



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Protocollo

per le

Scommesse a Quota Fissa

INDICE

INTRODUZIONE	7
1. ENTITÀ COINVOLTE	8
2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO	9
3. CONVENZIONI DI CODIFICA	11
4. STRUTTURA DEI MESSAGGI	13
4.1 HEADER	14
4.24.2.1 BODY	16
4.3 FIRMA DIGITALE	18
5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI	19
5.1 DISCIPLINE	23
5.2 MANIFESTAZIONI	25
5.3 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA	27
5.4 LISTA ESITI STATICA	29
5.5 SQUADRE E GIOCATORI	31
5.6 SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE	33
5.7 GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE	35
5.8 CALENDARIO AVVENIMENTI	37

5.9	LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	40
5.10	STATO AGGIORNAMENTO ANAGRAFICA	42
6.	SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI	44
6.1	CREAZIONE AVVENIMENTI	45
6.2	INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	47
6.3	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE	49
6.4	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	52
6.5	AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO	55
6.6	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE	57
6.7	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	59
6.8	AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	61
6.9	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO	63
6.10	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	65
6.11	LISTA SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO	67
6.12	INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	69
6.13	INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE	71
6.14	INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	74
6.15	INFORMAZIONE DATA AVVENIMENTO	77
6.16	INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE	79

6.17	INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO	81
7.	SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA	84
7.1	VENDITA	85
7.2	VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	88
7.3	PAGAMENTO/RIMBORSO	92
7.4	ANNULLO	94
7.5	INFORMAZIONE BIGLIETTO	96
7.6	INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	99
7.7	STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	102
7.8	RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	104
8.	RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	106
8.1	RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA	107
8.2	ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA	110
8.3	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI	113
8.4	TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	115
8.5	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	117
9.	GESTIONE FIRMA DIGITALE	120
9.1	RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	121
10.	ATTRIBUTI ESTESI	123
10.1	TIME_STAMP.UTC (1200) DATA ORA	124
10.2	ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA	125

10.3	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	126
10.4	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	127
10.5	ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO	128
10.1	ACC_LISTA_ESITI (1103) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI	129
10.2	INFO_DOWNLOAD (1111) INFORMAZIONE DOWNLOAD	130
10.3	BONUS_PERC_VAR (1112) BONUS VARIABILE	131
10.4	BONUS_IMPORTO (1113) BONUS IMPORTO	132
10.5	BONUS_PERC_VAR_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA	133
10.6	BONUS_IMPORTO_SISTEMA (1119) BONUS IMPORTO SISTEMA	135
10.7	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	136
10.8	ACC_MODELLO_SCO_QF (1126) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA	137
10.9	ACC_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA	138
10.10	ACC_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE	139
10.11	BONUS_IMPORTO_VAR(1129) BONUS IMPORTO VARIABILE	140
10.12	BONUS_IMPORTO_VAR_SISTEMA(1130) BONUS IMPORTO VARIABILE SISTEMA	141
10.13	ATT_DISATT_PAGAMENTI(1131) ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE PAGAMENTI	142
10.14	CONC_ABILITATI(1132) CONCESSIONARI ABILITATI	143
10.15	BONUS_PERC_VAR_2(1133) BONUS VARIABILE	144
10.16	BONUS FASCE(1135) BONUS A FASCE	145
10.17	BONUS FASCE SISTEMA(1136) BONUS A FASCE SISTEMA	146
10.18	FILTRO_MANIF (1141) FILTRO MANIFESTAZIONE	147

10.19	ACC_SQUADRA_GIOCATORE (1142) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DELLA SQUADRA/GIOCATORE	148
11.	APPENDICI	149
11.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	149
11.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO	149
11.3	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA	149
11.4	TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO	150
11.5	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	150
11.6	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	150
11.7	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	151
11.8	TABELLA TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	152
11.9	TABELLA TIPO CONTO	156
11.10	TABELLA CODICI CONCESSIONE	156
11.11	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	157
11.12	TABELLA TIPI BONUS	158
11.13	TABELLA FASCIA IMPOSTA	158
11.14	TABELLA CODICI RETE	158
11.15	TABELLA CODICI SISTEMI	159
11.1	TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO	159
11.1	TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO	160
11.2	TABELLA CODICI DI RITORNO	160

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'Agazia delle Dogane e dei Monopoli, i Fornitori del servizio di Connettività, i Concessionari e il Totalizzatore Nazionale.

