

sogei



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**Protocollo**

**per le**

**Scommesse a Quota Fissa**

BOLLA



## ELENCO REVISIONI

01/07/2026(versione 5.2)	
8.1	Modificato il messaggio ' <b>Vendita (7900.6)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_prezzo_2 (2504)'</li> <li>- Modificata la descrizione di gestione del saldo con bonus</li> </ul>
8.2	Modificato il messaggio ' <b>Vendita giocata sistemistica (7900.7)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_prezzo_2 (2504)'</li> <li>- Modificata la descrizione di gestione del saldo con bonus</li> </ul>
8.3	Modificato il messaggio ' <b>Pagamento (7900.2)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_pag_rimb_2 (2505)'</li> </ul>
8.5	Modificato il messaggio ' <b>Informazione biglietto (7900.15)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto in risposta l'attributo esteso 'Bonus_prezzo_2 (2504)'</li> </ul>
8.6	Modificato il messaggio ' <b>Informazione biglietto giocata sistemistica (7900.16)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto in risposta l'attributo esteso 'Bonus_prezzo_2 (2504)'</li> </ul>
8.8	Modificato il messaggio ' <b>Rettifica biglietto telematico riscosso (7900.13)</b> ': <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_pag_rimb_2 (2505)'</li> </ul>
13.10	' <b>Bonus_pag_rimb (1171)</b> ' <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inserito il testo in merito a chi può utilizzare l'attributo esteso</li> </ul>
13.11	' <b>Bonus_prezzo (1170)</b> ' <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eliminata la descrizione di decurtazione bonus dal saldo per l'attributo esteso</li> <li>- Inserito il testo in merito a chi può utilizzare l'attributo esteso</li> </ul>
13.54	Aggiunto l'attributo esteso ' <b>Bonus_prezzo_2 (2504)</b> '
13.55	Aggiunto l'attributo esteso ' <b>Bonus_pag_rimb_2 (2505)</b> '
14.12	Aggiunti gli attributi estesi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Bonus_prezzo_2</b></li> <li>- <b>Bonus_pag_rimb_2</b></li> </ul>
14.28	Modificata la tabella <b>Tipo gioco della famiglia di gioco</b>
14.29	Aggiunti nuovi codici di errore: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3032 "Bonus non valido – versione header non compatibile"</li> <li>- 3033 "Prezzo del biglietto non valido per conto di persona giuridica in ambiente di esercizio"</li> </ul>
21/05/2026 (versione 5.1)	



7.1	Modificato il messaggio <b>'Creazione avvenimenti (7200.1)'</b> : - Aggiunto l'attributo esteso <b>'Avv_feed_provider (2506)'</b>
13.53	Nuovo attributo esteso <b>'Avv_feed_provider (2506)'</b>
14.12	Aggiunto l'attributo esteso: - <b>Avv_feed_provider (2506)</b>
14.29	Nuova tabella dei feed provider
<b>16/03/2026 (versione 5.0)</b>	
7.23	Modificato il testo relativo all'utilizzo del messaggio <b>'Acquisizione avvenimento (7200.23)'</b>
8.10	Eliminato dal messaggio <b>'Cahout totale (7900.18)'</b> l'attributo esteso <b>'Mod_legacy (2503)'</b>
8.11	Eliminato dal messaggio <b>'Cahout parziale (7900.19)'</b> l'attributo esteso <b>'Mod_legacy (2503)'</b>
12.1	Modificato il testo relativo alla cadenza di invio del messaggio <b>'Keep alive (8004.1)'</b>
<b>05/11/2025 (versione 5.0)</b>	
7.23	<b>'Acquisizione avvenimento (7200.23)'</b> Specificato che eventuali liste anagrafiche e dinamiche devono essere ricreate per un avvenimento acquisito
8.7	<b>'Storno biglietto telematico riscosso (7900.12)'</b> Specificato che per l'attributo esteso <i>storno_no_ref (1169)</i> non può essere utilizzato l'attributo esteso <i>mod_legacy (2503)</i>
12.1	<b>'Keep alive (8004.1)'</b> Specificato con che frequenza deve essere inviato il messaggio
13.51	<b>'Ip vendita giocatore (2502)'</b> Modificato il tipo dato del campo <i>addr</i> da uint a string
14.29	Aggiunti nuovi codici di errore: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2011 "Errore concessionario acquisizione avvenimento"</li> <li>- 7000 "Messaggio non conforme versione header"</li> <li>- 7006 "Mod_legacy non valido"</li> <li>- 7007 "Mod_legacy non valido – versione header non compatibile"</li> <li>- 7009 "Conto non esistente"</li> <li>- 7010 "Conto non giocabile"</li> <li>- 7011 "Conto di pagamento incongruente a quello di vendita"</li> </ul> <p>Modificati i codici di errore:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1547 "Saldo conto non valido" in 7002</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1548 "Saldo conto non valido – versione header non compatibile" in 7003</li> <li>- 1549 "Versione header non compatibile con fsc o cfs" in 7001</li> <li>- 1550" Ip vendita giocatore non valido" in 7004</li> <li>- 1551" Ip vendita giocatore non valido versione header" in 7005</li> <li>- 3032 "Concessionario dell'header e del conto non congruenti" in 7008</li> <li>- 8000 "Dati componenti non conformi" in 7012</li> </ul>
<b>31/07/2025(versione 5.0)</b>	
	Modificati tutti gli header dei messaggi, sostituito il campo FSC con FSC CFS. Con l'utilizzo del CFS il campo versione assume valore 3
1	Modificato per introdurre il Concessionario Fornitore di servizi (CFS)
4.1	Modificato per la gestione del Concessionario Fornitore di servizi
4.2	Modificato per inserimento del nuovo servizio 8004" Servizio operatività concessionario"
7.23	Aggiunto il messaggio (7200.23) "Acquisizione avvenimento"
8.1	Modificato il messaggio "Vendita", aggiunto l'attributo esteso <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saldo_conto (2501)</li> <li>- Ip_vendita_giocatore (2502)</li> </ul>
8.2	Modificato il messaggio "Vendita giocata sistemistica", aggiunto l'attributo esteso <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saldo_conto (2501)</li> <li>- Ip_vendita_giocatore (2502)</li> </ul>
8.3	Modificato il messaggio "Pagamento", aggiunto l'attributo esteso <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Saldo_conto (2501)"</li> <li>- "Mod_legacy(2503)"</li> </ul>
8.7	Modificato il messaggio "Storno biglietto telematico riscosso", aggiunto l'attributo esteso <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Saldo_conto (2501)"</li> <li>- "Mod_legacy(2503)"</li> </ul>
8.8	Modificato il messaggio "Rettifica biglietto telematico riscosso", aggiunto l'attributo esteso <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Saldo_conto (2501)"</li> <li>- "Mod_legacy(2503)"</li> </ul>
8.10	Modificato il messaggio "Cashout totale", aggiunto l'attributo esteso



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saldo_conto (2501)"</li> <li>- "Mod_legacy(2503)"</li> </ul>
8.8	<p>Modificato il messaggio "Cashout parziale", aggiunto l'attributo esteso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saldo_conto (2501)"</li> <li>- "Mod_legacy(2503)"</li> </ul>
12	Nuovo servizio 8004 "Servizio operatività concessionario"
12.1	Aggiunto il messaggio (8004.1) "Keep alive"
12.2	Aggiunto il messaggio (8004.2) "Verifica integrità componenti software"
13.11	Aggiunta la modalità di decurtazione del bonus
13.50	Aggiunto l'attributo esteso Saldo_conto (2501)
13.51	Aggiunto l'attributo esteso Ip_vendita_giocatore (2502)
13.52	Aggiunto l'attributo esteso Mod_legacy (2503)
14.12	<p>Aggiunti gli attributi estesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saldo_conto (2501)</li> <li>- Ip_vendita_giocatore (2502)</li> <li>- Mod_legacy(2503)</li> </ul>
14.18	Eliminati dalla tabella tipi tag i codici 3,4,6,43,53
14.26	Nuova tabella "Tipo componente"
14.27	Nuova tabella "Famiglie di gioco"
14.28	Nuova tabella "Tipo gioco della famiglia di gioco"
14.29	<p>Aggiunti nuovi codici di errore:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1547 "Saldo conto non valido"</li> <li>- 1548 "Saldo conto non valido – versione header non compatibile"</li> <li>- 1549 "Versione header non compatibile con fsc o cfs"</li> <li>- 1550" Ip vendita giocatore non valido"</li> <li>- 1551" Ip vendita giocatore non valido versione header"</li> <li>- 3032 "Concessionario dell'header e del conto non congruenti"</li> <li>- 8000 "Dati componenti non conformi"</li> </ul>

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>15</b>
<b>1. ENTITÀ COINVOLTE</b>	<b>16</b>
<b>2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO</b>	<b>17</b>
<b>3. CONVENZIONI DI CODIFICA</b>	<b>18</b>
<b>4. STRUTTURA DEI MESSAGGI</b>	<b>20</b>
4.1    HEADER	21
4.2    BODY	24
4.3    FIRMA DIGITALE	27
<b>5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI</b>	<b>28</b>
5.1    DISCIPLINE	31
5.2    MANIFESTAZIONI	33
5.3    MANIFESTAZIONI 2	36
5.4    MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA	38
5.5    LISTA ESITI STATICA	41
5.6    SQUADRE E GIOCATORI	43
5.7    SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE	45
5.8    GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE	47
5.9    MODELLI SCOMMESSA A QUOTA FISSA AUTORIZZATI	49

5.10	CALENDARIO AVVENIMENTI	51
5.11	LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	53
5.12	LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO 2	55
5.13	STATO AGGIORNAMENTO DISCIPLINE	57
5.14	STATO AGGIORNAMENTO MANIFESTAZIONI	59
5.15	MANIFESTAZIONI AUTORIZZATE	61
5.16	DETTAGLIO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA MODELLO SCOMMESSA	63
<b>6.</b>	<b>SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU VARIAZIONI ANAGRAFICHE E DEL CALENDARIO AVVENIMENTI</b>	<b>65</b>
6.1	RICHIESTA ULTIMA VARIAZIONE	66
6.2	RICHIESTA VARIAZIONE SPECIFICA	68
6.4	LISTA ATTRIBUTI ESTESI VARIAZIONI	70
<b>7.</b>	<b>SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI</b>	<b>71</b>
7.1	CREAZIONE AVVENIMENTI	72
7.2	INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	75
7.3	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE	77
7.4	INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	79
7.5	AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO	82
7.6	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE	84
7.7	INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	87

7.8	AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	89
7.9	ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE	91
7.10	ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	93
7.11	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO	95
7.12	INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	97
7.13	LISTA SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO	99
7.14	AGGIORNA STATO ESITO	101
7.15	AGGIORNA STATO ESITO DI SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	103
7.16	INFORMAZIONE AVVENIMENTO	105
7.17	INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	107
7.18	INFORMAZIONE LISTA ESITI DINAMICA	109
7.19	INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	111
7.20	INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE	114
7.21	INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	116
7.22	INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO	119
7.23	ACQUISIZIONE AVVENIMENTO	121
<b>8.</b>	<b>SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA</b>	<b>124</b>
8.1	VENDITA	125

