



Nota informativa

sul

Palinsesto Complementare

Versione 1.1

INDICE

1. PROCESSO DI APPROVAZIONE DELLE PROPOSTE PER IL PROGRAMMA COMPLEMENTARE	5
1.1 PROCESSO DI ASSEVERAZIONE	6
1.1.1 MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE	7
1.2 PROCESSO DI APPROVAZIONE OPERATIVA	9
2. GESTIONE AVVENIMENTO	10
2.1 PROPOSTA AVVENIMENTO	13
2.1.1 GRUPPI MODELLI SCOMMESSE A QUOTA FISSA	14
2.1.2 PROPOSTA DI AGGIUNTA SCOMMESSE SU AVVENIMENTI GESTITI DALL'ADM NEI PALINSESTI SETTIMANALI	15
2.1.3 PROPOSTA DI AVVENIMENTI LEGATI AD UN AVVENIMENTO GESTITO DALL'ADM	20
2.1.4 PROPOSTA DI AVVENIMENTI	22
2.1.5 PROPOSTA DI AGGIUNTA SCOMMESSE LIVE SU AVVENIMENTI DEL PALINSESTO COMPLEMENTARE	26
2.2 ATTRIBUZIONE DEL CODICE PALINSESTO	28
2.3 APERTURA/CHIUSURA AL GIOCO	30
2.4 AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE AVVENIMENTO	32
2.5 AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE ESITO	32

2.6 AGGIORNAMENTO DATA ORA AVVENIMENTO	33
2.7 INSERIMENTO REFERTI	34
2.8 INSERIMENTO RIMBORSO ORARIO	36

INTRODUZIONE

L'offerta, da parte dei concessionari abilitati, di programmi di scommesse personalizzati e complementari a quello proposto dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) trova il suo primo ordinamento nell'*articolo 12, comma 1, lettera m) del decreto legge n.39 del 28 aprile 2009*. Il successivo provvedimento dirigenziale disciplina in modo dettagliato l'offerta su programmi complementari. I soggetti che possono essere autorizzati all'offerta e gestione del programma complementare sono i concessionari abilitati alla raccolta e gestione delle scommesse sportive a quota fissa sui canali fisici e a distanza. L'ADM autorizza i concessionari al superamento delle seguenti fasi:

- presentazione della documentazione tecnica, secondo delle linee guida in via di definizione, e di impegno al rispetto del suddetto provvedimento;
- verifica delle modalità di colloquio tra il sistema di elaborazione del Concessionario e il Totalizzatore Nazionale, eseguito secondo quanto indicato nel protocollo di comunicazione PSQF, in particolare nel servizio per la gestione del palinsesto complementare.

Il presente documento integra il protocollo di comunicazione PSQF, al fine di approfondire le modalità operative per l'interazione del sistema di elaborazione del Concessionario e il Totalizzatore Nazionale.

1. PROCESSO DI APPROVAZIONE DELLE PROPOSTE PER IL PROGRAMMA COMPLEMENTARE

Il decreto legge n.39 del 28 aprile 2009, articolo 12, comma 1, lettera m) prevede “...*asseverazione preventiva, da parte dell'Amministrazione, degli eventi del programma complementare del Concessionario;...*”. In riferimento a tale articolo è stato predisposto un processo di approvazione delle proposte per il programma personalizzato del Concessionario. Tale processo è suddiviso in due fasi distinte tra loro:

- *Processo di asseverazione*, che consente di sottoporre ad approvazione tutte le discipline, le manifestazioni e i modelli scommessa che il Concessionario intende proporre nel proprio programma complementare;
- *Processo di approvazione operativa*, che consente di sottoporre ad approvazione gli avvenimenti e le scommesse oggetto del palinsesto complementare.

1.1 PROCESSO DI ASSEVERAZIONE

Il provvedimento dirigenziale che disciplina l'offerta di programmi di scommesse personalizzati e complementari all'*articolo 2, comma 2* prevede che il Concessionario ai fini dell'autorizzazione inoltri all'ADM apposita istanza.

In tale istanza il Concessionario deve dichiarare all'ADM, secondo delle linee guida in via di definizione, tutte le discipline, le manifestazioni e le tipologie di scommessa che intende inserire nel proprio palinsesto complementare.

Ogni istanza può contenere richieste relative ad un'unica disciplina.

Il Concessionario può richiedere l'abilitazione per discipline, manifestazioni e tipologie di scommessa già esistenti nel palinsesto ufficiale o proporre di nuove. Nel primo caso nell'istanza si deve far riferimento ai codici e le descrizioni scaricate con il PSQF. Nel secondo caso i codici e le descrizioni definitive sono forniti alla fine del processo di asseverazione dell'istanza, in concomitanza con la comunicazione dell'esito positivo della stessa. Le nuove discipline, manifestazioni e/o tipologie di scommessa vanno proposte indicando tutti i dettagli previsti dalle linee guida in via di definizione.

Con l'approvazione dell'istanza presentata il Concessionario è abilitato a proporre i nuovi avvenimenti oggetto del palinsesto complementare. L'abilitazione è da intendersi valida esclusivamente per le manifestazioni e tipologie di scommessa presentate nell'istanza. L'aggiunta di nuove manifestazioni e/o nuovi modelli scommessa relativi ad una disciplina già autorizzata deve essere richiesta presentando una nuova istanza. Tale

abilitazione è definitiva, a meno di quanto previsto nell'*articolo 8, comma 3* del provvedimento dirigenziale che disciplina l'offerta di programmi di scommesse personalizzati e complementari.

1.1.1 MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE

Il Concessionario, dopo aver ottenuto dall'ufficio ADM competente l'abilitazione all'area riservata del sito www.aams.gov.it, può accedere alla sezione "Palinsesti Complementari" dove sono disponibili le due nuove funzionalità di "**Invio nuova istanza**" e "**Visualizza istanza**".

