



Protocollo
per le
Scommesse a Quota Fissa

INDICE

INTRODUZIONE	6
1. ENTITÀ COINVOLTE	7
2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO	8
3. CONVENZIONI DI CODIFICA	10
4. STRUTTURA DEI MESSAGGI	13
4.1 HEADER	14
4.2 BODY	16
4.3 FIRMA DIGITALE	17
5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SUI PALINSESTI	18
5.1 PALINSESTI	25
5.2 AVVENIMENTI	27
5.3 SCOMMESSE A QUOTA FISSA	29
5.4 LISTA ESITI	31
5.5 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA	33
5.6 DISCIPLINE	36
5.7 MANIFESTAZIONI	38
5.8 REFERTI UFFICIALI QF	40

6.	SERVIZIO PER LA NOTIFICA DI VARIAZIONE DEI PALINSESTI	43
6.1	NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO	44
6.2	RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA	45
6.3	RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA	47
6.4	LISTA ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE	49
7.	SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA	50
7.1	VENDITA	51
7.2	VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	54
7.3	PAGAMENTO/RIMBORSO	58
7.4	ANNULLO	60
7.5	INFORMAZIONE BIGLIETTO	62
7.6	INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	65
8.	RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	68
8.1	RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA	69
8.2	ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA	72
8.3	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI	75
9.	GESTIONE FIRMA DIGITALE	77
9.1	RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	78
10.	ATTRIBUTI ESTESI	80
10.1	TIME_STAMP (1027) DATA ORA	81
10.2	ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA	82

10.3	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	83
10.4	STATO_PAL (1040) STATO PALINSESTO	84
10.5	STATO_AVV (1041) STATO AVVENIMENTO	85
10.6	STATO_ESITO (1042) STATO ESITO	86
10.7	STATO_AVV_SCOM_QF (1048) STATI SCOMMESSE A QUOTA FISSA	87
10.8	PUB_PAL (1050) PUBBLICAZIONE DI UN NUOVO PALISESTO	88
10.9	INS_AVV (1051) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO	89
10.10	INS_AVV_SCOM_QF (1053) INSERIMENTO DI NUOVE SCOMMESSE	90
10.11	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	91
10.12	ACC_PAL (1101) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI PALINSESTO	92
10.13	ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO	93
10.14	ACC_LISTA_ESITI (1103) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI	94
10.15	MOD_PAL (1104) MODIFICA INFORMAZIONI PALINSESTO	95
10.16	MOD_AVV (1105) MODIFICA INFORMAZIONI AVVENIMENTO	96
10.17	MOD_LISTA_ESITI (1106) MODIFICA LISTA ESITI	97
10.18	MOD_SCOM_QF (1107) MODIFICA SCOMMESSA	98
10.19	FILTER_AVV (1110) FILTRO RICHIESTA AVVENIMENTO	99
10.20	INFO_DOWNLOAD (1111) INFORMAZIONE DOWNLOAD	100
10.21	BONUS_PERC_VAR (1112) BONUS VARIABILE	101
10.22	BONUS_IMPORTO (1113) BONUS IMPORTO	102
10.23	RIMB_ORARIO (1114) RIMBORSO ORARIO	103
10.24	CONTO (1117) CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	104

10.25	BONUS_PERC_VAR_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA	105
10.26	BONUS_IMPORTO_SISTEMA (1119) BONUS IMPORTO SISTEMA	107
10.27	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	108
11.	APPENDICI	109
11.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	109
11.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO	109
11.3	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA	110
11.4	TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO	110
11.5	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	110
11.6	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	111
11.7	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	112
11.8	TABELLA DEI TIPI REFERTO	112
11.9	TABELLA TIPI HANDICAP	112
11.10	TABELLA TIPO CONTO	113
11.11	TABELLA CODICI CONCESSIONE	113
11.12	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	114
11.13	TABELLA TIPI BONUS	115
11.14	TABELLA FASCIA IMPOSTA	115
11.15	TABELLA CODICI RETE	115
11.16	TABELLA CODICI SISTEMI	116
11.17	TABELLA CODICI DI RITORNO	116

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'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, 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
Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato	AAMS
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.

BOZZA

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
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)
DateTime	Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte)
	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)

BOLZEA

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 secondo la seguente codifica: 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
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, 4, 5, 6). 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, 4, 5, 6)

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 PSR 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 PSR 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
7000	Servizio dei Palinsesti Quota Fissa
7001	Servizio di Notifica variazione palinsesti a Quota Fissa
7500	Servizio di Vendita Quota Fissa
8000	Servizio rendiconto
8002	Servizio Firma digitale