8.2	VENDITA GIOCATTA SISTEMISTICA	128
8.3	PAGAMENTO/RIMBORSO	132
8.4	ANNULLO	134
8.5	INFORMAZIONE BIGLIETTO	136
8.6	INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATTA SISTEMISTICA	139
8.7	STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	142
8.8	RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO	145
8.9	SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO	147
8.10	CASHOUT TOTALE	149
8.11	CASHOUT PARZIALE	151
8.12	INFORMAZIONE CASHOUT	153
8.13	INFORMAZIONE QUOTA RICALCOLATA	155
<b>9.</b>	<b>RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO</b>	<b>157</b>
9.1	RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA	158
9.2	ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA	161
9.3	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI	163
9.4	TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	165
9.5	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	167
9.6	RENDICONTO DI CASSA	169
9.7	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI IN PENALE	171
9.8	ELENCO BIGLIETTI ERRORE QUOTA	173

9.9	SOGLIA BONUS	175
<b>10.</b>	<b>GESTIONE FIRMA DIGITALE</b>	<b>177</b>
10.1	RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	178
<b>11.</b>	<b>SERVIZIO INFORMAZIONI TN</b>	<b>180</b>
11.1	RICHIESTA SERVIZI ATTIVI	181
<b>12.</b>	<b>SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO</b>	<b>183</b>
12.1	KEEP ALIVE	184
12.2	VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE	185
<b>13.</b>	<b>ATTRIBUTI ESTESI</b>	<b>187</b>
13.1	ABILITA_AVV_LEGABILI (1166) ABILITA AVVENIMENTI LEGABILI	188
13.2	ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO	189
13.3	ACC_AVV_CALENDARIO (1151) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI RELATIVE AD UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	190
13.4	ACC_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA	191
13.5	ACC_LISTA_ESITI_STAT (1157) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI	192
13.6	ACC_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE	193
13.7	ACC_MODELLO_SCO_QF (1126) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA	194
13.8	ACC_SQUADRA_GIOCATORE (1142) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DELLA SQUADRA/GIOCATORE	195
13.9	ATT_DISATT_AVV_CAL (1163) INVALIDA/VALIDA UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	196
13.10	BONUS_PAG_RIMB (1171) BONUS PAGAMENTO/RIMBORSO	197

13.11	BONUS_PREZZO (1170) BONUS PREZZO	198
13.12	CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE (1167) CAMBIO SQUADRA GIOCATORE	199
13.13	CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO (1159) CHECK INIZIO AVVENIMENTO	200
13.14	CONC_ABILITATO (1153) CONCESSIONARIO ABILITATO	201
13.15	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	202
13.16	ELIM_DISC (1161) ELIMINA DISCIPLINA	203
13.17	ELIM_MANIF (1162) ELIMINA MANIFESTAZIONE	204
13.18	FILTRO_MANIF (1141) FILTRO MANIFESTAZIONE	205
13.19	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	206
13.20	ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA	207
13.21	INFO_AVV (1160) INFORMAZIONE AVVENIMENTO	208
13.22	INFO_LIVE (1152) INFORMAZIONI SUGLI AVVENIMENTI LIVE	209
13.23	INFO_DOWNLOAD_2 (1158) INFORMAZIONE DOWNLOAD	210
13.24	INFO_QUOTA (1168) INFORMAZIONE RAPPRESENTAZIONE QUOTA	211
13.25	INS_AVV_CAL (1155) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO	212
13.26	INS_DISCIPLINA (1143) INSERIMENTO DI UNA NUOVA DISCIPLINA	213
13.27	INS_MANIF (1144) INSERIMENTO DI UNA NUOVA MANIFESTAZIONE	214
13.28	INS_SQUADRA_GIOCATORE (1145) INSERIMENTO DI UNA NUOVA SQUADRA O GIOCATORE	215
13.29	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	216
13.30	MOD_DISCIPLINA (1146) MODIFICA DISCIPLINA	217
13.31	MOD_MANIF (1147) MODIFICA MANIFESTAZIONE	218

13.32	MOD_SQUADRA_GIOCATORE (1148) MODIFICA SQUADRA/GIOCATORE	219
13.33	MOD_SQUADRE_MANIF (1149) MODIFICA DELLE SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE	220
13.34	MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA (1150) MODIFICA DEI GIOCATORI DI UNA SQUADRA	221
13.35	MOD_LISTA ANAG (1154) MODIFICA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	222
13.36	MOD_AVV_CAL (1156) MODIFICA DI UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO	223
13.37	MV_FASCE (1136) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A FASCE	224
13.38	MV_IMPORTO (1113) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A IMPORTO	225
13.39	MV_IMPORTO_SISTEMA (1119) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO SISTEMA	226
13.40	MV_IMPORTO_VAR (1129) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE	227
13.41	MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA (1130) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE SISTEMA	228
13.42	MV_PERC_VAR (1112) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE	229
13.43	MV_PERC_VAR_SISTEMA (1118) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE SISTEMA	232
13.44	STORNO_NO_REF (1169) STORNO SENZA REFERTI	234
13.45	STORNO_ERRORE_QUOTA (1172) STORNO ERRORE QUOTA	235
13.46	TIME_STAMP.UTC (1200) DATA ORA	236
13.47	ID_BIGLIETTO (1173) IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	237
13.48	MOD_INFO_AGG_SCO (1174) MODIFICA DEL DETTAGLIO DELL'INFORMAZIONE AGGIUNTIVA DEL MODELLO SCOMMESSA	238
13.49	ALERT_INFO_AGG (1175) SEGNALAZIONE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	239

13.50	SALDO_CONTO (2501) SALDO CONTO	240
13.51	IP_VENDITA_GIOCATORE (2502) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA GIOCATA	241
13.52	MOD_LEGACY (2503) MODALITÀ LEGACY	242
13.53	AVV_FEED_PROVIDER (2506) CODIFICA AVVENIMENTO DEL FEED PROVIDER	243
13.54	BONUS_PREZZO_2 (2504) BONUS PREZZO 2	244
13.55	BONUS_PAG_RIMB_2 (2505) BONUS PAGAMENTO/RIMBORSO 2	246
<b>14.</b>	<b>APPENDICI</b>	<b>247</b>
14.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	247
14.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO	247
14.3	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA	247
14.4	TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO	247
14.5	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	248
14.6	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	248
14.7	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO DI CASSA	249
14.8	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	249
14.9	TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	249
14.10	TABELLA TIPO CONTO	250
14.11	TABELLA CODICI CONCESSIONE	250
14.12	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	250
14.13	TABELLA TIPI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE	252
14.14	TABELLA FASCIA IMPOSTA	252

14.15	TABELLA CODICI RETE	253
14.16	TABELLA CODICI SISTEMI	253
14.16	TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO	254
14.17	TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO	254
14.18	TABELLA DEI TIPI TAG	254
14.19	TABELLA DEI TIPI VINCITA	257
14.20	TABELLA TIPOLOGIE SCOMMESSE	257
14.21	TABELLA TIPOLOGIA BONUS	257
14.22	TABELLA STATI RICHIESTA ERRORE QUOTA	257
14.23	TABELLA TIPOLOGIA CAMPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	257
14.24	TABELLA TIPOLOGIA SEGNALAZIONE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	258
14.25	TABELLA TIPO DATO VALORE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA	258
14.26	TABELLA TIPO COMPONENTE	258
14.27	TABELLA FAMIGLIE DI GIOCO	258
14.28	TABELLA TIPO GIOCO DELLA FAMIGLIA DI GIOCO	259
14.29	TABELLA FEED PROVIDER	261
14.30	TABELLA CODICI DI RITORNO	261

## INTRODUZIONE

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

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

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

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

## 1. ENTITÀ COINVOLTE

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

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

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

## 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.

**È obbligatorio che ciascun client generi un identificativo di transazione differente tra due transazioni consecutive.**

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

### 3. CONVENZIONI DI CODIFICA

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

Tipo	Descrizione
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)
uchar	Numero di 8 bit senza segno
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)
ushort	Numero di 16 bit senza segno
Int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)
uint	Numero di 32 bit senza segno
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)
ulong	Numero di 64 bit senza segno
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta
string	Struttura per la rappresentazione di vettori di uchar a lunghezza variabile costituita da un uchar che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti uchar 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 uchar a lunghezza variabile costituita da un ushort che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti uchar 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)														
vbinary	Struttura per la rappresentazione di vettori di bytes a lunghezza variabile costituita da un uchar che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti bytes per quanti sono gli elementi del vettore														

La dicitura '[n]' seguente uno dei tipi rappresentati indica che si tratta di un vettore di 'n' elementi del tipo indicato. È 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	Attualmente il valore è pari 2. Con l'utilizzo del CFS il campo assume valore 3
fsc cfs	ushort	Il campo versione con valore 2 utilizza Identificativo del Fornitore del servizio di connettività (fsc) Il campo versione con valore 3 utilizza identificativo del concessionario fornitore di servizi (cfs)
cn	uint	Identificativo del Concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC CFS
pvend	uint	Numero identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC CFS
id_tag	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente)
tipo_tag	uchar	Tipo TAG (vedi <a href="#">tabella tipi tag</a> )
lung_body	ushort	Lunghezza del body
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli attributi estesi
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione

id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio
liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri

**NOTA:**

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

*Terminali fisici (TIPO\_TAG 1, 2)*

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

*Terminali Virtuali (TIPO\_TAG 3-54)*

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

*Client Fornitore del Servizio di Connettività (TIPO\_TAG 0)*

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

*Client Concessionario Fornitore di Servizi (TIPO\_TAG 0)*

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

BOLZA

## 4.2 BODY

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

Tabella dei servizi:

Servizio	Descrizione
7100	Servizio di informazione su anagrafica e calendario avvenimenti
7101	Servizio di informazione su variazioni anagrafiche e del calendario avvenimenti
7200	Servizio di gestione avvenimenti
7900	Servizio di vendita quota fissa
8000	Servizio rendiconto
8002	Servizio firma digitale
8003	Servizio informazioni TN
8004	Servizio operatività concessionario

Tabella dei messaggi:

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

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

7	Vendita giocata sistemistica
12	Storno biglietto telematico riscosso
13	Rettifica biglietto telematico riscosso
15	Informazione biglietto
16	Informazione biglietto giocata sistemistica
17	Scommesse rimborsabili biglietto
18	Cashout Totale
19	Cashout parziale
20	Informazione Cashout
21	Informazione quota ricalcolata
<b>Servizio 8000</b>	
1	Rendiconto giornaliero quota fissa
2	Elenco biglietti prescritti quota fissa
3	Elenco biglietti telematici non riscossi
4	Totale biglietti giornaliero
5	Elenco biglietti telematici non riscossi 2
6	Rendiconto di cassa
7	Elenco biglietti telematici in penale
8	Elenco biglietti errore quota
9	Soglia bonus
<b>Servizio 8002</b>	
1	Richiesta scambio chiavi pubbliche
<b>Servizio 8003</b>	
1	Richiesta servizi attivi
<b>Servizio 8004</b>	
1	Keep alive
2	Verifica integrità componenti software

