per la scommessa "Risultato Finale Handicap".

La Lista Esiti Dinamica è una lista che, per definizione, è creata dinamicamente per ogni singola scommessa ed è legabile ad una sola scommessa.

Un esempio:

la scommessa “Vincente”, applicata all’avvenimento vincente del campionato, ha una lista esiti dinamica “Juve, Lazio, Roma,”, durante lo svolgimento della scommessa lo stato di un esito può cambiare

Calendario avvenimenti

L’Amministrazione fornisce un calendario di avvenimenti, uguale per tutti i concessionari, che può essere utilizzato per la creazione dei propri avvenimenti prima di effettuare gioco.

Insieme all’avvenimento viene fornito, ove presente, un insieme di informazioni associate all’avvenimento, ovvero squadre e/o giocatori codificati in anagrafica, che possono essere utilizzate nella composizione di scommesse con informazione aggiuntiva.

Ogni concessionario ha la facoltà di creare la propria lista in aggiunta a quella fornita da ADM.

Esempio:

avvenimento “Roma – Juventus”

L’anagrafica avvenimento contiene tutti i giocatori di entrambe le squadre.

L’Amministrazione fornisce la propria lista con codice 0 che contiene i seguenti elementi:

ID	Descrizione **	Codice anagrafica *
1	Totti	54665456
2	Morata	5645646
3	De Rossi	17551

14	Pirlo	14577
15	Bonucci	879777

L'anagrafica avvenimento può essere utilizzata per gestire, ad esempio, la scommessa "SEGNA SI/NO" con informazione aggiuntiva a 2 valori, il primo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica che in questo caso rappresenta il giocatore su cui si vuole scommettere. (* Il valore del codice anagrafica mostrato è solo a scopo esemplificativo e può differire dal valore reale) (** La colonna "Descrizione" è a mero scopo esemplificativo)

BOLLA

5.1 DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere l'elenco parziale o totale delle discipline sui quali si può scommettere.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_DISCIPLINA è possibile richiedere le informazioni di una sola disciplina, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 30 discipline alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	int	Posizione della disciplina iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della disciplina finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_DISCIPLINA](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_discipline	ushort	Numero degli elementi ' Disciplina ' che seguono
Disciplina		
disciplina	ushort	Codice disciplina
descrizione	string	Descrizione della disciplina (max 50)
sigla	string	Sigla della disciplina (max 10)
ultima_modifica	datetime_utc	data dell'ultima modifica apportata alla disciplina

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 discipline o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **1516** – Non ci sono discipline disponibili nell'elenco richiesto
- **2006** – Richiesta con ACC_DISCIPLINA di una disciplina non esistente

5.2 MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere elenco delle manifestazioni relative ad una disciplina.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_MANIF è possibile richiedere le informazioni di una sola manifestazione, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Ad ogni manifestazione è associato un campo data che rappresenta la data dell'ultima modifica effettuata sulla manifestazione e/o sugli elementi ad essa legati. Ogni modifica del legame tra la manifestazione e le squadre e/o giocatori ad essa associate comporta un aggiornamento di tale data.

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	int	Posizione della manifestazione iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della manifestazione finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_MANIF](#) Facoltativo
- [FILTRO_MANIF](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_manif	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Manifestazione ' che seguono
Manifestazioni		
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
descrizione	string	Descrizione della manifestazione (max 50)
sigla	string	Sigla della manifestazione (max 10)
ultima_modifica	datetime_utc	data dell'ultima modifica apportata alla manifestazione

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2007** – Richiesta con ACC_MANIF di una manifestazione non esistente

5.3 MANIFESTAZIONI 2

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **10**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere elenco delle manifestazioni relative ad una disciplina.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_MANIF è possibile richiedere le informazioni di una sola manifestazione, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Ad ogni manifestazione è associato un campo data che rappresenta la data dell'ultima modifica effettuata sulla manifestazione e/o sugli elementi ad essa legati. Ogni modifica del legame tra la manifestazione e le squadre e/o giocatori ad essa associate comporta un aggiornamento di tale data.

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	int	Posizione della manifestazione iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della manifestazione finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_MANIF](#) Facoltativo
- [FILTRO_MANIF](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_manif	ushort	Numero degli elementi di tipo 'Manifestazione' che seguono
Manifestazioni		
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
descrizione	string	Descrizione della manifestazione (max 50)
sigla	string	Sigla della manifestazione (max 10)
ultima_modifica	datetime_utc	data dell'ultima modifica apportata alla manifestazione
regola_ora_avv_dupl	uchar	Indica le ore entro le quali non vengono duplicati gli avvenimenti
reserved	ulong	Utilizzato per sviluppi futuri

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2007** – Richiesta con ACC_MANIF di una manifestazione non esistente

5.4 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente al CN di ottenere un elenco parziale o totale dei modelli scommesse a quota fissa asseverate per il concessionario.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_MODELLO_SCO_QF è possibile richiedere le informazioni di un solo modello scommessa a quota fissa, in questa modalità il solo campo del body di richiesta preso in considerazione è 'concessionario'.

Non è consentito chiedere più di 30 modelli scommessa alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice del concessionario
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	int	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_MODELLO_SCO_QF](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF. Specifica quanti sono gli elementi ' Modelli Scommesse ' che seguono
Modelli Scommesse		
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF
desc	string	Descrizione della scommessa (max 100)
esiti_scom	uchar	Numero di esiti scommettibili. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
lista	ushort	Codice lista associata alla scommessa. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
info_agg	boolean	Vale true se è una scommessa che contiene informazioni aggiuntive
tipo_info_agg	uchar	Tipo informazione aggiuntiva (vedi tabella Tipo informazione aggiuntiva)
n_esiti_vin	uchar	Numero di esiti vincenti della scommessa
multipla	boolean	Se true in vendita la riga contenete questa scommessa non concorre al controllo sulla non duplicazione degli avvenimenti in multipla
flag_esiti_vin	uchar	Indica se la scommessa prevede più di un esito vincente. Vale 1 se la scommessa prevede più di un esito vincente altrimenti 0
tipologia_sco	uchar	Tipologia della scommessa (vedi tabella Tipologie Scommesse)

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta

- **1518** – Richiesta per più di 30 modelli scommessa o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono modelli scommessa disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2005** – Richiesta con ACC_MODELLO_SCO_QF di un modello scommessa a quota fissa non esistente
- **2006** – Richiesta con disciplina non esistente
- **2007** – Richiesta con manifestazione non esistente

5.5 LISTA ESITI STATICA

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **4**

Descrizione:

Questo messaggio consente al CN di ottenere le liste esiti statiche che sono legate ai modelli di scommesse asseverati dal concessionario.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_LISTA_ESITI_STAT è possibile richiedere le informazioni di una sola lista esiti, in questa modalità il solo campo del body di richiesta preso in considerazione è '*concessionario*'.

Non è consentito chiedere più di 5 liste esiti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice concessionario
inizio	int	Posizione della lista nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_LISTA_ESITI_STAT](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
N_liste	ushort	Numero delle liste esiti. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' che seguono
Lista esiti		
lista_esiti	ushort	Codice lista esiti
n_esiti	ushort	Numero degli esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' <i>Esito</i> ' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
descrizione	string	Descrizione dell'esito (max 100)

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 5 liste esiti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono liste esiti disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2003** – Richiesta con ACC_LISTA_ESITI di una lista non esistente

5.6 SQUADRE E GIOCATORI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle squadre/giocatori. Il codice identificativo di ogni squadra/giocatore è univoco.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_SQUADRA_GIOCATORE è possibile richiedere le informazioni di una sola squadra/giocatore. In questa modalità i campi del body della richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 30 squadre/giocatori alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	int	Posizione della squadra/giocatore iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della squadra/ giocatore finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_SQUADRA_GIOCATORE](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Disciplina	ushort	Codice disciplina
n_squadre_giocatori	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Squadra/Giocatore ' che seguono
Squadra/ Giocatore		
tipologia	uchar	Tipologia del dato(Vedi tabella tipo elemento anagrafico)
squadra/giocatore	long	Codice della squadra/giocatore
descrizione	string	Descrizione della squadra/giocatore (max 100)

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 squadre/giocatori o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono squadre/giocatori disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2009** – Richiesta con ACC_SQUADRA_ GIOCATORE di una squadra/ giocatore non esistente

5.7 SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7100**
 header.id_messaggio **6**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle squadre relative ad una manifestazione.

Non è consentito chiedere più di 50 squadre alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
inizio	int	Posizione della squadra iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della squadra finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_squadre	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Squadra ' che seguono
Squadra		
squadra	long	Codice della squadra

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 50 squadre o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono squadre disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo

5.8 GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **7**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco dei giocatori presenti in una manifestazione.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_SQUADRA_GIOCATORE è possibile richiedere le informazioni di tutti i giocatori presenti nella squadra specificata. In questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 50 giocatori alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
inizio	int	Posizione del giocatore iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione del giocatore finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_SQUADRA_GIOCATORE](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_giocatori	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Giocatori ' che seguono
Giocatori		
squadra	long	Codice della squadra. Vale 0 se non presente
giocatore	long	Codice del giocatore

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 50 giocatori o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono giocatori disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2009** – Richiesta con ACC_SQUADRA_ GIOCATORE con squadra non esistente

5.9 MODELLI SCOMMESSA A QUOTA FISSA AUTORIZZATI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **9**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di verificare l'autorizzazione dei modelli scommesse a quota fissa richiesti.

Non è consentito chiedere più di 30 modelli scommessa alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice del concessionario
disciplina	ushort	Codice disciplina
num_sco	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Modello Scommessa ' che seguono
Modello Scommessa		
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF non autorizzate. Specifica quanti sono gli elementi ' Modelli Scommesse non autorizzati ' che seguono
Modelli Scommesse non autorizzati		
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF

attributi estesi:

- [TIME_STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 modelli scommessa o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2005** – Richiesta con un modello scommessa a quota fissa non esistente
- **2006** – Richiesta con disciplina non esistente
- **2007** – Richiesta con manifestazione non esistente
- **3021** – Scommessa non autorizzata

5.10 CALENDARIO AVVENIMENTI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7100**
 header.id_messaggio **20**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco totale degli avvenimenti presenti nel calendario ADM.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_AVV_CALENDARIO è possibile richiedere le informazioni di un solo avvenimento. In questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 25 avvenimenti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data_inizio	datetime_utc	Data avvenimento iniziale del range di avvenimenti richiesto
data_fine	datetime_utc	Data avvenimento finale del range di avvenimenti richiesto
inizio	int	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_AVV_CALENDARIO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi ' Avvenimento ' seguenti
Avvenimento		
Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario
descrizione	string	Descrizione avvenimento (max 150). Valorizzata solo se almeno una delle due squadre non è valorizzata
data	datetime_utc	Data svolgimento dell'avvenimento
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (Vedi tabella dei tipi avvenimenti)
squadra_1	long	Codice identificativo della prima squadra. Vale 0 se non c'è un'anagrafica associata all'avvenimento
squadra_2	long	Codice identificativo della seconda squadra. Vale 0 se non c'è un'anagrafica associata all'avvenimento

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 25 avvenimenti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono avvenimenti disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2001** – Richiesta con [ACC_AVV_CALENDARIO](#) di un avvenimento non esistente

5.11 LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7100**
 header.id_messaggio **21**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle liste anagrafiche contenenti squadre/giocatori relative agli avvenimenti presenti nel calendario ADM.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_AVV_CALENDARIO è possibile richiedere le informazioni di una sola lista anagrafica. In questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 5 liste anagrafiche alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data_inizio	datetime_utc	Data avvenimento iniziale del range richiesto
data_fine	datetime_utc	Data avvenimento finale del range richiesto
inizio	int	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_AVV_CALENDARIO](#) Facoltativo
- [ACC_AVV](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_liste	uchar	Numero di liste anagrafiche. Specifica quanti sono gli elementi 'Lista Anagrafica' seguenti
Lista Anagrafica		
Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario
lista	ushort	Codice della lista. Vale sempre 0
ultima_modifica	datetime_utc	data dell'ultima modifica apportata alla lista anagrafica
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Elementi Anagrafici' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	Progressivo dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista
squadra/giocatore	long	Codice anagrafico della squadra/giocatore

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 5 liste anagrafiche o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono liste anagrafiche disponibili nell'elenco richiesto
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2001** – Richiesta con [ACC_AVV_CALENDARIO](#) di un avvenimento non esistente

5.12 LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO 2

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **22**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere la lista anagrafica contenente squadre/giocatori relative ad un avvenimento presente nel calendario ADM.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_AVV è possibile richiedere le informazioni della lista anagrafica di uno specifico avvenimento per codice palinsesto e avvenimento. In questa modalità il campo *id_cal_avv* del body di richiesta non viene preso in considerazione.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario
inizio	int	Posizione dell'elemento anagrafico iniziale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione dell'elemento anagrafico finale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_AVV](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario
lista	ushort	Codice della lista. Vale sempre 0
ultima_modifica	datetime_utc	Data dell'ultima modifica apportata alla lista anagrafica
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Elementi Anagrafici ' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	Progressivo dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista
squadra/giocatore	long	Codice anagrafico della squadra/giocatore

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 5 liste anagrafiche o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono liste anagrafiche disponibili nell'elenco richiesto
- **2001** – Richiesta con un avvenimento/avvenimento di calendario non esistente

5.13 STATO AGGIORNAMENTO DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7100**
header.id_messaggio **50**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle discipline che abbiano subito delle modifiche dalla data richiesta. Le modifiche possono comprendere inserimenti o modifiche delle squadre e/o giocatori associate alla disciplina.

Non è consentito chiedere più di 50 aggiornamenti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
data	datetime_utc	Data dalla quale si richiedono gli aggiornamenti
inizio	int	Posizione della disciplina iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della disciplina finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
N_discipline	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Discipline che seguono
Discipline		
disciplina	ushort	Codice disciplina

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 50 discipline o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono discipline disponibili nell'elenco richiesto

5.14 STATO AGGIORNAMENTO MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7100**
 header.id_messaggio **51**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle manifestazioni che abbiano subito delle modifiche dalla data richiesta. Le modifiche possono comprendere aggiornamenti sulle associazioni tra squadre e/o giocatori associate alle manifestazioni.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_DISCIPLINA è possibile richiedere gli aggiornamenti riguardanti una sola disciplina, in questa modalità sono comunque considerati tutti i campi del body della richiesta.