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

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

2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

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

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

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

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

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

Questa regola consente di ottenere l’allineamento applicativo ovvero:

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

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

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

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. La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1
lstring	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>ushort</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore

	(vettori più grandi di 256). La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1														
datetime_utc	Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte)														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo</th> <th>Descrizione</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ushort</td> <td>Anno</td> </tr> <tr> <td>uchar</td> <td>Mese (da 1 a 12)</td> </tr> <tr> <td>uchar</td> <td>Giorno(da 1 a 31)</td> </tr> <tr> <td>uchar</td> <td>Ora (da 0 a 23)</td> </tr> <tr> <td>uchar</td> <td>Minuti (da 0 a 59)</td> </tr> <tr> <td>uchar</td> <td>Secondi(da 0 a 59)</td> </tr> </tbody> </table>	Tipo	Descrizione	ushort	Anno	uchar	Mese (da 1 a 12)	uchar	Giorno(da 1 a 31)	uchar	Ora (da 0 a 23)	uchar	Minuti (da 0 a 59)	uchar	Secondi(da 0 a 59)
Tipo	Descrizione														
ushort	Anno														
uchar	Mese (da 1 a 12)														
uchar	Giorno(da 1 a 31)														
uchar	Ora (da 0 a 23)														
uchar	Minuti (da 0 a 59)														
uchar	Secondi(da 0 a 59)														

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 completa verso il Totalizzatore Nazionale. Si evince che il client dovrebbe usare un insieme di risorse o "pool" ben definito per comunicare con il totalizzatore. Il numero del TAG identifica un processo all'interno del pool utilizzato. La dimensione del pool, cioè del numero di terminali virtuali o processi utilizzati, è funzione del carico transazionale, ovvero si utilizzeranno TAG diversi se più giocatori stanno simultaneamente eseguendo transazioni. Limite massimo TAG utilizzabili = 50

Client Fornitore del Servizio di Connettività (TIPO_TAG 0)

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

4.2 4.2.1BODY

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

Tabella dei servizi :

Servizio	Descrizione
7100	Servizio di informazione su anagrafica e calendario avvenimenti
7200	Servizio di gestione avvenimenti
7500	Servizio di vendita quota fissa
8000	Servizio rendiconto
8002	Servizio firma digitale

Tabella dei messaggi :

Messaggio	Descrizione
Servizio 7100	
1	Discipline
2	Manifestazioni
3	Modello Scommesse a Quota Fissa
4	Lista Esiti Statica
5	Squadre e Giocatori
6	Squadre nella Manifestazione
7	Giocatori nella Manifestazione
20	Calendario Avvenimenti
21	Lista Anagrafica Avvenimento
50	Stato Aggiornamento Anagrafica
Servizio 7200	
1	Creazione avvenimenti
2	Inserimento lista anagrafica avvenimento
3	Inserimento liste esiti dinamiche

4	Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva
5	Aggiornamento data avvenimento
6	Inserimento/modifica referto ufficiale
7	Inserimento/modifica referto ufficiale per scommesse con informazione aggiuntiva
8	Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva
9	Inserimento/eliminazione rimborso orario
10	Inserimento/eliminazione rimborso orario per scommesse con informazione aggiuntiva
11	Lista scommesse in attesa di referto
50	Informazione lista anagrafica avvenimento
51	Informazione liste esiti dinamiche
52	Informazione liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva
53	Informazione data avvenimento
54	Informazione referto ufficiale
55	Informazione rimborso orario
Servizio 7500	
1	Vendita
4	Vendita giocata sistemistica
2	Pagamento/rimborso
3	Annullo
10	Informazione biglietto
11	Informazione biglietto giocata sistemistica
12	Storno biglietto telematico riscosso
13	Rettifica biglietto telematico riscosso
Servizio 8000	
1	Rendiconto giornaliero quota fissa
2	Elenco biglietti prescritti quota fissa
3	Elenco biglietti telematici non riscossi
4	Totale biglietti giornaliero
5	Elenco biglietti telematici non riscossi 2
Servizio 8200	
1	Richiesta scambio chiavi pubbliche

4.3 FIRMA DIGITALE

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

Modalità di firma:

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

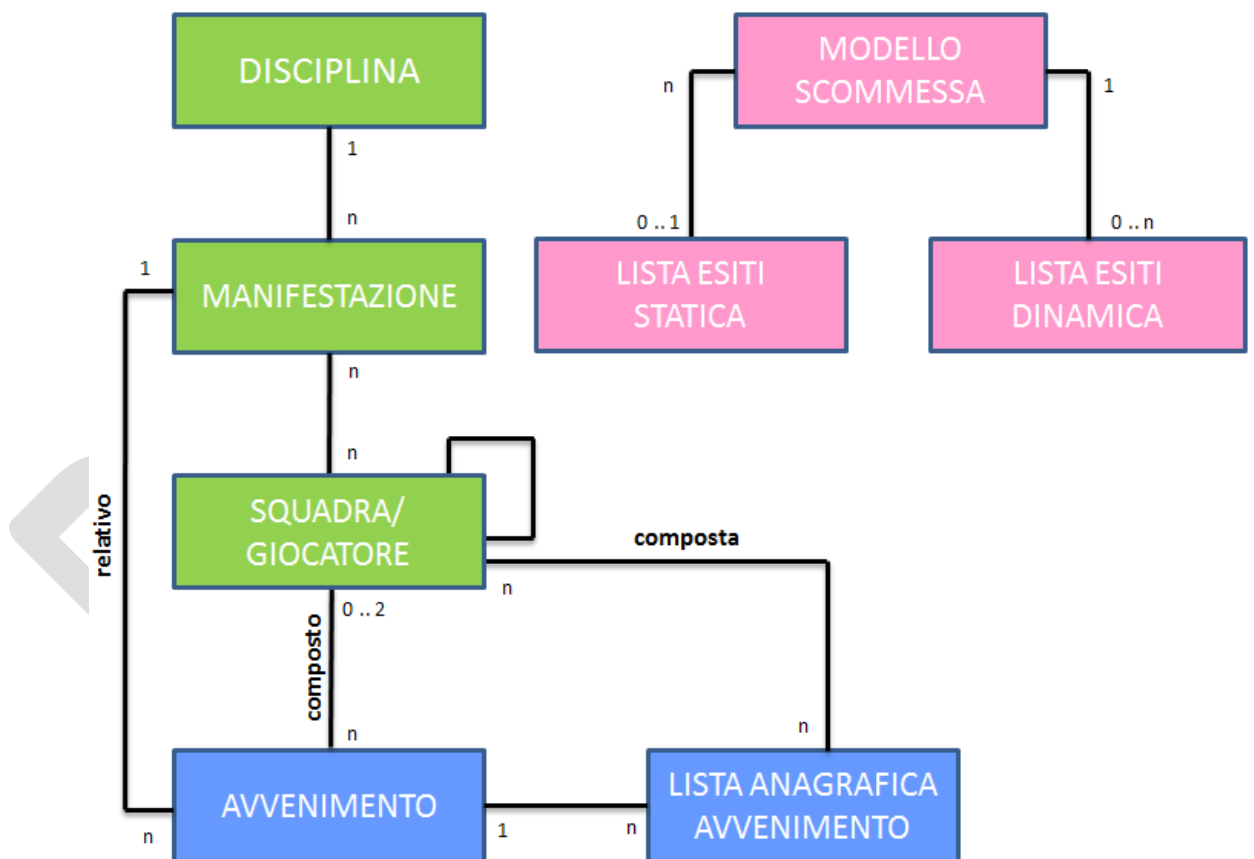
Modalità di verifica:

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

5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI

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

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



Anagrafica

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

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

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

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

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

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

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

Un esempio:

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

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

Un esempio:

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

Calendario avvenimenti

L’Amministrazione fornisce un calendario di avvenimenti, uguale per tutti i concessionari, sui quali gli stessi possono effettuare gioco.

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

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

Esempio:

avvenimento “Roma – Juventus”

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

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

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

14	Pirlo	14577
15	Bonucci	879777

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

BOZZA

5.1 DISCIPLINE

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

Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 discipline alla volta.

Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

5.2 MANIFESTAZIONI

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

Descrizione:

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

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

5.3 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

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

Descrizione:

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

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_MODELLO_SCO_QF è possibile richiedere le informazioni di un solo modello scommessa a quota fissa, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 10 modelli scommessa alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice del concessionario
inizio	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto
fine	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF. Specifica quanti sono gli elementi 'Modelli Scommesse 'che seguono
Modelli Scommesse		
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF
desc	string	Descrizione della scommessa (max 50)
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
info_agg	boolean	Vale true se è una scommessa che contiene informazioni aggiuntive
tipo_info_agg	uchar	Tipo informazione aggiuntiva(vedi tabella Tipo informazione aggiuntiva)
n_esiti_vin	uchar	Numero di esiti vincenti della scommessa

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 10 modelli scommessa o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono modelli scommessa disponibili nell'elenco richiesto
- **2005** – Richiesta con ACC_MODELLO_SCO_QF di un modello scommessa a quota fissa non esistente

5.4 LISTA ESITI STATICA

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

Descrizione:

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

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_LISTA_ESITI 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 lista esiti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice concessionario
inizio	ushort	Posizione della lista nell'elenco richiesto
fine	ushort	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_liste	ushort	Numero delle liste esiti. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' che seguono
Lista esiti		
lista_esiti	ushort	Codice lista esiti
n_esiti	ushort	Numero degli esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' <i>Esito</i> ' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
descrizione	string	Descrizione dell'esito (max 50)

attributi estesi:

- [TIME_STAMP.UTC](#) 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 non esistente