### 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

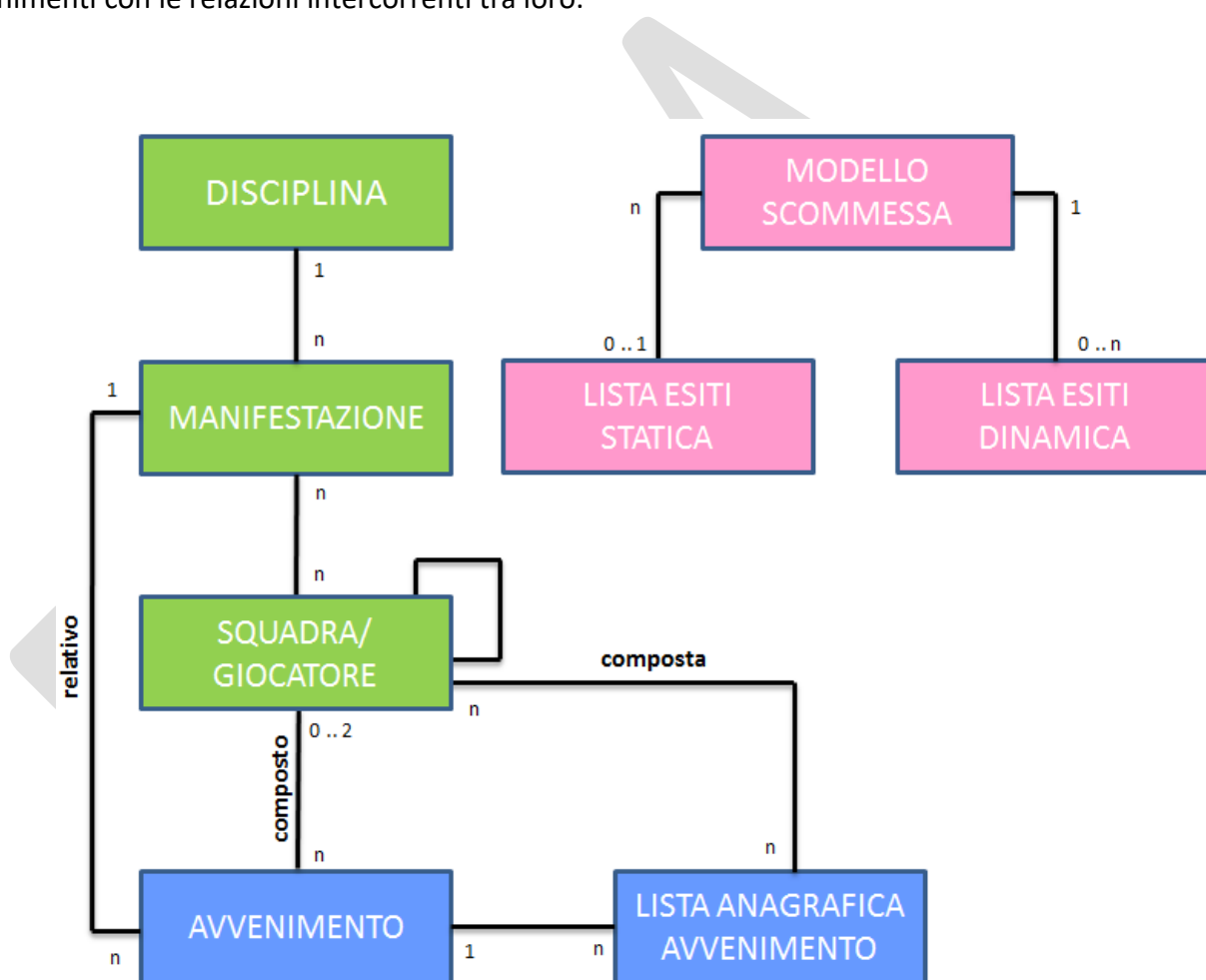
Modalità di verifica:

- 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|CFS di ottenere tutte le informazioni relative all’anagrafica ed agli avvenimenti messi a disposizione dall’Amministrazione per la composizione delle scommesse.

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



### **Anagrafica**

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

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

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

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

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

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

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

Un esempio:

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

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

Un esempio:

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

### **Calendario avvenimenti**

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

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

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

Esempio:

Avvenimento "Roma – Juventus"

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

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

ID	Descrizione **	Codice anagrafica *
1	Totti	54665456
2	Morata	5645646
3	De Rossi	17551
	...	...
14	Pirlo	14577
15	Bonucci	879777

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

## 5.1 DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 discipline alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_DISCIPLINA](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [INFO DOWNLOAD 2](#) Facoltativo
- [IP RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.2 MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

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

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_MANIF](#) Facoltativo

- [FILTRO MANIF](#) Facoltativo

BOZZA

**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 ' <b>Manifestazione</b> ' che seguono
<b>Manifestazioni</b>		
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
descrizione	string	Descrizione della manifestazione (max 50)
sigla	string	Sigla della manifestazione (max 10)
ultima_modifica	datetime_utc	data dell'ultima modifica apportata alla manifestazione

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

### 5.3 MANIFESTAZIONI 2

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **10**

#### Descrizione:

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

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

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

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

#### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_MANIF](#) Facoltativo
- [FILTRO\\_MANIF](#) Facoltativo

#### Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.4 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **3**

### Descrizione:

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

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_MODELLO\\_SCO\\_QF](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Modelli Scommesse</b> ' che seguono
<b>Modelli Scommesse</b>		
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF
desc	string	Descrizione della scommessa (max 150)
esiti_scom	uchar	Numero di esiti scommettibili. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
lista	ushort	Codice lista associata alla scommessa. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
info_agg	boolean	Vale true se è una scommessa che contiene informazioni aggiuntive
tipo_info_agg	uchar	Tipo informazione aggiuntiva (vedi <a href="#">Tipo informazione aggiuntiva</a> )
n_esiti_vin	uchar	Numero di esiti vincenti della scommessa
multipla	boolean	Se true in vendita la riga contenete questa scommessa non concorre al controllo sulla non duplicazione degli avvenimenti in multipla
flag_esiti_vin	uchar	Indica se la scommessa prevede più di un esito vincente. Vale 1 se la scommessa prevede più di un esito vincente altrimenti 0
tipologia_sco	uchar	Tipologia della scommessa (vedi <a href="#">tabella Tipologie Scommesse</a> )

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#)                      Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#)                      Facoltativo
- [IP\\_RISP](#)                                      Facoltativo

codici di ritorno:

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

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

BOLLA

## 5.5 LISTA ESITI STATICA

Client abilitati **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **4**

### Descrizione:

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

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_LISTA\\_ESITI\\_STAT](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.6 SQUADRE E GIOCATORI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **5**

### Descrizione:

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

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_SQUADRA\\_GIOCATORE](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.7 SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **6**

### Descrizione:

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

Non è consentito chiedere più di 50 squadre alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.8 GIOCATORI NELLA MANIFESTAZIONE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **7**

### Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 50 giocatori alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_SQUADRA\\_GIOCATORE](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.9 MODELLI SCOMMESSA A QUOTA FISSA AUTORIZZATI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **9**

### Descrizione:

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.10 CALENDARIO AVVENIMENTI

Client abilitati **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **20**

### Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 25 avvenimenti alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_AVV\\_CALENDARIO](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.11 LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitati **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **21**

### Descrizione:

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

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_AVV\\_CALENDARIO](#) Facoltativo
- [ACC\\_AVV](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.12 LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO 2

Client abilitati **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **22**

### Descrizione:

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_AVV](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

### 5.13 STATO AGGIORNAMENTO DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **50**

#### Descrizione:

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

Non è consentito chiedere più di 50 aggiornamenti alla volta.

#### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.14 STATO AGGIORNAMENTO MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **51**

### Descrizione:

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

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

Non è consentito chiedere più di 50 aggiornamenti alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ACC\\_DISCIPLINA](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#) Facoltativo
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 5.15 MANIFESTAZIONI AUTORIZZATE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7100**  
header.id\_messaggio **52**

### Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC|CFS di verificare l'autorizzazione delle manifestazioni richieste.

Non è consentito chiedere più di 30 manifestazioni alla volta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice del concessionario
disciplina	ushort	Codice disciplina
num_manif	ushort	Numero degli elementi di tipo ' <b>Manifestazione</b> ' che seguono
<b>Manifestazione</b>		
manifestazione	ushort	Codice manifestazione

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
n_manif	ushort	Numero delle manifestazioni non autorizzate. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Manifestazioni non autorizzate</b> ' che seguono
<b>Manifestazioni non autorizzate</b>		
manifestazione	ushort	Codice manifestazione

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518** – Richiesta per più di 30 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo
- **2006** – Richiesta con disciplina non esistente
- **2007** – Richiesta con manifestazione non esistente

## 5.16 DETTAGLIO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA MODELLO SCOMMESSA

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **7100**  
 header.id\_messaggio **53**

### Descrizione:

Questo messaggio consente al CN di richiedere il dettaglio dei campi dell'informazione aggiuntiva associata ad una specifica scommessa asseverata.

Per le terminologie dei campi di risposta si rimanda al documento [Tipo informazione aggiuntiva](#).

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
concessionario	uint	Codice del concessionario
disciplina	ushort	Codice disciplina
scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i campi seguenti possono non essere presenti.
num_campi	uchar	Numero dei campi dell'informazione aggiuntiva della scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Dettaglio campo informazione aggiuntiva</b> ' che seguono
<b>Dettaglio campo informazione aggiuntiva</b>		
campo	uchar	Valore del campo dell'informazione aggiuntiva
tipo_campo	uchar	Identificativo tipologia campo. Vedi <a href="#">Tabella tipologia campo informazione aggiuntiva</a> .
descrizione	string	Descrizione del campo
tipo_dato	uchar	Identificativo del formato del dato. Vedi <a href="#">Tabella tipo dato valore informazione aggiuntiva</a>
range_min	long	Valore minimo (in centesimi). Diverso da 0 per tipo campo 4
range_max	long	Valore massimo (in centesimi). Diverso da 0 per tipo campo 4

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2006** – Richiesta con disciplina non esistente
- **2010** – Scommessa senza informazione aggiuntiva
- **3021** – Scommessa non autorizzata

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

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

**BOZZA**

## 6.1 RICHIESTA ULTIMA VARIAZIONE

Client abilitato	<b>FSC CFS,0,0,TAG</b>
header.id_servizio	<b>7101</b>
header.id_messaggio	<b>1</b>

### Descrizione:

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

Una variazione può contenere uno o più attributi estesi.

### Richiesta:

header.lung\_body 0

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

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

codici di ritorno:

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

## 6.2 RICHIESTA VARIAZIONE SPECIFICA

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7101**  
header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

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

Una variazione può contenere uno o più attributi estesi.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

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

codici di ritorno:

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

## 6.4 LISTA ATTRIBUTI ESTESI VARIAZIONI

### attributi estesi:

- [INS DISCIPLINA](#) Facoltativo
- [INS MANIF](#) Facoltativo
- [INS AVV CAL](#) Facoltativo
- [INS SQUADRA GIOCATORE](#) Facoltativo
- [MOD DISCIPLINA](#) Facoltativo
- [MOD MANIF](#) Facoltativo
- [MOD SQUADRA GIOCATORE](#) Facoltativo
- [MOD SQUADRE MANIF](#) Facoltativo
- [MOD GIOCATORI IN SQUADRA](#) Facoltativo
- [MOD LISTA ANAG](#) Facoltativo
- [MOD AVV CAL](#) Facoltativo
- [ELIM DISC](#) Facoltativo
- [ELIM MANIF](#) Facoltativo
- [ATT DISAT AVV CAL](#) Facoltativo
- [CAMBIO SQUADRA GIOCATORE](#) Facoltativo
- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [MOD INFO AGG SCO](#) Facoltativo

## **7. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI**

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

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

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

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

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

## 7.1 CREAZIONE AVVENIMENTI

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio           **1**

### Descrizione:

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

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

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 150). Da valorizzare solo se almeno una delle due squadre non è valorizzata
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi <a href="#">tabella dei tipi avvenimenti</a> ).

squadra_1	long	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica
squadra_2	long	Codice anagrafico identificativo della seconda squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo
- [ACC\\_AVV\\_CALENDARIO](#) Facoltativo
- [AVV\\_FEED\\_PROVIDER](#) Obbligatorio se non presente l'attributo esteso ACC\_AVV\_CALENDARIO

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#)            Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                      Facoltativo
- [FIRMA DIG01](#)                Obbligatorio
- [INFO AVV](#)                    Obbligatorio se l'esito è 6022.