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

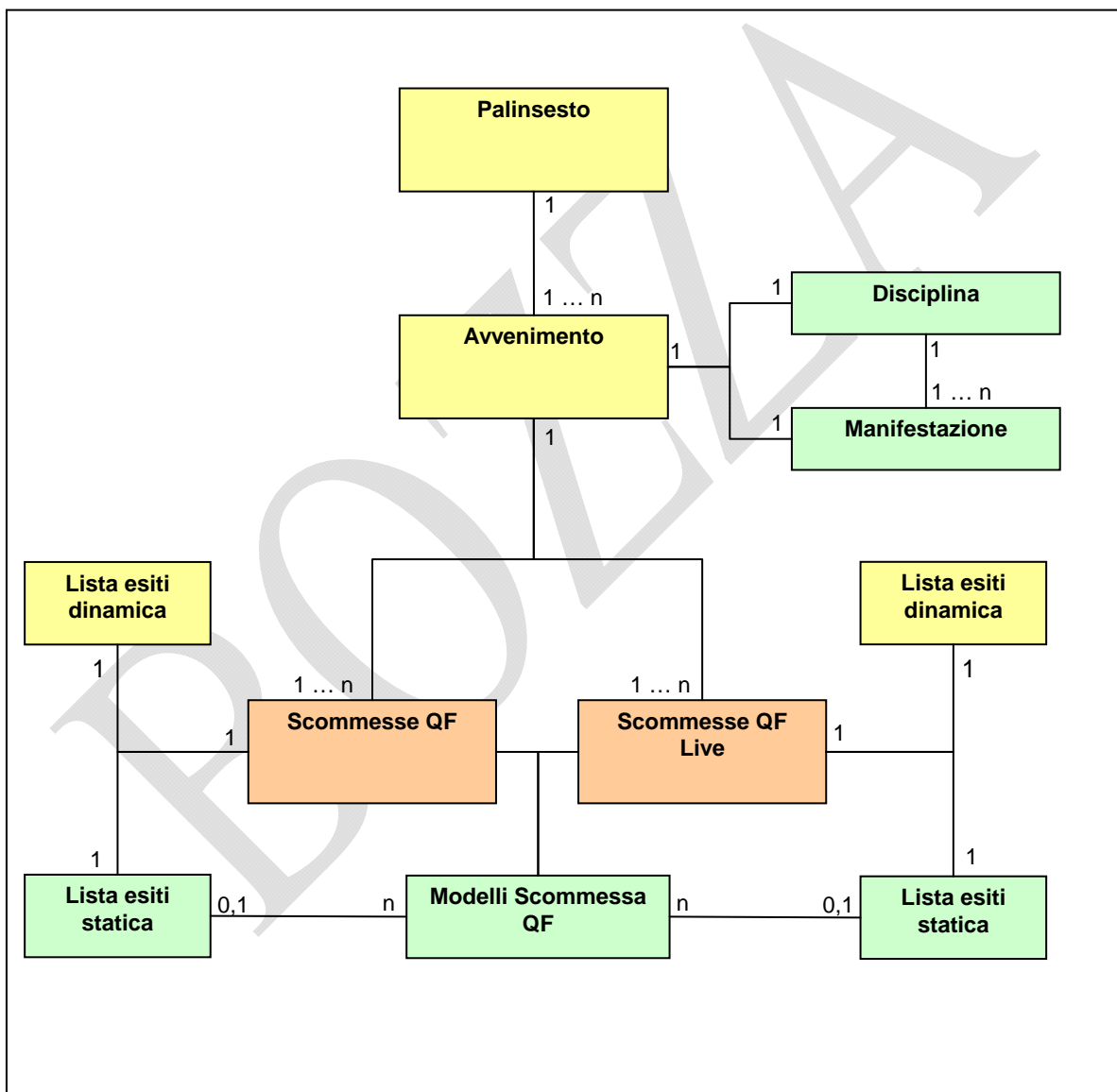
Modalità di verifica:

- 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 SUI PALINSESTI

Questo servizio consente a un FSC di ottenere tutte le informazioni relative ai palinsesti messi a disposizione dal TN.

La figura seguente rappresenta la struttura dati di un palinsesto e i legami tra i vari oggetti che lo rappresentano.



Il *Palinsesto* è un programma ufficiale disposto da AAMS con cadenza periodica contenente avvenimenti sportivi e non sportivi. Sono previsti più palinsesti aperti contemporaneamente che contengono avvenimenti affini tra loro. Ogni palinsesto è contraddistinto da un codice univoco.

L'*Avvenimento* è l'evento sul cui esito si scommette a quota fissa. Ogni avvenimento è contraddistinto da un codice, il cui valore è univoco all'interno del palinsesto.

E' possibile legare in multipla tra loro avvenimenti appartenenti a palinsesti diversi. L'attributo *legame* del palinsesto indica le possibili relazioni.

Ad un *Avvenimento* sono legate una o più scommesse. Le caratteristiche di una *Scommessa* sono descritte mediante il *Modello Scommessa*. Ogni modello scommessa è identificato in modo univoco mediante un codice. Una scommessa ha lo stesso codice del modello cui fa riferimento, ma per identificarla univocamente è necessario che a questo sia associato anche il codice palinsesto e il codice avvenimento. Sono previste due tipologie di scommessa, live e non live.

La *Scommessa live* è una tipologia di scommessa in cui si accetta gioco anche durante lo svolgimento dell'avvenimento e per la quale i concessionari possono variare le quote offerte in funzione dell'andamento dell'avvenimento.