5.5 SQUADRE E GIOCATORI

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

Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	ulong	Posizione della squadra/giocatore iniziale
fine	ulong	Posizione della squadra/ giocatore finale

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
disciplina	ushort	Codice disciplina
n_squadre_giocatori	ushort	Numero degli elementi di tipo 'Squadra/Giocatore' che seguono
Squadra/ Giocatore		
tipologia	uchar	Tipologia del dato. Vedi tabella tipo elemento anagrafico
squadra/ giocatore	ulong	Codice della squadra/giocatore
descrizione	string	Descrizione della squadra/giocatore (max 50)

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 squadre/atleti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono squadre/atleti disponibili nell'elenco richiesto
- **2009** – Richiesta con ACC_SQUADRA_GIOCATORE di una squadra/ giocatore non esistente

5.6 SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE

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

Descrizione:

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

Non è consentito chiedere più di 50 squadre alla volta.

Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 400 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono squadre disponibili nell'elenco richiesto

5.7 GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE

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

Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 50 giocatori alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
inizio	ulong	Posizione del giocatore iniziale
fine	ulong	Posizione del giocatore finale

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 50 giocatori o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516** – Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto
- **2009** – Richiesta con ACC_SQUADRA_GIOCATORE con squadra non esistente

5.8 CALENDARIO AVVENIMENTI

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

Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 25 avvenimenti alla volta.

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi ' Avvenimento ' seguenti
Avvenimento		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
descrizione	string	Descrizione avvenimento (max 50)
data	datetime_utc	Data svolgimento dell'avvenimento
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi tabella dei tipi avvenimenti)
squadra_1	ulong	Codice identificativo della prima squadra. Vale 0 se non c'è un'anagrafica associata all'avvenimento
squadra_2	ulong	Codice identificativo della seconda squadra. Vale 0 se non c'è un'anagrafica associata all'avvenimento

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 25 avvenimenti o i parametri della richiesta non sono congruenti

- **1516** – Non ci sono avvenimenti disponibili nell'elenco richiesto
- **2001** – Richiesta con [ACC_AVV](#) di un avvenimento non esistente

BOZZA

5.9 LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

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

Descrizione:

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

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

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
n_liste	uchar	Numero di liste anagrafiche. Specifica quanti sono gli elementi 'Lista Anagrafica' seguenti
Lista Anagrafica		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
lista	ushort	Codice della lista. vale sempre 0
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Elementi Anagrafici' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	id dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista
squadra/giocatore	ulong	Codice anagrafico della squadra/giocatore

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

5.10 STATO AGGIORNAMENTO ANAGRAFICA

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

Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 50 aggiornamenti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
data	datetime_utc	Data dalla quale si richiedono gli aggiornamenti
inizio	ushort	Posizione della manifestazione iniziale
fine	ushort	Posizione della manifestazione finale

Attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

6. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI

Questo servizio consente a un CN di gestire gli avvenimenti presenti nel calendario fornito dall'Amministrazione.

Un CN può effettuare direttamente gioco su avvenimenti del calendario per le scommesse autorizzate, senza necessità di comunicare preventivamente al sistema l'avvenimento e le scommesse ad esso legate.

Per effettuare gioco su avvenimenti non presenti in calendario è necessario comunicare preventivamente le informazioni mediante l'utilizzo del messaggio specifico.

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

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

6.1 CREAZIONE AVVENIMENTI

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

Descrizione:

Questo messaggio consente di richiedere la creazione di avvenimenti.

Se l'avvenimento richiesto risulta già presente nel calendario fornito dall'Amministrazione, il sistema restituisce il relativo codice. Se l'avvenimento non è presente, viene generato un nuovo codice e l'avvenimento è reso disponibile a tutti tramite il messaggio *Calendario avvenimenti*.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 100)
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi tabella dei tipi avvenimenti)
squadra_1	ulong	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica
squadra_2	ulong	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
esistente	boolean	Vale true se l'avvenimento è già presente nel calendario ADM

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1517** – Il servizio della gestione avvenimenti è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1521** – Richiesta di proposta avvenimenti nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.2 INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

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

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di inviare un'eventuale lista di anagrafiche legata ad un avvenimento, in aggiunta rispetto a quella fornita da ADM.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
lista	ushort	Codice lista diverso da 0
num_elementi	ushort	Numero di elementi nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Elementi Anagrafici' seguenti
Elementi Anagrafici		
id_ele_anag	ushort	id progressivo dell'elemento anagrafico squadra/giocatore all'interno della lista (1 ... n dove n < 256)
squadra/giocatore	ulong	Codice anagrafico della squadra/giocatore. Vale 0 se la squadra/giocatore non è presente in anagrafica
descr	string	Descrizione della squadra/giocatore. Da valorizzare solo se il campo squadra/giocatore vale 0, altrimenti stringa vuota

attributi estesi:

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

- [CONC ABILITATI](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Richiesta di proposta avvenimenti nella quale non è presente l'attributo esteso obbligatorio ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere Tabella codici di ritorno – Palinsesto Complementare e Palinsesto

6.3 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE

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

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_scom	uchar	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Esito' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
descr	string	Descrizione dell'esito. Da valorizzare solo se il campo squadra/giocatore vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	ulong	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Richiesta di proposta avvenimenti nella quale non è presente l'attributo esteso obbligatorio ([FIRMA_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

Vedere Tabella codici di ritorno – Palinsesto Complementare e Palinsesto

BOZZA

6.4 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

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

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento, di inviare le liste di esiti dinamiche per le scommesse che le prevedono. È possibile associare ad una singola scommessa che prevede l'informazione aggiuntiva più liste esiti dinamiche.

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

Richiesta:

body:

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

descr	String	Descrizione dell'esito. Da valorizzare solo se il campo squadra/giocatore vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	ulong	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Richiesta di proposta avvenimenti nella quale non è presente l'attributo esteso obbligatorio ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

BOZZA

6.5 AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione
- Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Palinsesto Complementare e Palinsesto

6.6 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale 1 se si stanno inserendo i referti per la prima volta, 0 se è una modifica di referto precedentemente inserita
n_sco	ushort	Numero di elementi di tipo ' Scommessa ' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice della scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa. I valori possibili sono RU o AN (vedi tabella degli stati di una scommessa)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. Va valorizzato a 0 se lo stato è AN
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito nell'ordine di arrivo (da 1 a n)
esito	uchar	Esito vincente
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva. E' considerato solo per scommesse con informazioni aggiuntive

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.7 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **7**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale 1 se si stanno inserendo i referti per la prima volta, 0 se è una modifica di referto precedentemente inserita
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono.
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito nell'ordine di arrivo (da 1 a n)
esito	uchar	Esito vincente. Vale 0 per indicare che le giocate che presentano il valore info_agg seguente sono a rimborso
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva.

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

- [CONC ABILITATI](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.8 AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa. I valori possibili sono RU o AN (vedi tabella degli stati di una scommessa)

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.9 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.10 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

- [CONC ABILITATI](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

6.11 LISTA SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO

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

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di ottenere l'elenco degli avvenimenti con scommesse in attesa di referto.

Non è consentito chiedere più di 5 avvenimenti alla volta.

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi 'Avvenimento' seguenti
Avvenimento		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco	ushort	Numero di scommesse non refertate. Specifica quanti sono gli elementi 'Scommessa' seguenti
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
n_info_agg	ushort	Numero di informazioni aggiuntive con referti mancanti che seguono. Vale 0 se la scommessa non ha informazioni aggiuntive
Informazioni aggiuntive		
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

6.12 INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
 - **1516** – Informazione non presente
 - **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN
 - **1518** – Errore formale dei dati
 - **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione
- Vedere [Tabella codici di ritorno](#) – Palinsesto Complementare e Palinsesto

6.13 INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_liste_din	ushort	Numero di liste esiti dinamiche riferite alla scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' Lista esiti ' seguenti
Lista esiti		
lista	ushort	Codice lista
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' Esito ' seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
descr	string	Descrizione dell'esito
esito_anag	ushort	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso non sia stato valorizzato

attributi estesi:

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

codici di ritorno

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

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

BOZZA

6.14 INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **52**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

- **1024** – Richiesta ok
- **1516** – Informazione non presente
- **1517** – Il servizio del palinsesto complementare è stato momentaneamente chiuso dal TN

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

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

BOZZA

6.15 INFORMAZIONE DATA AVVENIMENTO

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **53**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC di riferimento di acquisire le informazioni relative all'ultima data avvenimento inviata. I concessionari presenti nell'attributo esteso CONC_ABILITATI devono essere coerenti con quelli dichiarati in fase di inserimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
data	datetime_utc	Data ora dell'avvenimento

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

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

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

6.16 INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7200**
header.id_messaggio **54**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
num_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa
n_esiti	ushort	Numero degli esiti vincenti che seguono. E' 0 se lo stato è AN
Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito nell'ordine di arrivo
esito	uchar	Esito vincente
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva. E' considerato solo per scommesse con informazioni aggiuntive

attributi estesi:

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

codici di ritorno

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

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

6.17 INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno

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

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

BOZZA

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
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
info_aggiuntiva	int	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale 0 se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [BONUS_PERC_VAR](#) Facoltativo
- [BONUS_PERC_VAR_2](#) Facoltativo
- [BONUS_IMPORTO](#) Facoltativo
- [BONUS_IMPORTO_VAR](#) Facoltativo
- [BONUS_FASCE](#) Facoltativo