Codici di ritorno:

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

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

## 7.2 INSERIMENTO LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **2**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

### 7.3 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7200**  
header.id\_messaggio **3**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC|CFS 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 ' <b>Scommessa</b> ' che seguono
<b>Scommessa</b>		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Esito</b> ' seguenti. Il massimo è 250.
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice esito
descr	string	Descrizione dell'esito (max 100). Da valorizzare solo se il campo esito_anag vale 0, altrimenti stringa vuota
esito_anag	long	Codice dell'anagrafica corrispondente all'esito. Vale 0 nel caso l'esito non sia riferito ad un elemento in anagrafica
grup	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

#### 7.4 INSERIMENTO LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio               **4**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC|CFS 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 ' <b>Scommessa</b> ' che seguono
<b>Scommessa</b>		
scommessa	ushort	Codice scommessa
num_liste_din	ushort	Numero di liste esiti dinamiche riferite alla scommessa. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Lista esiti</b> ' seguenti
<b>Lista esiti</b>		
lista	ushort	Codice lista. Da 1 a 255.
num_elementi	ushort	Numero di esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Esito</b> ' seguenti. Il massimo è 250.
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice esito

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

BOLLA

## 7.5 AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio               **5**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                    Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)            Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#)                Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

## 7.6 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTO UFFICIALE

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **16**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

esito	uchar	Esito vincente. Nel caso si vogliono indicare che tutti gli esiti della scommessa hanno tutti lo stesso tipo_vincita il campo esito assume valore 0.
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita (vedi <a href="#">Tabella dei tipi vincita</a> )

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

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

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

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

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

BOZZA

## 7.7 INSERIMENTO/MODIFICA REFERTI UFFICIALI PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **17**

### Descrizione:

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

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

### Richiesta:

body:

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

Esito Vincente		
pos	uchar	Posizione dell'esito (da 1 a n)
esito	uchar	Esito vincente. Nel caso si vogliano indicare che tutti gli esiti della informazione aggiuntiva hanno tutti lo stesso tipo_vincita il campo esito assume valore 0
tipo_vincita	uchar	Tipologia di Vincita (vedi <a href="#">Tabella dei tipi vincita</a> )

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

## 7.8 AGGIORNAMENTO STATO SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **8**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC|CFS 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 <a href="#">Tabella degli stati di una scommessa a quota fissa</a> )

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)       Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#)           Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

## 7.9 ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7200**  
header.id\_messaggio **9**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

### 7.10 ELIMINAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio               **10**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                    Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)        Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#)              Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

### 7.11 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio               **11**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC|CFS 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 ' <b>Scommessa</b> ' che seguono
<b>Scommessa</b>		
scommessa	ushort	Codice della scommessa su cui applicare il rimborso

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                                    Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)                                    Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#)                                    Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

### 7.12 INSERIMENTO/ELIMINAZIONE RIMBORSO ORARIO PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **7200**  
header.id\_messaggio **12**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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



**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 <b>'Avvenimento'</b> seguenti
<b>Avvenimento</b>		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
n_sco_no_ia	ushort	Numero di scommesse senza informazione aggiuntiva non refertate. Specifica quanti sono gli elementi <b>'Scommessa'</b> seguenti
<b>Scommessa</b>		
scommessa	ushort	Codice scommessa
n_sco_ia	ushort	Numero di scommesse con informazione aggiuntiva non refertate. Specifica quanti sono gli elementi <b>'Scommessa'</b> seguenti
<b>Scommessa</b>		
scommessa	ushort	Codice scommessa
n_info_agg	ushort	Numero di informazioni aggiuntive con referti mancanti che seguono.
<b>Informazioni aggiuntive</b>		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#)                      Obbligatorio
- [INFO\\_DOWNLOAD\\_2](#)                      Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                                      Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 7.14 AGGIORNA STATO ESITO

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio           **14**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#)           Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)       Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

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

### 7.15 AGGIORNA STATO ESITO DI SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio               **15**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                                    Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#)                                Obbligatorio

- [CONC ABILITATO](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di gestione avvenimento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1521** – Attributo obbligatorio non presente ([FIRMA\\_DIG01](#))
- **1522** – Client non abilitato per questo tipo operazione

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

## 7.16 INFORMAZIONE AVVENIMENTO

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **50**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)       Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

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

### 7.17 INFORMAZIONE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio               **7200**  
 header.id\_messaggio           **51**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)       Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

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

## 7.18 INFORMAZIONE LISTA ESITI DINAMICA

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **56**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)           Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

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

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

### 7.19 INFORMAZIONE LISTE ESITI DINAMICHE PER SCOMMESSE CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                    **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio                **7200**  
header.id\_messaggio              **57**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                    Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)            Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

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

- **1541** – Body di risposta eccedente le dimensioni massime del protocollo

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

BOZZA

## 7.20 INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio           **58**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)       Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

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

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

## 7.21 INFORMAZIONE REFERTO UFFICIALE PER SCOMMESSA CON INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **59**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)                       Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#)                      Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                                      Facoltativo

codici di ritorno

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

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

BOZZA

## 7.22 INFORMAZIONE RIMBORSO ORARIO

Client abilitato                   **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio               **7200**  
header.id\_messaggio              **55**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#)           Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. In caso di esito negativo, i seguenti campi possono non essere presenti.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
num_sco	ushort	Numero di elementi di tipo 'Rimborso Orario' che seguono
<b>Rimborso Orario</b>		
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
<b>Informazione Aggiuntiva</b>		
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva.

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno

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

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

### 7.23 ACQUISIZIONE AVVENIMENTO

Client abilitato	<b>FSC CFS,0,0,TAG</b>
header.id_servizio	<b>7200</b>
header.id_messaggio	<b>23</b>

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad uno o più concessionari, mediante FSC|CFS di riferimento, di acquisire avvenimenti precedentemente creati. Tale operazione può essere utilizzata nei seguenti scenari:

- Acquisizione tramite CFS di avvenimenti creati da FSC.
- Acquisizione tramite FSC di avvenimenti creati da CFS
- Acquisizione tramite CFS di avvenimenti creati da CFS.

Gli avvenimenti creati a partire da quelli già esistenti dovranno essere gestiti dal nuovo CFS/CN o FSC/CN della concessione per cui sono stati generati. Gli avvenimenti originari continueranno a essere gestiti tramite FSC|CFS/CN di creazione.

Nella richiesta devono essere inclusi tutti i dati relativi all'avvenimento già creato che si desidera acquisire. Le relative liste anagrafiche e liste dinamiche dell'avvenimento che si sta acquisendo, qualora presenti, devono essere ricreate per il nuovo CFS/CN o FSC/CN della concessione per cui l'avvenimento è stato generato.

**Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
fsc/cfs	ushort	Identificativo del Fornitore del servizio di connettività (fsc) o identificativo del concessionario fornitore di servizi (cfs) che ha creato l'avvenimento
conc	uint	Codice concessionario che ha creato l'avvenimento. Vale 0 se non presente
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
data	datetime_utc	Data di svolgimento dell'avvenimento
descr	string	Descrizione dell'avvenimento (max 150)
tipo_avv	uchar	Indica il tipo avvenimento (vedi <a href="#">tabella dei tipi avvenimenti</a> ).
squadra_1	long	Codice anagrafico identificativo della prima squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica
squadra_2	long	Codice anagrafico identificativo della seconda squadra. Vale 0 se la squadra non è presente nell'anagrafica

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONC\\_ABILITATO](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno

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

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

BOLLA

## **8. 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.

BOLLA

## 8.1 VENDITA

Client abilitato                   **FSC|CFS, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio               **7900**  
header.id\_messaggio           **6**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [ID\\_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [INFO\\_QUOTA](#) Obbligatorio
- [MV\\_PERC\\_VAR](#) Facoltativo
- [MV\\_IMPORTO](#) Facoltativo
- [MV\\_IMPORTO\\_VAR](#) Facoltativo
- [MV\\_FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CHECK\\_INIZIO\\_AVVENIMENTO](#) Facoltativo
- [ABILITA\\_AVV\\_LEGABILI](#) Facoltativo
- [BONUS\\_PREZZO](#) Facoltativo
- [SALDO\\_CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP\\_VENDITA\\_GIOCATORE](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS\\_PREZZO\\_2](#) Facoltativo

Il saldo del conto deve essere inviato già decurtato del prezzo del biglietto e dell'eventuale importo bonus giocato con [BONUS\\_PREZZO\\_2](#).

Per le modalità di decurtazione del bonus dal saldo conto si rimanda a [BONUS\\_PREZZO\\_2](#).

**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

- |                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| • <a href="#">INFO LIVE</a>      | Facoltativo                        |
| • <a href="#">INFO QUOTA</a>     | Obbligatorio                       |
| • <a href="#">CONTO 2</a>        | Obbligatorio se è gioco a distanza |
| • <a href="#">ID BIGLIETTO</a>   | Facoltativo                        |
| • <a href="#">ALERT INFO AGG</a> | Facoltativo                        |

codici di ritorno:

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

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

## 8.2 VENDITA GIOCATI SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **7**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
<b>Sistema</b>		
sistema	uchar	Codice sistema (vedi <a href="#">tabella codici sistemi</a> )
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_avv_base	uchar	Numero di avvenimenti base giocati nei sistemi (max 30)
<b>Avvenimento base</b>		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso
legame	uchar	0 indica che l'avvenimento è legabile con tutti gli altri avvenimenti >0 indica che l'avvenimento non è legabile con altri avvenimenti con lo stesso valore di legame
n_scom	uchar	Numero scommesse

Scommessa		
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazioni aggiuntive.
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito
flag_mv	uchar	Indica se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita. Vale 0 se l'esito non partecipa ad una maggiorazione della vincita, vale 1 se l'esito partecipa ad una maggiorazione della vincita.

attributi estesi:

- [IP RISP](#) Obbligatorio
- [ID GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio
- [INFO QUOTA](#) Obbligatorio
- [MV PERC VAR SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV IMPORTO SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV IMPORTO VAR SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV FASCE](#) Facoltativo
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [CHECK INIZIO AVVENIMENTO](#) Facoltativo
- [ABILITA AVV LEGABILI](#) Facoltativo
- [BONUS PREZZO](#) Facoltativo
- [SALDO CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP VENDITA GIOCATORE](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS PREZZO 2](#) Facoltativo

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

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

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

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

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

Il saldo del conto deve essere inviato già decurtato del prezzo del biglietto e dell'eventuale importo bonus giocato con [BONUS PREZZO 2](#).

Per la modalità di decurtazione del bonus giocato tramite CFS vedere [BONUS PREZZO 2](#).