La *Scommessa non live* è una tipologia di scommessa in cui l'accettazione del gioco termina con l'inizio dell'avvenimento.

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 i cui esiti non prevedono un cambio di stato. Sono liste che possono essere legate con 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 e rimane visibile all’interno di un palinsesto. La lista dinamica è legabile ad una sola scommessa ed è caratterizzata da un codice univoco all’interno del palinsesto.

Un esempio:

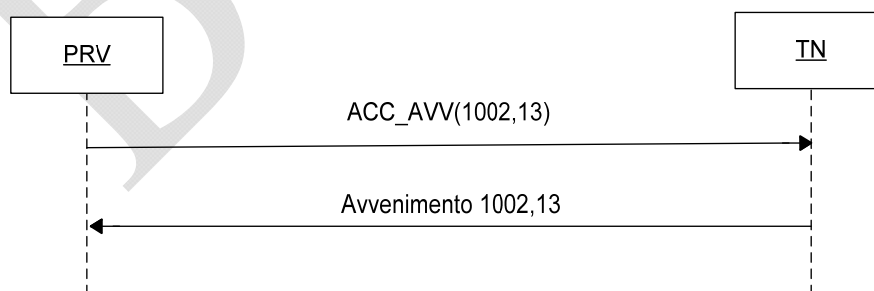
la scommessa “Vincente”, applicata all’avvenimento vincente del campionato, ha una lista esiti dinamica “Juve, Lazio, Roma,”, durante lo svolgimento della scommessa lo stato di un esito può cambiare.

Le informazioni possono essere acquisite in due diverse modalità:

- Accesso diretto
- Accesso per posizione

L'accesso diretto è utilizzato per accedere puntualmente ad un oggetto del palinsesto mediante il suo identificativo. Ad esempio utilizzando l'attributo esteso [ACC_AVV](#) è possibile richiedere le informazioni di un avvenimento, supponendo che i dati presenti sono i seguenti:

Avvenimento		
Pal	Avv	Descrizione
1002	12	ROMA – LAZIO
1002	13	MILAN – INTER
1002	15	PARMA – JUVENTUS
1002	18	TORINO – FIORENTINA