Selezionando la funzionalità "**Invio nuova istanza**" l'utente può, in primo luogo, indicare le concessioni alle quali si riferisce l'istanza che sta presentando e, nelle schermate successive, ha la possibilità di inserire l'oggetto e una descrizione breve, così da rendere immediatamente individuabile l'argomento ed il contenuto dell'istanza che sta presentando.

All'invio dell'istanza è visualizzato il progressivo di protocollo assegnato dal sistema.

La presentazione dell'istanza deve essere completata con l'invio della documentazione di dettaglio all'indirizzo di posta PEC appositamente predisposto dall'ADM. Allo stesso indirizzo devono essere inoltrate anche le eventuali integrazioni di documentazione richieste dall'ADM.

Una volta che l'istanza è stata valutata dall'ufficio ADM competente, verrà comunicato al Concessionario l'esito del processo di asseverazione e gli identificativi eventualmente attribuiti alla nuova disciplina, alle nuove manifestazioni e alle nuove tipologie di scommesse approvate.

Il Concessionario, accedendo alla funzionalità “**Visualizza istanza**” può visualizzare e confermare l’esito del processo di asseverazione.

1.2 PROCESSO DI APPROVAZIONE OPERATIVA

Il Concessionario può creare programmi di scommesse personalizzati e complementari a quello proposto dall'ADM se:

- ha presentato con esito positivo la relativa istanza secondo quanto descritto al paragrafo precedente;
- il Fornitore del Servizio di Connettività utilizzato per le scommesse gestite nel palinsesto ufficiale, ha superato la verifica delle modalità di colloquio tra il proprio sistema e il Totalizzatore Nazionale, relativamente al servizio del palinsesto complementare.

Il Concessionario, attraverso il suo Fornitore del Servizio di Connettività, comunica al Totalizzatore Nazionale con un apposito servizio del protocollo PSQF gli avvenimenti e le scommesse che intende proporre nel proprio palinsesto personalizzato.

Gli avvenimenti proposti dal Concessionario sono soggetti all'approvazione dell'ADM, prima di aver la possibilità di accettare gioco. Gli avvenimenti nascono quindi in uno stato di attesa apertura, in modo analogo a quanto accade per gli avvenimenti del palinsesto ufficiale. L'esito della valutazione dell'ADM su uno specifico avvenimento è conoscibile dal Concessionario contestualmente alla richiesta di apertura al gioco. Tale richiesta può essere effettuata solo a partire dalla data comunicata in risposta ai messaggi di proposta avvenimento (7002:2, 7002:3, 7002:4).

2. GESTIONE AVVENIMENTO

Il servizio di gestione del palinsesto complementare del protocollo PSQF implica che il Concessionario, mediante il proprio Fornitore del Servizio di Connettività, gestisca il ciclo di vita dell'avvenimento e lo comunichi correttamente al Totalizzatore Nazionale, seguendo le regole descritte nel presente documento. Per offrire gioco su un proprio palinsesto personalizzato, genericamente, è necessario:

1. proporre gli avvenimenti/scommesse;
2. attendere la valutazione dell'ADM sugli avvenimenti/scommesse proposte;
3. aprire al gioco le scommesse;
4. accettare gioco sulle scommesse nel caso l'apertura abbia avuto esito positivo;
5. inviare i referti ufficiali;
6. pagare eventuali biglietti vincenti.

Gli avvenimenti oggetto del palinsesto complementare sono creati con i messaggi di proposta (7002:2, 7002:3, 7002:4) del protocollo PSQF. In risposta a questi messaggi viene restituito il codice palinsesto e il codice avvenimento per gli avvenimenti proposti che superano il controllo formale o un codice di errore in caso di dati errati. Il codice palinsesto e il codice avvenimento forniti devono essere utilizzati per far riferimento all'avvenimento in ogni messaggio futuro in cui esso è coinvolto (vendita, apertura al gioco, referti ufficiali...). Oltre ai codici è fornita la data dalla

quale si può richiedere l'apertura al gioco per tutti gli avvenimenti presenti nella proposta. L'approvazione dell'ADM di una proposta può essere totale o parziale, ovvero la valutazione dell'ADM è eseguita a livello di avvenimento. Per tutti gli avvenimenti aperti si devono inviare al Totalizzatore Nazionale i referti ufficiali di tutte le scommesse associate all'avvenimento, inclusi eventuali annulli.

