



# **Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**

## **Protocollo**

**per le**

## **Scommesse su Eventi Simulati**

**Elenco revisioni**

<b>Versione 1.5</b>	<b>21-07-2016</b>
5.4	Modificato il cod_eve con codice e relativa descrizione
5.7	Creato il messaggio Apertura multi-evento
5.8	Creato il messaggio Apertura torneo
5.9	Creato il messaggio ins_eve_sco_torneo
6.1	Modificato il cod_eve con codice e relativa descrizione Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var (1112)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_2 (1133)' Aggiunto l'attributo esteso "Bonus_fasce (1135)'
6.3	Modificato il cod_eve con codice e relativa descrizione Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var (1112)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_2 (1133)' Aggiunto l'attributo esteso "Bonus_fasce (1135)'
6.4	Creato il messaggio Annullo Biglietto
6.5	Creato il messaggio Vendita giocata sistemistica
6.6	Creato il messaggio Informazione biglietto giocata sistemistica
7.5	Creato il messaggio Totale Biglietti giornaliero_2
8.1	Modificato il nome del messaggio e relativi nomi e descrizioni degli attributi contenuti nel messaggio.
10.6	Creato l'attributo esteso 'Bonus_perc_var (1112)'
10.7	Creato l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_2 (1133)'
10.8	Creato l'attributo esteso 'Bonus_fasce (1135)'
10.9	Creato l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_sistema (1118)'
10.10	Creato l'attributo esteso 'Bonus_fasce_sistema (1136)'
11.2	Modificato il nome della tabella
11.3	Aggiunto lo stato "2- Annullato" Aggiunto lo stato "4 - Pagato e Rimborsato" Aggiunto lo stato "12 - Pagabile e Rimborsabile" Aggiunto lo stato "18 - Pagabile e Rimborsabile - Prescritto"
11.4	Aggiunto la causale "2 Biglietti Annullati" Aggiunto la causale "5 Biglietti rimborsabile e vincenti (vincita)"

	Aggiunto la causale "6 Biglietti rimborsabili e vincenti (rimborso)" Aggiunto la causale "9 Biglietti rimborsabile e vincenti prescritti (vincita)" Aggiunto la causale "10 Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti (rimborso)"
11.7	Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var (1112)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_2 (1133)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_fasce (1135)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_perc_var_sistema (1118)' Aggiunto l'attributo esteso 'Bonus_fasce_sistema (1136)'
11.9	Crea la tabella codice sistemi
11.10	Modificato il codice di errore 2001 "Evento, multi-evento, torneo non identificato" Modificato il codice di errore 2017 "Evento, multi-evento, torneo non chiuso" Creato il codice di errore 2028 "Evento già presente in multi-evento" Creato il codice di errore 2029 "Evento già presente in un torneo" Creato il codice di errore 2030 "Evento turno precedente non in risultati ufficiali" Modificato il codice di errore 3001 "Evento, multi-evento, torneo non giocabile" Creato il codice di errore 3012 "Bonus non valido" Creato il codice di errore 3013 "Superato il limite massimo dell' RTP con Bonus" Creato il codice di errore 3014 "Sistema non valido" Creato il codice di errore 3015 "Multipla tra eventi, multi-eventi e tornei non ammessa" Creato il codice di errore 3016 "Scommesse duplicate" Creato il codice di errore 3017 "Sistemi duplicati" Creato il codice di errore 3018 "Pricing non corretto" Creato il codice di errore 4000 'Biglietto non annullabile' Creato il codice di errore 4001 'Biglietto non annullabile – per Timeout' Creato il codice di errore 4002 'Biglietto non annullabile – già annullato' Creato il codice di errore 4003 'Biglietto non trovato' Creato il codice di errore 4004 'Biglietto non annullabile – gioco a distanza' Creato il codice di errore 5007 'Biglietto non pagabile –risulta annullato'

<b>Versione 1.4</b>	<b>16-06-2014</b>
5.6	Crea il messaggio Inserimento concessionario su palinsesto esistente
8	Crea il Servizio Informazione FSC
8.1	Crea il messaggio Elenco eventi aperti o chiusi
8.2	Crea il messaggio Richiesta numeri pseudo casuali
8.3	Crea il messaggio Elenco concessionari abilitati
11.9	Crea il codice di errore 1541 'Data richiesta non valida'

	Creato il codice di errore 2025 'Concessionario già associato ad un palinsesto della stessa disciplina' Creato il codice di errore 2026 'Concessionario già associato al palinsesto indicato' Creato il codice di errore 2027 'Data del palinsesto diversa dalla data della richiesta'
--	--

<b>Versione 1.3</b>	<b>19-09-2013</b>
5.1	Aggiunto il codice di errore 2023.
5.2	Aggiunto il codice di errore 2023.
5.3	Eliminati i codici di errore 2002 e 2008 per il messaggio 'Richiesta Estrazione'.
5.4	Eliminato il codice di errore 2008 per il messaggio 'Risultati Ufficiali'. Modificata la descrizione. Aggiunto il codice di errore 2024.
5.5	Eliminato il codice di errore 2008 per il messaggio 'Annulla Evento Virtuale'.
6.1	Aggiunto il codice di errore 2023.
6.2	Modificata la descrizione.
7.1	Eliminato il campo 'aliq'.
10.9	Creato il codice di errore 3011 'Superato orario vendita consentito'. Creato il codice di errore 2023 'Piattaforma bloccata'. Creato il codice di errore 2024 'Risultati ufficiali diversi da quelli del totalizzatore nazionale'

