



## **Tipologie di informazione aggiuntiva**

## TIPOLOGIE DI INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Tipologie di informazione aggiuntiva .....	2
1.1 Introduzione .....	4
1.2 Tabella informazione aggiuntiva .....	6
1.3 1 – Handicap intero .....	13
1.4 2 – Handicap decimale .....	13
1.5 3 – Soglia intera .....	14
1.6 4 – Soglia decimale .....	14
1.7 5 – Codice lista esiti dinamiche (1 valore) .....	15
1.8 6 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) .....	15
1.9 7 – Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) .....	16
1.10 20 – Fasi di un avvenimento (3 valori).....	17
1.11 21 – Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti.....	18
1.12 22 – Intero progressivo.....	18
1.13 23 – Fase di un avvenimento e un valore decimale .....	19
1.14 24 – Fase di un avvenimento e un valore intero .....	19
1.15 25 – Doppia soglia intera.....	20
1.16 26 – Doppia soglia decimale.....	20
1.17 27 – Fasi di un avvenimento (2 valori).....	21
1.18 28 – Due fasi di un avvenimento e un valore decimale.....	21
1.19 29 – Due valori interi e un valore decimale.....	22
1.20 30 – Tre valori interi e uno decimale.....	23
1.21 31 – Fasi di un avvenimento (3 valori).....	23
1.22 32 – Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti/secondi.....	24
1.23 33 – Un valore intero e un valore decimale .....	25
1.24 34 – Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore decimale.....	25
1.25 35 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore decimale.....	26
1.26 36 – Due fasi di un avvenimento e un valore intero .....	27
1.27 37 – Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore intero .....	27
1.28 38 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero .....	28
1.29 39 – Handicap composto .....	29
1.30 40 – Fasi di un avvenimento (4 valori).....	30
1.31 41 – Handicap composto e un valore intero .....	30
1.32 42 – Tre fasi di un avvenimento e un valore intero.....	31

1.33	43 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e fasi di un avvenimento (2 valori) .....	32
1.34	44 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), fase di un avvenimento e un valore decimale .....	33
1.35	45 – Fase di un avvenimento rappresentata in data .....	33
1.36	46 – Codice lista esiti dinamiche e un valore intero .....	34
1.37	47 – Concorre alla descrizione della scommessa, fase di un avvenimento e una soglia .....	35
1.38	48 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e codice lista esiti dinamica (1 valore)	35
1.39	49 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e due valori decimali .....	36
1.40	50 – Codice lista esiti dinamiche e due valori interi .....	37
1.41	51 – Tre valori decimali .....	38
1.42	52 – Un valore intero e due decimali .....	38
1.43	53 – Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori) .....	39
1.44	54 – Concorre alla descrizione della scommessa a due liste (4 valori) .....	40
1.45	55 – Tre valori interi .....	41
1.46	56 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi .....	41
1.47	57 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi e un valore decimale .	42
1.48	58 – Un valore intero e due decimali .....	43
1.49	59 – Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e 3 valori decimali .....	44
1.50	60 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 3 valori decimali .....	45
1.51	61 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), codice lista esiti dinamica (1 valore) e valore intero .....	46
1.52	62 – Quattro valori interi e uno decimale .....	47
1.53	63 – Concorre alla descrizione della scommessa (8 valori) .....	47
1.54	64 – Handicap composto e due valori interi .....	49
1.55	65 – Handicap composto, due valori interi e fase di un avvenimento .....	49
1.56	66 – Fase di un avvenimento e tre valori interi .....	50
1.57	67 – Concorre alla descrizione della scommessa (7 valori) e un valore intero .....	51
1.58	68 – Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) e due valori interi .....	52
1.59	69 – Concorre alla descrizione della scommessa (5 valori) e tre valori interi .....	53
1.60	70 – Due valori interi e un valore decimale (2 byte) .....	55
1.61	71 – Tre valori interi e un valore decimale (2 byte) .....	55
1.62	72 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) un valore intero e un valore decimale	56
1.63	73 – Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) un valore intero e uno decimale .....	57

## 1.1 INTRODUZIONE

L'informazione aggiuntiva è un campo da utilizzare nel messaggio di vendita del protocollo PSQF per specifici modelli scommessa che prevedono l'invio di informazioni riferite alla scommessa stessa. L'informazione aggiuntiva è rappresentata sul protocollo PSQF come un campo di tipo vbinary, ovvero una struttura di bytes a dimensione variabile in cui il primo byte contiene la dimensione dell'informazione aggiuntiva. I bytes che compongono l'informazione aggiuntiva hanno significato diverso a seconda di dove sono posizionati. La modalità di scrittura/lettura di ogni tipologia di informazione aggiuntiva è spiegata nel presente documento.

Le informazioni aggiuntive attualmente utilizzate hanno una dimensione di 4 o 8 bytes. Per convenzione nella lettura dei bytes si procede da destra verso sinistra; quindi, quando nel presente documento si parla di **primo byte si intende il primo da destra**. Di seguito un esempio di informazione aggiuntiva per entrambe le dimensioni (4 o 8 bytes).