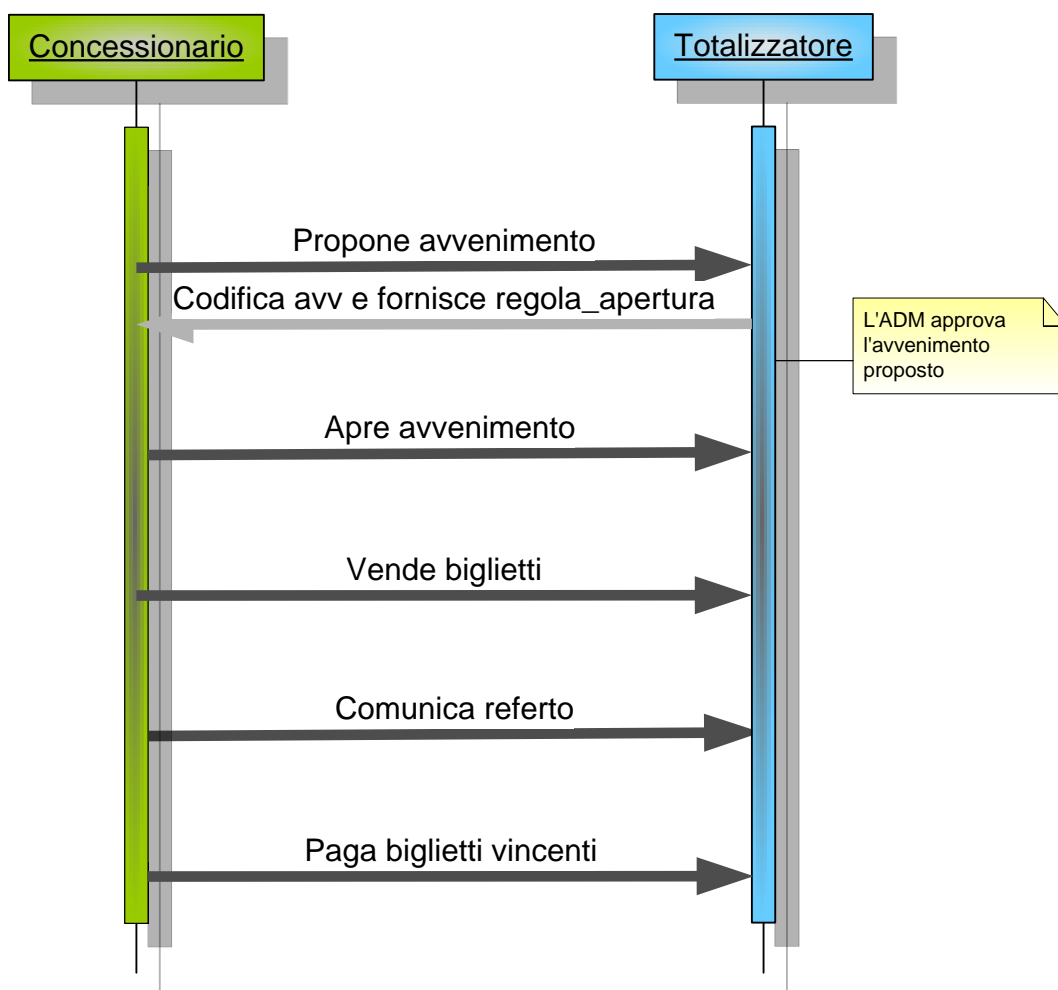


Figura 1 – Ciclo di vita di un avvenimento approvato

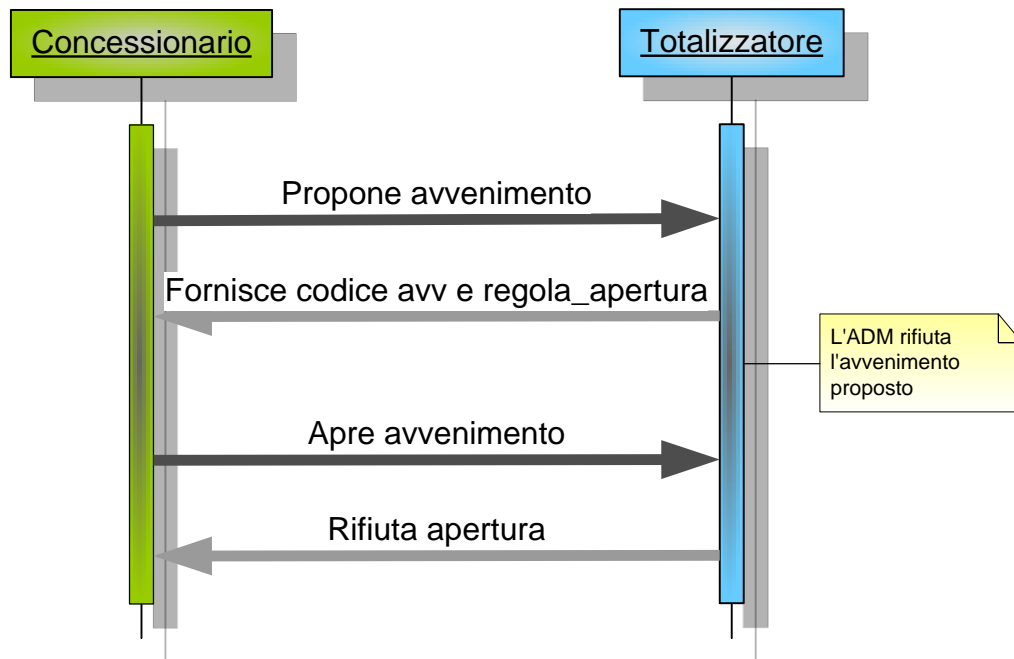


Figura 2 - Ciclo di vita di un avvenimento rifiutato

2.1 PROPOSTA AVVENIMENTO

Le proposte degli avvenimenti da inserire nel palinsesto complementare sono inviati dal Fornitore del Servizio di Connettività. Nel messaggio sono dichiarati i concessionari per cui sono validi gli avvenimenti della proposta. Questo consente ad un Fornitore del Servizio di Connettività di raggruppare la stessa offerta di palinsesto complementare per più concessionari. I messaggi di proposta previsti nel protocollo PSQF sono tre, a seconda della tipologia di avvenimenti che si intendono creare:

- Servizio 7002, messaggio 2: consente di proporre scommesse aggiuntive su avvenimenti del palinsesto ufficiale gestito dall'ADM, le scommesse proposte devono essere diverse da quelle già presenti;
- Servizio 7002, messaggio 3: consente di proporre un avvenimento in cui l'oggetto dello scommettere è strettamente collegato al verificarsi di un avvenimento gestito nel palinsesto ufficiale dall'ADM;
- Servizio 7002, messaggio 4: consente di proporre avvenimenti di manifestazioni non gestite nel palinsesto ufficiale oppure avvenimenti da inserire in un palinsesto complementare di tipo antepost.

Tutti i messaggi di proposta devono contenere nella richiesta un identificativo numerico univoco a livello di Fornitore del Servizio di Connettività. Inoltre tutti e tre i messaggi di proposta devono contenere il codice della disciplina e della manifestazione a cui gli avvenimenti si riferiscono.