<b>Versione 1.2</b>	<b>19-11-2012</b>
5.2	Eliminato il codice di errore 2014 'Assenza scommesse con esiti'.
5.2	Il valore delle variabili a livello di evento, scommessa ed esito viene portato da decimillesimi a milionesimi. Il valore del peso viene portato da decimillesimi a milionesimi.
7.1	Modificato il tipo del campo 'a.c.imp' del messaggio di rendiconto da uint ad int
10.4	Modificate le causali di rendiconto 27 e 28 in 7 e 8.
10.9	Creato il codice di errore 2021 'numero esiti non valido'.
10.9	Creato il codice di errore 2022 'numero di numeri random errato'.

10.9

Creato il codice di errore 3010 'AE CONTO\_2 incongruente'.

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>9</b>
<b>1. ENTITÀ COINVOLTE</b>	<b>10</b>
<b>2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO</b>	<b>11</b>
<b>3. CONVENZIONI DI CODIFICA</b>	<b>13</b>
<b>4. STRUTTURA DEI MESSAGGI</b>	<b>16</b>
4.1    HEADER	17
4.2    BODY	19
4.3    FIRMA DIGITALE	20
<b>5. SERVIZIO DI GESTIONE PALINSESTI</b>	<b>21</b>
5.1    PALINSESTO	22
5.2    APERTURA EVENTO VIRTUALE	24
5.3    RICHIESTA ESTRAZIONE	27
5.4    RISULTATI UFFICIALI	29
5.5    ANNULLO EVENTO VIRTUALE	32
5.6    INSERIMENTO CONCESSIONARI SU PALINSESTO ESISTENTE	34
5.7    APERTURA MULTI-EVENTO	36
5.8    APERTURA TORNEO	38
5.9    INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO	40

<b>6. SERVIZIO VENDITA</b>	<b>42</b>
6.1 VENDITA	43
6.2 PAGAMENTO/RIMBORSO	45
6.3 INFORMAZIONE BIGLIETTO	47
6.4 ANNULLO BIGLIETTO	49
6.5 VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	51
6.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	54
<b>7. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO</b>	<b>57</b>
7.1 RENDICONTO GIORNALIERO	58
7.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI	60
7.3 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	62
7.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	64
7.5 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO_2	66
<b>8. SERVIZIO INFORMAZIONI FSC</b>	<b>68</b>
8.1 ELENCO EVENTI, MULTI-EVENTI, TORNEI APERTI O CHIUSI	69
8.2 RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI	71
8.3 ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI	73
<b>9. GESTIONE FIRMA DIGITALE</b>	<b>75</b>
9.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	76
<b>10. ATTRIBUTI ESTESI</b>	<b>78</b>
10.1 TIME_STAMP.UTC (1200) DATA ORA UTC	79
10.2 ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA	80

10.3	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	81
10.4	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	82
10.5	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	83
10.6	BONUS_PERC_VAR (1112) BONUS VARIABILE	84
10.7	BONUS_PERC_VAR_2 (1133) BONUS VARIABILE	86
10.8	BONUS_FASCE (1135) BONUS A FASCE	87
10.9	BONUS_PERC_VAR_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA	88
10.10	BONUS FASCE SISTEMA (1136) BONUS A FASCE SISTEMA	90
<b>11.</b>	<b>APPENDICI</b>	<b>91</b>
11.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	91
11.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN EVENTO, MULTI-EVENTO, TORNEO VIRTUALE	91
11.3	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	92
11.4	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	92
11.5	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	93
11.6	TABELLA TIPO CONTO	94
11.7	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	94
11.8	TABELLA CODICI RETE	94
11.9	TABELLA CODICI SISTEMI	95
11.10	TABELLA CODICI DI RITORNO	95



## **INTRODUZIONE**

Il PSV è un protocollo applicativo per la gestione delle scommesse a quota fissa su eventi virtuali.

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 (ADM), i fornitori del servizio di connettività, i concessionari e il Totalizzatore nazionale gestito, per conto di ADM, dalla Sogei spa.

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

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

## 2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

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

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

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

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

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

Questa regola consente di ottenere l’allineamento applicativo ovvero:

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

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

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

### 3. CONVENZIONI DI CODIFICA

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

Tipo	Descrizione
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)
uchar	Numero di 8 bit senza segno
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)
ushort	Numero di 16 bit senza segno
Int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)
uint	Numero di 32 bit senza segno
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)
ulong	Numero di 64 bit senza segno
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta
string	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>uchar</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore. La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1
lstring	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>ushort</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore (vettori più grandi di 256). La rappresentazione/codifica dei caratteri è secondo lo standard ISO/IEC 8859-1
datetime_utc	Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte)

	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
	ushort	Anno
	uchar	Mese ( da 1 a 12)
	uchar	Giorno(da 1 a 31)
	uchar	Ora (da 0 a 23)
	uchar	Minuti (da 0 a 59)
	uchar	Secondi(da 0 a 59)

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

Esempi:

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

long[4] indica un vettore di 4 long;