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1521** – Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID_GIOCATO](#), [FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** – Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN

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

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

avvenimento	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale 0 se la scommessa non prevede informazioni aggiuntive.
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (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](#) Facoltativo
- [BONUS_IMPORTO_SISTEMA](#) Facoltativo
- [BONUS_IMPORTO_VAR_SISTEMA](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS_FASCE_SISTEMA](#) Facoltativo

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1521** – Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID_GIOCATO](#), [FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** – Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN

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

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_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento e/o rimborso
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di pagamento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#), [CONTO](#), [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.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

Vedere [Tabella codici di ritorno - 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
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale 0 se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva

attributi estesi:

- [BONUS PERC VAR](#) Facoltativo
- [ID GIOcata](#) Obbligatorio
- [BONUS IMPORTO](#) Facoltativo
- [BONUS IMPORTO VAR](#) Facoltativo

- [BONUS PERC VAR 2](#) Facoltativo
- [BONUS FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP RISP](#) Facoltativo
- [TIME STAMP UTC](#) 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
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		

scommessa	ushort	Codice scommessa
info_agg	int	Valore dell'informazione aggiuntiva Vale 0 se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (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](#) Facoltativo
- [BONUS IMPORTO SISTEMA](#) Facoltativo
- [BONUS IMPORTO VAR SISTEMA](#) Facoltativo
- [ID GIOCATA](#) Obbligatorio
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP RISP](#) Facoltativo
- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [BONUS FASCE SISTEMA](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

7.7 STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **12**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

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

7.8 RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **13**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

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

8. 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

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

8.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

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

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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	uint	Numero di biglietti totali emessi
n_ticket annullati	uint	Numero di biglietti annullati

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

8.5 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

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

Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 70 biglietti alla volta

Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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)
id_rete	uchar	Identificativo di rete di apertura del conto(vedere Tabella Codici Rete)
id_cn	uint	Identificativo concessionario di apertura del conto
conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
	string	Numero del conto di gioco
importo	uint	Importo totale da pagare e/o rimborsare

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – 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

BOZZA

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.UTC (1200) DATA ORA

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME_STAMP.UTC**

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

10.2 ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATO

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

Mnemonico: **ID_GIOCATA**

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 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

10.5 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

10.1 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

10.2 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:

Mnemonic: **INFO_DOWNLOAD**

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

10.3 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

10.4 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:

Mnemonico: **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

10.5 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 $\text{flag_bonus} = 1$.

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

Bonus quota = $(1,05) * (1,05) = 1,1025$

Quota totale finale = $QT * \text{Bonus quota}$

10.6 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:

Mnemonico: **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

10.7 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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_MODELLO_SCO_QF**

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

10.9 ACC_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1127	
lung		2	
dati	disciplina	ushort	Codice disciplina

10.10 ACC_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_MANIF**

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

10.11 **BONUS_IMPORTO_VAR(1129) BONUS IMPORTO VARIABILE**

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. Tale bonus viene applicato nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti tra quelli giocati in multipla.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_IMPORTO_VAR**

Campo		Valore	
id		1129	
lung		6	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 6
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti validi in multipla per applicare il bonus

10.12 **BONUS_IMPORTO_VAR_SISTEMA(1130) BONUS IMPORTO VARIABILE 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. Tale bonus viene applicato nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti tra quelli giocati in multipla.

E' possibile specificare un Bonus 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:

Mnemonico: **BONUS_IMPORTO_VAR_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1130	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 7
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti validi in multipla per applicare il bonus

10.13 ATT_DISATT_PAGAMENTI(1131) ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE PAGAMENTI

Questo attributo esteso consente di attivare/disattivare i pagamenti sulle scommesse indicate per un dato avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **ATT_DISATT_PAGAMENTI**

Campo		Valore	
id		1131	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	att/disatt	boolean	True quando i pagamenti vengono attivati, false in caso di disattivazione
	n_scom	ushort	Numero di scommesse che seguono
Scommesse			
	scom	ushort	Codice scommessa

10.14 CONC_ABILITATI(1132) CONCESSIONARI ABILITATI

Questo attributo esteso consente di specificare una lista di concessionari.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONC_ABILITATI**

Campo		Valore	
id		1132	
lung		Dipende dai dati	
dati	n_conc	ushort	Numero di concessionari che seguono. Vale 0 per indicare tutti i CN abilitati al palinsesto complementare che si avvalgono di un medesimo FSC
		Concessionari	
	conc	uint	Codice concessionario

10.15 BONUS_PERC_VAR_2(1133) BONUS VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita. E' obbligatorio indicare gli avvenimenti che partecipano al bonus