2.1.1 GRUPPI MODELLI SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Questo messaggio consente di codificare un gruppo di modelli scommesse con un unico codice. Il codice del gruppo di modelli scommessa è univoco a livello di Fornitore del Servizio di Connettività. Il codice del gruppo di modelli scommessa deve essere fornito al Totalizzatore Nazionale nei messaggi di proposta 7002:2, 7002:4 e 7002:5, per permettere di legare gli avvenimenti della proposta a tutti i modelli scommessa associati al gruppo codificato. Nel messaggio 7002:5 il gruppo può contenere solo modelli scommessa di tipo live. Il Fornitore del Servizio di Connettività deve creare dei gruppi ad hoc per gestire il tipo di offerta di gioco che il Concessionario intende introdurre nel proprio palinsesto complementare. Un singolo gruppo di modelli scommesse deve afferire ad un'unica disciplina. Un gruppo di modelli scommessa può contenere tutte le tipologie di scommesse, sia modelli scommessa ufficiali sia modelli scommessa personali codificati attraverso il processo di asseverazione, sia modelli scommessa con lista esiti statica che dinamica. E' richiesto di fornire una descrizione del gruppo che sia il più aderente possibile alla tipologia di modelli scommesse raggruppati.

2.1.2 PROPOSTA DI AGGIUNTA SCOMMESSE SU AVVENIMENTI GESTITI DALL'ADM NEI PALINSESTI SETTIMANALI

Per offrire ulteriori scommesse su avvenimenti già gestiti dall'ADM si deve utilizzare il messaggio PROPOSTA SCOMMESSE SU AVVENIMENTI GESTITI DALL'ADM (7002:2). Questo messaggio è utilizzato per aggiungere scommesse agli avvenimenti dei palinsesti ufficiali settimanali. L'insieme delle scommesse che si vanno ad aggiungere all'avvenimento ufficiale (*pal_rif*, *avv_rif*) sono raggruppate con un nuovo codice palinsesto e codice avvenimento, che sono forniti in risposta al messaggio dal Totalizzatore Nazionale. Nel caso in cui tra le scommesse da aggiungere sia presente una o più scommesse con lista esiti dinamica, gli esiti dinamici devono esser specificati per ogni avvenimento proposto.

Nel messaggio di risposta è fornito l'attributo esteso REGOLA_APERTURA, che indica la data prima della quale non è possibile richiedere l'apertura al gioco per gli avvenimenti della proposta. Il tempo che intercorre tra la data di invio della proposta e la data fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA è quello che l'ADM utilizza per analizzare la proposta. Un avvenimento creato con il messaggio di proposta 7002:2 può essere aperto al gioco dopo la data fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA e comunque solo dopo che l'avvenimento ufficiale di riferimento è stato aperto. Nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA è presente anche il campo *min_apertura_live* che indica quanti minuti prima dall'inizio dello svolgimento dell'avvenimento è consentito aprire il gioco su eventuali live contenute nella proposta.

Nel messaggio di risposta sono comunicati anche eventuali avvenimenti rifiutati, tipicamente un avvenimento è rifiutato in automatico dal

Totalizzatore Nazionale se l'avvenimento ufficiale (*pal_rif*, *avv_rif*) contiene anche solo una scommessa presente nel gruppo scommesse indicato nella proposta.

La data e ora del nuovo avvenimento è legata a quella dell'avvenimento ufficiale, per cui non è necessario comunicare eventuali cambi della data e/o ora di svolgimento. E' invece necessario comunicare eventuali rimborsi orari su una o più scommesse, anche nel caso questi derivino da una modifica della data e/o ora svolgimento effettuata dall'ADM sull'avvenimento ufficiale di riferimento.

La descrizione dell'avvenimento da visualizzare al giocatore deve essere la stessa dell'avvenimento ufficiale.

E' fortemente raccomandato aggregare il maggior numero possibile di avvenimenti in un unico messaggio, sempre rimanendo nei limiti delle dimensioni massime consentite. Ad esempio gli avvenimenti di una stessa giornata calcistica dovrebbero essere inseriti in un'unica proposta.

Non è consentito aggiungere ulteriori scommesse su uno stesso avvenimento di riferimento per il quale è già stata fatta una proposta con il messaggio 7002:2. E' consentito aggiungere scommesse live con il messaggio 7002:5 su un avvenimento complementare proposto con il messaggio 7002:2.

Riportiamo con un esempio una possibile situazione. Si supponga che un Concessionario intenda ampliare l'offerta di gioco che l'ADM fornisce nel palinsesto settimanale sul campionato italiano di serie A. Tutte le tipologie di scommessa sulle quali il Concessionario intende offrire gioco devono

essere precedentemente autorizzate mediante il processo di asseverazione, si ipotizzi che siano:

1. tutti i modelli scommessa live propri del palinsesto ufficiale relativi al calcio;
2. un nuovo modello di scommessa live “Cartellino giallo sì o no” proposta dal Concessionario, (il cui regolamento è presentato durante il processo di asseverazione);
3. un nuovo modello di scommessa non live “Numero cartellini rossi” (vedi sopra) .

Prima di poter effettuare la proposta è necessario attendere che il palinsesto ufficiale sia pubblicato, in modo da conoscere i codici del palinsesto e dell'avvenimento di riferimento. Si prendano a riferimento gli avvenimenti del palinsesto ufficiale di una generica giornata di campionato di serie A, a cui, nel momento della pubblicazione, sono legate solo scommesse non live:

Avvenimento (cod pal, cod avv)	Data Avvenimento
CHIEVO - CAGLIARI (12658,1)	04/05/2013 18:00
FIorentina - ROMA (12658,2)	04/05/2013 20:45
UDINESE – SAMPDORIA (12658,3)	05/05/2013 12:30
CATANIA - SIENA (12658,4)	05/05/2013 15:00
GENOA - PESCARA (12658,5)	05/05/2013 15:00
JUVENTUS - PALERMO (12658,6)	05/05/2013 15:00
LAZIO – BOLOGNA (12658,7)	05/05/2013 15:00
MILAN – TORINO (12658,8)	05/05/2013 15:00

PARMA - ATALANTA (12658,9)	05/05/2013 15:00
NAPOLI - INTER (12658,10)	05/05/2013 15:00

Il Concessionario può comportarsi in vari modi, scegliendo la soluzione che meglio ottimizza la gestione del suo sistema.