Non è consentito chiedere più di 50 aggiornamenti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
data	datetime_utc	Data dalla quale si richiedono gli aggiornamenti
inizio	int	Posizione della manifestazione iniziale (maggiore di 0)
fine	int	Posizione della manifestazione finale (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC_DISCIPLINA](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
N_manif	ushort	Numero degli elementi di tipo ' Manifestazione ' che seguono
Manifestazioni		
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Facoltativo
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 50 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto
- **2007** – Richiesta con ACC_DISCIPLINA di una manifestazione non esistente

6. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU VARIAZIONI ANAGRAFICHE E DEL CALENDARIO AVVENIMENTI

Questo servizio consente al FSC di essere continuamente aggiornato sulla variazione dei dati anagrafici e del calendario avvenimenti.

BOLZA

6.1 RICHIESTA ULTIMA VARIAZIONE

Client abilitato	FSC,0,0,TAG
header.id_servizio	7101
header.id_messaggio	1

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere l'ultima variazione anagrafica o del calendario avvenimenti effettuata dal TN.

Una variazione può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

header.lung_body 0

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
anno	ushort	Anno della variazione
mese	uchar	Mese della variazione
giorno	uchar	Giorno della variazione
progressivo	uint	Numero progressivo della variazione

attributi estesi: [Vedi lista attributi estesi variazioni](#)

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1516** – Informazione non presente

6.2 RICHIESTA VARIAZIONE SPECIFICA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7101**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere una specifica variazione anagrafica o del calendario avvenimenti effettuata dal TN, è possibile richiedere le notifiche degli ultimi sette giorni.

Una variazione può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
anno	ushort	Anno della variazione
mese	uchar	Mese della variazione (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno della variazione (da 1 a 31)
progressivo	uint	Numero progressivo della variazione

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
anno	ushort	Anno della variazione
mese	uchar	Mese della variazione
giorno	uchar	Giorno della variazione
progressivo	uint	Numero progressivo della variazione

attributi estesi: [Vedi lista attributi estesi variazioni](#)

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2004** – Variazione inesistente
- **1518** – Errore formale

6.3 LISTA ATTRIBUTI ESTESI VARIAZIONI

attributi estesi:

- | | |
|---|--------------|
| • <u>INS DISCIPLINA</u> | Facoltativo |
| • <u>INS MANIF</u> | Facoltativo |
| • <u>INS AVV CAL</u> | Facoltativo |
| • <u>INS SQUADRA GIOCATORE</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD DISCIPLINA</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD MANIF</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD SQUADRA GIOCATORE</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD SQUADRE MANIF</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD GIOCATORI IN SQUADRA</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD LISTA ANAG</u> | Facoltativo |
| • <u>MOD AVV CAL</u> | Facoltativo |
| • <u>ELIM DISC</u> | Facoltativo |
| • <u>ELIM MANIF</u> | Facoltativo |
| • <u>ATT DISAT AVV CAL</u> | Facoltativo |
| • <u>CAMBIO SQUADRA GIOCATORE</u> | Facoltativo |
| • <u>TIME STAMP UTC</u> | Obbligatorio |

7. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI

Questo servizio consente ad un FSC di creare e gestire gli avvenimenti per tutti i suoi concessionari, ove un FSC dovesse gestire un palinsesto personalizzato per concessionario deve utilizzare l'attributo esteso CONC_ABILITATO, altrimenti non necessario.

Prima di poter effettuare gioco è necessario creare gli avvenimenti, tale creazione può avvalersi delle informazioni fornite tramite calendario o essere a discrezione del richiedente.

Per effettuare gioco su scommesse che prevedono liste dinamiche, il FSC deve comunicare, attraverso i relativi messaggi di protocollo, le liste esiti associate.

Questo servizio serve altresì a comunicare al sistema i referti per le scommesse su cui si è effettuato gioco, gli eventuali spostamenti di data e/o ora, gli eventuali rimborsi orari e ad acquisire informazioni relative ai dati inviati.

La gestione del ciclo di vita di un avvenimento deve essere coerente, ovvero se gestita dal FSC per tutti i suoi concessionari deve essere mantenuta tale in tutti i messaggi relativi allo stesso avvenimento, allo stesso modo se personalizzata per concessionario.

7.1 CREAZIONE AVVENIMENTI

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consente di richiedere la creazione di avvenimenti personalizzati. E' possibile creare un avvenimento a partire dalle informazioni fornite dal calendario avvenimenti o crearlo ex-novo.

Nel caso di creazione a partire dal calendario avvenimenti è necessario inviare l'attributo esteso ACC_AVV_CALENDARIO, in tal caso i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione, ad eccezione del campo *tipo_avv* nel caso di creazione di avvenimento per il Betting exchange.

Nel caso di creazione ex-novo se l'avvenimento richiesto risulta già presente nel calendario fornito dall'Amministrazione, il sistema restituisce il relativo codice. Se l'avvenimento non è presente, viene generato un nuovo codice.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 150). Da valorizzare solo se almeno una delle due squadre non è valorizzata
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi tabella dei tipi avvenimenti).
Squadra_1	long	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente

		nell'anagrafica
squadra_2	long	Codice anagrafico identificativo della seconda squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [ACC_AVV_CALENDARIO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario. Vale 0 se non presente
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 150). valorizzata solo se almeno una delle due squadre non è valorizzata
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi tabella dei tipi avvenimenti).
Squadra_1	long	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica
squadra_2	long	Codice anagrafico identificativo della seconda squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| • TIME_STAMP.UTC | Obbligatorio |
| • IP_RISP | Facoltativo |
| • FIRMA_DIG01 | Obbligatorio |
| • INFO_AVV | Obbligatorio se l'esito è 6022. |

Codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1517** – Il servizio della gestione avvenimenti è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.2 INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di inviare un'eventuale lista di anagrafiche legata ad un avvenimento, in aggiunta rispetto a quella fornita da ADM. Tramite questo messaggio è possibile aggiungere elementi anagrafici ad una lista precedentemente creata.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
lista	ushort	Codice lista. Da 1 a 255.
Tipo_op	uchar	Vale 1 se è una creazione. Vale 2 se è un'aggiunta di elementi anagrafici su una lista preesistente
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Elementi Anagrafici' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	id progressivo dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista (1 ... n dove n < 256)
squadra/giocatore	long	Codice anagrafico della squadra/giocatore. Vale 0 se la squadra/giocatore non è presente in anagrafica
descr	string	Descrizione della squadra/giocatore (max 100). Da valorizzare solo se il campo squadra/giocatore vale 0, altrimenti stringa vuota

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.3 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di inviare le liste esiti dinamiche per le scommesse che le prevedono. Non è consentito comunicare più di 20 scommesse dinamiche, tenendo comunque in considerazione i limiti massimi di dimensione di un messaggio ([vedi](#)).

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_scom	uchar	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti. Il massimo è 250.
Esito		
esito	uchar	Codice esito
descr	string	Descrizione dell'esito (max 100). Da valorizzare solo se il campo esito_anag vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	long	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica
grup	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'inserimento della lista esiti è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi 'Scommessa rifiutata' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.4 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **4**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di inviare le liste di esiti dinamiche per le scommesse che le prevedono.

È possibile associare ad una singola scommessa che prevede l'informazione aggiuntiva più liste esiti dinamiche.

Non è consentito comunicare più di 20 scommesse dinamiche, tenendo comunque in considerazione i limiti massimi di dimensione di un messaggio ([vedi](#)).

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_scom	uchar	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_liste_din	ushort	Numero di liste esiti dinamiche riferite alla scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' seguenti
Lista esiti		
lista	ushort	Codice lista. Da 1 a 255.
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti. Il massimo è 250.
Esito		

esito	uchar	Codice esito
descr	String	Descrizione dell'esito (max 100). Da valorizzare solo se il campo esito_anag vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	long	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica
grup	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'inserimento della lista esiti è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa rifiutata ' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale

- **1517** – Il servizio del gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.5 AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di modificare la data di un avvenimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
data	datetime_utc	Data ora dell'avvenimento

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.6 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **16**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di inserire i referti ufficiali o modificare dei referti precedentemente inseriti per scommesse senza informazione aggiuntiva. Tutti i referti relativi ad una scommessa devono essere inviati in un'unica transazione.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale 1 se si stanno inserendo i referti per la prima volta, 0 se è una modifica di referto precedentemente inserita
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa. I valori possibili sono RU o AN (vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. Va valorizzato a 0 se lo stato è AN
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito (da 1 a n)
esito	uchar	Esito vincente. Nel caso si vogliano indicare che tutti gli esiti della scommessa hanno tutti lo stesso

		tipo_vincita il campo esito assume valore 0.
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita(vedi Tabella dei tipi vincita)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Il campo *pos* indica la posizione dell'esito in caso di situazioni di parità o nel caso di scommesse che contemplano una pluralità di esiti vincenti possibili. In quest'ultimo caso il valore del campo *pos* deve assumere un valore progressivo da 1 a n dove n identifica il numero di esiti vincenti per la scommessa in oggetto.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'inserimento del referto è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa rifiutata ' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati

- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) Gestione avvenimento e Palinsesto

BOLLA

7.7 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7200**
 header.id_messaggio **17**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di inserire o modificare i referti ufficiali di scommesse con informazione aggiuntiva. A differenza del messaggio “*Inserimento/modifica referti ufficiali*”, gli esiti vincenti relativi a differenti valori del campo info_agg possono essere inviati su più transazioni, in modo da consentire il pagamento dei biglietti vincenti non appena è disponibile il referto.

Se il tipo_op è una modifica e lo stato della scommessa è in AN o RU, il sistema aggiorna lo stato della scommessa in AP, è quindi necessario inviare nuovamente lo stato finale della scommessa attraverso il messaggio 7200:8.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale 1 se si stanno inserendo i referti per la prima volta, 0 se è una modifica di referto precedentemente inserita
n_info_agg	ushort	Numero delle informazioni aggiuntive che seguono.
Informazione aggiuntiva		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva
stato	uchar	Stato della informazione aggiuntiva. I valori possibili sono RU o AN (vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)

n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. Va valorizzato a zero se lo stato è AN.
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito (da 1 a n)
esito	uchar	Esito vincente. Nel caso si vogliano indicare che tutti gli esiti della informazione aggiuntiva hanno tutti lo stesso tipo_vincita il campo esito assume valore 0
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita(vedi Tabella dei tipi vincita)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.8 AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **8**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di aggiornare a RU o AN lo stato di una scommessa con informazione aggiuntiva per la quale sono stati già inviati tutti i referti. Il messaggio deve essere utilizzato esclusivamente in abbinamento al messaggio *"Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva"* a conclusione dell'invio dei referti relativi a tutti i valori di informazione aggiuntiva venduti per la scommessa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa. I valori possibili sono RU o AN (Vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.9 ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **9**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di eliminare referti ufficiali consentendo la riapertura del gioco.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice della scommessa

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'eliminazione è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi 'Scommessa rifiutata' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.10 ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7200**
 header.id_messaggio **10**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di eliminare referti ufficiali di specifiche informazioni aggiuntive.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa
n_info	ushort	Numero elementi che seguono.
Info aggiuntiva		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.11 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **11**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di inserire un rimborso orario sulle scommesse di un avvenimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
operazione	uchar	1 = inserimento 2 = eliminazione
inizio	datetime_utc	Data ora inizio del rimborso orario
fine	datetime_utc	Data ora fine del rimborso orario
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice della scommessa su cui applicare il rimborso

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
N_sco	ushort	Numero di scommesse per cui è stato rifiutato l'inserimento/eliminazione del rimborso orario. Specifica il numero di elementi di tipo ' Scommessa rifiutata ' che seguono
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa rifiutata
esito	ret_code	Esito della richiesta per scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.12 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **12**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di inserire un rimborso orario parziale sulle scommesse che presentano informazione aggiuntiva, si utilizza nel caso solo alcuni valori di informazione aggiuntiva siano a rimborso.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
operazione	uchar	1 = inserimento 2 = eliminazione
inizio	Datetime_utc	Data ora inizio del rimborso orario
fine	Datetime_utc	Data ora fine del rimborso orario
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice della scommessa su cui applicare il rimborso
n_info_agg	ushort	Numero di elementi di tipo 'Informazione Aggiuntiva' che seguono
Informazione Aggiuntiva		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui è stato rifiutato l'inserimento/eliminazione del rimborso orario. Specifica il numero di elementi di tipo ' Scommessa rifiutata ' che seguono
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa rifiutata
esito	ret_code	Esito della richiesta per scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.13 LISTA SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **18**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di ottenere l'elenco degli avvenimenti con scommesse in attesa di referto e/o scommesse con informazione aggiuntiva in attesa di aggiornamento dello stato.

Nel caso in cui nel messaggio di risposta, tra l'elenco delle scommesse con informazione aggiuntiva, ce ne sia una o più di una con il campo *n_info_agg* uguale a zero, questo indica che per quelle scommesse manca ancora l'aggiornamento dello stato della scommessa che deve essere effettuato tramite il messaggio *"Aggiornamento Stato Scommessa con Informazione Aggiuntiva"*.