**Esempio** di tipo informazione aggiuntiva '1 - Handicap intero' con dimensione 4 e valore 10 (espresso in centesimi) che indica l'handicap a favore di una delle due squadre:

Dimensione	IV° byte	III° byte	II° byte	I° byte
04	00	00	03	E8

dove "03 E8" rappresenta il valore 10 riportato in centesimi e convertito in esadecimale.

**Esempio** di tipo informazione aggiuntiva '57 - Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi e un valore decimale' con dimensione 8 ed elemento 10 estratto dalla lista anagrafica 1 del concessionario, minuti 15 e 45, con soglia 2,5:

Dimensione	VIII° byte	VII° byte	VI° byte	V° byte	IV° byte	III° byte	II° byte	I° byte
08	00	19	2D	0F	00	01	00	0A

dove "00 0A" rappresenta l'elemento 10 della lista anagrafica convertito in esadecimale, "00 01" rappresenta il codice 1 della lista anagrafica del concessionario convertito in esadecimale, "0F" rappresenta il minuto 15 rappresentato in esadecimale, "2D" rappresenta il minuto 45 rappresentato in esadecimale e "00 19" rappresenta la soglia 2,5 espressa in decimi e convertita in esadecimale.

I tipi di dato contenuti in uno o più bytes sono elencati nella seguente tabella:

Tipo Dato	Esempio
Intero espresso in centesimi	Valore: 1 Valore da inviare: 100
Decimale espresso in centesimi	Valore: 1,50 Valore da inviare: 150
Intero	Valore: 1 Valore da inviare: 1
Decimale espresso in decimi	Valore: 1,5 Valore da inviare: 15

Per individuare le corrette posizioni degli elementi dell'informazione aggiuntiva è necessario verificare la struttura della tipologia di scommessa, di seguito un esempio

**Esempio**

*Avvenimento:* Italia I divisione 2023

*Tipologia di scommessa:* Testa/Testa manifestazione con tipologia di informazione aggiuntiva 7

*Lista anagrafica ADM:* 1-Team1, 2-Team2, 3-Team3, 4-Team4....

Per inviare correttamente l'informazione Team1/Team2 occorre trasmettere la seguente informazione aggiuntiva:

04 00 00 02 01

dove

01 indica il Team1 espresso in esadecimale

02 indica il Team2 espresso in esadecimale

00 00 è il codice 0 della lista anagrafica ADM

## 1.2 Tabella informazione aggiuntiva

Codice	Descrizione	N. bytes	Byte	Tipo valore
1	Handicap Intero	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
2	Handicap Decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
3	Soglia intera	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
4	Soglia decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
5	Codice lista esiti dinamiche (1 valore)	4	1,2,3,4	Intero
6	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori)	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
7	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
20	Fasi di un avvenimento (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
21	Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti	4	1,2,3,4	Intero
22	Intero progressivo	4	1,2,3,4	Intero
23	Fase di un avvenimento e un valore decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
24	Fase di un avvenimento e un valore intero	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
25	Doppia soglia intera	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
26	Doppia soglia decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Decimale espresso in decimi
27	Fasi di un avvenimento (2 valori)	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
28		4	1,2	Decimale espresso in decimi

	Due fasi di un avvenimento e un valore decimale		3	Intero
			4	Intero
29	Due valori interi e un valore decimale	4	1	Decimale espresso in decimi
			2,3	Intero
			4	Intero
30	Tre valori interi e uno decimale	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
31	Fasi di un avvenimento (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
32	Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti/ secondi	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
33	Un valore intero e un valore decimale	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
34	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
35	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Decimale espresso in decimi
36	Due fasi di un avvenimento e un valore intero	4	1,2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
37	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
38		4	1	Intero
			2	Intero

	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero		3,4	Intero
39	Handicap composto	4	1,2	Intero/decimale espresso in centesimi
			3,4	Intero/decimale espresso in centesimi
40	Fasi di un avvenimento (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
41	Handicap composto e un valore intero	8	1,2,3,4	Intero
			5,6	Intero/Decimale espresso in centesimi
			7,8	Intero/Decimale espresso in centesimi
42	Tre fasi di un avvenimento e un valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
43	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e fasi di un avvenimento (2 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
44	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), fase di un avvenimento e un valore decimale	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
45	Fase di un avvenimento rappresentata in data	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
46	Codice lista esiti dinamiche e un valore intero	4	1,2	Intero
			3,4	Intero

47	Concorre alla descrizione della scommessa, fase di un avvenimento e una soglia	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
48	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e codice lista esiti dinamica (1 valore)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
49	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e due valori decimali	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Decimale espresso in decimi
			4	Decimale espresso in decimi
50	Codice lista esiti dinamiche e due valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
51	Tre valori decimali	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Decimale espresso in decimi
52	Un valore intero e due decimali	4	1	Decimale espresso in decimi
			2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
53	Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
54	Concorre alla descrizione della scommessa a due liste (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
55	Tre valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
56		4	1	Intero