Ad esempio può creare un gruppo con tutte le scommesse autorizzate per la serie A (punti 1, 2 e 3) e con un unico messaggio di proposta (7002:2) aggiungerle su tutti i dieci avvenimenti della giornata calcistica. E' possibile aggiungere in un unico gruppo tutte le scommesse live perché nel momento in cui si effettua la proposta non sono presenti scommesse live, né si sa quali modelli live inserirà l'ADM, né se le inserirà. Nel momento in cui si effettua l'apertura delle scommesse live dell'avvenimento complementare saranno rifiutate tutte quelle presenti nell'avvenimento ufficiale.

Oppure può creare due gruppi, uno con le scommesse live (punti 1, 2) e uno con la scommessa non live (punto 3), proporre con il messaggio di proposta 7002:2 la scommessa al punto 3 su tutti i dieci avvenimenti della giornata calcistica e aggiungere le live in un secondo momento con il messaggio 7002:5.

Nella figura che segue è riportato il diagramma delle attività che riproduce la situazione dell'esempio, ipotizzando che le scommesse siano aggiunte tutte insieme con il messaggio 7002:2:

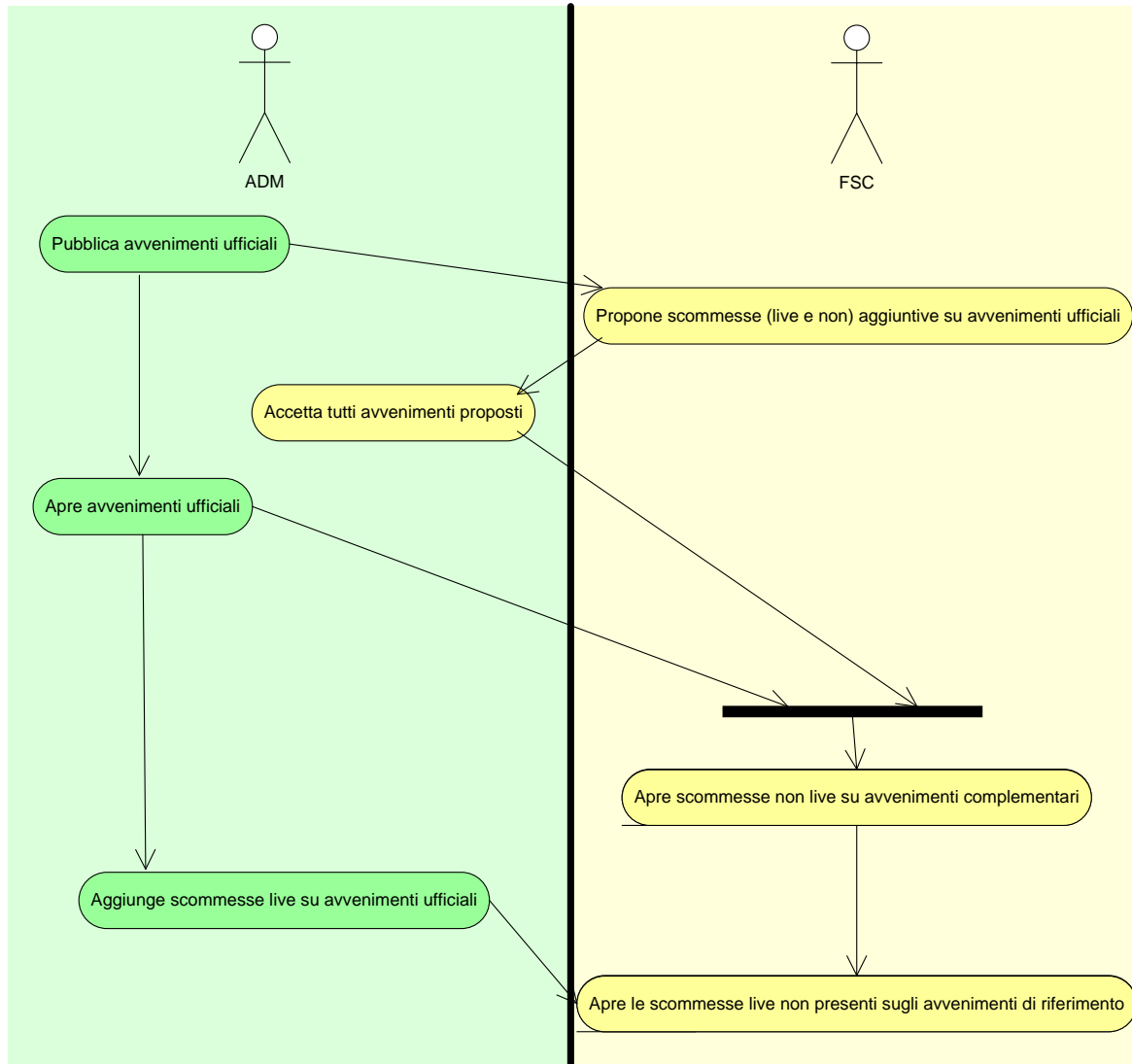


Figura 3 - Diagramma che illustra l'aggiunta di scommesse live e non su avvenimenti ufficiali

2.1.3 PROPOSTA DI AVVENIMENTI LEGATI AD UN AVVENIMENTO GESTITO DALL'ADM

Per offrire una particolare tipologia di scommessa, che implica la creazione di un nuovo avvenimento la cui realizzazione è implicita nello svolgimento di un avvenimento ufficiale gestito dall'ADM si deve utilizzare il messaggio PROPOSTA AVVENIMENTI LEGATI AD UN AVVENIMENTO GESTITO DALL'ADM (7002:3). Questo tipo di messaggio nasce per gestire tipologie di avvenimento in cui l'oggetto della scommessa è insito nella descrizione stessa dell'avvenimento, quindi la scommessa e la descrizione sono le uniche differenze rispetto al messaggio precedente (7002:2). La descrizione dell'avvenimento deve essere il più vicino possibile all'uso corrente.