Non è consentito chiedere più di 5 avvenimenti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Il concessionario del quale si richiede la lista delle scommesse in attesa di referto
inizio	int	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)
fine	int	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (maggiore di 0)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi ' Avvenimento ' seguenti
Avvenimento		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco_no_ia	ushort	Numero di scommesse senza informazione aggiuntiva non refertate. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa ' seguenti
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
n_sco_ia	ushort	Numero di scommesse con informazione aggiuntiva non refertate. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa ' seguenti
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
n_info_agg	ushort	Numero di informazioni aggiuntive con referti mancanti che seguono.
Informazioni aggiuntive		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD_2](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 5 avvenimenti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono scommesse in attesa di referto disponibili nell'elenco richiesto

7.14 AGGIORNA STATO ESITO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7200**
 header.id_messaggio **14**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di indicare una variazione dello stato di uno o più esiti di una lista dinamica.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_scom	uchar	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Esito' seguenti.
Esito		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito(Vedi Tabella degli stati di un esito)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'aggiornamento dello stato dell'esito è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa rifiutata ' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.15 AGGIORNA STATO ESITO DI SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7200**
 header.id_messaggio **15**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di indicare una variazione dello stato di uno o più esiti di una o più liste dinamiche.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_scom	uchar	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_liste_din	ushort	Numero di liste esiti dinamiche riferite alla scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' seguenti
Lista esiti		
lista	ushort	Codice lista. Da 1 a 255.
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti.
Esito		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito(Vedi Tabella degli stati di un esito)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

- [CONC ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_sco	ushort	Numero di scommesse per cui l'aggiornamento dello stato dell'esito è stato rifiutato. Specifica quanti sono gli elementi 'Scommessa rifiutata' seguenti
Scommessa rifiutata		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
esito	ret_code	Esito della richiesta per la scommessa

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.16 INFORMAZIONE AVVENIMENTO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
 header.id_servizio **7200**
 header.id_messaggio **50**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire le informazioni relative agli avvenimenti creati. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di creazione.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 150).
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi tabella dei tipi avvenimenti).
squadra_1	long	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica
squadra_2	long	Codice anagrafico identificativo della seconda squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.17 INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **51**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire le informazioni relative alle liste anagrafiche legate agli avvenimenti precedentemente inviate. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
lista	ushort	Codice della lista

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
lista	ushort	Codice lista
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Elementi Anagrafici' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	id progressivo dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista
squadra/ giocatore	long	Codice anagrafico della squadra/giocatore. Vale 0 se la squadra/giocatore non è stato valorizzato
descr	string	Descrizione della squadra/giocatore.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.18 INFORMAZIONE LISTA ESITI DINAMICA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **56**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire le informazioni relative alla lista esiti dinamica precedentemente inviata. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito (Vedi Tabella degli stati di un esito)
descr	string	Descrizione dell'esito
esito_anag	long	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso non sia stato valorizzato
grup	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.19 INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **57**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire le informazioni relative alle liste esiti dinamiche precedentemente inviate. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
lista	ushort	Codice lista. Vale 0 se si vogliono tutte le liste

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_liste_din	ushort	Numero di liste esiti dinamiche riferite alla scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' seguenti
Lista esiti		
lista	ushort	Codice lista. Da 1 a 255.
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito (Vedi Tabella degli stati di un esito)
descr	string	Descrizione dell'esito. Da valorizzare solo se il campo <i>squadra/giocatore</i> vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	long	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica
grup	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

BOLLA

7.20 INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **58**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire i referti ufficiali precedentemente inviati per scommesse senza informazione aggiuntiva. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono. Non è consentito richiedere più di 20 scommesse.
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
num_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa(vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. E' 0 se lo stato è AN
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito nell'ordine di arrivo
esito	uchar	Esito vincente
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita(vedi Tabella dei tipi vincita)

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

7.21 INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **59**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire i referti ufficiali precedentemente inviati per scommesse con informazione aggiuntiva. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono. Non è consentito richiedere più di 20 scommesse.
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
num_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa (vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)
n_info_agg	uchar	Numero delle info aggiuntive
Informazione aggiuntiva		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva
stato	uchar	Stato della informazione aggiuntiva (vedi Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. E' 0 se lo stato è AN
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito nell'ordine di arrivo
esito	uchar	Esito vincente
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita(vedi Tabella dei tipi vincita)

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

BOLLA

7.22 INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **55**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire i rimborsi orari precedentemente inviati. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATO devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono. Non è consentito richiedere più di 20 scommesse.
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
num_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Rimborso Orario' che seguono
Rimborso Orario		
scommessa	ushort	Codice scommessa
inizio	datetime_utc	Data ora inizio del rimborso orario
fine	datetime_utc	Data ora fine del rimborso orario
n_info_agg	ushort	Numero di elementi di tipo 'Informazione Aggiuntiva' che seguono. Vale 0 se la scommessa non ha informazioni aggiuntive o, se le ha, il rimborso è sull'intera scommessa
Informazione Aggiuntiva		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva.

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Gestione avvenimento e Palinsesto

8. SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Questo servizio consente ai concessionari tramite i loro client di vendere, pagare, rimborsare ed annullare scommesse a Quota Fissa.

BOLLA

8.1 VENDITA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di vendere scommesse a quota fissa singole o multiple.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento comprensivo di un eventuale maggiorazione di vincita
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono (max 30)
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
flag_mv	uchar	Indica se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita. Vale 0 se l'esito non partecipa ad una maggiorazione della vincita, vale 1 se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [INFO_QUOTA](#) Obbligatorio
- [MV_PERC_VAR](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO_VAR](#) Facoltativo
- [MV_FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO](#) Facoltativo
- [ABILITA_AVV_LEGABILI](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [INFO_LIVE](#) Facoltativo
- [INFO_QUOTA](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID_GIOCATO](#), [FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)

- **1522** – Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN

Vedere [Tabella codici di ritorno – Vendita](#)

8.2 VENDITA GIOCATTA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **7**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di vendere giocate sistemistiche (o sistemi) a quota fissa. Ogni giocata sistemistica può sviluppare un numero n di multiple a quota fissa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_avv_base	uchar	Numero di avvenimenti base giocati nei sistemi (max 30)
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso

legame	uchar	0 indica che l'avvenimento è legabile con tutti gli altri avvenimenti >0 indica che l'avvenimento non è legabile con altri avvenimenti con lo stesso valore di legame
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazioni aggiuntive.
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito
flag_mv	uchar	Indica se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita. Vale 0 se l'esito non partecipa ad una maggiorazione della vincita, vale 1 se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [INFO_QUOTA](#) Obbligatorio
- [MV_PERC_VAR_SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO_SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV_FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO](#) Facoltativo
- [ABILITA_AVV_LEGABILI](#) Facoltativo

La lunghezza del body nel messaggio di richiesta non può superare i 2000 byte.

Il numero massimo di multiple sviluppate da un biglietto è pari a 2000.

Il codice del sistema giocato rappresenta il numero di avvenimenti presenti nelle scommesse multiple generate dal sistema stesso. Se ad esempio viene giocato il sistema

di codice 3 (3-pla), vengono sviluppate tutte le triplette su un numero minimo di avvenimenti base pari a 3.

Il campo *flag_mv* risulta significativo qualora venga applicato uno tra i possibili sistemi di maggiorazioni delle vincite delle giocate sistemistiche. Per il significato e l'utilizzo del campo *flag_mv* si rimanda alla definizione delle maggiorazioni delle vincite applicabili sulle giocate sistemistiche.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA.DIG01](#) Obbligatorio
- [IP.RISP](#) Facoltativo
- [INFO.LIVE](#) Facoltativo
- [INFO.QUOTA](#) Obbligatorio
- [CONTO.2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID.GIOCATA](#), [FIRMA.DIG01](#), [CONTO.2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** – Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN

Vedere [Tabella codici di ritorno – Vendita](#)

8.3 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di pagare e/o rimborsare un biglietto a quota fissa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo effettivo da pagare e/o rimborsare.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
importo	uint	Importo pagato e/o rimborsato

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio
- [IP RISP](#) Facoltativo
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento e/o rimborso
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di pagamento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA DIG01](#), [CONTO 2](#) se si tratta di gioco a distanza)

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.4 ANNULLO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di annullare un biglietto.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo annullato

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento/rimborso
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1521** – Richiesta di annullo nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#))

Vedere [Tabella codici di ritorno – Annulla](#)

8.5 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **15**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere le informazioni relative ad un biglietto a quota fissa già emesso.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
flag_mv	uchar	Indica se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita. Vale 0 se l'esito non partecipa ad una maggiorazione della vincita, vale 1 se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [MV_PERC_VAR](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO](#) Facoltativo
- [MV_IMPORTO_VAR](#) Facoltativo
- [MV_FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [ABILITA_AVV_LEGABILI](#) Facoltativo
- [INFO_QUOTA](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del biglietto
- **1516** – Il biglietto non esiste

BOLZA

8.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATO SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **16**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere le informazioni relative ad un biglietto a giocata sistemistica a quota fissa già emesso.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_avv_base	uchar	Numero di avvenimenti base giocati nei sistemi
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso.
legame	uchar	0 indica che l'avvenimento è legabile con tutti gli altri avvenimenti >0 indica che l'avvenimento non è legabile con altri avvenimenti con lo stesso valore di legame
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito
flag_mv	uchar	Indica se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.

		Vale 0 se l'esito non partecipa ad una maggiorazione della vincita, vale 1 se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.
--	--	---

attributi estesi:

- | | |
|--|------------------------------------|
| • MV PERC VAR SISTEMA | Facoltativo |
| • MV IMPORTO SISTEMA | Facoltativo |
| • MV IMPORTO VAR SISTEMA | Facoltativo |
| • ID GIOCATA | Obbligatorio |
| • INFO QUOTA | Obbligatorio |
| • CONTO 2 | Obbligatorio se è gioco a distanza |
| • IP RISP | Facoltativo |
| • TIME STAMP UTC | Obbligatorio |
| • MV FASCE | Facoltativo |
| • ABILITA AVV LEGABILI | Facoltativo |

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del biglietto
- **1516** – Il biglietto non esiste

8.7 STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **12**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di stornare un biglietto telematico già riscosso che diventa perdente nel caso in cui venga effettuato un cambio referto.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo da stornare

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio per gioco a distanza
- [STORNO_NO_REF](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
importo	uint	Importo stornato

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio per gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati dello storno
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di storno è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di storno nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) per il gioco a distanza)

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.8 RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **13**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di rettificare l'importo di pagamento/rimborso di un biglietto telematico già riscosso, ed eventualmente il suo stato, nel caso in cui venga effettuato un cambio referto.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo da pagare/rimborsare

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio per gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
importo	uint	Importo pagato/rimborsato

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio per gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati di rettifica pagamento
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di rettifica è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di rettifica pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) per il gioco a distanza)

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.9 SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **17**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di indicare per un biglietto a quota fissa, i gruppi delle scommesse che non potendosi realizzare congiuntamente determinano il rimborso della singola/multipla che compongono il biglietto.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale: - 2 se si stanno eliminando scommesse irrealizzabili precedentemente inserite - 1 se si stanno inserendo per la prima volta - 0 se è una modifica di scommesse irrealizzabili precedentemente inserite
n_gruppi	uchar	Numero di gruppi che seguono
Gruppo		
n_scommesse	uchar	Numero di scommesse per gruppo che seguono
Scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_aggiuntiva	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN

Vedere [Tabella codici di ritorno - Vendita](#)

8.10 CASHOUT TOTALE

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **18**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di effettuare un pagamento anticipato di un biglietto a quota fissa di scommesse singole e/o multiple, prima che l'ultima delle scommesse pronosticate si realizzi.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo_cashout	uint	Importo effettivo da pagare(in centesimi)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| • TIME STAMP UTC | Obbligatorio |
| • FIRMA DIG01 | Obbligatorio |
| • IP RISP | Facoltativo |
| • CONTO 2 | Obbligatorio se è gioco a distanza |

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento per cashout
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di cashout è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di cashout nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA DIG01](#), [CONTO 2](#) se si tratta di gioco a distanza)

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.11 CASHOUT PARZIALE

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **19**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di effettuare un pagamento parziale anticipato di un biglietto a quota fissa di scommesse singole e/o multiple, prima che l'ultima delle scommesse pronosticate si realizzi.

A seguito di un cashout parziale viene restituito un nuovo identificativo biglietto con le stesse caratteristiche del biglietto su cui si sta facendo cashout con la sola differenza di prezzo e importo di vincita. Il nuovo identificativo biglietto avrà una codifica diversa rispetto a quella consueta (vedi [Numero identificativo biglietto](#)).

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo_cashout	uint	Prezzo del biglietto utilizzato per il cashout parziale (in centesimi)
importo_cashout	unit	Importo effettivo da pagare(in centesimi)
prezzo	uint	Prezzo del nuovo biglietto che viene generato a seguito del cashout parziale.
importo	uint	Importo di vincita del nuovo biglietto che viene generato a seguito del cashout parziale.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_ticket	bit[80]	Identificativo del nuovo biglietto generato a seguito del cashout parziale rappresentato in base sedici
prog	ushort	Numero progressivo sequenziale in riferimento al primo biglietto emesso su cui è stato fatto cashout parziale.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento per cashout
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di cashout è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di cashout nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#), [ID_GIOCATA](#) se si tratta di gioco a distanza)

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.12 INFORMAZIONE CASHOUT

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7900**
header.id_messaggio **20**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere le informazioni relative ad un biglietto a quota fissa generato e/o pagato tramite cashout.

Nel caso di biglietto su cui è stato fatto cashout parziale oltre alle informazioni relative allo stesso vengono date le informazioni di tutti gli eventuali biglietti che sono stati emessi a seguito di cashout parziali in relazione allo stesso identificativo biglietto iniziale.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_cashout	uchar	Numero di cashout
Cashout		
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

prog	ushort	Numero progressivo sequenziale in riferimento al primo biglietto emesso su cui è stato fatto cashout parziale.
prezzo_cashout	uint	Prezzo cashout (in centesimi)
importo_cashout	unit	Importo cashout pagato(in centesimi)

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati dei cashout
- **5000** – Biglietto non vincente o non trovato
- **5015** – Cashout non applicato al biglietto

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

9. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Questo servizio consente a un FSC di ottenere i dati relativi al rendiconto contabile dei loro CN.

BOLZA

9.1 RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questa funzione consente di ottenere dal TN i dati per l'analisi economici e finanziari per data di competenza.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
n_fasce	uchar	Numero delle fasce impositive per le quali si specificano i dati relativi. Specifica quanti sono gli elementi ' Fascia Impositiva ' seguenti
Fascia Impositiva		
fascia	ushort	Codice fascia impositiva (vedi Tabella Fascia Imposta) '0' per i totali
n_caus	uchar	Numero di causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi. Specifica quanti sono gli elementi 'Causale di Rendiconto' seguenti
Causale di Rendiconto		
caus	ushort	Causale di rendiconto (vedi Tabella delle causali di rendiconto)
a.c.num	uint	Numero (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
a.c.imp	int	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
aliq	ushort	Aliquota espressa in centesimi (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1530** – Dati non elaborati
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC

- **1518** – Errore formale dei dati

BOLZA

9.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN l'elenco parziale o totale dei biglietti prescritti a quota fissa.