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

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

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

#### 4. STRUTTURA DEI MESSAGGI

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

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

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

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

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

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



#### 4.1 HEADER

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

Campo	Tipo	Descrizione
versione	uchar	Versione protocollo. Attualmente è 2
id_fsc	ushort	Identificativo del fornitore del servizio di connettività
id_cn	uint	Identificativo del concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_pvend	uint	Numero identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_tag	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente).
tipo_tag	uchar	Tipo TAG secondo la seguente codifica: 0 Client fornitore del servizio di connettività 1 Terminale con operatore 2 Terminale self-service 3 Servizio telefonico con operatore 4 Servizio telefonico automatico 5 Internet 6 TV Interattiva
lung_body	ushort	Lunghezza del <i>body</i>
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli <i>attributi estesi</i>
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione
id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio
liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri

**NOTA:**

Il Campo TAG identifica il codice del terminale all'interno del punto vendita. Per un corretto utilizzo del campo TAG si devono distinguere i terminali fisici (TIPO\_TAG 1, 2) e virtuali (TIPO\_TAG 3, 4, 5, 6). Un'ulteriore distinzione va fatta per il TIPO\_TAG 0.

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

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

*Terminali Virtuali (TIPO\_TAG 3, 4, 5, 6)*

Sono i terminali virtuali utilizzati nel cosiddetto "gioco a distanza". In questa tipologia di gioco il TAG non identifica un terminale fisico, ma individua un generico processo, utilizzato dal sistema client, per eseguire una transazione PSV 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 PSV di sua competenza: palinsesti, rendiconto contabile, firma digitale. Il sistema del fornitore di servizi dovrebbe utilizzare uno o due terminali al massimo per servizio. Limite massimo TAG utilizzabili = 30

## 4.2 BODY

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

Tabella dei servizi:

Servizio	Descrizione
9000	Servizio di gestione palinsesti
9100	Servizio di vendita
9200	Servizio rendiconto
9300	Servizio Firma digitale
9400	Servizio informazioni FSC

### 4.3 FIRMA DIGITALE

Per verificare l'origine e l'integrità di un messaggio il PSV, 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 GESTIONE PALINSESTI**

Il servizio di gestione del palinsesto permette al FSC, per conto di uno o più CN, di creare e gestire il proprio palinsesto.

Il palinsesto è un programma giornaliero disposto da uno o più CN che utilizzano la medesima piattaforma di gioco virtuale e contenente eventi virtuali della medesima disciplina. Ogni palinsesto è contraddistinto da un codice univoco.

Il codice palinsesto è composto da due numeri per l'anno, 3 numeri per l'FSC e 5 numeri per il progressivo all'interno dell'anno e dell'FSC.

Per esempio il primo palinsesto assegnato nell'anno 2012 all'FSC 999 è 1299900001 ovvero nel protocollo viaggerà come 000000004D7AE661.

Per potere accettare gioco su un determinato evento virtuale è necessario che tale evento e le sue principali caratteristiche siano dichiarate dal FSC al TN. Il TN codifica l'evento virtuale in modo univoco all'interno del palinsesto.

Il FSC richiede i numeri pseudo casuali per la determinazione del risultato ufficiale dell'evento virtuale al TN, fornendo tutti i dati necessari. Contestualmente a questa richiesta il TN chiude l'accettazione delle scommesse sull'evento virtuale.

Successivamente allo svolgimento dell'evento virtuale il FSC fornirà al TN i risultati ufficiali elaborati.

## 5.1 PALINSESTO

Client abilitato                   **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio               **9000**  
 header.id\_messaggio           **1**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere il codice del palinsesto che intende aprire sul TN.

Un palinsesto può essere aperto al massimo con un giorno di anticipo rispetto alla data di richiesta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
disciplina	ushort	Codice della disciplina del palinsesto
anno	ushort	Anno del palinsesto
mese	uchar	Mese del palinsesto
giorno	uchar	Giorno del palinsesto
n_conc	ushort	Numero di concessionari che aderiscono al palinsesto (zero indica tutti i concessionari dell'FSC)
conc	uint	Codice concessionario (se tutti il campo non è presente)

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1513** - Concessionario non identificato
- **2006** - Disciplina non identificata
- **2007** - Un Palinsesto della disciplina indicata risulta già codificato per la giornata attuale
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2009** - Piattaforma senza concessionari abilitati
- **2023** - Piattaforma bloccata

## 5.2 APERTURA EVENTO VIRTUALE

Client abilitati                   **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio           **9000**  
 header.id\_messaggio       **2**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere un codice univoco per l'identificazione di un evento virtuale all'interno del palinsesto e contestualmente di aprire l'accettazione delle giocate su di esso.

Un evento virtuale può essere aperto al massimo con quattro ore di anticipo rispetto all'orario di richiesta.