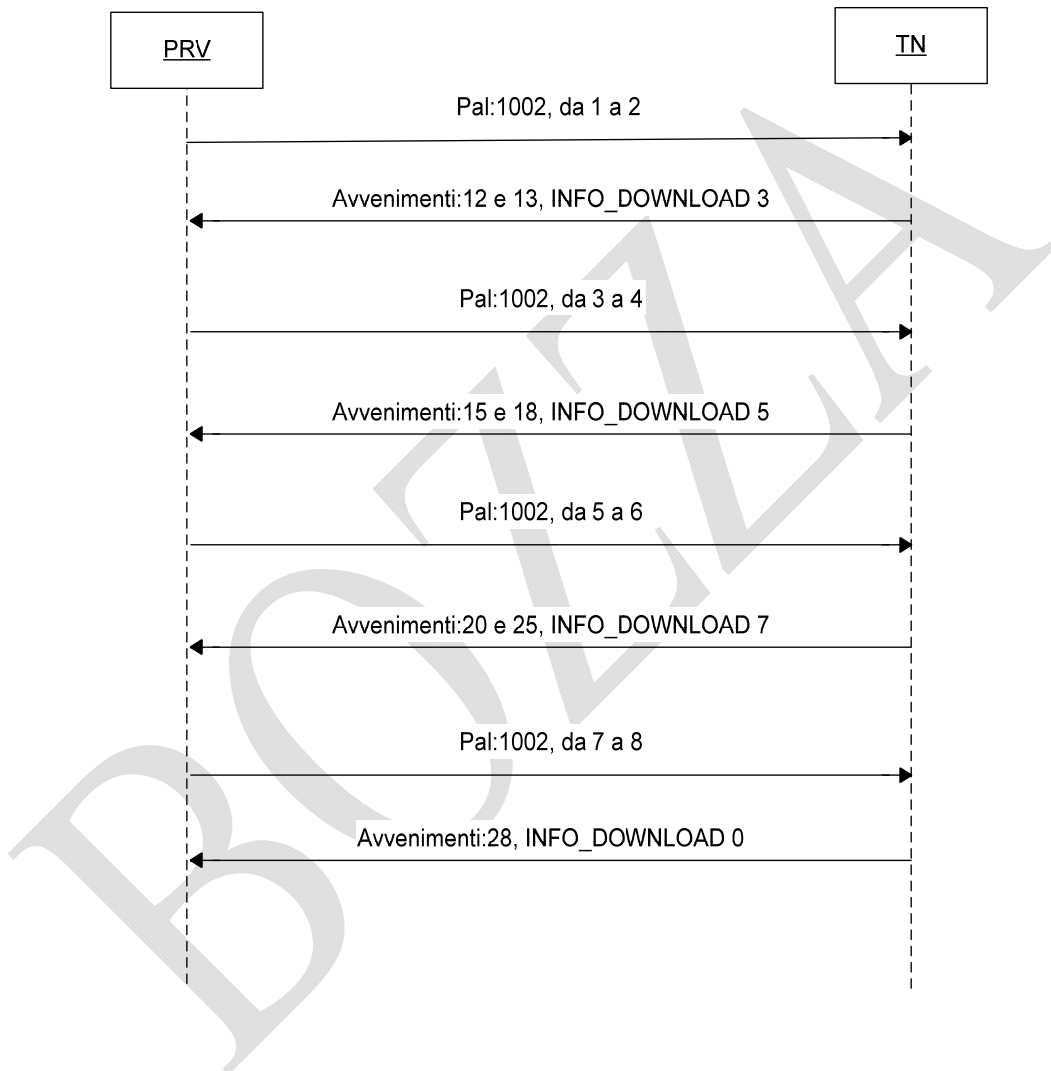


L'accesso per posizione è utilizzato per richiedere l'intera lista di dati della stessa tipologia. Tale modalità si effettua specificando nella richiesta la posizione iniziale e finale di interesse all'interno della lista, nella risposta si ottengono gli oggetti posizionati all'interno del range richiesto. Oltre ai dati si ottiene anche l'attributo esteso [INFO_DOWNLOAD](#), utile per comporre la successiva richiesta. Tale attributo specifica la *prossima posizione* all'interno della lista da richiedere: se valorizzato a zero indica che non ci sono ulteriori dati da scaricare.

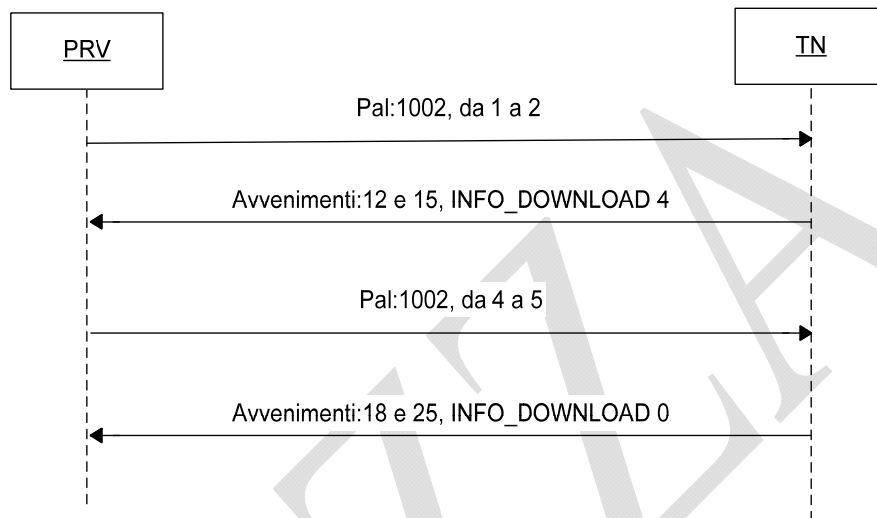
[INFO_DOWNLOAD](#) è particolarmente utile quando si sta effettuando una richiesta per posizione utilizzando l'attributo esteso [FILTER_AVV](#), infatti in questo caso il valore *prossima posizione* ritornato potrà discostare in modo considerevole dall'ultima posizione finale richiesta. Di seguito si riporta un esempio di richiesta avvenimenti con e senza [FILTER_AVV](#), si suppone che i dati presenti siano quelli schematizzati in tabella:

Avvenimento				
Pos	Pal	Avv	St	Descrizione
1	1002	12	CH	ROMA – LAZIO
2	1002	13	RU	MILAN – INTER
3	1002	15	AP	PARMA – JUVE
4	1002	18	AP	TORINO – FIORE
5	1002	20	AN	BARI – NAPOLI
6	1002	25	AP	SAMP – LECCE
7	1002	28	RU	CHIEVO – PALERMO

Scarico senza [FILTER_AVV](#):



Scarico con [FILTER_AVV](#):



5.1 PALINSESTI

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco dei palinsesti disponibili.

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

Non è consentito chiedere più di 5 palinsesti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione del palinsesto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione del palinsesto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ACC_PAL](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_palinsesti	ushort	Numero di palinsesti. Specifica quanti sono gli elementi Palinsesto seguenti
Palinsesto		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
stato	uchar	Stato del palinsesto (vedi tabella Stato palinsesto)
descrizione	string	Descrizione del palinsesto (max 40)
legame	ushort	Codice del legame multiplo tra palinsesti

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** - Richiesta per più di 5 palinsesti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** - Non ci sono palinsesti disponibili nell'elenco richiesto
- **2000** - Richiesta con ACC_PAL di un palinsesto non esistente

5.2 AVVENIMENTI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco totale degli avvenimenti di un palinsesto.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_AVV 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 5 avvenimenti alla volta.