Non è consentito richiedere più di 20 biglietti alla volta

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno di prescrizione
mese	uchar	Mese di prescrizione
giorno	uchar	Giorno di prescrizione
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295).

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese
giorno	uchar	Giorno
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
Dettaglio Biglietto		
id_ticket	bit[80]	Identificativo del biglietto
prezzo	uint	Prezzo del biglietto
Importo_vinc	uint	Importo di vincita
importo_rimb	uint	Importo rimborso
Dati relativi alla emissione del biglietto		
FSC	ushort	Fornitore del Servizio di Connettività
conc	uint	Concessionario
pvend	uint	Punto vendita
tag	ushort	Terminale
dataora_ven	Datetime_utc	Data e Ora della vendita

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

9.3 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN l'elenco parziale o totale dei biglietti telematici non riscossi.

Non è consentito richiedere più di 180 biglietti alla volta

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295).

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
Biglietti		
id_ticket	bit[80]	Identificativo del biglietto
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

9.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **4**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN il totale dei biglietti emessi e annullati nella giornata per uno specifico concessionario.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uint	Numero di biglietti totali emessi
n_ticket annullati	uint	Numero di biglietti annullati

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1530** – Dati non elaborati

9.5 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN l'elenco parziale o totale dei biglietti telematici non riscossi.

Non è consentito richiedere più di 70 biglietti alla volta

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295).

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
Biglietti		
id_ticket	bit[80]	Identificativo del biglietto
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
id_rete	uchar	Identificativo di rete di apertura del conto(vedere Tabella Codici Rete)
id_cn	uint	Identificativo concessionario di apertura del conto
conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
	string	Numero del conto di gioco
importo	uint	Importo totale da pagare e/o rimborsare

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

9.6 RENDICONTO DI CASSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

Questa funzione consente di ottenere dal TN i dati per l'analisi economici e finanziari per cassa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
n_caus	uchar	Numero di causali di rendiconto cassa per le quali si specificano i dati relativi. Specifica quanti sono gli elementi 'Causale di Rendiconto' seguenti
Causale di rendiconto cassa		
caus	ushort	Causale di rendiconto cassa (vedi Tabella delle causali di rendiconto)
c.num	uint	Numero (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
c.imp	int	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1530** – Dati non elaborati
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – Errore formale dei dati

10. GESTIONE FIRMA DIGITALE

Questo servizio consente la gestione delle chiavi per la firma digitale dei messaggi.

BOLZA

10.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8002**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di comunicare al TN la chiave pubblica con cui riconoscere la propria firma e ricevere in risposta la chiave pubblica del TN. Le chiavi pubbliche scambiate sono in formato PEM.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
chiave_pub	Istring	Chiave pubblica del CN

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica del TN

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Scambio di chiavi avvenuta
- **1520** – Firma non valida
- **1521** – Richiesta scambio chiavi pubbliche nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#))

11. SERVIZIO INFORMAZIONI TN

Questo servizio consente di avere informazioni in merito alle funzionalità e servizi forniti dal Totalizzatore.

BOLZA

11.1 RICHIESTA SERVIZI ATTIVI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8003**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere informazione in merito alla disponibilità forniti dal TN.

Richiesta:

header.lung_body 0

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [TIME_STAMP UTC](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Servizi attivi

12. ATTRIBUTI ESTESI

Gli attributi estesi consentono di estendere le informazioni trasportate da un certo messaggio senza dover modificare il formato del body.

L'entità destinataria di un certo messaggio può facilmente determinare se nel messaggio sono presenti e dove degli attributi estesi semplicemente analizzando i campi lung_ae e lung_body dell'header.

Gli attributi estesi consistono di una struttura formata dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
id	ushort	Numero identificativo dell'attributo esteso. Ogni tipo di attributo esteso ha un numero identificativo diverso ed univocamente assegnato nell'ambito del protocollo
lung	uchar	Lunghezza del campo seguente (da 0 a 255). Il valore 0 indica che il campo seguente non è presente
dati	uchar[lung]	Dati dell'attributo esteso. A questo campo verrà dato uno o più nomi a secondo dell'attributo esteso

Per ogni attributo esteso viene, inoltre, specificata una sigla mnemonica che facilita l'identificazione dell'attributo nel presente documento.

Di seguito sono riportati i formati ed i numeri identificativi degli attributi estesi del protocollo.

12.1 ABILITA_AVV_LEGABILI (1166) ABILITA AVVENIMENTI LEGABILI

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di vendita per indicare di non effettuare sul biglietto i controlli sulla duplicazione degli avvenimenti in multipla. L'invio dell'attributo esteso altera il valore del campo *multipla* dei modelli scommessa per le scommesse del biglietto, per le quali è come se questo valore fosse true.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ABILITA_AVV_LEGABILI**

Campo		Valore	
id		1166	
lung		1	
dati	Check_avv_legabili	uchar	Vale 1 per indicare di non effettuare il controllo su avvenimenti duplicati

12.2 ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice Avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_AVV**

Campo		Valore	
Id		1102	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

12.3 ACC_AVV_CALENDARIO (1151) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI RELATIVE AD UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN per segnalare che le informazioni richieste devono essere ricercate per codice Avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_AVV_CALENDARIO**

Campo		Valore	
Id		1151	
lung		4	
	Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario

12.4 ACC_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati Disciplina per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice Disciplina.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1127	
lung		2	
dati	disciplina	ushort	Codice disciplina

12.5 ACC_LISTA_ESITI_STAT (1157) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI

Questo attributo esteso è inviato da FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati relativi alla lista Esiti per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice lista Esiti.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_LISTA_ESITI_STAT**

Campo		Valore	
id		1157	
lung		2	
	Lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

12.6 ACC_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati Manifestazione per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice disciplina e codice Manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1128	
lung		4	
dati	disciplina	ushort	Codice disciplina
	manifestazione	ushort	Codice manifestazione

12.7 ACC_MODELLO_SCO_QF (1126) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati di un Modello Scommessa a quota fissa per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice scommessa.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_MODELLO_SCO_QF**

Campo		Valore	
Id		1126	
lung		2	
dati	scom	ushort	Codice tipo scommessa QF

12.8 ACC_SQUADRA_GIOCATORE (1142) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DELLA SQUADRA/GIOCATORE

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati di anagrafica per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice anagrafico.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_SQUADRA_GIOCATORE**

Campo		Valore	
Id		1142	
lung		8	
	squadra/ giocatore	long	Codice della squadra/giocatore

12.9 ATT_DISATT_AVV_CAL (1163) INVALIDA/VALIDA UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'invalidazione o l'eventuale ri-validazione di un avvenimento di calendario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ATT_DISATT_AVV_CAL**

Campo		Valore	
Id		1163	
lung		5	
	Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario
	Att/disatt	uchar	0 se si sta invalidando l'avvenimento 1 se si sta validando l'avvenimento successivamente ad una sua precedente invalidazione

12.10 CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE (1167) CAMBIO SQUADRA GIOCATORE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare il nuovo codice squadra/giocatore. Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE**

Campo		Valore	
id		1167	
lung		16	
dati	squadra/giocatore	long	Vecchio codice
	squadra/giocatore	long	Nuovo codice

12.11 CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO (1159) CHECK INIZIO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di vendita per richiedere al TN di rifiutare la vendita nel caso l'orario degli avvenimenti specificati risulti superato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO**

Campo		Valore	
id		1159	
lung		Dipende dai dati	
dati	num_avv	uchar	Avvenimenti che seguono
	Avvenimenti		
	pal	ushort	codice palinsesto
	avv	ushort	codice avvenimento

12.12 CONC_ABILITATO (1153) CONCESSIONARIO ABILITATO

Questo attributo esteso consente di specificare un concessionario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONC_ABILITATO**

Campo		Valore	
id		1153	
lung		4	
	conc	uint	Codice concessionario

12.13 CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza indicando anche il codice identificativo del concessionario presso il quale il conto è attivo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO_2**

Campo		Valore	
Id		1125	
lung		Dipende dai dati	
dati	Id_rete	uchar	Identificativo di rete(vedere Tabella Codici Rete)
	Id_cn	uint	Identificativo concessionario
	conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
		string	Numero del conto di gioco

12.14 ELIM_DISC (1161) ELIMINA DISCIPLINA

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'eliminazione di una disciplina.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ELIM_DISC**

Campo		Valore	
Id		1161	
lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

12.15 ELIM_MANIF (1162) ELIMINA MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'eliminazione di una manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ELIM_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1162	
lung		4	
	disciplina	ushort	Codice disciplina
	manif	ushort	Codice manifestazione

12.16 FILTRO_MANIF (1141) FILTRO MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato dal CN nel messaggio di informazione sulle manifestazioni per indicare che si è interessati ai dati relativi alle sole manifestazioni abilitate.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **FILTRO_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1141	
lung		1	
	stato	uchar	Vale 1 per indicare le manifestazioni abilitate

12.17 FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE

Questo attributo esteso è inviato come firma del messaggio.

Definizione algoritmo:

- hashing MD5
- Chiave Pubblica/Privata RSA 256 bit con un padding di tipo RSA_PKCS1_PADDING

Mnemonico: **FIRMA_DIG01**

Campo		Valore	
Id		1093	
lung		44	
dati	firma	uchar[44]	Firma digitale. Codificato base 64

12.18 ID_GIOCATATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATATA

Questo attributo esteso è inviato dal TAG al TN nei messaggi di vendita come identificativo univoco della giocata.

Mnemonico: **ID_GIOCATATA**

Campo		Valore	
Id		1029	
lung		8	
dati	Anno	ushort	Anno
	Giorno	ushort	Progressivo nell'anno
	id	uint	Identificativo univoco della giocata, nella giornata, per TAG

12.19 INFO_AVV (1160) INFORMAZIONE AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare il codice palinsesto e avvenimento di un avvenimento precedentemente creato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_AVV**

Campo		Valore	
Id		1160	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

12.20 INFO_LIVE (1152) INFORMAZIONI SUGLI AVVENIMENTI LIVE

Questo attributo esteso è inviato dal TN nel messaggio di risposta di vendita per segnalare gli avvenimenti del biglietto sui quali si sta effettuando gioco in modalità live, ovvero per i quali è superata la data e ora di svolgimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_LIVE**

Campo		Valore	
Id		1152	
lung		dipende dai dati	
	n_avv	ushort	Numero di avvenimenti
	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

12.21 INFO_DOWNLOAD_2 (1158) INFORMAZIONE DOWNLOAD

Questo attributo esteso è inviato in risposta per indicare se ci sono altri dati da scaricare.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_DOWNLOAD_2**

Campo		Valore	
id		1158	
lung		4	
dati	filter	int	Successiva posizione da scaricare

12.22 INFO_QUOTA(1168) INFORMAZIONE RAPPRESENTAZIONE QUOTA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare come viene rappresentata la quota.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_QUOTA**

Campo		Valore	
id		1168	
lung		1	
dati	valore	uchar	Indica come la quota viene espressa. Può valere: 1 – quota espressa in centesimi 2 – quota espressa in millesimi

12.23 INS_AVV_CAL (1155) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di un nuovo avvenimento nel calendario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_AVV_CAL**

Campo		Valore	
Id		1155	
lung		4	
	Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario

12.24 INS_DISCIPLINA (1143) INSERIMENTO DI UNA NUOVA DISCIPLINA

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di una nuova disciplina.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1143	
lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

12.25 INS_MANIF (1144) INSERIMENTO DI UNA NUOVA MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di una nuova manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1144	
lung		4	
	disciplina	ushort	Codice disciplina
	manif	ushort	Codice manifestazione

12.26 INS_SQUADRA_GIOCATORE (1145) INSERIMENTO DI UNA NUOVA SQUADRA O GIOCATORE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di una nuova squadra o giocatore.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_SQUADRA_GIOCATORE**

Campo		Valore	
Id		1145	
lung		8	
	squadra/ giocatore	long	Codice della squadra/giocatore

12.27 IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA

Questo attributo esteso è inviato dai FSC al TN insieme ad una richiesta per segnalare che si intende ricevere la risposta all'indirizzo IP e porta UDP specificati.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **IP_RISP**

Campo		Valore	
Id		1036	
lung		6	
dati	port	ushort	Porta UDP dove si intende ricevere la risposta
	addr	uint	Indirizzo IP dove si intende ricevere la risposta

12.28 MOD_DISCIPLINA (1146) MODIFICA DISCIPLINA

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica delle informazioni di una disciplina.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1146	
lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

12.29 MOD_MANIF (1147) MODIFICA MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica delle informazioni di una manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1147	
lung		4	
	disciplina	ushort	Codice disciplina
	manif	ushort	Codice manifestazione

12.30 MOD_SQUADRA_GIOCATORE (1148) MODIFICA SQUADRA/GIOCATORE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica delle informazioni di una squadra o di un giocatore.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_SQUADRA_GIOCATORE**

Campo		Valore	
Id		1148	
lung		8	
	squadra/giocatore	long	Codice della squadra/giocatore

12.31 MOD_SQUADRE_MANIF (1149) MODIFICA DELLE SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica delle squadre di una manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_SQUADRE_MANIF**

Campo		Valore	
Id		1149	
lung		4	
	disciplina	ushort	Codice disciplina
	manif	ushort	Codice manifestazione

12.32 MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA (1150) MODIFICA DEI GIOCATORI DI UNA SQUADRA

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica dei giocatori di una squadra.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA**

Campo		Valore	
Id		1150	
lung		8	
	squadra	long	Codice della squadra

12.33 MOD_LISTA ANAG (1154) MODIFICA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica della lista anagrafica dell'avvenimento del calendario. Non è disponibile su tutti gli avvenimenti del calendario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_LISTA ANAG**

Campo		Valore	
Id		1154	
lung		4	
	Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario

12.34 MOD_AVV_CAL (1156) MODIFICA DI UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare la modifica di un avvenimento di calendario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_AVV_CAL**

Campo		Valore	
Id		1156	
lung		4	
	Id_cal_avv	uint	Codice dell'avvenimento di calendario

12.35 MV_FASCE (1136) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A FASCE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare la Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita. È obbligatorio indicare le fasce.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_FASCE**

Campo		Valore	
id		1136	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della vincita vale 10
	num_fasce	uchar	numero di fasce che seguono
	Fasce		
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti nella fascia
	max_avv	uchar	Numero massimo di avvenimenti nella fascia
	mv	uint	Percentuale espressa in centesimi con cui incrementare la quota

12.36 MV_IMPORTO (1113) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A IMPORTO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare una Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita.