Le parti "Esito" e "Dati Esito" del messaggio di richiesta devono essere inviate solo per le scommesse pivot, nel caso che la piattaforma virtuale le utilizzi.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
descr_eve	string	Descrizione dell'evento virtuale
data_ora_eve	datetime_utc	Data svolgimento dell'evento virtuale
n_var	uchar	Numero di elementi 'Dati Evento' che seguono. Vale 0 se i dati non sono significativi
<b>Dati Evento</b>		
cod_var	uchar	Codice della variabile
valore	uint	Valore della variabile espressa in milionesimi
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_var	uchar	Numero di elementi 'Dati Scommessa' che seguono. Vale 0 se i dati non sono significativi



<b>Dati Scommessa</b>		
cod_var	uchar	Codice della variabile
valore	uint	Valore della variabile espressa in milionesimi
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono. Vale 0 se i dati non sono significativi per la tipologia di scommessa
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice dell'esito
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi
n_var	uchar	Numero di elementi 'Dati Esito' che seguono. Vale 0 se i dati non sono significativi
<b>Dati Esito</b>		
cod_var	uchar	Codice della variabile
valore	uint	Valore della variabile espressa in milionesimi

attributo estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cod_eve	ushort	Codice assegnato all'evento virtuale

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2011** - Data evento diversa dalla data palinsesto
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2013** - Numero massimo eventi giornaliero superato
- **2015** - Variabili errate
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **3004** - Quota dichiarata errata

### 5.3 RICHIESTA ESTRAZIONE

Client abilitati                   **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio           **9000**  
 header.id\_messaggio       **3**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un FSC di richiedere al TN i numeri pseudo casuali necessari per la determinazione del risultato ufficiale dell'evento virtuale. Contestualmente a tale richiesta il TN chiude l'accettazione delle giocate sull'evento virtuale.

**Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa. Vale 0 se i numeri random non sono legati ad una particolare scommessa
n_random	uchar	Numero di numeri random

attributo estesi:

- [IP RISP](#)                   Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Dati Scommessa' che seguono
<b>Dati Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa. Vale 0 se i numeri random non sono legati ad una particolare scommessa
n_random	uchar	Numero di elementi 'Dati Random' che seguono
<b>Dati Random</b>		
ordine	uchar	Ordine dei numeri random
random	int	Numero random estratto

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2001** - Evento non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2016** - Evento non aperto
- **2018** - Numero scommesse diverso da quello atteso
- **2022** - Numero di numeri random errato

## 5.4 RISULTATI UFFICIALI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9000**  
 header.id\_messaggio **4**

### Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di comunicare al TN i risultati ufficiali elaborati per un determinato evento virtuale, multi-evento o torneo. Per le scommesse plurime non in ordine i risultati ufficiali devono essere gli stessi delle rispettive plurime in ordine.

Dato che sia l'evento che il multi-evento e torneo sono identificati da un codice numerico all'interno di un palinsesto di appartenenza, nel protocollo, ove necessario, si utilizza un unico campo numerico per identificarli.

In caso di difformità tra i risultati ufficiali comunicati dal sistema di gioco virtuale e quelli calcolati dal totalizzatore nazionale (codice esito 2024) i pagamenti sull'evento virtuale, multi-evento o torneo sono sospesi.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, multi-evento o torneo
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Dati Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero degli esiti che determina il risultato ufficiali indicati rispettivamente nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) 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 seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2001** - Evento non identificato
- **2003** - Esito non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2017** - Evento non chiuso
- **2018** - Numero scommesse diverso da quello atteso
- **2019** - Numero esiti diverso da quello atteso
- **2024** - Risultati ufficiali diversi da quelli del totalizzatore nazionale

## 5.5 ANNULLO EVENTO VIRTUALE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9000**  
 header.id\_messaggio **5**

### Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di annullare un evento virtuale precedentemente aperto a causa di malfunzionamenti al sistema.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale

Attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) 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 seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2001** - Evento non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2016** - Evento non aperto



**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 seguono informazioni della richiesta
- **1513** - Concessionario non identificato
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2025** - Concessionario già associato ad un palinsesto della stessa disciplina
- **2026** - Concessionario già associato al palinsesto indicato
- **2027** - Data del palinsesto diversa dalla data della richiesta

## 5.7 APERTURA MULTI-EVENTO

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9000**  
 header.id\_messaggio **7**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere un codice univoco per l'identificazione di un multi-evento all'interno del palinsesto e contestualmente di aprire l'accettazione delle giocate su di esso.

Un multi-evento è un insieme di più eventi virtuali contemporanei della stessa disciplina. Un multi-evento è composto da un massimo di 10 eventi virtuali.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
descr_multi_eve	string	Descrizione del multi-evento
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
<b>Evento</b>		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del multi-evento
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice dell'esito
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi

attributo estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cod_multi_eve	ushort	Codice assegnato al multi-evento

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2016** - Evento non aperto
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2028** - Evento già presente in multi-evento
- **3004** - Quota dichiarata errata

## 5.8 APERTURA TORNEO

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9000**  
 header.id\_messaggio **8**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere un codice univoco per l'identificazione di un torneo all'interno del palinsesto e contestualmente di aprire l'accettazione delle giocate su di esso.

Un torneo si compone di vari turni, ed ogni turno è composto da un insieme di più eventi virtuali. Con questo messaggio vengono indicati i codici degli eventi virtuali che compongono il primo turno del torneo che si vuole aprire e la loro posizione.