Nel messaggio di risposta è fornito l'attributo esteso REGOLA_APERTURA, che indica la data prima della quale gli avvenimenti della proposta non possono essere aperti al gioco. Il tempo che intercorre tra la data di invio della proposta e la data fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA è quello che l'ADM utilizza per analizzare la proposta. Un avvenimento creato con il messaggio di proposta 7002:3 può essere aperto al gioco dopo la data fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA e comunque solo dopo che l'avvenimento ufficiale di riferimento è stato aperto.

La gestione della data e dell'ora dell'avvenimento e dei rimborsi orari è analoga a quella del paragrafo precedente.

E' fortemente raccomandato aggregare il maggior numero possibile di avvenimenti in un unico messaggio, sempre rimanendo nei limiti delle dimensioni massime consentite.

Riportiamo con un esempio un possibile caso di utilizzo di questo messaggio. Supponiamo che un Concessionario intenda ampliare l'offerta di gioco che l'ADM fornisce nel palinsesto settimanale dei marcatori sul campionato italiano di serie A, introducendo la tipologia di scommessa Marcatore si/no e che sia già stato autorizzato in tal senso. Prendendo a riferimento la settimana calcistica dell'esempio del paragrafo precedente si consideri l'avvenimento "FIORENTINA - ROMA". Se il Concessionario vuole creare un nuovo avvenimento per tutti i giocatori della partita deve inserire per tutti come codice palinsesto e avvenimento di riferimento quelli di "FIORENTINA - ROMA" e fornire per ognuno una descrizione: "TOTTI F. MARCATORE FIORENTINA - ROMA", "DE ROSSI D. MARCATORE FIORENTINA - ROMA", "PERROTTA S. MARCATORE FIORENTINA - ROMA", "LAMELA E. MARCATORE FIORENTINA - ROMA", ecc...

E' compito del Concessionario non duplicare eventuali avvenimenti di questa tipologia già presenti nel palinsesto ufficiale.

2.1.4 PROPOSTA DI AVVENIMENTI

Per offrire scommesse su avvenimenti che l'ADM non gestisce o scommesse antepost non gestite si deve utilizzare il messaggio PROPOSTA AVVENIMENTI (7002:4).

Nel messaggio di risposta è fornito l'attributo esteso REGOLA_APERTURA, che indica la data dalla quale si può richiedere l'apertura al gioco per gli avvenimenti della proposta. Il tempo che intercorre tra la data di invio della proposta e la data fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA è quello che l'ADM utilizza per analizzare la proposta.

Nella richiesta di questo messaggio è presente il campo *antepost*, questo parametro sta ad indicare se gli avvenimenti proposti devono essere inseriti in un palinsesto di tipo antepost. Gli avvenimenti delle proposte in cui il campo antepost è impostato a true:

- sono giocabili in multipla solo con gli avvenimenti dello stesso palinsesto antepost;
- una volta proposti, hanno un tempo di approvazione dell'ADM considerevolmente più lungo rispetto agli altri avvenimenti;
- non possono presentare scommesse di tipo live.

Gli avvenimenti delle proposte in cui il campo antepost è impostato a false non possono avere una data di svolgimento che sia superiore a trenta giorni rispetto alla data della proposta.

La logica del messaggio di richiesta e di risposta è analoga a quella del primo messaggio di proposta (7002:2). Le differenze sono la presenza del campo antepost, della descrizione e della data e dell'ora di svolgimento dell'avvenimento proposto e, ovviamente, l'assenza di un codice palinsesto e avvenimento di riferimento. La descrizione dell'avvenimento deve essere il più vicino possibile all'uso corrente.

E' fortemente raccomandato aggregare il maggior numero possibile di avvenimenti in un unico messaggio, sempre rimanendo nei limiti delle dimensioni massime consentite.

E' necessario aggiungere le scommesse ad un avvenimento tutte insieme.

Supponendo il superamento con esito positivo del processo di asseverazione, si possono riportare i seguenti casi di utilizzo dei messaggi di proposta:

Esempio 1: offerta di gioco su una nuova manifestazione, un campionato calcistico amatoriale "COPPA PULCINI". Il Concessionario effettua la proposta con il messaggio (7002:4) valorizzando il campo antepost a false, fornendo il maggior numero di avvenimenti che si svolgono entro i trenta giorni in un'unica proposta e le relative caratteristiche (descrizione, data e ora, scommesse ed eventuali esiti legati). La REGOLA_APERTURA che è restituita è calcolata sulla base delle informazioni fornite nel processo di asseverazione.

Esempio 2: offerta di gioco su una nuova tipologia di scommessa con lista esiti dinamica "SQUADRA CON PIU' CARTELLINI ROSSI" applicata

alla serie A e alla serie B italiane. Il Concessionario effettua le proposte con il messaggio (7002:4) valorizzando i campi nel seguente modo:

- antepost a true, dato che è presumibile che la proposta è effettuata all'inizio del campionato o comunque non alla fine;
- il gruppo è costituito dall'unica scommessa "SQUADRA CON PIU' CARTELLINI ROSSI";
- il messaggio contiene due avvenimenti la cui descrizione potrebbe essere "Squadra con più cartellini rossi della serie A" e "Squadra con più cartellini rossi della serie B";
- la data di svolgimento degli avvenimenti deve coincidere con quella dell'ultima giornata dei rispettivi campionati, quindi quando l'esito della scommessa può essere definitivo;
- nella lista degli esiti sono elencate tutte le squadre che partecipano rispettivamente al torneo di serie A per un avvenimento e al torneo di serie B per l'altro.