La Maggiorazione della Vincita è rappresentata da un importo da sommare all'importo di vincita.

Per applicare questo tipo di maggiorazione tutti gli esiti della multipla devono avere il campo *flag_mv* settato a 1.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_IMPORTO**

Campo		Valore	
id		1113	
lung		5	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 3
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

12.37 MV_IMPORTO_SISTEMA (1119) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare la Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita.

La Maggiorazione della Vincita è rappresentata da un importo da sommare all'importo di vincita. È possibile specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

Tale maggiorazione non è applicabile alle multiple sviluppate dal sistema che presentano almeno un esito con il campo *flag_mv* settato a 0.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_IMPORTO_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1119	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 5
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

12.38 MV_IMPORTO_VAR(1129) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare la Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita.

La Maggiorazione della Vincita è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita. Tale maggiorazione viene applicata nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti tra quelli giocati in multipla.

Per applicare questo tipo di maggiorazione tutti gli esiti della multipla devono avere il campo *flag_mv* settato a 1.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_IMPORTO_VAR**

Campo		Valore	
id		1129	
lung		6	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della vincita vale 6
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi
	min_avv	uchar	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

12.39 MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA (1130) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare la Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita.

La Maggiorazione della Vincita è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita. Tale maggiorazione viene applicata nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti tra quelli giocati in multipla.

È possibile specificare una maggiorazione della vincita diversa per ogni sistema giocato. Tale maggiorazione non è applicabile alle multiple sviluppate dal sistema che presentano almeno un esito con il campo *flag_mv* settato a 0.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1130	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della vincita vale 7
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistemi			
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti validi in multipla per applicare la maggiorazione della vincita

12.40 MC_PERC_VAR (1112) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per comunicare una Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita. Il campo *mv* indica l'incremento percentuale che si applica al prodotto delle quote in multipla ed eventualmente ai suoi incrementi. Il campo *min_avv* ha una duplice utilità, indica il numero minimo di avvenimenti validi affinché la maggiorazione della vincita possa essere applicata ed è utilizzato per ricavare quante volte applicare tale maggiorazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_PERC_VAR**

Campo		Valore	
id		1112	
lung		7	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 2
	min_avv	ushort	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare la maggiorazione di vincita
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

Esempi di utilizzo:

Esempio1

Il biglietto venduto è una multipla di 5 avvenimenti, ciascuno con quota 2,00. Tutti gli avvenimenti hanno il flag_mv settato a 1 e quindi partecipano tutti per la maggiorazione della vincita.

La quota finale senza maggiorazione della vincita è pari a

$$Q_f = 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 = 32,00$$

1. Il mv_perc_var ha min_avv = 5 e mv = 1000 (10%).

L'incremento è effettuato un numero di volte pari a:

Numero avvenimenti validi (5) – min_avv (5) + 1 = 1

La quota maggiorata è:

$$Q_f = 32,00 * 1,10^1 = 35,20$$

Se un avvenimento viene annullato la maggiorazione della vincita non viene applicata

2. Il mv_perc_var ha min_avv = 3 e mv = 1000 (10%).

L'incremento è effettuato un numero di volte pari a:

Numero avvenimenti validi (5) – min_avv (3) + 1 = 3

La quota maggiorata è:

$$Q_f = 32,00 * 1,10^3 = 42,59$$

Se un avvenimento viene annullato l'incremento è applicato 2 volte.

Esempio 2

Il biglietto venduto è una multipla di 5 avvenimenti, ciascuno con quota 2,00. Quattro di questi avvenimenti hanno il flag_mv settato a 1 e un avvenimento ha il flag_mv settato a 0.

La quota finale senza maggiorazione della vincita è pari a

$$Q_f = 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 = 32,00$$

1. Il mv_perc_var ha min_avv = 4 e mv = 1000 (10%).

L'incremento è effettuato un numero di volte pari a:

Numero avvenimenti validi (4) – min_avv (4) + 1 = 1

La quota maggiorata è:

$$Q_f = 32,00 * 1,10^1 = 35,20$$

Se viene annullato uno tra avvenimenti con il flag_mv = 1 la maggiorazione della vincita non viene applicata.

2. Il mv_perc_var ha min_avv = 3 e mv = 1000 (10%).

L'incremento è effettuato un numero di volte pari a:

$$\text{Numero avvenimenti validi (4) - min_avv (3) + 1 = 2}$$

La quota maggiorata è:

$$Q_f = 32,00 * 1,10^2 = 38,72$$

Se viene annullato uno tra gli avvenimenti con il flag_mv = 1 l'incremento è applicato 1 volta sola.

12.41 MV_PERC_VAR_SISTEMA (1118) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare una Maggiorazione della Vincita in caso di un'eventuale vincita.

La Maggiorazione della Vincita da applicare presenta le stesse caratteristiche di calcolo del *mv_perc_var* con l'opzione di poterne specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_PERC_VAR_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1118	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 4
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistemi			
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare la maggiorazione della vincita
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

Il campo *filtro* assume valore 0 quando si vuole applicare la maggiorazione della vincita solo sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano tutti gli esiti con il campo *flag_mv* settato a 1.

Il campo *filtro* assume valore 1 quando si vuole applicare la maggiorazione della vincita sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano almeno un esito con il campo *flag_mv* settato ad 1. Vengono escluse tutte le multiple che presentano un numero di esiti con il campo *flag_mv* settati ad 1 minore del valore indicato nel campo *min_avv*.

Per le modalità di calcolo relativa all'incremento della quota dovuta alla maggiorazione della vincita, si rimanda al seguente esempio.

Esempio:

Supponiamo che il sistema giocato abbia sviluppato la seguente multipla di 4 avvenimenti:

Avvenimento	Quota	Flag_mv
Avv. 1	Q1	0
Avv. 2	Q2	1
Avv. 3	Q3	1
Avv. 4	Q4	1

Il sistema di maggiorazione della vincita giocato presenta le seguenti caratteristiche:

sistema = 4, min_avv = 2, filtro = 1, mv = 500

La modalità con cui deve essere applicato la maggiorazione della vincita è la seguente:

Il numero di volte, per la quale si deve incrementare la quota con la maggiorazione della vincita giocata, è pari a 2 ($\text{num_avv_mv} - \text{min_avv} + 1$). Devono essere presi in considerazione solo il numero di avvenimenti validi per l'assegnazione della maggiorazione della vincita, ovvero quelli i cui esiti hanno il *flag_mv* = 1.

Prodotto Quote = $Q1 * Q2 * Q3 * Q4 = QT$

Maggiorazione quota = $(1,05) \times (1,05) = 1,1025$

Quota totale finale = $QT \times \text{Maggiorazione quota}$

12.42 STORNO_NO_REF (1169) STORNO SENZA REFERTI

Questo attributo esteso è inviato nel caso si voglia stornare un biglietto telematico già riscosso a seguito di un inserimento di referto errato e per la quale non è ancora disponibile il nuovo referto. Questa operazione è consentita entro un'ora dall'eliminazione del referto errato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STORNO_NO_REF**

Campo	Valore
id	1169
lung	0

12.43 TIME_STAMP_UTC (1200) DATA ORA

Questo attributo esteso è inviato da un server al client nei messaggio di risposta di tutte quelle transazioni in cui il client ha necessità di conoscere l'esatto momento in cui il server ha processato la richiesta.

Questo timestamp è specificato nel Time Zone UTC (Universal Time Coordinated).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME_STAMP_UTC**

Campo		Valore	
id		1200	
lung		7	
dati	anno	ushort	Anno
	mese	uchar	Mese (da 1 a 12)
	giorno	uchar	Giorno (da 1 a 31)
	ora	uchar	Ora (da 0 a 23)
	min	uchar	Minuto (da 0 a 59)
	sec	uchar	Secondo (da 0 a 59)

13. APPENDICI

13.1 TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO

Stato	Sigla	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
9	AA	Attesa apertura
10	AR	Archiviato

13.2 TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO

Stato	Sigla	Descrizione
1	SP	Accettazione scommesse sospesa
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RU	Risultato dell'avvenimento inserito
7	AN	Annullato
9	AA	Attesa apertura
10	AR	Archiviato
13	EL	Eliminato

13.3 TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Codice	Stato	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RU	Risultato della scommessa inserito
7	AN	Annullato
9	AA	Attesa apertura
13	EL	Eliminato

13.4 TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO

codice	Stato	Descrizione
2	A	Aperto/Attivo
14	N	Non partecipante / Non partente

13.5 TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO

Stato	Descrizione
1	Emesso
2	Annullato
3	Pagato
4	Pagato e rimborsato
5	Rimborsato
10	Pagabile
11	Rimborsabile
12	Pagabile e rimborsabile
16	Pagabile – Prescritto
17	Rimborsabile – Prescritto
18	Pagabile e rimborsabile – Prescritto

13.6 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO

Causale	Descrizione
1	Biglietti emessi
2	Biglietti annullati
3	Biglietti rimborsabili
4	Biglietti vincenti
5	Biglietti rimborsabili e vincenti (vincita)
6	Biglietti rimborsabili e vincenti (rimborso)
11	Imposta Unica
27	Biglietti rimborsabili prescritti
28	Biglietti vincenti prescritti
29	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti(vincita)

30	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti (rimborso)
40	Imposta Unica Stato
41	Imposta Unica Regione Sicilia

13.7 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO DI CASSA

Causale	Descrizione
1	Biglietti emessi
2	Biglietti annullati
3	Biglietti rimborsabili
4	Biglietti pagati
5	Biglietti pagati/rimborsarti (parte pagamento)
6	Biglietti pagati/rimborsarti (parte rimborso)
33	Storni di rimborso
34	Storni di pagamento

13.8 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni transazione di vendita e di cashout parziale. Il numero è composto da 80 bit.

I 72 bit meno significativi sono generati da un algoritmo noto solo ad ADM che garantisce l'univocità del valore nell'ambito del servizio competente per la transazione.

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito di gioco, il cui valore in base esadecimale è DF per le transazioni di vendita e DB per le transazioni di cashout parziale.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito di gioco = DF O DB
71...0	Valorizzati in modo univoco

13.9 TABELLA TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Codice	Descrizione	Dim*	Byte	Tipo valore
1	Handicap Intero	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
2	Handicap Decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
3	Soglia intera	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
4	Soglia decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
5	Codice lista esiti dinamiche (1 valore)	4	1,2,3,4	Intero
6	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori)	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
7	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
20	Fasi di un avvenimento (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
21	Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti	4	1,2,3,4	Intero
22	Intero progressivo	4	1,2,3,4	Intero
23	Fase di un avvenimento e un valore decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
24	Fase di un avvenimento e un valore intero	4	1,2	Intero
			3,4	Intero

25	Doppia soglia intera	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
26	Doppia soglia decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Decimale espresso in decimi
27	Fasi di un avvenimento (2 valori)	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
28	Due fasi di un avvenimento e un valore decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3	Intero
			4	Intero
29	Due valori interi e un valore decimale	4	1	Decimale espresso in decimi
			2,3	Intero
			4	Intero
30	Tre valori interi e uno decimale	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
31	Fasi di un avvenimento (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
32	Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti/ secondi	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
33	Un valore intero e un valore decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi

			3,4	Intero
34	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
35	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Decimale espresso in decimi
36	Due fasi di un avvenimento e un valore intero	4	1,2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
37	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
38	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
39	Handicap composto	4	1,2	Intero/decimale espresso in centesimi
			3,4	Intero/decimale espresso in centesimi
40	Fasi di un avvenimento (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero

41	Handicap composto e un valore intero	8	1,2,3,4	Intero
			5,6	Intero/Decimale espresso in centesimi
			7,8	Intero/Decimale espresso in centesimi
42	Tre fasi di un avvenimento e un valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
43	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e fasi di un avvenimento (2 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
44	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), fase di un avvenimento e un valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
45	Fase di un avvenimento rappresentata in data	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
46	Codice lista esiti dinamiche e un valore intero	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
47	Concorre alla descrizione della scommessa, fase di un avvenimento e una soglia	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero

48	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e codice lista esiti dinamica (1 valore)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
49	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e due valori decimali	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Decimale espresso in decimi
			4	Decimale espresso in decimi
50	Codice lista esiti dinamiche e due valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
51	Tre valori decimali	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Decimale espresso in decimi
52	Un valore intero e due decimali	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
53	Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
54	Concorre alla descrizione della scommessa a due liste (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero

			3	Intero
			4	Intero
55	Tre valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
56	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
57	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi e un valore decimale	8	1,2	Intero
			3,4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7,8	Decimale espresso in decimi
58	Un valore intero e due decimali	8	1,2	Decimale espresso in centesimi
			3,4	Decimale espresso in centesimi
			5,6,7,8	Intero
59	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e 3 valori decimali	8	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
			5	Decimale espresso in decimi
			6	Decimale espresso in decimi
			7,8	Decimale espresso in

				centesimi
60	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 3 valori decimali	8	1	Intero
			2,3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
			5,6	Decimale espresso in centesimi
			7,8	Decimale espresso in centesimi
61	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), codice lista esiti dinamica (1 valore) e valore intero	8	1,2	Intero
			2,4	Intero
			5,6	Intero
			7,8	Intero
62	Quattro valori interi e uno decimale	8	1,2	Decimale espresso in centesimi
			3,4	Intero
			5,6	Intero
			7	Intero
			8	Intero

*lunghezza in bytes del dato per l'informazione aggiuntiva

Di seguito si riportano alcuni esempi sull'utilizzo dei tipi di informazioni aggiuntive presenti in tabella:

- Tipo informazione aggiuntiva 1 e 2: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un handicap da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi.
- Tipo informazione aggiuntiva 3 e 4: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un valore da attribuire al risultato

nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi ed essere esclusivamente positivo. Un esempio di modello scommessa con questo tipo di informazione aggiuntiva potrebbe essere la scommessa "under/over", in cui le soglie da prendere in considerazione sono definite di volta in volta nei messaggi di vendita.