Per indicare gli eventi virtuali dei restanti turni si dovrà utilizzare il messaggio [Inserimento eventi e scommesse in un torneo.](#)

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
descr_torneo	string	Descrizione del torneo
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
<b>Evento</b>		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del turno.
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
<b>Esito</b>		

esito	uchar	Codice dell'esito
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi

attributo estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cod_torneo	ushort	Codice assegnato al torneo

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2016** - Evento non aperto
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2029** - Evento già presente in un torneo
- **3004** - Quota dichiarata errata

## 5.9 INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9000**  
 header.id\_messaggio **9**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di comunicare per un torneo già aperto gli eventi virtuali e scommesse relative ad un turno specifico successivo alla fase di apertura.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_torneo	ushort	Codice del torneo
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
<b>Evento</b>		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del torneo (come da allegato tecnico).
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
<b>Esito</b>		
esito	uchar	Codice dell'esito; ovvero la posizione nel turno di apertura del torneo (come da allegato tecnico).
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi



attributo estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2016** - Evento non aperto
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2029** - Evento già presente in un torneo
- **2030** - Evento del turno precedente non in risultati ufficiali
- **3004** - Quota dichiarata errata

## **6. SERVIZIO VENDITA**

Questo servizio consente ai concessionari tramite i loro clienti di vendere, pagare e rimborsare scommesse a quota fissa su eventi virtuali.

## 6.1 VENDITA

Client abilitato                   **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio           **9100**  
 header.id\_messaggio       **1**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un terminale di un punto vendita di vendere scommesse a quota fissa, singole o multiple, su eventi virtuali, multi-eventi o tornei.

Dato che sia l'evento che il multi-evento e torneo sono identificati da un codice numerico all'interno di un palinsesto di appartenenza, nel protocollo, ove necessario, si utilizza un unico campo numerico per identificarli.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono (max 20)
<b>Dettaglio delle scommesse</b>		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, multi-evento o torneo
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
n_esiti	uchar	Numero degli esiti necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                                   Facoltativo
- [ID\\_GIOCATO](#)                               Obbligatorio

- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS\\_PERC\\_VAR](#) Facoltativo
- [BONUS\\_PERC\\_VAR\\_2](#) Facoltativo
- [BONUS\\_FASCE](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** - Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID\\_GIOCATA](#), [FIRMA\\_DIG01](#), [CONTO\\_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** - Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- **1523** - Errore conto
- **2023** - Piattaforma bloccata
- Vedere [Tabella codici di ritorno – Vendita](#)

## 6.2 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato                   **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio               **9100**  
 header.id\_messaggio           **2**

### Descrizione:

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

In caso di difformità tra i risultati ufficiali comunicati dal sistema di gioco virtuale e quelli calcolati dal totalizzatore nazionale i pagamenti sull'evento virtuale sono sospesi.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo effettivo da pagare e/o rimborsare

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	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)
- **1523** - Errore conto
- Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

### 6.3 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato                   **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio               **9100**  
 header.id\_messaggio           **3**

**Descrizione:**

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

Dato che sia l'evento che il multi-evento e torneo sono identificati da un codice numerico all'interno di un palinsesto di appartenenza, nel protocollo, ove necessario, si utilizza un unico campo numerico per identificarli.

**Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	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	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, multi-evento o torneo
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
n_esiti	uchar	Numero degli esiti necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [ID\\_GIOCATO](#)                      Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#)                        Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP\\_RISP](#)                         Facoltativo
- [TIME\\_STAMP.UTC](#)                Obbligatorio
- [BONUS\\_PERC\\_VAR](#)                Facoltativo
- [BONUS\\_PERC\\_VAR\\_2](#)              Facoltativo
- [BONUS\\_FASCE](#)                    Facoltativo

codici di ritorno:

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



## 6.4 ANNULLO BIGLIETTO

Client abilitato                   **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio               **9100**  
 header.id\_messaggio           **4**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di annullare un biglietto già emesso.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo annullato(in centesimi)

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del rimborso
- **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 è presente l' attributo esteso obbligatorio [FIRMA\\_DIG01](#)
- **2023** - Piattaforma bloccata
- Vedere [Tabella codici di ritorno – Annullato](#)

## 6.5 VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio **9100**  
 header.id\_messaggio **5**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un terminale di un punto vendita di vendere giocate sistemistiche (o sistemi) a quota fissa su eventi virtuali. 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_eve_base	uchar	Numero di eventi base giocati nei sistemi (max 10)
<b>Evento base</b>		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
fissa	uchar	Indica se l'evento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'evento non è fisso e 1 se l'evento è fisso
n_scom	uchar	Numero scommesse
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_sel	uchar	Numero selezioni. Nel caso di scommesse singole la selezione si riferisce ad o uno più

		esiti. Nel caso di scommesse plurime si riferisce ad una o più combinazioni.
<b>Selezione</b>		
quota	uint	Quota associata alla selezione di uno o più esiti espressa in centesimi
flag_bonus	uchar	Indica se la selezione partecipa al bonus. Vale 0 se non partecipa al bonus, vale 1 se partecipa al bonus.
n_esiti_sel	uchar	Numero degli esiti della selezione necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine.
<b>Esiti Selezionati</b>		
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [ID\\_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS\\_PERC\\_VAR\\_SISTEMA](#) Facoltativo
- [BONUS\\_FASCE\\_SISTEMA](#) Facoltativo

La lunghezza del body nel messaggio di richiesta non può superare i 1500 byte.

Il numero massimo di multiple sviluppate da un biglietto è pari a 512.