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_PERC_VAR_2**

Campo		Valore	
id		1133	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 8
	min_avv	ushort	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare il Bonus
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi
	num_avv	uchar	Avvenimenti che seguono
	Avvenimenti		
	pal	ushort	codice palinsesto
	avv	ushort	codice avvenimento

10.16 BONUS FASCE(1135) BONUS A FASCE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita. E' obbligatorio indicare gli avvenimenti che partecipano al bonus e le fasce.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_FASCE**

Campo		Valore	
id		1135	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 9
	num_avv	uchar	avvenimenti che seguono da includere nel bonus
Avvenimenti			
	pal	ushort	codice palinsesto
	avv	ushort	codice avvenimento
	num_fasce	uchar	numero di fasce che seguono
Fasce			
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti nella fascia
	max_avv	uchar	Numero massimo di avvenimenti nella fascia
	bonus	uint	percentuale espressa in centesimi con cui incrementare la quota

10.17 BONUS FASCE SISTEMA(1136) BONUS A FASCE SISTEMA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_FASCE_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1136	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 10
	num_fasce	uchar	numero di fasce che seguono
Fasce			
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti nella fascia
	max_avv	uchar	Numero massimo di avvenimenti nella fascia
	bonus	uint	percentuale espressa in centesimi con cui incrementare la quota

10.18 FILTRO_MANIF (1141) FILTRO MANIFESTAZIONE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **FILTRO_MANIF**

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_SQUADRA_GIOCATORE**

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

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	Annulato
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	Annulato
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 ADM che garantisce l'univocità del valore nell'ambito del servizio competente per la transazione.

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito di gioco, il cui valore in base esadecimale è 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 TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Codice	Descrizione
1	Handicap Intero
2	Handicap Decimale
3	Soglia intera
4	Soglia decimale
5	Codice lista esiti dinamiche (1 valore)
6	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori interi)
20	Fasi di un avvenimento (3 valori)
21	Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti
22	Intero progressivo
23	Fasi di un avvenimento e un valore decimale
24	Fasi di un avvenimento e un valore intero
25	Doppia soglia intera
26	Doppia soglia decimale
27	Fasi di un avvenimento (2 valori)

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

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

con questo tipo di informazione aggiuntiva potrebbe essere la scommessa “under/over”, in cui le soglie da prendere in considerazione sono definite di volta in volta nei messaggi di vendita.

- Tipo informazione aggiuntiva 5: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa. In questo caso, nel messaggio di vendita, deve essere specificato, attraverso l'informazione aggiuntiva, il codice della lista dinamica sul quale si sta scommettendo.
- Tipo informazione aggiuntiva 6: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si deve specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, 2 valori, il primo valore è il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo valore è l' identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore dell'identificativo dell'elemento della lista anagrafica
 - III° e IV° byte per indicare il codice della lista anagrafica
- Tipo informazione aggiuntiva 20: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare tre valori. Ad esempio nel tennis le fasi di una partita sono tre: set, gioco e punto che potranno essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° byte (meno significativo) indica il progressivo del punto
 - II° byte indica il progressivo del gioco
 - III° byte indica il progressivo del set
- Tipo informazione aggiuntiva 21: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento espressa in minuti.

- Tipo informazione aggiuntiva 22: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo intero.
- Tipo informazione aggiuntiva 23: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale
 - III° e IV° byte per indicare la fase dell'avvenimento
- Tipo informazione aggiuntiva 24: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero
 - III° e IV° byte per indicare la fase dell'avvenimento
- Tipo informazione aggiuntiva 25: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie intere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore intero della prima soglia
 - III° e IV° byte per indicare il valore intero della seconda soglia
- Tipo informazione aggiuntiva 26: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:
 - I° e II° byte (meno significativi) per indicare il valore decimale della prima soglia
 - III° e IV° byte per indicare il valore decimale della seconda soglia
- Tipo informazione aggiuntiva 27: i modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento

dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare due valori. Ad esempio nel tennis le fasi di una partita possono essere identificate dal set e dal gioco o dal gioco e il punto, ad esempio:

- I° e II° byte (meno significativi) indica il progressivo del gioco
- III° e IV° byte indica il progressivo del set