- Tipo informazione aggiuntiva 5: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa. In questo caso, nel messaggio di vendita, deve essere specificato, attraverso l'informazione aggiuntiva, il codice della lista dinamica sul quale si sta scommettendo.
- Tipo informazione aggiuntiva 6: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si deve specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 2 valori, il primo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- Tipo informazione aggiuntiva 7: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 3 valori, il primo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo valore è il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il secondo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica

- Tipo informazione aggiuntiva 20: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare tre valori. Ad esempio nel tennis le fasi di una partita sono tre: set, gioco e punto che potranno essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) indica il progressivo del punto
 - II° byte indica il progressivo del gioco
 - III° byte indica il progressivo del set
- Tipo informazione aggiuntiva 21: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento espressa in minuti.
- Tipo informazione aggiuntiva 22: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo intero.
- Tipo informazione aggiuntiva 23: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale
 - III° e IV° byte per indicare la fase dell'avvenimento
- Tipo informazione aggiuntiva 24: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero
 - III° e IV° byte per indicare la fase dell'avvenimento
- Tipo informazione aggiuntiva 25: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie intere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero della prima soglia
- III° e IV° byte per indicare il valore intero della seconda soglia
- Tipo informazione aggiuntiva 26: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale della prima soglia
 - III° e IV° byte per indicare il valore decimale della seconda soglia
- Tipo informazione aggiuntiva 27: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare due valori. Ad esempio nel tennis le fasi di una partita possono essere identificate dal set e dal gioco o dal gioco e il punto, ad esempio:
 - I° e II° byte (meno significativi) indica il progressivo del gioco
 - III° e IV° byte indica il progressivo del set
- Tipo informazione aggiuntiva 28: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi che identifichino fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale
 - III° byte indica la prima fase
 - IV° byte indica la seconda fase
- Tipo informazione aggiuntiva 29: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due valori interi e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore decimale
 - II° e III° byte primo valore intero
 - IV° byte secondo valore intero

- Tipo informazione aggiuntiva 30: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore decimale
 - II° byte primo valore intero
 - III° byte secondo valore intero
 - IV° byte terzo valore intero
- Tipo informazione aggiuntiva 31: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi che identifichino fasi dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) indica la prima fase
 - II° byte indica la seconda fase
 - III° e IV° byte indica la terza fase
- Tipo informazione aggiuntiva 32: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi, i minuti e i secondi, che identifichino una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare i secondi
 - III° e IV° byte per indicare i minuti
- Tipo informazione aggiuntiva 33: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo intero e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale
 - III° e IV° byte per indicare il valore intero
- Tipo informazione aggiuntiva 34: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo valore è il valore decimale, il secondo valore è il codice della lista

anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il terzo valore è il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto valore è il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il secondo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - IV° byte per indicare il valore decimale
- Tipo informazione aggiuntiva 35: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 3 valori, il primo valore è il valore decimale, il secondo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il valore decimale
 - Tipo informazione aggiuntiva 36: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi che identifichino fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero
 - III° indica la prima fase
 - IV° indica la seconda fase
 - Tipo informazione aggiuntiva 37: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il

primo valore è il valore intero, il secondo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il terzo valore è il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto valore è il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il secondo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- III° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- IV° byte per indicare il valore intero

- Tipo informazione aggiuntiva 38: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 3 valori, il primo valore è il valore intero, il secondo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- III° e IV° byte per indicare il valore intero

- Tipo informazione aggiuntiva 39: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un doppio handicap, uno intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° e II° byte (meno significativi) per indicare il primo valore di handicap intero o decimale
- III° e IV° byte per indicare il secondo valore di handicap intero o decimale

- Tipo informazione aggiuntiva 40: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di quattro valori interi che identifichino fasi dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) indica la prima fase
 - II° byte indica la seconda fase
 - III° byte indica la terza fase
 - IV° byte indica la quarta fase
- Tipo informazione aggiuntiva 41: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un intero progressivo e di un doppio handicap, uno intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori del doppio handicap da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I°, II°, III° e IV° byte per indicare l'intero progressivo
 - V° e VI° byte per indicare il primo valore di handicap intero o decimale
 - VII° e VIII° byte per indicare il secondo valore di handicap intero o decimale
- Tipo informazione aggiuntiva 42: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre progressivi che identifichino le fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° (meno significativi) per indicare il valore intero
 - II° indica la prima fase
 - III° indica la seconda fase
 - IV° indica la terza fase
- Tipo informazione aggiuntiva 43: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e due valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo e il secondo valore rappresentano le fasi dello svolgimento, il terzo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto

valore l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- III° indica la prima fase
- IV° indica la seconda fase

- Tipo informazione aggiuntiva 44: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, una fase dell'avvenimento e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo rappresenta il valore decimale, il secondo valore rappresenta la fase dello svolgimento, il terzo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto valore l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- III° indica la fase
- IV° indica il valore decimale

- Tipo informazione aggiuntiva 45: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di una data che indichi una fase dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il giorno
- II° byte per indicare il mese
- III° e IV° per indicare l'anno

- Tipo informazione aggiuntiva 46: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa e un valore intero. Nel messaggio di vendita, attraverso l'informazione aggiuntiva, si devono specificare 2 valori, il primo valore è il codice della lista dinamica, il secondo valore è l'intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero

- III° e IV° byte per indicare il codice della lista dinamica
- Tipo informazione aggiuntiva 47: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, una fase dell'avvenimento e una soglia intera. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo rappresenta la soglia intera, il secondo valore rappresenta la fase dello svolgimento, il terzo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto valore l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - III° indica la fase
 - IV° indica la soglia intera
- Tipo informazione aggiuntiva 48: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e più liste dinamiche per la stessa scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 3 valori, il primo rappresenta il codice della lista dinamica su cui si sta scommettendo, il secondo valore rappresenta il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il terzo valore l'elemento della lista anagrafica oggetto di scommessa. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - III° e IV° per indicare il codice della lista dinamica
- Tipo informazione aggiuntiva 49: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e due valori decimali. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo rappresenta un valore decimale, il secondo un altro valore decimale, il

terzo è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- III° indica il valore decimale
- IV° indica il valore decimale

- Tipo informazione aggiuntiva 50: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa e due valori interi. Nel messaggio di vendita, attraverso l'informazione aggiuntiva, si devono specificare 3 valori, il primo valore è il codice della lista dinamica, il secondo e terzo valore sono due interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore intero
- II° byte per indicare il valore intero
- III° e IV° byte per indicare il codice della lista dinamica

- Tipo informazione aggiuntiva 51: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore decimale
- II° byte per indicare il secondo valore decimale
- III° e IV° byte per indicare il terzo valore decimale

- Tipo informazione aggiuntiva 52: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore intero e due valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore decimale
- II° byte per indicare il secondo valore decimale
- III° e IV° byte per indicare il valore intero

- Tipo informazione aggiuntiva 53: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato

attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo valore è il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto valore è il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- II° byte per indicare il secondo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- III° byte per indicare il terzo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
- IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica

- Tipo informazione aggiuntiva 54: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi di due diverse liste anagrafiche. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo valore è il codice della prima lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l'identificativo dell'elemento della prima lista anagrafica, il terzo valore è il codice della seconda lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quarto valore è l'identificativo dell'elemento della seconda lista anagrafica. Un esempio di modello scommessa con questo tipo di informazione aggiuntiva potrebbe essere "Giocatore X segna entro Data Y" in cui la prima lista anagrafica si riferisce ai Giocatori e la seconda alle Date possibili.

Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della seconda lista anagrafica
- II° byte per indicare il codice della seconda lista anagrafica
- III° byte per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della prima lista anagrafica
- IV° byte per indicare il codice della prima lista anagrafica

- Tipo informazione aggiuntiva 55: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° byte (meno significativo) indica il primo valore intero
 - II° byte indica il secondo valore intero
 - III° e IV° byte indica il terzo valore intero
- Tipo informazione aggiuntiva 56: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e due valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo e il secondo valore sono interi, il terzo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto valore l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - III° byte indica il secondo valore intero
 - IV° byte indica il terzo valore intero
 - Tipo informazione aggiuntiva 57: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, due valori interi e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 5 valori, il primo valore è decimale, il secondo e terzo valore sono interi, il quarto valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quinto valore l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - V° byte indica il valore intero
 - VI° byte indica il valore intero
 - VII° e VIII° byte indica il valore decimale
 - Tipo informazione aggiuntiva 58: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore intero e due valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

- I° e II° byte (meno significativo) per indicare il primo valore decimale
 - III° e IV° byte per indicare il secondo valore decimale
 - V°, VI°, VII° e VIII° byte per indicare il valore intero
- Tipo informazione aggiuntiva 59: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e tre valori decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 6 valori, i primi tre valori sono decimali, il quarto è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quinto valore è il secondo elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere e il sesto è il primo elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il primo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° byte per indicare il secondo valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - V° byte indica il primo valore decimale
 - VI° byte indica il secondo valore decimale
 - VII° e VIII° byte indica il terzo valore decimale
 - Tipo informazione aggiuntiva 60: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e tre valori decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 5 valori, i primi tre valori sono decimali, il quarto è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quinto valore è l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - II° e III° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - IV° byte indica il primo valore decimale
 - V° e VI° byte indica il secondo valore decimale
 - VII° e VIII° byte indica il terzo valore decimale

- Tipo informazione aggiuntiva 61: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, più liste dinamiche per la stessa scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 4 valori, il primo rappresenta l'intero, il secondo valore rappresenta il codice della lista dinamica su cui si sta scommettendo, il terzo valore rappresenta il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e il quarto valore l'elemento della lista anagrafica oggetto di scommessa. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica
 - V° e VI° byte per indicare il codice della lista dinamica
 - VII° e VIII° byte per indicare il valore intero
- Tipo informazione aggiuntiva 62: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore decimale e quattro valori interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativo) per indicare il valore decimale espresso in centesimi
 - III° e IV° byte per indicare il primo valore intero
 - V° e VI° byte per indicare il secondo valore intero
 - VII° byte per indicare il terzo valore intero
 - VIII° byte per indicare il quarto valore intero

13.10 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

13.11 TABELLA CODICI CONCESSIONE

Codice	Descrizione
1	Concessione non ippica
2	Concessione ippica

13.12 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP.UTC	1200	Data Ora
ID_GIOCATO	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
ACC_AVV	1102	Accesso diretto per mezzo del codice avvenimento
MV_PERC_VAR	1112	Maggiorazione della Vincita a percentuale variabile per avvenimento
MV_IMPORTO	1113	Maggiorazione della Vincita a importo sul biglietto vincente
MV_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Maggiorazione della Vincita a percentuale variabile per avvenimento in base al sistema giocato
MV_IMPORTO_SISTEMA	1119	Maggiorazione della Vincita a importo in base al sistema giocato
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza
ACC_MODELLO_SCO_QF	1126	Accesso diretto alle informazioni Modello scommessa a Quota Fissa
ACC_DISCIPLINA	1127	Accesso diretto alle informazioni Disciplina
ACC_MANIF	1128	Accesso diretto alle informazioni Manifestazione
MV_IMPORTO_VAR	1129	Maggiorazione della Vincita importo variabile
MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA	1130	Maggiorazione della Vincita importo variabile in base al sistema giocato
MV_FASCE	1136	Maggiorazione della Vincita a fasce per le giocate singole/multiple e sistemistiche
FILTRO_MANIF	1141	Filtro manifestazioni
ACC_SQUADRA_GIOCATORE	1142	Accesso diretto alle informazioni della squadra/giocatore
INS_DISCIPLINA	1143	Inserimento di una nuova disciplina
INS_MANIF	1144	Inserimento di una nuova manifestazione
INS_SQUADRA_GIOCATORE	1145	Inserimento di una nuova squadra o giocatore
MOD_DISCIPLINA	1146	Modifica disciplina

MOD_MANIF	1147	Modifica manifestazione
MOD_SQUADRA_GIOCATORE	1148	Modifica della squadra/giocatore
MOD_SQUADRE_MANIF	1149	Modifica delle squadre nella manifestazione
MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA	1150	Modifica dei giocatori di una squadra
ACC_AVV_CALENDARIO	1151	Accesso diretto alle informazioni avvenimento del calendario
INFO_LIVE	1152	Informazioni sugli avvenimenti live
CONC_ABILITATO	1153	Concessionario abilitato
MOD_LISTA_ANAG	1154	Modifica lista anagrafica avvenimento
INS_AVV_CAL	1155	Inserimento di un nuovo avvenimento del calendario
MOD_AVV_CAL	1156	Modifica di un avvenimento del calendario
ACC_LISTA_ESITI_STAT	1157	Accesso diretto alle informazioni della lista esiti statica
INFO_DOWNLOAD_2	1158	Informazione download
CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO	1159	Verifica inizio avvenimento
INFO_AVV	1160	Informazioni avvenimento
ELIM_DISC	1161	Eliminazione disciplina
ELIM_MANIF	1162	Eliminazione manifestazione
ATT_DISAT_AVV_CAL	1163	Invalidazione/validazione di un avvenimento del calendario
ABILITA_AVV_LEGABILI	1166	Abilita avvenimenti legabili
CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE	1167	Cambio squadra giocatore
INFO_QUOTA	1168	Informazione di come viene rappresentata la quota
STORNO_NO_REF	1169	Storno senza referti

13.13 TABELLA TIPI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE

Codice	Descrizione
2	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla
3	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente
4	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla in base al sistema giocato
5	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente in base al sistema giocato
6	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in

	multipla
7	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in multipla e in base al sistema giocato
10	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi

13.14 TABELLA FASCIA IMPOSTA

Codice	Descrizione
1	Scommesse fino a 7 esiti
2	Scommesse oltre 7 esiti

13.15 TABELLA CODICI RETE

Codice	Descrizione	Note
2	Giochi pubblici sport	
3	Giochi pubblici ippica	Comprende: Bersani e D.L. 149/08
7	Rinnovato scommesse ippiche	Comprende: rinnovato scommesse ippiche e ippodromi
8	Rinnovato scommesse sportive	
12	Superenalotto	
13	Bingo	
14	Concessioni GAD	

13.16 TABELLA CODICI SISTEMI

Codice	Descrizione
1	Singola
2	Doppia
3	3-pla
4	4-pla

5	5-pla
6	6-pla
7	7-pla
8	8-pla
9	9-pla
10	10-pla
11	11-pla
12	12-pla
13	13-pla
14	14-pla
15	15-pla
16	16-pla
17	17-pla
18	18-pla
19	19-pla
20	20-pla
21	21-pla
22	22-pla
23	23-pla
24	24-pla
25	25-pla
26	26-pla
27	27-pla
28	28-pla
29	29-pla
30	30-pla

13.16 TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO

Codice	Descrizione
1	Avvenimento
2	Avvenimento riferito all'intera manifestazione di una stagione
3	Avvenimento virtuale/indiretto
4	Avvenimento utilizzato esclusivamente per il Betting exchange
5	Donazione

6	Avvenimento utilizzato esclusivamente per il Betting exchange riferito all'intera manifestazione di una stagione
---	--

13.17 TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO

Codice	Descrizione
1	Squadra
2	Giocatore

13.18 TABELLA DEI TIPI TAG

Codice	Descrizione
0	Client Fornitore del Servizio di Connettività
1	Terminale con operatore
2	Terminale self-service
3	Servizio telefonico con operatore
4	Servizio telefonico automatico
5	Internet
6	TV Interattiva
10	Desktop tramite browser (Android/Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Android / Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da

	dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
43	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Blackberry
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo
50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
53	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Blackberry
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

13.19 TABELLA DEI TIPI VINCITA

Codice	Descrizione
1	Vincita
2	Restituzione in vincita
3	Metà vincita e Metà restituzione in vincita
4	Metà restituzione in vincita

13.20 TABELLA TIPOLOGIE SCOMMESSE

Codice	Descrizione
1	Modello scommessa semplice, prevede la sola tipologia di vincita 1
2	Modello scommessa che può accettare un esito non contemplato come esito vincente, prevede la tipologia di vincita 1 e 2
3	Modello scommessa composto, prevede tutte le tipologie di vincita

13.21 TABELLA CODICI DI RITORNO

Esito	Descrizione
Generici	
1024	Esito ok
1500	Errore generico del sistema
1510	Richiesta rifiutata
1511	Client non identificato
1512	Fornitore del Servizio di Connettività non identificato
1513	Concessionario non identificato
1514	Punto vendita non identificato
1515	Tipo terminale non identificato
1516	Informazione non presente
1517	Servizio chiuso
1518	Errore formale dei dati
1519	Tipo gioco non valido
1520	Firma non valida
1521	Attributo obbligatorio non presente
1522	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1530	Dati non elaborati
1540	Numero massimo di tag superato
1541	Dimensione del body di risposta eccedente il limite massimo del protocollo
1542	FSC non autorizzato
1543	Messaggio non collaudato
1544	Attributo esteso non collaudato
1545	Errore applicazione regolamento
Palinsesto	
2000	Palinsesto non presente
2001	Avvenimento non presente
2002	Scommessa non presente
2003	Lista esiti non presente
2004	Variazione inesistente
2005	Modello scommessa a quota fissa non esistente
2006	Disciplina non esistente
2007	Manifestazione non esistente
2008	Esito non presente
2009	Squadra/giocatore non presente
Vendita	

3000	Programma non giocabile
3001	Avvenimento non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3005	Avvenimenti duplicati
3006	Palinsesti non compatibili
3007	Prezzo del biglietto errato
3008	Importo di pagamento errato
3009	Identificativo giocata non univoco
3010	Orario di chiusura superato
3011	Errore informazione aggiuntiva
3012	Maggiorazione della vincita non valida
3013	Numero righe scommesse non valide
3014	Sistema non valido
3015	Pricing non corretto
3016	Scommesse duplicate
3017	Esiti duplicati
3018	Importo vincita non valido
3019	Sistemi duplicati
3020	AE CONTO_2 incongruente
3021	Scommessa non autorizzata
3022	Disciplina o manifestazione non autorizzate
3024	Scommesse biglietto non rimborsabili – data non valida
3025	Scommesse biglietto non rimborsabili – scommesse non presenti nel biglietto
3026	Scommesse biglietto non rimborsabili – tipo operazione eliminazione ma nessuna riga pre-esistente
3027	Scommesse biglietto non rimborsabili – tipo operazione inserimento ma righe pre-esistenti
3028	Scommesse biglietto non rimborsabili – tipo operazione modifica ma nessuna riga pre-esistente
3029	Informazione quota non valido
Annulla	
4000	Biglietto non annullabile
4001	Biglietto non annullabile - per Timeout
4002	Biglietto non annullabile - già annullato

4003	Biglietto non trovato
4004	Biglietto non annullabile - gioco a distanza
4005	4005 Biglietto non annullabile – cashout
Pagamento	
5000	Biglietto non vincente o non trovato
5001	Biglietto non pagabile
5002	Biglietto non pagabile – risulta pagato
5003	Biglietto non pagabile – mancano risultati ufficiali
5004	Biglietto non pagabile – risulta annullato
5005	Biglietto non pagabile – risulta prescritto
5006	Pagamenti sospesi
5007	Concessionario diverso da quello di vendita
5008	Storno/rettifica non effettuabile
5010	Cashout non valido
5011	Cashout non valido – scommesse in risultati ufficiali
5012	Cashout non valido – prezzo o importo errato
5013	Cashout non valido – risulta pagato/pagabile o annullato
5015	Cashout non applicato al biglietto
5016	Biglietto non pagabile – pagato con Cashout
5017	Storno/Rettifica non effettuabile – pagato con Cashout
5018	Storno/rettifica non effettuabile – scommesse rimborsabili
Gestione avvenimento	
6007	Risultati ufficiali incompleti
6008	Rimborso orario non valido
6009	Avvenimento non modificabile
6013	Esito non modificabile
6017	Errore informazione aggiuntiva
6018	Data di svolgimento non valida
6020	Errore esiti dinamici
6022	Avvenimento già creato
6023	Stato avvenimento non valido
6025	Stato scommessa non valido
6029	Risultati ufficiali non modificabili
6031	Cambio data temporaneamente non consentito
6032	Errore lista anagrafica
6033	Avvenimento non refertabile
6034	Lista dinamica già presente

6035	Esito non esistente
6036	Stato esito non valido
6037	Risultati ufficiali – posizione non valida

BOLZA



A
G
E
N
Z
I
A

ADM

L'AGENZIA DELLE ACCISE, DOGANE E MONOPOLI

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Nota informativa protocollo PSQF 4.0

INDICE

INTRODUZIONE	3
1. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI	4
1.1 MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA	4
2. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI	5
2.1 COMUNICAZIONE DEI REFERTI	5
2.2 AGGIORNA STATO ESITO LISTE DINAMICHE	10
2.3 ALTRE FUNZIONALITÀ	12
3. SERVIZIO DI VENDITA	13
3.1 NOVITÀ INTRODOTTE NEL SERVIZIO DI VENDITA	13
3.2 MESSAGGI DI VENDITA	13
3.3 INVIO SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO	13
3.4 CASHOUT	18

INTRODUZIONE

Questa nota informativa ha l'obiettivo di spiegare in maniera più dettagliata l'utilizzo del nuovo protocollo PSQF 4.0. Le principali novità introdotte con questo protocollo riguardano l'introduzione di una nuova modalità di gioco il Cashout e l'introduzione di nuove regole per la determinazione delle vincite e calcolo delle quote. Queste novità non comportano un cambiamento rispetto all'attuale flusso operativo e di gestione dei palinsesti da parte dei concessionari.

Sono stati eliminati attributi estesi e messaggi, sostituiti con dei nuovi, in modo tale da avere nel protocollo solo le funzionalità che a regime dovranno essere utilizzate. I messaggi e gli attributi estesi eliminati rimangono comunque validi ai fini del gioco fino a comunicazione di dismissione da parte di ADM.

1. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI

Il servizio di informazione su anagrafica e calendario avvenimenti, mette a disposizione le informazioni relative all'anagrafica per l'identificazione di discipline, manifestazioni, squadre/giocatori e modelli scommessa al fine di comporre avvenimenti sui cui effettuare gioco. Le novità introdotte per questo servizio riguardano l'introduzione di nuove proprietà che definiscono il modello scommessa.

1.1 MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Nel messaggio per il reperimento delle proprietà di uno o più modelli scommessa, è stato sostituito il campo *'reserved'* con due nuove proprietà definite dai campi *'flag_esiti_vin'* e *'tipologia_sco'*. Il campo *flag_esiti_vin* indica se la scommessa può accettare più di un esito vincente invalidando in questo caso il concetto di parità. Il campo *tipologia_sco* permette di definire quali sono le tipologie di vincita accettabili per un dato modello scommessa. Sono state definite tre diverse tipologie di scommesse raggruppate come segue:

- valore pari ad 1, comprendono tutti i modelli scommessi semplici quelli definiti con liste esiti statiche e che non hanno però la possibilità di avere in fase di refertazione un esito non contemplato, non appartenente alla lista associata al modello scommessa. In caso di refertazione è ammissibile il solo tipo vincita 1 (Vincita). Ad esempio la scommessa 1X2 è una tipologia di scommessa di tipo 1.
- valore pari a 2, comprendono tutti i modelli scommessa che possono poter accettare un esito non contemplato come esito vincente. In caso di refertazione sono ammissibili il tipo vincita 1(Vincita) e 2(Restituzione in vincita). Ad oggi sono stati catalogati sotto questa tipologia di scommessa tutti i modelli scommessa con liste esiti dinamiche. Ad esempio rientra in questa tipologia di scommessa il modello scommessa 'Draw no Bet 1,2'.
- valore pari a 3, comprendono tutti i modelli scommessa di tipo composto, ogni modello scommessa è rappresentato dall'insieme di più modelli scommessa. In caso di refertazione sono ammissibili tutte le tipologie di vincita. Ad esempio i modelli scommessa che rientrano sotto questa tipologia di scommessa sono gli Asian Handicap.

Le diverse tipologia di vincita e relativo significato sono argomentate nel capitolo [2.1 Comunicazione dei referti](#).

2. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI

Il servizio di gestione avvenimenti permette la gestione dell'intero ciclo di vita degli avvenimenti, dalla creazione all'inserimento dei referti ufficiali. Le novità introdotte per questo servizio riguardano principalmente la possibilità di poter variare lo stato dell'esito di una lista dinamica e di indicare al momento della refertazione quale sia il tipo di vincita per ogni esito.

2.1 COMUNICAZIONE DEI REFERTI

La comunicazione dei referti è pressoché identica a quella del precedente sistema. L'unica novità rilevante è quella di indicare per ogni esito la tipologia di vincita. Tale campo risulta necessario in seguito all'introduzione di scommesse aggregate quali Asian Handicap e nel caso in cui il risultato della scommessa non è tra gli esiti contemplati. Rispetto al sistema attuale con queste novità viene introdotta la possibilità di ottenere, in alcune situazioni di risultato, un ritorno in vincita allo scommettitore.

Sono stati introdotti due nuovi messaggi 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale' e 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva'.

Inserimento/Modifica Referto Ufficiale

Questo messaggio viene utilizzato per inserire i referti ufficiali o modificare dei referti precedentemente inseriti per scommesse senza informazione aggiuntiva. Tramite questo messaggio è possibile annullare una o più scommesse senza informazione aggiuntiva.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' di calcio con associate le scommesse 'Esito Finale 1X2' e 'Draw no Bet' in cui gli esiti contemplati sono 1 e 2. Supponiamo che il risultato della partita finisca con un pareggio (segno X) i campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
tipo_op	1
n_sco	2

scommessa	Esito Finale 1X2
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	(2)X
tipo_vincita	1 'Vincita'
scommessa	Draw no Bet
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	0
tipo_vincita	2 'Restituzione in Vincita'

Per la scommessa 'Draw no Bet' mettendo un solo esito con cod_esito a zero significa indicare che tutti gli esiti contemplati dalla scommessa 1 e 2 hanno tipo_vincita= 2.

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Draw no Bet', qualunque esito si sia scommesso con quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita pari all'importo giocato (prezzo del biglietto).

$$Importo_{Vincita} = P \quad \text{per } \textit{tipo_vincita} \text{ 'Restituzione in Vincita'}$$

Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva

Il messaggio 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva' viene utilizzato per inserire i referti ufficiali o modificare dei referti precedentemente inseriti per scommesse con informazione aggiuntiva. Tramite questo messaggio è possibile annullare una o più scommesse con informazione aggiuntiva. La differenza rispetto al vecchio messaggio oltre al campo 'tipo_vincita' è che ora si annulla la scommessa con informazione aggiuntiva direttamente indicando lo stato AN e non più indicando 0 sull'esito.

Di seguito alcuni esempi per la gestione del campo *tipo_vincita*.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' di calcio con associata una scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0.5)' che in forma abbreviata viene anche indicata 'Asian Handicap composto +0.25'. Questa scommessa, con tipo informazione aggiuntiva 39(Handicap composto), prevede gli unici esiti contemplati 1 e 2. In base al punteggio finale della gara si hanno diversi scenari che determinano diverse modalità di vincita per uno o entrambi gli esiti. Di seguito vengono illustrati come si valorizzano i campi del messaggio in oggetto a seconda dello scenario che si presenta.

Punteggio Finale : 0 - 0	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0,+0,5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	2

pos	1
esito	1
tipo_vincita	3 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita'
pos	1
esito	2
tipo_vincita	4 'Metà Restituzione in vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 1, quota Q e prezzo P, in caso di pareggio ,sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel seguente modo:

$$Importo_{Vincita} = P * Q' \quad \text{dove} \quad Q' = \left(\frac{Q-1}{2} + 1 \right) \text{ nuova Quota}$$

Per **tipo_vincita** 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita'

La formula del calcolo della nuova quota per una scommessa con questa tipologia di vincita 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita' è applicabile anche nel caso in cui si ha una multipla.