Il codice del sistema giocato rappresenta il numero di eventi presenti nelle scommesse multiple generate dal sistema stesso. Se ad esempio viene giocato il sistema di codice 3 (3-pla), vengono sviluppate tutte le triplete su un numero minimo di eventi base pari a 3.

Il campo flag\_bonus risulta significativo qualora venga applicato uno tra i possibili bonus delle giocate sistemistiche. Per il significato e l'utilizzo del campo flag\_bonus si rimanda alla definizione dei bonus applicabili sulle giocate sistemistiche.

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** - Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID\\_GIOCATO](#), [FIRMA\\_DIG01](#), [CONTO\\_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** - Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- **1523** - Errore conto
- **2023** - Piattaforma bloccata
- Vedere [Tabella codici di ritorno – Vendita](#)

## 6.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato                   **FSC,CN,PVEND,TAG**  
 header.id\_servizio               **9100**  
 header.id\_messaggio           **6**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                   Facoltativo

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	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_eve_base	uchar	Numero di eventi base giocati nei sistemi (max 10)
<b>Evento base</b>		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
fissa	uchar	Indica se l'evento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'evento non è fisso e 1 se l'evento è fisso
n_scom	uchar	Numero scommesse
<b>Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_sel	uchar	Numero selezioni. Nel caso di scommesse singole la selezione si riferisce ad o uno più esiti. Nel caso di scommesse plurime si riferisce ad una o più combinazioni.
<b>Selezione</b>		
quota	uint	Quota associata alla selezione di uno o più esiti espressa in centesimi
flag_bonus	uchar	Indica se la selezione partecipa al bonus. Vale 0 se non partecipa al bonus, vale 1 se partecipa al bonus.
n_esiti_sel	uchar	Numero degli esiti della selezione necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine.
<b>Esiti Selezionati</b>		
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [ID\\_GIOCATO](#) Obbligatorio
- [TIME\\_STAMP\\_UTC](#) Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [BONUS\\_PERC\\_VAR\\_SISTEMA](#) Facoltativo
- [BONUS\\_FASCE\\_SISTEMA](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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



## **7. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO**

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

## 7.1 RENDICONTO GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9200**  
 header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo.
Cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
n_caus	uchar	Specifica quanti sono gli elementi 'Causale di Rendiconto' che seguono
<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)

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                      Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

## 7.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9200**  
 header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 20 biglietti alla volta

### Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese
giorno	uchar	Giorno
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
<b>Dettaglio Biglietto</b>		
id_ticket	bit[48]	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	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
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

### 7.3 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9200**  
 header.id\_messaggio **3**

**Descrizione:**

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

Non è consentito richiedere più di 180 biglietti alla volta.

**Richiesta:**

body:

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

Attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
<b>Biglietti</b>		
id_ticket	bit[48]	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
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

#### 7.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9200**  
 header.id\_messaggio **4**

**Descrizione:**

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

**Richiesta:**

body:

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

Attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo



**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

## 7.5 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO\_2

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9200**  
 header.id\_messaggio **5**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

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

Attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

## **8. SERVIZIO INFORMAZIONI FSC**

Questo servizio consente al Fornitore del Servizio di Connettività di richiedere informazioni per la gestione del palinsesto.

## 8.1 ELENCO EVENTI, MULTI-EVENTI, TORNEI APERTI O CHIUSI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9400**  
 header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di richiedere i codici degli eventi, dei multi-eventi e dei tornei lasciati nello stato aperto o chiuso (vedere [Tabella degli stati di un evento, multi-evento, torneo](#)).

La richiesta avrà esito positivo se:

- La data richiesta è antecedente alla data di invio del messaggio
- Il TN non ha calcolato i dati contabili per la data richiesta

Non è consentito richiedere più di 100 elementi alla volta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
inizio	ushort	Posizione dell'elemento iniziale nell'elenco richiesto(da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione dell'elemento finale nell'elenco richiesto(da 1 a 65535)

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_elem	uchar	Numero di elementi
<b>Elementi</b>		
cod_pal	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo
stato	uchar	Stato dell'evento virtuale (vedere <a href="#">Tabella degli stati di un evento, multi-evento, torneo</a> )

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)                      Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1518** – Errore formale dei dati
- **1541** – Data richiesta non valida
- **2008** – Piattaforma non identificata

## 8.2 RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9400**  
 header.id\_messaggio **2**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di richiedere i numeri pseudo casuali già inviati dal TN. L'evento deve essere nello stato chiuso e avere una data antecedente alla data di richiesta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Dati Scommessa' che seguono
<b>Dati Scommessa</b>		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa. Vale 0 se i numeri random non sono legati ad una particolare scommessa
n_random	uchar	Numero di elementi 'Dati Random' che seguono
<b>Dati Random</b>		
ordine	uchar	Ordine dei numeri random
random	int	Numero random estratto

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente
- **1541** – Data richiesta non valida
- **2000** – Palinsesto non identificato
- **2001** – Evento non identificato
- **2010** – Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2017** – Evento non chiuso



### 8.3 ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
header.id\_servizio **9400**  
header.id\_messaggio **3**

#### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di richiedere l'elenco dei concessionari abilitati a cui offre il servizio.