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio
- [IP RISP](#) Facoltativo
- [INFO LIVE](#) Facoltativo
- [INFO QUOTA](#) Obbligatorio
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [ID BIGLIETTO](#) Facoltativo
- [ALERT INFO AGG](#) Facoltativo

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

### 8.3 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato                    **FSC|CFS, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio                **7900**  
header.id\_messaggio               **2**

#### Descrizione:

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

#### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                                    Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#)                                Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#)                                      Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS\\_PAG\\_RIMB](#)                            Obbligatorio se giocato in vendita "Bonus\_prezzo"
- [SALDO\\_CONTO](#)                                Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MOD\\_LEGACY](#)                                 Facoltativo
- [cccc](#)    Obbligatorio se giocato in vendita "Bonus\_prezzo\_2"

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita e/o rimborso e dell'eventuale importo bonus vinto.

**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 <a href="#">tabella stati del biglietto</a> )
importo	uint	Importo pagato e/o rimborsato

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento e/o rimborso
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di pagamento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** – Richiesta di pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA\\_DIG01](#), [CONTO\\_2](#) se si tratta di gioco a distanza)

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

## 8.4 ANNULLO

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **3**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di annullare un biglietto.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA.DIG01](#) Obbligatorio
- [IP.RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del pagamento/rimborso
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1521** – Richiesta di annullo nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA.DIG01](#))

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

## 8.5 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato                    **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio                **7900**  
header.id\_messaggio              **15**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                    Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP.UTC](#)                      Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                                      Obbligatorio
- [ID\\_GIOCATA](#)                                  Obbligatorio
- [MV\\_PERC\\_VAR](#)                                Facoltativo
- [MV\\_IMPORTO](#)                                Facoltativo
- [MV\\_IMPORTO\\_VAR](#)                            Facoltativo
- [MV\\_FASCE](#)                                    Facoltativo
- [CONTO\\_2](#)                                      Obbligatorio se è gioco a distanza
- [ABILITA\\_AVV\\_LEGABILI](#)                    Facoltativo
- [INFO\\_QUOTA](#)                                Obbligatorio
- [BONUS\\_PREZZO](#)                              Facoltativo
- [BONUS\\_PREZZO\\_2](#)                            Facoltativo

codici di ritorno:

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

BOZZA

## 8.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **16**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

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

attributi estesi:

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| • <a href="#">MV PERC VAR SISTEMA</a>    | Facoltativo                        |
| • <a href="#">MV IMPORTO SISTEMA</a>     | Facoltativo                        |
| • <a href="#">MV IMPORTO VAR SISTEMA</a> | Facoltativo                        |
| • <a href="#">ID GIOCATA</a>             | Obbligatorio                       |
| • <a href="#">INFO QUOTA</a>             | Obbligatorio                       |
| • <a href="#">CONTO 2</a>                | Obbligatorio se è gioco a distanza |
| • <a href="#">IP RISP</a>                | Facoltativo                        |
| • <a href="#">TIME STAMP UTC</a>         | Obbligatorio                       |
| • <a href="#">MV FASCE</a>               | Facoltativo                        |
| • <a href="#">ABILITA AVV LEGABILI</a>   | Facoltativo                        |
| • <a href="#">BONUS PREZZO</a>           | Facoltativo                        |
| • <a href="#">BONUS PREZZO 2</a>         | Facoltativo                        |

codici di ritorno:

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

## 8.7 STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato                   **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio               **7900**  
header.id\_messaggio              **12**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#)               Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#)                    Obbligatorio per gioco a distanza
- [STORNO\\_NO\\_REF](#)            Facoltativo
- [STORNO\\_ERRORE\\_QUOTA](#)   Facoltativo
- [SALDO\\_CONTO](#)             Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MOD\\_LEGACY](#)               Facoltativo

Il saldo del conto di gioco non è decurtato dell'importo da stornare.

Con l'utilizzo dell'attributo esteso *mod\_legacy* non è consentito l'utilizzo dell'attributo esteso *storno\_no\_ref*.

BOZZA

**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 <a href="#">tabella stati del biglietto</a> )
importo	uint	Importo stornato

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio per gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati dello storno
- **1520** – Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** – Il servizio di storno è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521**– Richiesta di storno nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA\\_DIG01](#), [CONTO\\_2](#) per il gioco a distanza)

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

## 8.8 RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO

Client abilitato                   **FSC|CFS, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio               **7900**  
header.id\_messaggio           **13**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di rettificare l'importo di pagamento/rimborso di un biglietto telematico già riscosso, ed eventualmente il suo stato, nel caso in cui venga effettuato un cambio referto o che il biglietto sia soggetto a ricalcolo per errore quota.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#)           Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#)                Obbligatorio per gioco a distanza
- [BONUS\\_PAG\\_RIMB](#)    Obbligatorio se giocato in vendita "Bonus\_prezzo"
- [SALDO\\_CONTO](#)        Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MOD\\_LEGACY](#)         Facoltativo
- [BONUS\\_PAG\\_RIMB\\_2](#)  Obbligatorio se giocato in vendita "Bonus\_prezzo\_2"

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita e/o rimborso e dell'eventuale importo bonus vinto.

**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 <a href="#">tabella stati del biglietto</a> )
importo	uint	Importo pagato/rimborsato

attributi estesi:

- [TIME STAMP UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO 2](#) Obbligatorio per gioco a distanza

codici di ritorno:

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

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

## 8.9 SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **17**

### Descrizione:

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

Nel caso di utilizzo del messaggio da parte del concessionario, devono essere valorizzati tutti i campi del client ad eccezione del punto vendita che deve assumere valore pari a zero.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
tipo_op	uchar	Tipologia di operazione. Vale: - 2 se si stanno eliminando scommesse irrealizzabili precedentemente inserite - 1 se si stanno inserendo per la prima volta - 0 se è una modifica di scommesse irrealizzabili precedentemente inserite
n_gruppi	uchar	Numero di gruppi che seguono
<b>Gruppo</b>		
n_scommesse	uchar	Numero di scommesse per gruppo che seguono
<b>Scommesse</b>		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto

avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
info_aggiuntiva	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

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

## 8.10 CASHOUT TOTALE

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **18**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [SALDO\\_CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita.

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

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

### 8.11 CASHOUT PARZIALE

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **19**

#### Descrizione:

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

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

#### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

- [ID GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO 2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [SALDO CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita.

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

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

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

## 8.12 INFORMAZIONE CASHOUT

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**  
header.id\_servizio **7900**  
header.id\_messaggio **20**

### Descrizione:

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

### Risposta:

body:

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

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

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#)                      Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                                      Facoltativo

codici di ritorno:

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

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



avvenimento	ushort	Codice avvenimento della richiesta di riconoscimento errore quota
scommessa	ushort	Codice scommessa della richiesta di riconoscimento errore quota
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
esito	uchar	Codice esito della richiesta di riconoscimento errore quota
quota	uint	Quota dichiarata errata dell'esito della richiesta di riconoscimento errore quota
n_esiti	ushort	Numero degli esiti per la quale è stata ricalcolata la quota. Vale 0 se lo stato della richiesta è diverso da 3 (vedi <a href="#">Tabella stati richiesta errore quota</a> )
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice esito
quota_ric	uint	Quota ricalcolata associata all'esito

attributi estesi:

- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#)            Obbligatorio
- [INFO\\_QUOTA](#)                Obbligatorio
- [IP\\_RISP](#)                      Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1518** – Errore formale nei dati

## **9. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO**

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

**BOZZA**

## 9.1 RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC|CFS,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
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)

attributi estesi:

[IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

- **1518** – Errore formale dei dati

BOZZA

## 9.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 20 biglietti alla volta

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

### 9.3 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **3**

#### Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 180 biglietti alla volta

#### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

#### 9.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **4**

##### Descrizione:

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

##### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 9.5 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **5**

### Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 70 biglietti alla volta

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 9.6 RENDICONTO DI CASSA

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **6**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 9.7 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI IN PENALE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **7**

### Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 70 biglietti alla volta.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

## 9.8 ELENCO BIGLIETTI ERRORE QUOTA

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **8**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere gli identificativi dei biglietti con errore quota riconosciuto, in base all'identificativo di richiesta di riconoscimento dell'errore quota.

Non è consentito richiedere più di 2000 biglietti alla volta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
Id_richiesta	ulong	Identificativo della richiesta
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295).

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)

Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_ticket	ushort	Numero di biglietti che seguono
<b>Biglietti</b>		
id_ticket	bit[80]	Identificativo del biglietto

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1518** – Errore formale dei dati

## 9.9 SOGLIA BONUS

Client abilitato **FSC|CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8000**  
header.id\_messaggio **9**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere l'importo massimo dei bonus erogabili in un mese solare per l'effettuazione di scommessa a quota fissa.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
soglia_bonus	uint	Importo massimo di bonus erogabili (in centesimi)

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok
- **1518** – Errore formale dei dati

BOZZA

## **10. GESTIONE FIRMA DIGITALE**

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

**BOZZA**

## 10.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **8002**  
 header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC|CFS 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	lstring	Chiave pubblica del CN

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

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

## **11. SERVIZIO INFORMAZIONI TN**

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

BOZZA

### 11.1 RICHIESTA SERVIZI ATTIVI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **8003**  
 header.id\_messaggio **1**

#### Descrizione:

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

#### Richiesta:

header.lung\_body 0

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Servizi attivi

BOLLA

## **12. SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO**

Questo servizio consente la gestione delle informazioni propedeutiche al gioco del concessionario.

BOZZA

## 12.1 KEEP ALIVE

Client abilitati: **CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8004**  
header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

Questa funzione consente al CFS di comunicare al TN l'operatività al gioco di un concessionario.

È richiesto l'invio del messaggio con cadenza al minuto.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

### Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio

## 12.2 VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE

Client abilitati: **CFS,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **8004**  
header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

Questa funzione consente al CFS di comunicare al TN le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei componenti del sistema del concessionario.

È richiesto l'invio del messaggio con cadenza almeno giornaliera. In caso di rilascio di patch correttive o interventi di bug fixing, si deve procedere con il reinvio immediato del messaggio.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
n_componenti	uchar	Numero dei componenti. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Componente</b> ' che seguono
<b>Componente</b>		
tipo_componente	uchar	Tipo componente (Vedi <a href="#">tabella tipo componente</a> )
id_componente	long	Identificativo del componente
versione	ushort	Versione del componente
hash_componente	vbinary	Hash del componente

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_componenti	uchar	Numero degli elementi di tipo ' <b>Componente</b> ' con hash non conforme
<b>Componente</b>		
tipo_componente	uchar	Tipo componente (Vedi <a href="#">tabella tipo componente</a> )
Id_componente	long	Identificativo del componente

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio
- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

**1024** – Richiesta ok seguono i dati

**7012** – Dati componenti non conformi

### 13. 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.

### 13.1 ABILITA\_AVV\_LEGABILI (1166) ABILITA AVVENIMENTI LEGABILI

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ABILITA\_AVV\_LEGABILI**

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

### 13.2 ACC\_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC\_AVV**

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

**13.3 ACC\_AVV\_CALENDARIO (1151) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI RELATIVE AD UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC\_AVV\_CALENDARIO**

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

### 13.4 ACC\_DISCIPLINA (1127) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DISCIPLINA

Questo attributo esteso è inviato da un FSC|CFS 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

**13.5 ACC\_LISTA\_ESITI\_STAT (1157) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC\_LISTA\_ESITI\_STAT**

Campo		Valore	
id		1157	
lung		2	
	lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

### 13.6 ACC\_MANIF (1128) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MANIFESTAZIONE

Questo attributo esteso è inviato da un FSC|CFS 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

**13.7 ACC\_MODELLO\_SCO\_QF (1126) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA**

Questo attributo esteso è inviato da un FSC|CFS 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	scm	ushort	Codice tipo scommessa QF

**13.8 ACC\_SQUADRA\_GIOCATORE (1142) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI DELLA SQUADRA/GIOCATORE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC\_SQUADRA\_GIOCATORE**

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

**13.9 ATT\_DISATT\_AVV\_CAL (1163) INVALIDA/VALIDA UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ATT\_DISATT\_AVV\_CAL**

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

### 13.10 BONUS\_PAG\_RIMB (1171) BONUS PAGAMENTO/RIMBORSO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di pagamento per comunicare la parte di vincita o rimborso relativa al bonus.