Utilizzando l'attributo esteso FILTER_AVV è possibile chiedere avvenimenti che non sono refertati e quindi che hanno delle scommesse giocabili.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto di cui si vuole la lista degli avvenimenti
inizio	ushort	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributo estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi 'Avvenimento' seguenti
Avvenimento		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
stato	uchar	Stato dell'avvenimento (vedi tabella degli stati)
descrizione	string	Descrizione avvenimento (max 50)
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifest	ushort	Codice manifestazione
data	date time	Data svolgimento dell'avvenimento

attributi estesi:

- [TIME_STAMP](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD](#) Facoltativo
- [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 avvenimenti disponibili nell'elenco richiesto
- **2001** - Richiesta con [ACC_AVV](#) di un avvenimento non esistente

5.3 SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle scommesse a quota fissa associate ad un avvenimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per tutte le scommesse dell'avvenimento

attributo estesi:

- [IP RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_scom	ushort	Numero di scommesse. Specifica quanti sono gli elementi ' Scommessa ' seguenti
Scommessa		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella Stato scommessa a quota fissa)
lista	ushort	Codice lista associata
statica	boolean	True se è una scommessa con lista esiti statica
data	date time	Data chiusura accettazione gioco

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2002** - Non ci sono informazioni sulla scommessa richiesta

5.4 LISTA ESITI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio 7000
header.id_messaggio 4

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere le liste esiti che sono legate alle scommesse.

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

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per le sole liste statiche
inizio	ushort	Posizione della lista nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ACC_LISTA_ESITI](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_liste	ushort	Numero delle liste esiti. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' che seguono
Lista esiti		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto. Vale 0 nel caso di una lista statica
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
stato	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stati di un esito)
descrizione	string	Descrizione dell'esito (max 30)
gruppo	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [TIME_STAMP](#) Obbligatorio
- [INFO_DOWNLOAD](#) 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
- **2003** – Richiesta con ACC_LISTA_ESITI di una lista esiti non esistente

5.5 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

Questo messaggio consente al CN di ottenere elenco parziale o totale dei modelli scommesse a quota fissa gestite dal sistema.

Non è consentito chiedere più di 5 modelli scommessa alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF. Specifica quanti sono gli elementi ' Modelli Scommesse ' che seguono
Modelli Scommesse		
scom	ushort	Codice tipo scommessa QF
desc	string	Descrizione della scommessa (max 30)
live	boolean	Vale true se è una scommessa Live
esiti_scom	uchar	Numero di esiti scommettibili. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
lista	ushort	Codice lista associata alla scommesse. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
handicap	boolean	Vale true se è una scommessa con handicap
tipo_hand	uchar	Tipo handicap (vedi tabella Tipo Handicap)
n_esiti_vin	uchar	Numero di esiti vincenti della scommessa
tipo_referto	uchar	Tipo di referto inviato per comunicare l'esito vincente (vedi tabella Tipo Referto)

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** - Richiesta per più di 5 modelli scommessa o i parametri della richiesta non sono congruenti

- **1516** – Non ci sono modelli scommessa disponibili nell'elenco richiesto

BOZZA

5.6 DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

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

Non è consentito chiedere più di 5 discipline alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione della disciplina iniziale
fine	ushort	Posizione della disciplina finale

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_discipline	ushort	Numero degli elementi ' Disciplina ' che seguono
Disciplina		
disciplina	ushort	Codice disciplina
descrizione	string	Descrizione della disciplina (max 30)
sigla	string	Sigla della disciplina (max 10)

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

5.7 MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **7**

Descrizione:

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

Non è consentito chiedere più di 5 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	ushort	Posizione della manifestazione iniziale
fine	ushort	Posizione della manifestazione finale

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
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 30)
sigla	string	Sigla della manifestazione (max 10)

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** - Richiesta per più di 10 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto

5.8 REFERTI UFFICIALI QF

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **8**

Descrizione:

Questo messaggio consente a un FSC di ottenere l'elenco degli esiti vincenti (referti ufficiali) relativi a tutte le scommesse di un avvenimento.

Per ogni scommessa viene inviato l'elemento vincente che assume significato in funzione del tipo di referto della scommessa.

Per le scommesse senza handicap (e quindi tipo referto 1) il valore elemento vincente corrisponde al codice dell'esito della lista esiti associata alla scommessa. Un esempio applicato ad una scommessa del Calcio:

Scommessa	Tipo Referto	Lista esiti associata	
		Codice	Descrizione
Esito finale 1X2	1 (lista esiti)	1	1
		2	X
		3	2

nell'ipotesi che il referto della scommessa **Esito finale 1X2** sia "X" il valore dell'elemento vincente sarà 2.

Per le scommesse con handicap l'esito vincente deve essere calcolato in funzione del valore dell'handicap (dichiarato in fase di vendita), del tipo referto (specificato nel modello scommessa) e del valore elemento vincente.

Un esempio applicato ad una scommessa con handicap del Calcio:

Scommessa	Tipo Referto	Lista esiti associata	
		Codice	Descrizione
Under Over Handicap	2 (somma)	1	Under
		2	Over

nell'ipotesi che la partita sia finita "3 – 2" il valore dell'elemento vincente sarà **5** ovvero la somma del punteggio come specificato dal tipo referto (2 somma punteggio).