Esempio 3: offerta di gioco su una tipologia di scommessa del palinsesto ufficiale che l'ADM non propone sempre o, se la propone, non copre tutti i possibili casi. Supponiamo che la scommessa sia "RETROCESSA SI/NO" e che il Concessionario la voglia offrire su tutte le squadre della serie A. L'ADM tipicamente propone questa scommessa solo su alcune squadre della serie A. Il Concessionario effettua le proposte con il messaggio (7002:4) valorizzando i campi nel seguente modo:

- antepost a true, dato che è presumibile che la proposta è effettuata all'inizio del campionato o comunque non alla fine;

- il gruppo è costituito dall'unica scommessa dell'avvenimento, ovvero "RETROCESSA SI/NO";
- la data di svolgimento di ognuno dei venti avvenimenti deve coincidere con quella dell'ultima giornata di campionato;
- la descrizione dei venti avvenimenti è composta dal nome della squadra con vicino la frase "retrocessa in serie B SI/NO", ("Torino retrocessa in serie B SI/NO", "Siena retrocessa in serie B SI/NO", "Parma retrocessa in serie B SI/NO",...);
- non è presente una lista esiti dinamica.

Se al momento della proposta effettuata dal Concessionario l'ADM non ha ancora inserito questa tipologia di avvenimenti, il Concessionario effettua la proposta per tutti e venti i possibili avvenimenti, o per quelli di suo interesse, l'ADM rifiuterà quelli che poi inserisce nel palinsesto ufficiale. Se al momento della proposta effettuata dal Concessionario l'ADM ha già inserito gli avvenimenti di interesse di questa tipologia nel palinsesto ufficiale il Concessionario non deve proporre gli avvenimenti già presenti.

2.1.5 PROPOSTA DI AGGIUNTA SCOMMESSE LIVE SU AVVENIMENTI DEL PALINSESTO COMPLEMENTARE

Per offrire ulteriori scommesse live su avvenimenti complementari precedentemente creati con i messaggi di proposta 7002:2 e 7002:4 si deve utilizzare il messaggio PROPOSTA AGGIUNTA SCOMMESSE LIVE SU AVVENIMENTI COMPLEMENTARI (7002:5).

Il gruppo di modelli scommessa che si utilizza in questo messaggio deve contenere solo modelli scommessa live. Nel caso in cui tra le scommesse da aggiungere sia presente una o più scommesse con lista esiti dinamica, gli esiti dinamici devono essere specificati per ogni avvenimento proposto.

I concessionari per cui si considera valida la richiesta di aggiunta di scommesse live sono gli stessi dichiarati precedentemente per l'avvenimento complementare.

Nel messaggio di risposta è fornito l'attributo esteso REGOLA_APERTURA, che nel campo *min_apertura_live* indica quanti minuti prima dall'inizio dello svolgimento dell'avvenimento è consentito aprire il gioco sulle scommesse live contenute nella proposta. Il campo *data_fine_elab* indica la data di fine di elaborazione della proposta da parte dell'ADM.

Nel messaggio di risposta sono comunicati anche eventuali avvenimenti rifiutati, ovvero sui quali è rifiutata l'aggiunta di scommesse live. Tipicamente questo rifiuto avviene in automatico dal Totalizzatore Nazionale se:

- l'avvenimento complementare o l'avvenimento ufficiale a cui si riferisce, se esiste, contengono anche solo una scommessa presente nel gruppo scommesse indicato nella proposta di aggiunta;
- la data di fine elaborazione calcolata dal Totalizzatore Nazionale è oltre la data di svolgimento dell'avvenimento.

E' fortemente raccomandato aggregare il maggior numero possibile di avvenimenti in un unico messaggio, sempre rimanendo nei limiti delle dimensioni massime consentite.

E' fortemente raccomandato aggregare il maggior numero possibile di scommesse da aggiungere su un medesimo avvenimento complementare in un unico messaggio.

2.2 ATTRIBUZIONE DEL CODICE PALINSESTO

Nella gestione del palinsesto complementare il codice palinsesto funge da contenitore di avvenimenti, con logiche organizzative differenti rispetto all'attuale gestione. I codici palinsesto complementari che sono forniti dal Totalizzatore Nazionale in risposta alle proposte di avvenimento rispettano i seguenti criteri:

- i codici dei palinsesti complementari sono diversi dai codici dei palinsesti ufficiali;
- si differenziano due tipologie di palinsesto, antepost e non antepost;
- il codice palinsesto complementare non antepost è settimanale ed è lo stesso per tutti i concessionari;
- i codici palinsesti complementari antepost hanno un intervallo di validità di tre mesi, quattro all'anno, e sono gli stessi per tutti i concessionari (sono analoghi all'attuale gestione dei palinsesti ufficiali non legabili in multipla);
- Il valore del codice palinsesto antepost e non antepost è incrementato al superamento del numero massimo di avvenimenti contenibili dal tipo di dato ushort, proprio del codice avvenimento;

Gli avvenimenti contenuti nei palinsesti non antepost settimanali possono essere giocati in multipla tra loro e con gli avvenimenti dei palinsesti ufficiali legabili in multipla. Gli avvenimenti di un palinsesto di tipo

antepost possono essere legati in multipla solo con avvenimenti facenti parte dello stesso palinsesto.

2.3 APERTURA/CHIUSURA AL GIOCO

L'apertura al gioco è effettuata mediante due messaggi del protocollo PSQF, APERTURA SCOMMESSE NON LIVE PER AVVENIMENTO (7002:10) e APERTURA SCOMMESSE LIVE (7002:11).

Il messaggio APERTURA SCOMMESSE NON LIVE PER AVVENIMENTO (7002:10) consente di aprire il gioco di tutte le scommesse non live dell'avvenimento. Si deve inviare questo messaggio di apertura successivamente alla data e ora fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA, inviato con la risposta del messaggio di proposta dell'avvenimento. Come ulteriore condizione, gli avvenimenti proposti con i messaggi 7002:2 e 7002:3 possono essere aperti dalla data indicata nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA solo se i relativi avvenimenti di riferimento sono già aperti. In risposta al messaggio di richiesta di apertura al gioco si fornisce un esito negativo per ogni avvenimento rifiutato dall'ADM. Non è necessario inviare questo messaggio per avvenimenti complementari che contengono solo scommesse live.