L'attributo esteso può essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il fornitore servizio di connettività (FSC).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS\_PAG\_RIMB**

Campo		Valore	
Id		1171	
lung		5	
	tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus. Vedi <a href="#">tabella della tipologia bonus</a>
	bonus	uint	Importo da pagare o rimborsare relativo al bonus (espresso in centesimi)

### 13.11 BONUS\_PREZZO (1170) BONUS PREZZO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare la parte di prezzo relativo al bonus.

L'attributo esteso può essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il fornitore servizio di connettività (FSC).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS\_PREZZO**

Campo		Valore	
Id		1170	
lung		5	
	tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus. Vedi <a href="#">tabella della tipologia bonus</a>
	bonus	uint	Prezzo del bonus

**13.12 CAMBIO\_SQUADRA\_GIOCATORE (1167) CAMBIO SQUADRA  
GIOCATORE**

Questo attributo esteso è inviato ai FSC|CFS per comunicare il nuovo codice squadra/giocatore.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CAMBIO\_SQUADRA\_GIOCATORE**

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

### 13.13 CHECK\_INIZIO\_AVVENIMENTO (1159) CHECK INIZIO AVVENIMENTO

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CHECK\_INIZIO\_AVVENIMENTO**

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

### 13.14 CONC\_ABILITATO (1153) CONCESSIONARIO ABILITATO

Questo attributo esteso consente di specificare un concessionario.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONC\_ABILITATO**

Campo		Valore	
id		1153	
lung		4	
	conc	uint	Codice concessionario

### 13.15 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 <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )
	Id_cn	uint	Identificativo concessionario
	conto	uchar	Tipo conto (vedere <a href="#">Tabella Tipo Conto</a> )
		string	Numero del conto di gioco

### 13.16 ELIM\_DISC (1161) ELIMINA DISCIPLINA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ELIM\_DISC**

Campo		Valore	
Id		1161	
lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

**13.17 ELIM\_MANIF (1162) ELIMINA MANIFESTAZIONE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ELIM\_MANIF**

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

### 13.18 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

### 13.19 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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **FIRMA\_DIG01**

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

### 13.20 ID\_GIOCATATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATATA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ID\_GIOCATATA**

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

### 13.21 INFO\_AVV (1160) INFORMAZIONE AVVENIMENTO

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO\_AVV**

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

### 13.22 INFO\_LIVE (1152) INFORMAZIONI SUGLI AVVENIMENTI LIVE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO\_LIVE**

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

### 13.23 INFO\_DOWNLOAD\_2 (1158) INFORMAZIONE DOWNLOAD

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO\_DOWNLOAD\_2**

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

### 13.24 INFO\_QUOTA (1168) INFORMAZIONE RAPPRESENTAZIONE QUOTA

Questo attributo esteso è utilizzato per comunicare come viene rappresentata la quota.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO\_QUOTA**

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

### 13.25 INS\_AVV\_CAL (1155) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS\_AVV\_CAL**

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

### 13.26 INS\_DISCIPLINA (1143) INSERIMENTO DI UNA NUOVA DISCIPLINA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS\_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1143	
lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

### 13.27 INS\_MANIF (1144) INSERIMENTO DI UNA NUOVA MANIFESTAZIONE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS\_MANIF**

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

**13.28 INS\_SQUADRA\_GIOCATORE (1145) INSERIMENTO DI UNA NUOVA SQUADRA O GIOCATORE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS\_SQUADRA\_GIOCATORE**

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

### 13.29 IP\_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA

Questo attributo esteso è inviato dai FSC|CFS 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

### 13.30 MOD\_DISCIPLINA (1146) MODIFICA DISCIPLINA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_DISCIPLINA**

Campo		Valore	
Id		1146	
Lung		2	
	disciplina	ushort	Codice disciplina

### 13.31 MOD\_MANIF (1147) MODIFICA MANIFESTAZIONE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_MANIF**

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

**13.32 MOD\_SQUADRA\_GIOCATORE (1148) MODIFICA  
SQUADRA/GIOCATORE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_SQUADRA\_GIOCATORE**

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

**13.33 MOD\_SQUADRE\_MANIF (1149) MODIFICA DELLE SQUADRE NELLA MANIFESTAZIONE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_SQUADRE\_MANIF**

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

**13.34 MOD\_GIOCATORI\_IN\_SQUADRA (1150) MODIFICA DEI GIOCATORI  
DI UNA SQUADRA**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_GIOCATORI\_IN\_SQUADRA**

Campo		Valore	
Id		1150	
lung		8	
	squadra	long	Codice della squadra

**13.35 MOD\_LISTA ANAG (1154) MODIFICA LISTA ANAGRAFICA  
AVVENIMENTO**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_LISTA ANAG**

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

**13.36 MOD\_AVV\_CAL (1156) MODIFICA DI UN AVVENIMENTO DEL CALENDARIO**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_AVV\_CAL**

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

**13.37 MV\_FASCE (1136) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A FASCE**

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_FASCE**

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

### 13.38 MV\_IMPORTO (1113) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA A IMPORTO

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **MV\_IMPORTO**

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

### 13.39 MV\_IMPORTO\_SISTEMA (1119) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO SISTEMA

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_IMPORTO\_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1119	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 5
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
<b>Sistemi</b>			
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi <a href="#">tabella codici sistemi</a> )
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

### 13.40 MV\_IMPORTO\_VAR (1129) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_IMPORTO\_VAR**

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

### 13.41 MV\_IMPORTO\_VAR\_SISTEMA (1130) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA IMPORTO VARIABILE SISTEMA

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_IMPORTO\_VAR\_SISTEMA**

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

### 13.42 MV\_PERC\_VAR (1112) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA VARIABILE

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_PERC\_VAR**

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

Esempi di utilizzo:

#### Esempio1

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

La quota finale senza maggiorazione della vincita è pari a

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

1. Il mv\_perc\_var ha min\_avv = 5 e mv = 1000 (10%).

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

Numero avvenimenti validi (5) – min\_avv (5) + 1 = 1

La quota maggiorata è:

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

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

2. Il mv\_perc\_var ha min\_avv = 3 e mv = 1000 (10%).

Incremento è effettuato un numero di volte pari a:

Numero avvenimenti validi (5) – min\_avv (3) + 1 = 3

La quota maggiorata è:

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

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

### Esempio 2

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

La quota finale senza maggiorazione della vincita è pari a

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

1. Il mv\_perc\_var ha min\_avv = 4 e mv = 1000 (10%).

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

Numero avvenimenti validi (4) – min\_avv (4) + 1 = 1

La quota maggiorata è:

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

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

2. Il mv\_perc\_var ha min\_avv = 3 e mv = 1000 (10%).

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

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

La quota maggiorata è:

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

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

**13.43 MV\_PERC\_VAR\_SISTEMA (1118) MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA  
VARIABILE SISTEMA**

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV\_PERC\_VAR\_SISTEMA**

Campo		Valore	
Id		1118	
Lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di Maggiorazione della Vincita vale 4
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
<b>Sistemi</b>			
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi <a href="#">tabella codici sistemi</a> )
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare la maggiorazione della vincita
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
	mv	uint	Valore della Maggiorazione della vincita espresso in centesimi

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

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

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

Esempio:

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

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

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

sistema = 4, *min\_avv* = 2, *filtro* = 1, *mv* = 500

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

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

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

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

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

### 13.44 STORNO\_NO\_REF (1169) STORNO SENZA REFERTI

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STORNO\_NO\_REF**

Campo	Valore
id	1169
lung	0

### 13.45 STORNO\_ERRORE\_QUOTA (1172) STORNO ERRORE QUOTA

Questo attributo esteso è inviato nel caso si voglia stornare un biglietto telematico già riscosso a seguito di una richiesta di riconoscimento errore quota ancora in fase di elaborazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STORNO\_ERRORE\_QUOTA**

Campo	Valore
id	1172
lung	0

### 13.46 TIME\_STAMP.UTC (1200) DATA ORA

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME\_STAMP.UTC**

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

### 13.47 ID\_BIGLIETTO (1173) IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN nei messaggi di vendita per comunicare l'identificativo univoco del biglietto in caso di vendita con ID\_GIOCATA già esistente.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **ID\_BIGLIETTO**

Campo		Valore	
Id		1173	
lung		10	
dati	Id	bit[80]	Identificativo del biglietto

**13.48 MOD\_INFO\_AGG\_SCO (1174) MODIFICA DEL DETTAGLIO DELL'INFORMAZIONE AGGIUNTIVA DEL MODELLO SCOMMESSA**

Questo attributo esteso è inviato ai FSC|CFS per comunicare la modifica del dettaglio dei campi dell'informazione aggiuntiva relativa al modello scommessa di una specifica disciplina.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD\_INFO\_AGG\_SCO**

Campo		Valore	
Id		1174	
lung		4	
	disciplina	ushort	Codice disciplina
	scommessa	ushort	Codice tipo scommessa QF

### 13.49 ALERT\_INFO\_AGG (1175) SEGNALAZIONE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Questo attributo esteso è inviato per segnalare le informazioni aggiuntive indicate in fase di vendita non formalmente corrette.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ALERT\_INFO\_AGG**

Campo		Valore	
Id		1175	
lung		Dipende dai dati	
dati	n_info_agg	uchar	Numero informazioni aggiuntive che seguono
	<b>Informazione aggiuntiva</b>		
	palinsesto	ushort	Codice palinsesto
	avvenimento	ushort	Codice avvenimento
	scommessa	ushort	Codice scommessa
	info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
	tipo_segnalazione	uchar	Identificativo della tipologia di segnalazione. Vedi <a href="#">Tabella tipologia segnalazione informazione aggiuntiva</a>

### 13.50 SALDO\_CONTO (2501) SALDO CONTO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di vendita e pagamento per comunicare il saldo del conto.

L'attributo esteso deve essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il concessionario fornitore di servizi (CFS).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **SALDO\_CONTO**

Campo		Valore	
Id		2501	
Lung		Dipende dai dati	
	importo_saldo	uint	Saldo del conto di gioco comprensivo dei bonus (espresso in centesimi)
	importo_bonus_saldo	uint	Saldo relativo ai bonus del conto di gioco (espresso in centesimi)
	n_dettagli_bonus	uchar	Numero dei dettagli bonus relativi al bonus saldo. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Dettaglio bonus saldo</b> ' che seguono
<b>Dettaglio bonus saldo</b>			
	cod_famiglia_gioco	uchar	Famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella famiglia di gioco</a> )
	cod_tipo_gioco_famiglia	uchar	Tipo gioco associato alla famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella tipo gioco della famiglia di gioco</a> )
	importo_bonus	uint	Importo bonus (espresso in centesimi)

**13.51 IP\_VENDITA\_GIOCATORE (2502) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA GIOcata**

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per indicare l'indirizzo IP dal quale è stata effettuata la giocata.