Per determinare l'esito vincente si dovrà sottrarre al valore dell'elemento vincente quello dell'handicap dichiarato nella vendita ed applicare la regola descritta dalla tipologia della scommessa applicata alla disciplina.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per tutte le scommesse dell'avvenimento

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_scom	ushort	Numero di elementi di tipo ' Referto Ufficiale che seguono
Referto Ufficiale		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
stato_scom	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella Stati Scommessa)
n_esiti	ushort	Numero degli elementi vincenti che seguono
Elemento Vincenti		
posizione	uchar	Posizione dell'esito (da 1 a n)
vin	int	Elemento vincente

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2002** – Non ci sono informazioni sulla scommessa richiesta

6. SERVIZIO PER LA NOTIFICA DI VARIAZIONE DEI PALINSESTI

Questo servizio consente al FSC di essere continuamente aggiornato sulla variazione dei dati dei palinsesti.

Le due modalità operative per tale servizio sono rappresentate dal “multicast” e dalla modalità “a richiesta”.

La modalità “multicast” prevede un unico invio dell’informazione al “gruppo di multicast” previsto. Tale informazione viene propagata sulla rete e resa disponibile a quelle entità che hanno aderito al gruppo mediante l’operazione denominata “Join”.

I FSC abilitati sono tenuti a verificare la ricezione delle notifiche inviate dal TN ed eventualmente a predisporre il recupero mediante la modalità a richiesta.

6.1 NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO

Client abilitati: **TN,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'multicast'.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
anno	ushort	Anno della notifica
mese	uchar	Mese della notifica
giorno	uchar	Giorno della notifica
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica nella giornata

attributi estesi:

[Vedi lista attributi estesi notifiche](#)

6.2 RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **10**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere l'ultima notifica inviata dal Totalizzatore.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

header.lung_body 0

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

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

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1516** – Non ci sono dati disponibili

6.3 RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **11**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un client di ottenere una notifica non ricevuta per errore, è possibile richiedere le notifiche degli ultimi sette giorni.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

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

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2004** - Notifica inesistente

6.4 LISTA ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE

attributi estesi:

- [PUB PAL](#) Facoltativo
- [INS AVV](#) Facoltativo
- [INS AVV SCOM QF](#) Facoltativo
- [STATO PAL](#) Facoltativo
- [STATO AVV](#) Facoltativo
- [STATO AVV SCOM QF](#) Facoltativo
- [STATO ESITO](#) Facoltativo
- [MOD PAL](#) Facoltativo
- [MOD AVV](#) Facoltativo
- [MOD LISTA ESITI](#) Facoltativo
- [MOD SCOM QF](#) Facoltativo
- [RIMB ORARIO](#) Facoltativo
- [TIME STAMP](#) Obbligatorio

7. SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA

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

BOZZA

7.1 VENDITA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio 7500
header.id_messaggio 1

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 bonus
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono (max 20)
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
handicap	int	Valore dell'handicap espresso in centesimi. Vale 0 se la scommessa non prevede handicap

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [BONUS_PERC_VAR](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR
- [BONUS_IMPORTO](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [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](#), [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](#)

BOZZA

7.2 VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio 7500
header.id_messaggio 4

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 20)
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	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.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scom	ushort	Codice scommessa
handicap	int	Valore dell'handicap (in centesimi) Vale 0 se la scommessa non prevede handicap
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (in centesimi)
flag_bonus	uchar	Indica se l'esito partecipa al bonus. Vale 0 se l'esito non partecipa al bonus, vale 1 se l'esito partecipa al bonus.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [BONUS_PERC_VAR_SISTEMA](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR _ SISTEMA
- [BONUS_IMPORTO_SISTEMA](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO _ SISTEMA
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

La lunghezza del body nel messaggio di richiesta non può superare i 1500 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 triplete su un numero minimo di avvenimenti base pari a 3.

Il campo *flag_bonus* risulta significativo qualora venga applicato uno tra i possibili bonus delle giocate sistemistiche. Per il significato e l'utilizzo del campo *flag_bonus* si rimanda alla definizione dei bonus 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](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [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](#), [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](#)

BOZZA

7.3 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
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](#) Facoltativo
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [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](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [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](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- Vedere [Tabella codici di ritorno - Pagamento](#)

7.4 ANNULLO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
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](#) Facoltativo
- [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](#) 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 - Annullo](#)

7.5 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato **FSC,CN;PVEND;TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **10**

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](#) Facoltativo

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
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
handicap	uint	Valore dell'handicap espresso in centesimi. Vale 0 se la scommessa non prevede handicap

attributi estesi:

- [BONUS_PERC_VAR](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR
- [ID_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [BONUS_IMPORTO](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP_RISP](#) Facoltativo

- TIME STAMP Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati del biglietto
- **1516** – Il biglietto no esiste

BOZZA

7.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN;PVEND;TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **11**

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](#) Facoltativo

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 (max 20)
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	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.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scom	ushort	Codice scommessa

handicap	int	Valore dell'handicap (in centesimi) Vale 0 se la scommessa non prevede handicap
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (in centesimi)
flag_bonus	uchar	Indica se l'esito partecipa al bonus. Vale 0 se l'esito non partecipa al bonus, vale 1 se l'esito partecipa al bonus.