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 2, quota Q e prezzo P, in caso di pareggio sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel seguente modo:

$$Importo_{Vincita} = P * Q' \quad \text{dove} \quad Q' = 0,5 \text{ nuova Quota}$$

Per **tipo_vincita** 'Metà Restituzione in vincita'

La formula del calcolo della nuova quota per una scommessa con questa tipologia di vincita 'Metà Restituzione in vincita' è applicabile anche nel caso in cui si ha una multipla.

Punteggio Finale : 1 - 0	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0, +0,5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	1
tipo_vincita	1 'Vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 1, quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel modo usuale:

$$Importo_{vincita} = P * Q \quad \text{per } tipo_vincita \text{ 'Vincita'}$$

Punteggio Finale : 0 - 1	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0,+0.5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	2
tipo_vincita	1 'Vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 2, quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel modo usuale:

$$Importo_{Vincita} = P * Q \quad \text{per } \textit{tipo_vincita} \text{ 'Vincita'}$$

2.2 AGGIORNA STATO ESITO LISTE DINAMICHE

Per le scommesse con lista esiti dinamica è necessario comunicare la lista degli esiti prima di poter effettuare le vendite, tutti gli esiti della lista nascono con un stato 'Aperto'. Attualmente non è possibile modificare lo stato dell'esito di una lista dinamica per questo sono stati introdotti due nuovi messaggi, 'Aggiorna stato esito' e 'Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva'.

Il primo messaggio consente di indicare una variazione dello stato di uno o più esiti per una lista dinamica. Il secondo messaggio fornisce la possibilità di indicare una variazione di uno o più esiti di più liste esiti dinamiche associate ad una stessa scommessa.

La dichiarazione di un esito "Non partente/Non partecipante" dà diritto al rimborso al giocatore che ha pronosticato tale esito.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento di moto 'Moto GP - Qatar' con la scommessa 'vincente gruppo' tipo informazione aggiuntiva 5(Codice lista esiti dinamiche). Si creano per questa scommessa 3 liste dinamiche tramite il messaggio 'Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva'.

	Descrizione	Esito
Lista 1	Enea Bastianini	1
	Andrea Dovizioso	2

Lista 2	Brad Binder	1
	Franco Morbidelli	2

Lista 3	Brad Binder	1
	Enea Bastianini	2

Nel caso in cui 'Enea Bastianini' non possa partecipare alla competizione, questo dovrà essere comunicato tramite protocollo indicando l'esito che viene ritirato e relativa lista tramite il messaggio 'Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva'. Di seguito vengono illustrati come si valorizzano i campi del messaggio in oggetto.

palinsesto / avvenimento	'Moto GP - Qatar'
scommessa	'vincente gruppo' con tipo info agg 5'
num_liste_din	2
lista	1
esito	1
stato	14 'Non partecipante/Non partente'
lista	3
esito	2
stato	14 'Non partecipante/Non partente'

Tutti i biglietti giocati su questa scommessa con esito 'Enea Bastianini' avranno quota uguale a 1 e potranno essere pagati/rimborsati tramite il messaggio di pagamento anche prima che la scommessa con esito 'Non partecipante/Non partente' sia refertata.

2.3 ALTRE FUNZIONALITÀ

Rimangono inalterate le funzionalità di invio dei rimborsi orari. È stato aggiunto un nuovo messaggio per la richiesta di scommesse con referto, che tiene conto del nuovo campo 'tipo_vincita' relativo alla tipologia di vincita dell'esito. Per le funzionalità riguardanti la richiesta di informazioni dei dati inviati, sono stati aggiunti due nuovi messaggi relativi alle informazioni delle liste dinamiche in cui è stato aggiunto lo stato dell'esito.

3. SERVIZIO DI VENDITA

3.1 NOVITÀ INTRODOTTE NEL SERVIZIO DI VENDITA

Le principali novità introdotte nel servizio di vendita riguarda la nuova modalità di gioco 'Cashout' e la quota che può essere giocata a due e tre decimali.

Per questione di chiarezza è stata cambiata l'attuale terminologia relativa ai bonus con maggiorazione di vincita utilizzando l'acronimo 'MV', ad esempio l'attributo esteso 'Bonus_perc_var' diventa 'MV_perc_var'.

3.2 MESSAGGI DI VENDITA

Sono stati introdotti due nuovi messaggi uno per le giocate singole/multiple 'Vendita' e uno per le giocate sistemistiche 'Vendita Giocata Sistemistica'. Tutti e due i messaggi presentano il nuovo attributo esteso obbligatorio *Info_Quota*, dove viene specificato se la quota è espressa in centesimi o millesimi.

L'introduzione di questi due nuovi messaggi comporta anche l'introduzione di due nuovi messaggi per la richiesta dei dati inviati in vendita 'Informazione Biglietto' e 'Informazione Biglietto giocata sistemistica'.

3.3 INVIO SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO

Il messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' permette di comunicare quali sono le scommesse che per errore sono state giocate in un biglietto ma non sono congiuntamente realizzabili. Una volta effettuata la comunicazione il biglietto può essere rimborsato tramite il messaggio di 'Pagamento/Rimborso'. Un biglietto a quota fissa singole o multipla può essere rimborsato prima che si realizzi l'ultimo degli eventi pronosticati, un biglietto di tipo sistemistico invece può essere rimborsato solo dopo che si sono realizzati tutti i pronostici.

Di seguito vengono illustrati degli esempi di come devono essere valorizzati i campi del messaggio in oggetto nel caso di biglietti a quota fissa di singole e/o multipla e di biglietti sistemistici.

Supponiamo di avere i seguenti modelli scommessa:

Codice scommessa	Scommessa	Multipla
1	Vincente	false
3	1X2	false
6	Risultato Esatto 26 esiti	false
14831	Primo Marcatore si/no(info_agg=6)	true
14446	Primo marcatore sq. ospite si/no (info agg = 6)	true

e la seguente lista anagrafica per l'avvenimento 'Squadra1-Squadra2 ' identificato dal palinsesto 26000 avvenimento 1:

CODICE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO: 0		
descrizione	id_ele_anag	squadra/giocatore
Giocatore1 – squadra di casa	1	27641961
Giocatore2 - squadra di casa	2	6789
Giocatore3 – squadra fuori casa	3	1200001
.....		

Esempio biglietto semplice

Biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX1 – Multipla di 4 avvenimenti			
Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Note
26000	1	0-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 0-0
26000	1	0400000003-1(14831)	Viene scommesso che il Giocatore3, descritto nella informazione aggiuntiva 0400000003 segna il primo Goal (esito 1)
26000	2	1(3)	Esito 1 per la scommessa 1X2
26000	3	1 (1)	Esito 1 per la scommessa vincente

Le scommesse giocate sull'avvenimento 1 del palinsesto 26000 sono congiuntamente irrealizzabili in quanto si sta scommettendo che la partita finisce 0-0 e allo stesso tempo che un giocatore segni un goal, quindi i dati che devono essere inviati nel messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' devono avere il seguente formato:

id_biglietto	df07e00XXXXXXXXXXXX1
tipo_op	1
n_gruppi	1
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	6/0
esito	0-0

palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14831/0400000003
esito	1

Il biglietto successivamente tramite il messaggio di pagamento viene rimborsato.

Esempio biglietto sistemistico

Biglietto sistemistico df07e00XXXXXXXXXXXX2 Tipo_sistema = 2 multiple sviluppate = 9 Tipo_sistema = 4 multiple sviluppate = 2				
Palinsesto	Avvenimento	Avvenimento_Base	Scommessa	Note
26000	1	1	0-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 0-0
			1-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 1-0
26000	1	2	0400000003-1 (14446)	Viene scommesso che il Giocatore3 della squadra ospite, descritto nella informazione aggiuntiva 0400000003 segna il primo Goal (esito 1)

26000	2	3	1(3)	Esito 1 per la scommessa 1X2
26000	3	4	1 (1)	Esito 1 per la scommessa vincente

Le scommesse giocate sull'avvenimento base 1 sono congiuntamente irrealizzabili con quelle giocate sull'avvenimento base 2 in quanto si sta scommettendo che la partita finisca 0-0 o 1-0 e allo stesso tempo che un giocatore della squadra ospite segni un goal, quindi i dati che devono essere inviati nel messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' devono avere il seguente formato:

id_biglietto	df07e00XXXXXXXXXXXX2
tipo_op	1
n_gruppi	2
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	6/0
esito	0-0
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14446/0400000003
esito	1
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1

scommessa/info_agg	6/0
esito	1-0
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14446/0400000003
esito	1

In questo caso abbiamo due gruppi di scommesse che determinano il rimborso di alcune multiple sviluppate dal sistema. Nel caso specifico verranno rimborsate due quadruple e due doppie. Per le restanti multiple bisognerà aspettare che le scommesse siano refertate per determinare se sono perdenti, vincenti o rimborsabili.

3.4 CASHOUT

Con Cashout si intende effettuare un pagamento anticipato anche parziale di un biglietto a quota fissa di scommesse singole e/o multiple, prima che l'ultima delle scommesse pronosticate si realizzi. Ci sono due tipi di cashout quello totale e quello parziale.

Cashout totale

Con questa tipologia di cashout il giocatore può decidere o meno se riscuotere una vincita 'importo di cashout' inferiore alla vincita potenziale prima che si verifichi l'ultima scommessa pronosticata. Se il giocatore accetta, il biglietto viene pagato con il messaggio 'Cashout Totale' e risulterà in uno stato vincente/pagato. L'opzione cashout totale equivale nel giocare lo stesso biglietto con stessa puntata ma quote più basse, determinando quindi un importo di vincita inferiore rispetto a quello effettivo.

Una volta che si è verificato l'ultima scommessa pronosticata e nel caso in cui il biglietto risultasse vincente, il giocatore non potrà più riscuotere la vincita effettiva. La giocata risulta chiusa nel momento in cui si accetta il cashout totale.

Supponiamo di avere il seguente biglietto:

Biglietto df07e00XXXXXXXXXX3 – Multipla di 3 avvenimenti				
Prezzo = 5€ ImportoVincita = 22,50€				
id	Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Esito pronosticato
1	26000	1	1X2	1
2	26000	2	Risultato esatto	0 - 1
3	26000	3	1X2	2

Si sono verificate due delle scommesse pronosticate (id: 1 e 2) con esito uguale a quello pronosticato. L'avvenimento relativo alla terza scommessa (id 3) si sta svolgendo e risulta al momento vincente la squadra di casa, a questo punto il giocatore decide su proposta del concessionario di fare un cashout totale per un importo di cashout di 11,50 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

id	df07e00XXXXXXXXXX3
Importo_cashout	1150

Il biglietto viene pagato con un importo pari a 11, 50 euro e viene messo nello stato pagato.

Cashout parziale

Con questa tipologia di cashout il giocatore può decidere o meno se riscuotere una vincita 'importo di cashout' inferiore alla vincita potenziale prima che si verifichi l'ultima scommessa pronosticata. Se il giocatore accetta, il biglietto viene pagato con il messaggio 'Cashout Parziale' e verrà emesso un nuovo biglietto con le stesse caratteristiche del precedente e con la sola differenza di prezzo e importo di vincita. Successivamente, il giocatore sempre su proposta del concessionario, può effettuare un nuovo cashout sul nuovo biglietto generato e così via fino a che non si realizzi l'ultima scommessa pronosticata. La modalità di riscossione tramite cashout presuppone di avere come puntata una parte della puntata iniziale e quote più basse. L'importo di vincita del nuovo biglietto che si genera si calcola in base alla parte residua della puntata e delle quote iniziali.

Supponiamo di avere il seguente biglietto:

Biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX4 – Multipla di 3 avvenimenti Prezzo = 5€ ImportoVincita = 28,48€					
id	Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Esito pronosticato	Quota
1	26000	1	1X2	1	1,75
2	26000	2	Risultato esatto	0 - 1	2,10
3	26000	3	1X2	2	1,55

Si è verificata con esito positivo una delle scommesse pronosticate (id 1). Gli avvenimenti delle restanti scommesse si stanno svolgendo, a questo punto il giocatore decide su proposta del concessionario di fare un cashout parziale per un importo di cashout pari a 4,50 euro con una puntata di 2 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

Richiesta

id	df07e00XXXXXXXXXXXX4
prezzo_cashout	200
Importo_cashout	450
prezzo	300
importo	1708

Risposta

esito	1024
id	db07e00XXXXXXXXXXXX1

prog	1
------	---

Il biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX4 viene pagato con un importo pari a 4, 50 euro e viene messo nello stato pagato, ma rimangono ancora 3 euro della puntata iniziale per poter fare un nuovo cashout sul biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX1 che è stato generato. Il nuovo biglietto avrà un prezzo di 3,00 euro e un importo di vincita pari a 17,08 euro.

Il giocatore decide di fare un nuovo cashout dopo che gli viene offerto un importo di vincita pari a 5,00 euro con una puntata di 1 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

Richiesta

id	db07e00XXXXXXXXXXXX1
prezzo_cashout	100
Importo_cashout	500
prezzo	200
importo	11,39

Risposta

esito	1024
id	db07e00XXXXXXXXXXXX2
prog	2

Il biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX1 viene pagato con un importo pari a 5,00 euro e viene messo nello stato pagato, ma rimangono ancora 2 euro della puntata iniziale per poter fare un nuovo cashout sul biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX2 che è stato generato. Il nuovo biglietto avrà un prezzo di 2,00 euro e un importo di vincita pari a 11,39 euro.

Il progressivo ha il valore 2 in quanto è il secondo cashout parziale che viene fatto in riferimento al primo biglietto (df07e00XXXXXXXXXXXX4) su cui è stato fatto cashout.

Supponiamo ora che il giocatore decida di non effettuare più cashout parziale e di aspettare la fine delle partite. I pronostici delle due partite hanno esito positivo per le scommesse giocate (id 2 e 3) e il giocatore ha diritto alla riscossione della vincita che sarà ricalcolata con la parte residua della puntata iniziale (2 euro) e le quote iniziali. Tale vincita viene riscossa tramite il messaggio di pagamento.