L'attributo esteso deve essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il concessionario fornitore di servizi (CFS).

Mnemonico: **IP\_VENDITA\_GIOCATORE**

Campo		Valore	
Id		2502	
lung		Dipende dai dati	
dati	addr	string	Indirizzo IP dal quale si è effettuata la giocata

### 13.52 MOD\_LEGACY (2503) MODALITÀ LEGACY

Questo attributo esteso consente ad un CN, veicolato da un CFS, di pagare, stornare e rettificare un biglietto telematico a quota fissa venduto da un CN per conto di un FSC, nei casi in cui, il CN e il conto di gioco utilizzato per la vendita siano stati successivamente acquisiti dal CN veicolato dal CFS.

L'attributo esteso deve essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il concessionario fornitore di servizi (CFS).

Mnemonico: **MOD\_LEGACY**

Campo	Valore
Id	2503
lung	0

**13.53 AVV\_FEED\_PROVIDER (2506) CODIFICA AVVENIMENTO DEL FEED PROVIDER**

Questo attributo esteso è inviato da un FSC|CFS al TN per trasmettere l'identificativo univoco dell'avvenimento nativo del fornitore dati (feed provider) che ha generato l'avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **AVV\_FEED\_PROVIDER**

Campo		Valore	
Id		2506	
lung		Dipende dai dati	
	cod_feed_provider	uchar	Codice identificativo del feed provider. Vedi <a href="#">tabella dei feed provider</a>
	cod_avv_feed_provider	string	Identificativo dell'avvenimento del feed provider. Stringa vuota con identificativo del feed provider pari a 0 "Concessionario".

### 13.54 BONUS\_PREZZO\_2 (2504) BONUS PREZZO 2

Questo attributo esteso consente ad un CN, veicolato da un CFS, di comunicare la parte di prezzo relativo al bonus durante la fase di vendita e di specificare come tale bonus debba essere suddiviso o decurtato tra le diverse famiglie di gioco coinvolte.

L'attributo esteso può essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il concessionario fornitore di servizi (CFS).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS\_PREZZO\_2**

Campo		Valore	
Id		2501	
Lung		Dipende dai dati	
	tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus. Vedi <a href="#">Tabella tipologia bonus</a>
	bonus	uchar	Prezzo del bonus (espresso in centesimi)
	n_dettagli_bonus	uchar	Numero dei dettagli bonus relativi al bonus saldo. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Dettaglio bonus</b> ' che seguono
<b>Dettaglio bonus</b>			
	cod_famiglia_gioco	uchar	Famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella famiglia di gioco</a> )
	cod_tipo_gioco_famiglia	uchar	Tipo gioco associato alla famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella tipo gioco della famiglia di gioco</a> )
	importo_bonus	uint	Importo bonus (espresso in centesimi)

Quando si utilizza l'attributo esteso bonus\_prezzo\_2, il bonus indicato viene decurtato dal saldo bonus così come indicato nel suddetto attributo esteso.

Esempio:

Situazione del saldo del conto prima della vendita:

SALDO CONTO	
Importo del saldo	100 euro

Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	20 euro
---	---------

<b>DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO</b>		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	1	3 euro
1	0	5 euro
0	0	12 euro

Se si effettua una vendita di 30€ di cui bonus 10€ (tipo 1), con il bonus così suddiviso e indicato nell'attributo esteso bonus\_prezzo\_2:

<b>BONUS_PREZZO_2</b>		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	1	3 euro
0	0	7 euro

Il saldo conto da trasmettere in fase di vendita, ricalcolato secondo la decurtazione prevista del bonus e dell'importo giocato, diventa:

<b>SALDO CONTO</b>	
Importo del saldo	70 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	10 euro

<b>DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO</b>		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	0	5 euro
0	0	5 euro

### 13.55 **BONUS\_PAG\_RIMB\_2 (2505) BONUS PAGAMENTO/RIMBORSO 2**

Questo attributo esteso consente ad un CN, veicolato da un CFS, di comunicare nel messaggio di pagamento e rettifica, la parte di vincita o rimborso relativo al bonus e di specificare come tale bonus debba essere suddiviso o decurtato tra le diverse famiglie di gioco coinvolte.

L'attributo esteso può essere inviato solo nel caso in cui viene utilizzato il concessionario fornitore di servizi (CFS).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS\_PAG\_RIMB\_2**

Campo		Valore	
Id		2505	
Lung		Dipende dai dati	
tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus. Vedi <a href="#">Tabella tipologia bonus</a>	
bonus	uchar	Importo da pagare o rimborsare relativo al bonus (espresso in centesimi)	
n_dettagli_bonus	uchar	Numero dei dettagli bonus relativi al bonus saldo. Specifica quanti sono gli elementi ' <b>Dettaglio bonus</b> ' che seguono	
<b>Dettaglio bonus</b>			
cod_famiglia_gioco	uchar	Famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella famiglia di gioco</a> )	
cod_tipo_gioco_famiglia	uchar	Tipo gioco associato alla famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella tipo gioco della famiglia di gioco</a> )	
importo_bonus	uint	Importo bonus (espresso in centesimi)	

## 14. APPENDICI

### 14.1 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

### 14.2 TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO

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

### 14.3 TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA

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

### 14.4 TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO

Codice	Stato	Descrizione
--------	-------	-------------

2	A	Aperto/Attivo
14	N	Non partecipante / Non partente

**14.5 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

**14.6 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

**14.7 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO DI CASSA**

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

**14.8 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO**

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

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

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

La tabella seguente descrive il formato del numero:

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

**14.9 TIPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA**

Vedi documento specifico in allegato "Tipo Informazione aggiuntiva".

**14.10 TABELLA TIPO CONTO**

Codice	Descrizione
1	Contratto

**14.11 TABELLA CODICI CONCESSIONE**

Codice	Descrizione
1	Concessione non ippica
2	Concessione ippica

**14.12 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI**

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP.UTC	1200	Data Ora
ID_GIOCATO	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
ACC_AVV	1102	Accesso diretto per mezzo del codice avvenimento
MV_PERC_VAR	1112	Maggiorazione della Vincita a percentuale variabile per avvenimento
MV_IMPORTO	1113	Maggiorazione della Vincita a importo sul biglietto vincente
MV_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Maggiorazione della Vincita a percentuale variabile per avvenimento in base al sistema giocato
MV_IMPORTO_SISTEMA	1119	Maggiorazione della Vincita a importo in base al sistema giocato
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza
ACC_MODELLO_SCO_QF	1126	Accesso diretto alle informazioni Modello scommessa a Quota Fissa
ACC_DISCIPLINA	1127	Accesso diretto alle informazioni Disciplina
ACC_MANIF	1128	Accesso diretto alle informazioni Manifestazione
MV_IMPORTO_VAR	1129	Maggiorazione della Vincita importo variabile
MV_IMPORTO_VAR_SISTEMA	1130	Maggiorazione della Vincita importo variabile in base al sistema giocato
MV_FASCE	1136	Maggiorazione della Vincita a fasce per le giocate singole/multiple e sistemistiche

FILTRO_MANIF	1141	Filtro manifestazioni
ACC_SQUADRA_GIOCATORE	1142	Accesso diretto alle informazioni della squadra/giocatore
INS_DISCIPLINA	1143	Inserimento di una nuova disciplina
INS_MANIF	1144	Inserimento di una nuova manifestazione
INS_SQUADRA_GIOCATORE	1145	Inserimento di una nuova squadra o giocatore
MOD_DISCIPLINA	1146	Modifica disciplina
MOD_MANIF	1147	Modifica manifestazione
MOD_SQUADRA_GIOCATORE	1148	Modifica della squadra/giocatore
MOD_SQUADRE_MANIF	1149	Modifica delle squadre nella manifestazione
MOD_GIOCATORI_IN_SQUADRA	1150	Modifica dei giocatori di una squadra
ACC_AVV_CALENDARIO	1151	Accesso diretto alle informazioni avvenimento del calendario
INFO_LIVE	1152	Informazioni sugli avvenimenti live
CONC_ABILITATO	1153	Concessionario abilitato
MOD_LISTA_ANAG	1154	Modifica lista anagrafica avvenimento
INS_AVV_CAL	1155	Inserimento di un nuovo avvenimento del calendario
MOD_AVV_CAL	1156	Modifica di un avvenimento del calendario
ACC_LISTA_ESITI_STAT	1157	Accesso diretto alle informazioni della lista esiti statica
INFO_DOWNLOAD_2	1158	Informazione download
CHECK_INIZIO_AVVENIMENTO	1159	Verifica inizio avvenimento
INFO_AVV	1160	Informazioni avvenimento
ELIM_DISC	1161	Eliminazione disciplina
ELIM_MANIF	1162	Eliminazione manifestazione
ATT_DISAT_AVV_CAL	1163	Invalidazione/validazione di un avvenimento del calendario
ABILITA_AVV_LEGABILI	1166	Abilita avvenimenti legabili
CAMBIO_SQUADRA_GIOCATORE	1167	Cambio squadra giocatore
INFO_QUOTA	1168	Informazione di come viene rappresentata la quota
STORNO_NO_REF	1169	Storno senza referti
BONUS_PREZZO	1170	Importo del bonus giocato
BONUS_PAG_RIMB	1171	Importo di vincita o rimborso relativo al bonus
STORNO_ERRORE_QUOTA	1172	Storno per biglietto in fase di riconoscimento errore quota
ID_BIGLIETTO	1173	Identificativo del biglietto
MOD_INFO_AGG_SCO	1174	Modifica del dettaglio dell'informazione aggiuntiva del modello scommessa

ALERT_INFO_AGG	1175	Segnalazione informazione aggiuntiva giocata erroneamente
SALDO_CONTO	2501	Importo del saldo del conto di gioco
IP_VENDITA_GIOCATORE	2502	Indirizzo IP di provenienza della giocata
MOD_LEGACY	2503	Modalità legacy per pagamento, storno e rettifica
BONUS_PREZZO_2	2504	Importo del bonus giocato
BONUS_PAG_RIMB_2	2505	Importo di vincita o rimborso relativo al bonus e dettaglio famiglie di gioco del bonus vinto
AVV_FEED_PROVIDER	2506	Identificativo avvenimento del fornitore di dati (feed provider)

#### 14.13 TABELLA TIPI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE

Codice	Descrizione
2	È una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla
3	È un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente
4	È una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla in base al sistema giocato
5	È un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente in base al sistema giocato
6	È un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in multipla
7	È un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente nel caso in cui risultano validi un numero minimo di avvenimenti in multipla e in base al sistema giocato
10	È una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi

#### 14.14 TABELLA FASCIA IMPOSTA

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

**14.15 TABELLA CODICI RETE**

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

**14.16 TABELLA CODICI SISTEMI**

Codice	Descrizione
1	Singola
2	Doppia
3	3-pla
4	4-pla
5	5-pla
6	6-pla
7	7-pla
8	8-pla
9	9-pla
10	10-pla
11	11-pla
12	12-pla
13	13-pla
14	14-pla
15	15-pla
16	16-pla
17	17-pla
18	18-pla
19	19-pla
20	20-pla
21	21-pla
22	22-pla