BOZZA

11.9 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

11.10 TABELLA CODICI CONCESSIONE

Codice	Descrizione
1	Concessione non ippica
2	Concessione ippica

11.11 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP_UTC	1200	Data Ora
ID_GIOCATATA	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
ACC_AVV	1102	Accesso diretto alle informazioni Avvenimento
ACC_LISTA_ESITI	1103	Accesso diretto alle informazioni Lista esiti
INFO_DOWNLOAD	1111	Informazione download
BONUS_PERC_VAR	1112	Bonus a percentuale variabile per avvenimento
BONUS_IMPORTO	1113	Bonus a importo sul biglietto vincente
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
ACC_MODELLO_SCO_QF	1126	Accesso diretto alle informazioni Modello scommessa a Quota Fissa
ACC_DISCIPLINA	1127	Accesso diretto alle informazioni Disciplina
ACC_MANIF	1128	Accesso diretto alle informazioni Manifestazione
BONUS_IMPORTO_VAR	1129	Bonus importo variabile
BONUS_IMPORTO_VAR_SISTEMA	1130	Bonus importo variabile in base al sistema giocato
ATT_DISATT_PAGAMENTI	1131	Attiva/Disattiva i pagamenti
CONC_ABILITATI	1132	Elenco concessionari abilitati
BONUS_PERC_VAR_2	1133	Bonus importo variabile 2
BONUS_FASCE	1135	Bonus a fasce per le giocate singole/multiple
BONUS_FASCE_SISTEMA	1136	Bonus a fasce per le giocate sistemistiche
FILTRO_MANIF	1141	Filtro manifestazioni

11.12 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
6	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in multipla
7	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in multipla e in base al sistema giocato
8	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla indicato nell'attributo esteso
9	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi
10	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi

11.13 TABELLA FASCIA IMPOSTA

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

11.14 TABELLA CODICI RETE

Codice	Descrizione	Note
2	Giochi pubblici sport	
3	Giochi pubblici ippica	Comprende: Bersani e D.L. 149/08
7	Rinnovato scommesse ippiche	Comprende: rinnovato scommesse

		ippiche e ippodromi
8	Rinnovato scommesse sportive	
12	Superenalotto	
13	Bingo	
14	Concessioni GAD	

11.15 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

11.1 TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO

Codice	Descrizione
1	Avvenimento

2	Avvenimento riferito all'intera manifestazione di una stagione
3	Avvenimento virtuale indiretto

11.1 TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO

Codice	Descrizione
1	Squadra
2	Giocatore

11.2 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
2005	Modello scommessa a quota fissa non esistente
2006	Disciplina non esistente
2007	Manifestazione non esistente
2008	Esito non presente
2009	Squadra/atleta non presente
Vendita	
3000	Programma non giocabile
3001	Avvenimento non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3005	Avvenimenti duplicati
3006	Palinsesti non compatibili
3007	Prezzo del biglietto errato
3008	Importo di pagamento errato
3009	Identificativo giocata non univoco
3010	Orario di chiusura superato
3011	Errore informazione aggiuntiva
3012	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
3020	AE CONTO_2 incongruente
Annulla	
4000	Biglietto non annullabile
4001	Biglietto non annullabile - per Timeout
4002	Biglietto non annullabile - già annullato
4003	Biglietto non trovato
4004	Biglietto non annullabile - gioco a distanza
Pagamento	

5000	Biglietto non vincente o non trovato
5001	Biglietto non pagabile
5002	Biglietto non pagabile – risulta pagato
5003	Biglietto non pagabile – mancano risultati ufficiali
5004	Biglietto non pagabile – risulta annullato
5005	Biglietto non pagabile – risulta prescritto
5006	Pagamenti sospesi
5007	Concessionario diverso da quello di vendita
5008	Storno/rettifica non effettuabile
Palinsesto Complementare	
6000	Gruppo modello scommessa QF non presente
6001	Identificativo proposta non univoco
6002	Errore sul palinsesto o sull'avvenimento di riferimento
6003	Errore sulla data dell'avvenimento
6004	Scommessa già presente nel palinsesto ufficiale
6005	Avvenimento in attesa di approvazione
6006	Avvenimento rifiutato dall'ADM
6007	Risultati ufficiali incompleti
6008	Rimborso orario non valido
6009	Avvenimento non modificabile
6010	Codice gruppo non univoco
6011	Scommessa non autorizzata
6012	FSC diverso da quello della proposta
6013	Esito non modificabile
6014	FSC non abilitato al complementare
6015	CN non abilitato al complementare
6016	Disciplina o manifestazione non autorizzate
6017	Errore informazione aggiuntiva
6018	Data di svolgimento non valida
6019	Apertura scommesse live non consentita
6020	Errore proposta esiti dinamici
6021	Scommesse live su palinsesto antepost
6022	Avvenimento complementare già proposto
6023	Stato avvenimento non valido
6024	Apertura di un avvenimento non complementare
6025	Stato scommessa non valido
6026	Errore sul gruppo modello scommessa QF

6027	Impossibile aggiungere scommesse live all'avvenimento
6028	Lista concessionari non congruente
6029	Risultati ufficiali non modificabili
6030	Scommessa già aperta
6031	Cambio data temporaneamente non consentito

BOZZA