attributi estesi:

- [BONUS PERC VAR SISTEMA](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR _ SISTEMA
- [BONUS IMPORTO SISTEMA](#) Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO_SISTEMA
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [TIME_STAMP](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

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

8. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

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

BOZZA

8.1 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](#) Facoltativo

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	uint	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** – Non ci sono dati per la richiesta fatta
- **1530** – Dati non elaborati
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – I dati della richiesta non sono congruenti

BOZZA

8.2 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](#) Facoltativo

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	Data e Ora della vendita

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Non ci sono dati per la richiesta fatta
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – I dati della richiesta non sono congruenti
- **1530** – Dati non elaborati

BOLZEA

8.3 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](#) Facoltativo

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** – Non ci sono dati per la richiesta fatta
- **1513** – Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518** – I dati della richiesta non sono congruenti
- **1530** – Dati non elaborati

9. GESTIONE FIRMA DIGITALE

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

BOZZA

9.1 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](#) Facoltativo
- [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	Istring	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](#))

10. 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.

10.1 TIME_STAMP (1027) 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.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **TIME_STAMP**

Campo		Valore	
id		1027	
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)

10.2 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

10.3 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

10.4 STATO_PAL (1040) STATO PALINSESTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STATO_PAL**

Campo		Valore	
Id		1040	
lung		3	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	stato	uchar	Stato del palinsesto (vedi stato palinsesto)

10.5 STATO_AVV (1041) STATO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STATO_AVV**

Campo		Valore	
Id		1041	
lung		5	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato dell'avvenimento (vedi tabella stato avvenimento)

10.6 STATO_ESITO (1042) STATO ESITO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un esito.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STATO_ESITO**

Campo		Valore	
Id		1042	
lung		6	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	lista	ushort	Codice lista esiti
	eve	uchar	Codice esito
	stato	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stato esito)

10.7 STATO_AVV_SCOM_QF (1048) STATI SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di notifica per indicare una variazione di stato per una o più Scommesse a Quota Fissa appartenenti allo stesso avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **STATO_AVV_SCOM_QF**

Campo		Valore	
Id		1048	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella stati scommessa)
	n_scom	ushort	Numero di scommesse che seguono
	Scommesse		
	scom	ushort	Codice scommessa

10.8 PUB_PAL (1050) PUBBLICAZIONE DI UN NUOVO PALISESTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare che un palinsesto con i suoi avvenimenti è stato pubblicato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **PUB_PAL**

Campo		Valore	
id		1050	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.9 INS_AVV (1051) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di un nuovo avvenimento all'interno di un palinsesto pubblicato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **INS_AVV**

Campo		Valore	
id		1051	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

10.10 INS_AVV_SCOM_QF (1053) INSERIMENTO DI NUOVE SCOMMESSE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di nuove scommesse all'interno di un avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_AVV_SCOM_QF**

Campo		Valore	
Id		1053	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	n_scom	ushort	Numero di scommesse che seguono
	Scommesse		
	scom	ushort	Codice scommessa

10.11 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

10.12 ACC_PAL (1101) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI PALINSESTO

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_PAL**

Campo		Valore	
id		1101	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.13 ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati Avvenimento 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

10.14 ACC_LISTA_ESITI (1103) 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**

Campo		Valore	
id		1103	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	Lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

10.15 MOD_PAL (1104) MODIFICA INFORMAZIONI PALINSESTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un palinsesto, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione o legame palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_PAL**

Campo		Valore	
id		1104	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.16 MOD_AVV (1105) MODIFICA INFORMAZIONI AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un avvenimento, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione, la data di svolgimento o la manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_AVV**

Campo		Valore	
id		1105	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

10.17 MOD_LISTA_ESITI (1106) MODIFICA LISTA ESITI

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un lista esiti, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione di un esito.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_LISTA_ESITI**

Campo		Valore	
Id		1106	
Lung		4	
dati	Pal	ushort	Codice palinsesto
	lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

10.18 MOD_SCOM_QF (1107) MODIFICA SCOMMESSA

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di una scommessa, in particolare per modifiche riguardanti la data o ora.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_SCOM_QF**

Campo		Valore	
Id		1107	
Lung		6	
dati	Pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	scom	ushort	Codice scommessa

10.19 FILTER_AVV (1110) FILTRO RICHIESTA AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato dal FSC nel messaggio richiesta avvenimento e consente di filtrare la risposta.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **FILTER_AVV**

Campo		Valore	
Id		1110	
lung		1	
dati	filter	uchar	Modalità di filtro: 2 = non esperti o non annullati

10.20 INFO_DOWNLOAD (1111) INFORMAZIONE DOWNLOAD

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_DOWNLOAD**

Campo		Valore	
id		1111	
lung		2	
dati	filter	ushort	Successiva posizione da scaricare

10.21 BONUS_PERC_VAR (1112) BONUS VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_PERC_VAR**

Campo		Valore	
id		1112	
lung		7	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 2
	min_avv	ushort	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare il Bonus
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.22 BONUS_IMPORTO (1113) BONUS_IMPORTO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.