23	23-pla
24	24-pla
25	25-pla
26	26-pla
27	27-pla
28	28-pla
29	29-pla
30	30-pla

#### 14.16 TABELLA CODICI TIPO AVVENIMENTO

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

#### 14.17 TABELLA CODICI TIPO ELEMENTO ANAGRAFICO

Codice	Descrizione
1	Squadra
2	Giocatore

#### 14.18 TABELLA DEI TIPI TAG

Codice	Descrizione
0	Client Fornitore del Servizio di Connettività
1	Terminale con operatore
2	Terminale self-service
5	Internet

10	Desktop tramite browser (Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo
50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

Codice	Descrizione
0	Client Fornitore del Servizio di Connettività
1	Terminale con operatore
2	Terminale self-service

3	Servizio telefonico con operatore
4	Servizio telefonico automatico
5	Internet
6	TV Interattiva
10	Internet - Desktop tramite browser (Android/Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Android / Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
43	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Blackberry
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo
50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
53	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Blackberry
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

**14.19 TABELLA DEI TIPI VINCITA**

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

**14.20 TABELLA TIPOLOGIE SCOMMESSE**

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

**14.21 TABELLA TIPOLOGIA BONUS**

Codice	Descrizione
1	Bonus con vincita integrale
2	Bonus con vincita ridotta
3	Bonus con vincita in bonus

**14.22 TABELLA STATI RICHIESTA ERRORE QUOTA**

Codice	Descrizione
1	Richiesta errore quota in elaborazione
2	Richiesta errore quota non riconosciuto
3	Richiesta errore quota riconosciuto
4	Richiesta errore quota improcedibile
5	Richiesta errore quota respinta

**14.23 TABELLA TIPOLOGIA CAMPO INFORMAZIONE AGGIUNTIVA**

Codice	Descrizione
1	Campo che identifica un elemento anagrafico

2	Campo che identifica un codice lista anagrafica
3	Campo che identifica un valore numerico
4	Campo che identifica un codice lista dinamica

**14.24 TABELLA TIPOLOGIA SEGNALAZIONE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA**

Codice	Descrizione
1	Tipo dato valore errato
2	Valore non compreso nei range minimo e massimo

**14.25 TABELLA TIPO DATO VALORE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA**

Codice	Descrizione
0	Intero
1	Intero espresso in centesimi
2	Decimale espresso in decimi
3	Decimale espresso in centesimi
4	Intero o decimale espresso in centesimi

**14.26 TABELLA TIPO COMPONENTE**

Codice	Descrizione componente
1	Piattaforma di gioco
3	Sistema di accettazione del gioco
4	Sistema di gioco

**14.27 TABELLA FAMIGLIE DI GIOCO**

Codice	Descrizione
0	Globale
1	Scommesse Sportive
2	Scommesse Ippiche in Agenzia
3	Scommesse Ippiche in Ricevitoria
4	Scommesse Sportive in Ricevitoria
5	Concorsi Pronostici
6	Giochi di Abilità

7	Giochi Numerici
8	Bingo
9	Lotterie Telematiche
10	Scosse Virtuali
11	Lotto

**14.28 TABELLA TIPO GIOCO DELLA FAMIGLIA DI GIOCO**

Codice Famiglia	Codice Gioco	Descrizione
0	0	Tutti i Giochi di tutte le Famiglie *
1	0	Scosse Sportive **
1	1	Scosse Sportive a Quota Fissa
1	2	Scosse Sportive a Quota Fissa con interazione diretta
2	0	Scosse Ippiche in Agenzia **
2	1	Scosse Ippiche in Agenzia al Totalizzatore
2	2	Scosse Ippiche in Agenzia a Quota Fissa
2	3	Scosse Ippiche in Agenzia Multipla a Riferimento
2	4	Scosse Ippiche in Agenzia Multipla al Totalizzatore
3	0	Scosse Ippiche in Ricevitoria **
3	1	Ippica Nazionale
3	2	Ippica Internazionale
3	3	V7
4	0	Scosse Sportive in Ricevitoria **
4	1	Big Match
4	2	Big Race Auto/Moto
4	3	Big Race Bici
4	4	Big Race Sci
4	5	Big Race Atletica
5	0	Concorsi Pronostici **
5	1	Totocalcio
5	2	Totogol
6	0	Giochi di Abilità **
6	1	Giochi di Carte a Torneo

6	2	Giochi di Sorte a Quota Fissa
6	3	Giochi di Carte Organizzati in Forma Diversa dal Torneo
7	0	Giochi Numerici **
7	1	SuperEnalotto
7	2	Win 4 Life
7	3	Superstar
7	4	Win 4 Life GOLD
7	5	Sivincetutto
7	6	WFL Vivalitalia
7	7	WFL Grattacieli
7	8	WFL Cassaforte
7	9	Eurojackpot
7	10	WFL Classico
7	11	6x36
7	12	Vincicasa
7	15	Vinci per la vita – Super Win 4 Life
8	0	Bingo **
8	1	Bingo a distanza
9	0	Lotterie telematiche **
9	1	Gratta e Vinci Online
9	2	Lotterie tradizionali
10	0	Scosse Virtuali **
10	1	Scosse Virtuali a Quota Fissa
11	0	Lotto**
11	1	Lotto
11	2	10 e Lotto
11	3	10 e Lotto Frequente
11	4	10 e Lotto Istantaneo
11	5	Million Day
11	6	Fai 3
11	7	Fai 4

\*La coppia Codice Famiglia 0 (zero) e Codice Gioco 0 (zero) vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi di tutte le famiglie.

\*\* Il Codice Gioco 0 (zero) di ciascuna famiglia vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi della famiglia.

**14.29** TABELLA FEED PROVIDER

Codice	Descrizione
0	Concessionario
1	Sportradar
2	Betgenius
3	Innprojekt
4	Betconstruct
5	Sporting Solutions
6	LSports
7	TXOdds
8	Oddsmatrix
9	WSF
10	OPTA
11	Kambi

**14.30** TABELLA CODICI DI RITORNO

Esito	Descrizione
<b>Generici</b>	
1024	Esito ok
1500	Errore generico del sistema
1510	Richiesta rifiutata
1511	Client non identificato
1512	Fornitore del Servizio di Connettività non identificato
1513	Concessionario non identificato
1514	Punto vendita non identificato
1515	Tipo terminale non identificato
1516	Informazione non presente
1517	Servizio chiuso
1518	Errore formale dei dati
1519	Tipo gioco non valido
1520	Firma non valida

1521	Attributo obbligatorio non presente
1522	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1530	Dati non elaborati
1540	Numero massimo di tag superato
1541	Dimensione del body di risposta eccedente il limite massimo del protocollo
1542	FSC CFS non autorizzato
1543	Messaggio non collaudato
1544	Attributo esteso non collaudato
1545	Errore applicazione regolamento
7000	Messaggio non conforme con versione header
7001	Versione header non compatibile con fsc o cfs
7002	Saldo conto non valido
7003	Saldo conto non valido – versione header non compatibile
7004	Ip vendita giocatore non valido
7005	Ip vendita giocatore non valido versione header
7006	Mod_legacy non valido
7007	Mod_legacy non valido – versione header non compatibile
7008	Concessionario dell'header e del conto non congruenti
7009	Conto non esistente
7010	Conto non giocabile
7011	Conto di pagamento incongruente a quello di vendita
7012	Dati componenti non conformi
<b>Palinsesto</b>	
2000	Palinsesto non presente
2001	Avvenimento non presente
2002	Scommessa non presente
2003	Lista esiti non presente
2004	Variazione inesistente
2005	Modello scommessa a quota fissa non esistente
2006	Disciplina non esistente
2007	Manifestazione non esistente
2008	Esito non presente
2009	Squadra/giocatore non presente
2010	Scommessa senza informazione aggiuntiva
2011	Errore concessionario acquisizione avvenimento
<b>Vendita</b>	

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	Identificativa giocata non univoco
3010	Orario di chiusura superato
3011	Errore informazione aggiuntiva
3012	Maggiorazione della vincita non valida
3013	Numero righe scommesse non valide
3014	Sistema non valido
3015	Pricing non corretto
3016	Scommesse duplicate
3017	Esiti duplicati
3018	Importo vincita non valido
3019	Sistemi duplicati
3020	AE CONTO_2 incongruente
3021	Scommessa non autorizzata
3022	Disciplina o manifestazione non autorizzate
3024	Scommesse biglietto rimborsabili – data non valida
3025	Scommesse biglietto rimborsabili – scommesse non presenti nel biglietto
3026	Scommesse biglietto rimborsabili – tipo operazione eliminazione ma nessuna riga pre-esistente
3027	Scommesse biglietto rimborsabili – tipo operazione inserimento ma righe pre-esistenti
3028	Scommesse biglietto rimborsabili – tipo operazione modifica ma nessuna riga pre-esistente
3029	Informazione quota non valido
3030	Bonus non valido
3031	Soglia bonus superata
3032	Bonus non valido – versione header non compatibile
3033	Prezzo del biglietto non valido per conto di persona giuridica in ambiente di esercizio

<b>Annullato</b>	
4000	Biglietto non annullabile
4001	Biglietto non annullabile - per Timeout
4002	Biglietto non annullabile - già annullato
4003	Biglietto non trovato
4004	Biglietto non annullabile - gioco a distanza
4005	4005 Biglietto non annullabile – cashout
<b>Pagamento</b>	
5000	Biglietto non vincente o non trovato
5001	Biglietto non pagabile
5002	Biglietto non pagabile – risulta pagato
5003	Biglietto non pagabile – mancano risultati ufficiali
5004	Biglietto non pagabile – risulta annullato
5005	Biglietto non pagabile – risulta prescritto
5006	Pagamenti sospesi
5007	Concessionario diverso da quello di vendita
5008	Storno/rettifica non effettuabile
5010	Cashout non valido
5011	Cashout non valido – scommesse in risultati ufficiali
5012	Cashout non valido – prezzo o importo errato
5013	Cashout non valido – risulta pagato/pagabile o annullato
5015	Cashout non applicato al biglietto
5016	Biglietto non pagabile – pagato con Cashout
5017	Storno/Rettifica non effettuabile – pagato con Cashout
5018	Storno/rettifica non effettuabile – scommesse rimborsabili
5019	Cashout non valido – biglietto con bonus
5020	Cashout sospeso per riconoscimento errore quota
5021	Pagamento sospeso per riconoscimento errore quota
5022	Storno/Rettifica non effettuabile per riconoscimento errore quota
<b>Gestione avvenimento</b>	
6007	Risultati ufficiali incompleti
6008	Rimborso orario non valido
6009	Avvenimento non modificabile
6013	Esito non modificabile
6017	Errore informazione aggiuntiva
6018	Data di svolgimento non valida
6020	Errore esiti dinamici

6022	Avvenimento già creato
6023	Stato avvenimento non valido
6025	Stato scommessa non valido
6029	Risultati ufficiali non modificabili
6031	Cambio data temporaneamente non consentito
6032	Errore lista anagrafica
6033	Avvenimento non refertabile
6034	Lista dinamica già presente
6035	Esito non esistente
6036	Stato esito non valido
6037	Risultati ufficiali – posizione non valida