#### Richiesta:

header.lung\_body 0

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_conc	ushort	Numero dei concessionari abilitati
<b>Dati concessionario</b>		
conc	uint	Codice concessionario

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1516** – Informazione non presente

## **9. GESTIONE FIRMA DIGITALE**

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

## 9.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**  
 header.id\_servizio **9300**  
 header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
chiave_pub	Istring	Chiave pubblica del CN

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

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

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Scambio di chiavi avvenuta
- **1520** – Firma non valida
- **1521** – Richiesta scambio chiavi pubbliche nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA\\_DIG01](#))

## 10. ATTRIBUTI ESTESI

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

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

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

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

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

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

### 10.1 TIME\_STAMP\_UTC (1200) DATA ORA UTC

Questo attributo esteso è inviato da un server al client nei messaggio di risposta di tutte quelle transazioni in cui il client ha necessità di conoscere l'esatto momento in cui il server ha processato la richiesta. Questo timestamp è specificato nel Time Zone UTC (Universal Time Coordinated).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME\_STAMP\_UTC**

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

**10.2 ID\_GIOCATATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATATA**

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

Mnemonico: **ID\_GIOCATATA**

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



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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **IP\_RISP**

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

#### 10.4 FIRMA\_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE

Questo attributo esteso è inviato come firma del messaggio.

Definizione algoritmo:

- hashing MD5
- Chiave Pubblica/Privata RSA 256 bit con un padding di tipo RSA\_PKCS1\_PADDING

Mnemonico: **FIRMA\_DIG01**

Campo		Valore	
Id		1093	
Lung		44	
Dati	firma	uchar[44]	Firma digitale. Codificato base 64

### 10.5 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:

Mnemonic: **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

## 10.6 BONUS\_PERC\_VAR (1112) BONUS VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita. . Il campo bonus 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 il bonus possa essere applicato ed è utilizzato per ricavare quante volte applicare il bonus.

Tale bonus può essere applicato anche nel caso in cui il biglietto giocato sia composto da multi-eventi o tornei, in questo caso l'evento prenderà il significato di multi-evento o torneo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonicico: **BONUS\_PERC\_VAR**

Campo		Valore	
Id		1112	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 2
	min_eve	ushort	Numero minimo di eventi in multipla per applicare il Bonus
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

Esempi di utilizzo:

Il biglietto venduto è una multipla di 5 avvenimenti, ciascuno con quota 2,00.  
La quota finale senza bonus è pari a

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

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

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

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

La quota maggiorata del bonus è:

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

Se un avvenimento viene annullato il bonus non viene applicato

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

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

$$\text{Numero avvenimenti validi (5) – min_avv (3) + 1 = 3}$$

La quota maggiorata del bonus è:

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

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

### 10.7 BONUS\_PERC\_VAR\_2 (1133) BONUS VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita. E' una percentuale che si applica sulle quote delle scommesse giocate in multipla incrementando di conseguenza la vincita potenziale.

E' obbligatorio indicare gli eventi che partecipano al bonus. Il campo "min\_eve" indica sia il numero minimo di eventi, tra quelli che partecipano al bonus, per cui il bonus può essere applicato, sia da quale evento, tra quelli dichiarati, applicare il bonus .

Tale bonus può essere applicato anche nel caso in cui il biglietto giocato sia composto da multi-eventi o tornei, in questo caso l'evento prenderà il significato di multi-evento o torneo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS\_PERC\_VAR\_2**

Campo		Valore	
Id		1133	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 8
	min_eve	ushort	Numero minimo di eventi con bonus validi in multipla per applicare il bonus
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi
	num_eve	uchar	Numero di Eventi che seguono
	Eventi		
	palinsesto	ulong	codice palinsesto
	cod_eve	ushort	codice evento

### 10.8 BONUS\_FASCE (1135) BONUS A FASCE

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

Tale bonus può essere applicato anche nel caso in cui il biglietto giocato sia composto da multi-eventi o tornei, in questo caso l'evento prenderà il significato di multi-evento o torneo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonicico: **BONUS\_FASCE**

Campo		Valore	
Id		1135	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 9
	num_eve	uchar	Eventi che seguono da includere nel bonus
Eventi			
	palinsesto	ulong	codice palinsesto
	cod_eve	ushort	codice evento
	num_fasce	uchar	numero di fasce che seguono
Fasce			
	min_eve	uchar	Numero minimo di eventi nella fascia
	max_eve	uchar	Numero massimo di eventi nella fascia
	bonus	uint	Percentuale espressa in centesimi con cui incrementare la quota

**10.9 BONUS\_PERC\_VAR \_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA**

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS\_PERC\_VAR\_SISTEMA**

Campo		Valore	
Id		1118	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 4
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistemi			
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi <a href="#">tabella codici sistemi</a> )
	min_eve	uchar	Numero minimo di eventi in multipla per applicare il bonus
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

Il campo filtro assume valore 0 quando si vuole applicare il bonus solo sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano tutti le selezioni con il campo *flag\_bonus* impostato a 1.

Il campo filtro assume valore 1 quando si vuole applicare il bonus sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano almeno una selezione con il campo *flag\_bonus* impostato ad 1.



Vengono escluse tutte le multiple le cui selezioni, oltre ad avere il campo flag\_bonus impostato ad 1, presentano un numero di selezioni minore del valore indicato nel campo min\_eve.