Il messaggio APERTURA SCOMMESSE LIVE (7002:11) consente di aprire il gioco sulle scommesse live dell'avvenimento specificate. Questo messaggio può essere inviato un certo tempo prima della data di inizio dello svolgimento dell'avvenimento, tale data è fornita nell'attributo esteso REGOLA_APERTURA, inviato con la risposta del messaggio di proposta dell'avvenimento. In risposta al messaggio di richiesta di apertura al gioco di scommesse live si fornisce un esito negativo sugli avvenimenti non approvati dall'ADM e comunque sulle scommesse live dell'avvenimento complementare già presenti nell'avvenimento ufficiale di riferimento. E' possibile effettuare gioco solo su scommesse live aperte con successo.

E' opportuno aggregare il maggior numero possibile di scommesse da aprire in un'unica richiesta. Le scommesse in cui l'esito diventa realizzabile solo durante lo svolgimento dell'avvenimento, come ad esempio "Segna goal 2", "Segna goal 3", "Segna goal 4", etc... dovranno essere aperte con il messaggio 7002:11 man mano che diventano realizzabili.

La chiusura al gioco per le scommesse non live è effettuata in automatico dal Totalizzatore Nazionale in base alla data e ora dell'avvenimento, da quel momento sulle scommesse non live non sono più accettate le vendite. Non è previsto un cambio esplicito dello stato della scommessa in chiuso CH, come per le scommesse del palinsesto ufficiale.

La chiusura al gioco per le scommesse live è effettuata dal Concessionario in autonomia e non deve essere comunicata al Totalizzatore Nazionale.

2.4 AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE AVVENIMENTO

L'aggiornamento della descrizione di un avvenimento è effettuata mediante il messaggio AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE AVVENIMENTO (7002:12). L'aggiornamento della descrizione è consentita solo su avvenimenti che:

- non sono ancora stati aperti al gioco;
- prevedono l'inserimento della descrizione con il messaggio di proposta (7002:3,7002:4).

2.5 AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE ESITO

L'aggiornamento della descrizione di un esito è effettuata mediante il messaggio AGGIORNAMENTO DESCRIZIONE ESITO (7002:13). L'aggiornamento della descrizione è consentita solo su avvenimenti che:

- non sono ancora stati aperti al gioco;
- prevedono una lista di esiti dinamica.

2.6 AGGIORNAMENTO DATA ORA AVVENIMENTO

La variazione della data e/o dell'ora di un avvenimento è effettuata mediante il messaggio AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO (7002:14). La modifica della data e/o dell'ora di un avvenimento è consentita solo su avvenimenti che non sono legati ad avvenimenti ufficiali, ovvero solo per avvenimenti proposti con il messaggio 7002:4.

La variazione della data e/o dell'ora di un avvenimento può essere effettuata solo su avvenimenti per cui ancora non sono stati inseriti i referti ufficiali.

L'aggiornamento della data e/o dell'ora di un avvenimento può essere eseguita solo quando viene effettivamente spostato lo svolgimento rispetto a quanto programmato in calendario.

2.7 INSERIMENTO REFERTI

L'inserimento dei referti ufficiali è effettuata mediante il messaggio INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE (7002:15). L'inserimento dei referti ufficiali deve essere fatto per tutte le scommesse aperte al gioco, a prescindere se poi si è deciso di dare un'offerta di gioco parziale rispetto a quella dichiarata. Per ogni scommessa deve essere indicato il referto ufficiale e lo stato finale della scommessa. Il valore di stato da indicare nel caso di una scommessa normalmente disputata è risultati ufficiali "RU", nel caso di una scommessa che non si è svolta il valore è annullato "AN", in questo caso i risultati ufficiali non sono valorizzati. Le regole che guidano alla determinazione del referto devono essere coerenti con quelle utilizzate nel palinsesto ufficiale gestito dall'ADM.

Per le scommesse con handicap si deve indicare il valore dell'esito vincente relativamente a tutti i valori di handicap venduti, se i valori dichiarati risultano incompleti viene rifiutata tutta la richiesta. Solo per le scommesse con handicap, nel caso non esista alcun referto ufficiale, si deve indicare il valore dello stato della scommessa ad "AN".

I referti ufficiali devono essere inviati entro due giorni dalla data di svolgimento dell'avvenimento.

Con lo stesso messaggio, valorizzando il campo *tipo_op* a 0 è possibile modificare un referto precedentemente inserito. Questa operazione è consentita finché il Totalizzatore Nazionale non elabora i dati contabili per la data di svolgimento dell'avvenimento. Eventuali modifiche al referto

ufficiale devono essere casi eccezionali, la norma di gestione è non modificare il referto ufficiale.

Per le scommesse annullate dall'ADM, come previsto al punto b) comma 1 dell'articolo 10 del provvedimento dirigenziale che disciplina l'introduzione del palinsesto complementare, non è possibile modificare il referto.

2.8 INSERIMENTO RIMBORSO ORARIO

L'inserimento del rimborso orario è effettuato mediante il messaggio INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO (7002:16). Il rimborso orario deve essere comunicato al Totalizzatore Nazionale nelle circostanze previste nel decreto del Ministero delle Finanze 1 marzo 2006, n. 111. Generalmente il rimborso orario è conseguenza di una modifica dell'ora di un avvenimento, ad esempio in caso di un anticipo rispetto alla data stabilita. Per questa ragione il Concessionario deve valutare se inserire un rimborso orario ogni volta che c'è una modifica della data e/o ora dell'avvenimento, sia che la effettui lui stesso, per gli avvenimenti creati con la proposta (7002:4), sia che la modifichi l'ADM, per gli avvenimenti creati con le proposte (7002:2 e 7002:3).