Il Bonus è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS_IMPORTO**

Campo		Valore	
id		1113	
lung		5	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 3
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.23 RIMB_ORARIO (1114) RIMBORSO ORARIO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di un rimborso orario relativamente ad una scommessa, può anche essere utilizzato per comunicare l'eliminazione di un rimborso orario precedentemente notificato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **RIMB_ORARIO**

Campo		Valore	
Id		1114	
Lung		Dipende dai dati	
dati	Pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	operazione	uchar	1 = inserimento 2 = eliminazione
	data_inizio	date time	Data ora inizio rimborso
	data_fine	date time	Data ora fine rimborso
	num_sco	ushort	Numero di scommesse che seguono
Scommesse			
	scom	ushort	Codice scommessa

10.24 CONTO (1117) CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO**

Campo		Valore	
Id		1117	
lung		Dipende dai dati	
dati	conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
		string	Numero del conto di gioco

10.25 BONUS_PERC_VAR_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.

IL bonus da applicare presenta le stesse caratteristiche di calcolo del *bonus_perc_var* con l'opzione di poterne specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_PERC_VAR_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1118	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus 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 il Bonus
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

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

Il campo *filtro* assume valore 1 quando si vuole applicare il bonus sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano almeno un esito con il campo *flag_bonus* settato ad 1. Vengono escluse tutte le multiple che presentano un numero di esiti

con il campo flag_bonus settati ad 1 minore del valore indicato nel campo min_avv.

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

Esempio:

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

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

Il bonus giocato presenta le seguenti caratteristiche:

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

La modalità con cui deve essere applicato il bonus è la seguente:

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

Prodotto Quote = $Q1 * Q2 * Q3 * Q4 = QT$
 Bonus quota = $(1,05) \times (1,05) = 1,1025$
 Quota totale finale = $QT \times \text{Bonus quota}$

10.26 BONUS_IMPORTO_SISTEMA (1119) BONUS_IMPORTO_SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.

Il Bonus è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita. E' possibile specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS_IMPORTO_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1119	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 5
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.27 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

11. APPENDICI

11.1 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

11.2 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

11.3 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

11.4 TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO

codice	Stato	Descrizione
1	S	Sospeso
2	A	Aperto/Attivo
3	R	Chiuso/Ritirato
14	N	Non partecipante / Non partente

11.5 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

11.6 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

11.7 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

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

I 72 bit meno significativi sono generati da un algoritmo noto solo ad AAMS 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 DD.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito di gioco = DD
71...0	Valorizzati in modo univoco

11.8 TABELLA DEI TIPI REFERTO

codice	Descrizione
1	Lista esiti
2	Somma Punti (valore intero)
3	Differenza Punti (valore intero)

11.9 TABELLA TIPI HANDICAP

Codice	Descrizione
1	Intero
2	Decimale

11.10 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

11.11 TABELLA CODICI CONCESSIONE

Codice	Descrizione
1	Concessione non ippica
2	Concessione ippica

11.12 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP	1027	Data Ora
ID_GIOCATO	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
STATO_PAL	1040	Stato palinsesto
STATO_AVV	1041	Stato avvenimento
STATO_ESITO	1042	Stato esito
STATO_AVV_SCOM_QF	1048	Stati scommesse a qf per avvenimento
PUB_PAL	1050	Pubblicazione di un nuovo palinsesto
INS_AVV	1051	Inserimento di un nuovo avvenimento
INS_AVV_SCOM_QF	1053	Inserimento di scommesse in un avvenimento
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
ACC_PAL	1101	Accesso diretto alle informazioni Palinsesto
ACC_AVV	1102	Accesso diretto alle informazioni Avvenimento
ACC_LISTA_ESITI	1103	Accesso diretto alle informazioni Lista esiti
MOD_PAL	1104	Modifica informazioni palinsesto
MOD_AVV	1105	Modifica informazioni avvenimento
MOD_LISTA_ESITI	1106	Modifica informazioni lista esiti
MOD_SCOM_QF	1107	Modifica informazioni scommessa
FILTRO_AVV	1110	Filtro richiesta avvenimento
INFO_DOWNLOAD	1111	Informazione download
BONUS_PERC_VAR	1112	Bonus a percentuale variabile per avvenimento
BONUS_IMPORTO	1113	Bonus a importo sul biglietto vincente
RIMB_ORARIO	1114	Rimborso orario
CONTO	1117	Conto per il gioco a distanza
BONUS_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Bonus a percentuale variabile per avvenimento in base al sistema giocato
BONUS_IMPORTO_SISTEMA	1119	Bonus a importo in base al sistema giocato
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza

11.13 TABELLA TIPI BONUS

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

11.14 TABELLA FASCIA IMPOSTA

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

11.15 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	

11.16 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

11.17 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
Palinsesto	
2000	Palinsesto non presente
2001	Avvenimento non presente
2002	Scommessa non presente
2003	Lista esiti non presente
2004	Notifica inesistente
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	Handicap non valido
3012	Bonus non valido
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
Annullato	
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
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