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

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

Evento	Quota	Flag_bonus
Eve. 1	Q1	0
Eve. 2	Q2	1
Eve. 3	Q3	1
Eve. 4	Q4	1

Il bonus giocato presenta le seguenti caratteristiche:

sistema = 4, min\_eve = 2, filtro = 1, bonus = 500

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

Il numero di volte, per la quale si deve incrementare la quota con il bonus giocato, è pari a 2 (num\_eve\_bonus - min\_eve + 1). Devono essere presi in considerazione solo il numero di eventi validi per l'assegnazione del bonus, ovvero quelli le cui selezioni hanno il flag\_bonus = 1.

$Q_{TOT} = Q_1 \times Q_2 \times Q_3 \times Q_4$  (quota totale)

$I_B = (1,05) \times (1,05) = 1,1025$  (incremento Bonus)

$Q_F = Q_{TOT} \times I_B$  (quota finale)

### 10.10 BONUS FASCE SISTEMA (1136) BONUS A FASCE SISTEMA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS\_FASCE\_SISTEMA**

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

## 11. APPENDICI

### 11.1 TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO

Stato	Sigla	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
10	AR	Archiviato

### 11.2 TABELLA DEGLI STATI DI UN EVENTO, MULTI-EVENTO, TORNEO VIRTUALE

Stato	Sigla	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RU	Risultato inserito dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo
7	AN	Annulato

**11.3 TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO**

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

**11.4 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO**

<b>Causale</b>	<b>Descrizione</b>
1	Biglietti emessi
2	Biglietti annullati
3	Biglietti rimborsabili
4	Biglietti vincenti
5	Biglietti rimborsabili e vincenti (vincita)
6	Biglietti rimborsabili e vincenti (rimborso)
7	Biglietti rimborsabili prescritti
8	Biglietti vincenti prescritti
9	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti(vincita)
10	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti (rimborso)
11	Imposta Unica
40	Imposta Unica Stato
41	Imposta Unica Regione Sicilia

### 11.5 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni transazione di vendita. Il numero è composto da 48 bit.

I 40 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 EC.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
47...40	Circuito di gioco = EC
39...0	Valorizzati in modo univoco

**11.6 TABELLA TIPO CONTO**

Codice	Descrizione
1	Contratto

**11.7 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI**

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP.UTC	1200	Data Ora
ID_GIOCATA	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza
BONUS_PERC_VAR	1112	Bonus a percentuale variabile
BONUS_PERC_VAR_2	1133	Bonus a percentuale variabile 2
BONUS_FASCE	1135	Bonus a fasce
BONUS_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Bonus a percentuale variabile per evento in base al sistema giocato
BONUS_FASCE_SISTEMA	1136	Bonus a fasce per le giocate sistemistiche

**11.8 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	

15	Concessione LIT	Lotterie Istantanee Telematiche
----	-----------------	---------------------------------

### 11.9 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

### 11.10 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
1523	Errore conto
1530	Dati non elaborati
1540	Numero massimo di tag superato

1541	Data richiesta non valida
<b>Palinsesto</b>	
2000	Palinsesto non identificato
2001	Evento, multi-evento, torneo non identificato
2002	Tipologia di scommessa non identificata
2003	Esito non identificato
2004	Errore peso
2005	Numero eventi non valido
2006	Disciplina non identificata
2007	Un Palinsesto della disciplina indicata risulta già codificato per la giornata attuale
2008	Piattaforma non identificata
2009	Piattaforma senza concessionari abilitati
2010	Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
2011	Data evento diversa dalla data palinsesto
2012	Palinsesto non aperto
2013	Numero massimo eventi giornaliero superato
2015	Variabili errate
2016	Evento non aperto
2017	Evento, multi-evento, torneo non chiuso
2018	Numero scommesse diverso da quello atteso
2019	Numero esiti diverso da quello atteso
2020	Data ora evento non valida
2021	Numero esiti non valido
2022	Numero di numeri random errato
2023	Piattaforma bloccata
2024	Risultati ufficiali diversi da quelli del totalizzatore nazionale
2025	Concessionario già associato ad un palinsesto della stessa disciplina
2026	Concessionario già associato al palinsesto indicato
2027	Data del palinsesto diversa dalla data della richiesta
2028	Evento già presente in multi-evento
2029	Evento già presente in un torneo
2030	Evento turno precedente non in risultati ufficiali
<b>Vendita</b>	
3000	Palinsesto non giocabile
3001	Evento, multi-evento, torneo non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3005	Eventi, multi-eventi, tornei duplicati



3006	Prezzo del biglietto errato
3007	Importo di pagamento errato
3008	Identificativo giocata non univoco
3009	Numero righe scommesse non valide
3010	AE CONTO_2 incongruente
3011	Superato orario vendita consentito
3012	Bonus non valido
3013	Superato il limite massimo dell' RTP con Bonus
3014	Sistema non valido
3015	Multipla tra eventi, multi-eventi e tornei non ammessa
3016	Scommesse duplicate
3017	Sistemi duplicati
3018	Pricing non corretto
<b>Anullo</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
<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 prescritto
5005	Pagamenti sospesi
5006	Concessionario diverso da quello di vendita
5007	Biglietto non pagabile - risulta annullato