	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi		2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
57	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi e un valore decimale	8	1,2	Intero
			3,4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7,8	Decimale espresso in decimi
58	Un valore intero e due decimali	8	1,2	Decimale espresso in centesimi
			3,4	Decimale espresso in centesimi
			5,6,7,8	Intero
59	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e 3 valori decimali	8	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
			5	Decimale espresso in decimi
			6	Decimale espresso in decimi
			7,8	Decimale espresso in centesimi
60	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 3 valori decimali	8	1	Intero
			2,3	Intero
			4	Decimale espresso in decimi
			5,6	Decimale espresso in centesimi
			7,8	Decimale espresso in centesimi
61	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), codice lista esiti dinamica (1 valore) e valore intero	8	1,2	Intero
			2,4	Intero
			5,6	Intero
			7,8	Intero
62	Quattro valori interi e uno decimale	8	1,2	Decimale espresso in centesimi
			3,4	Intero
			5,6	Intero
			7	Intero
			8	Intero

63	Concorre alla descrizione della scommessa (8 valori)	8	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7	Intero
			8	Intero
64	Handicap composto e due valori interi	8	1,2	Intero
			3,4	Intero
			5,6	Intero/Decimale espresso in centesimi
			7,8	Intero/Decimale espresso in centesimi
65	Handicap composto, due valori interi e fase di un avvenimento	8	1,2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5,6	Intero/Decimale espresso in centesimi
			7,8	Intero/Decimale espresso in centesimi
66	Fase di un avvenimento e tre valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
67	Concorre alla descrizione della scommessa (7 valori) e un valore intero	8	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7	Intero
			8	Intero

68	Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) e due valori interi	8	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7	Intero
			8	Intero
69	Concorre alla descrizione della scommessa (5 valori) e tre valori interi	8	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5	Intero
			6	Intero
			7	Intero
			8	Intero
70	Due valori interi e un valore decimale (2 byte)	4	1,2	Decimale espresso in decimi
			3	Intero
			4	Intero
71	Tre valori interi e un valore decimale (2 byte)	8	1,2	Decimale espresso in decimi
			3,4	Intero
			5,6	Intero
			7,8	Intero
72	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) un valore intero e un valore decimale	8	1,2	Intero
			3,4	Intero
			5,6	Intero
			7,8	Decimale espresso in decimi
73	Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) un valore intero e un valore decimale	8	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
			5	Intero

			6	Intero
			7	Intero
			8	Decimale espresso in decimi

### 1.3 1 – HANDICAP INTERO

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un handicap intero da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi.

Handicap intero: CODICE 1				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero espresso in centesimi	1	IV°, III°, II°, I°	Handicap intero

#### Esempio

Per attribuire un handicap di 1:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	100	00 00 00 64

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 64

### 1.4 2 – HANDICAP DECIMALE

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un handicap decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi.

Handicap decimale: CODICE 2				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in centesimi	1	IV°, III°, II°, I°	Handicap

#### Esempio

Per attribuire un handicap di 1,5:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1,5	150	00 00 00 96

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 96

### 1.5 3 – SOGLIA INTERA

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un valore intero da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi ed essere esclusivamente positivo.

Soglia intera: CODICE 3				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero espresso in centesimi	1	IV°, III°, II°, I°	Soglia

#### Esempio

Per attribuire una soglia di 1:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	100	00 00 00 64

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 64

### 1.6 4 – SOGLIA DECIMALE

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un valore decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi ed essere esclusivamente positivo. Un esempio di modello scommessa con questo tipo di informazione aggiuntiva potrebbe essere la scommessa "under/over", in cui le soglie da prendere in considerazione sono definite di volta in volta nei messaggi di vendita.

Soglia decimale: CODICE 4				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in centesimi	1	IV°, III°, II°, I°	Soglia

**Esempio**

Per attribuire una soglia di 1,5:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1,5	150	00 00 00 96

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 96

**1.7 5 – Codice lista esiti dinamiche (1 valore)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa. In questo caso, nel messaggio di vendita, deve essere specificato, attraverso l'informazione aggiuntiva, il codice della lista dinamica sul quale si sta scommettendo.

Codice lista esiti dinamiche (1 valore): CODICE 5				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	IV°, III°, II°, I°	Codice della lista dinamica

**Esempio**

Per attribuire un codice lista 1:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	00 00 00 01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 01

**1.8 6 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene

indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, due valori, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori): CODICE 6				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	IV°, III°	Codice della lista anagrafica

### Esempio

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	00 05
2	1	1	00 01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 01 00 05

### 1.9 7 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (3 VALORI)

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, tre valori, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori): CODICE 7				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	IV°, III°	Codice della lista anagrafica

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il codice 5 e come secondo il 7 della lista anagrafica 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	1	1	00 01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 01 07 05

**1.10 20 – FASI DI UN AVVENIMENTO (3 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare tre valori. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento (3 valori): CODICE 20				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Prima fase
	Intero	2	II°	Seconda fase
	Intero	3	III°	Terza fase
	-	-	IV°	-

**Esempio**

Ad esempio nel tennis la terza fase indica il set, la seconda fase indica il gioco e la prima fase indica il progressivo del punto, quindi per individuare nel set 1 il gioco 2 e il progressivo punto 3 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	03
2	2	2	02
3	1	1	01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 01 02 03

**1.11 21 – FASI DI UN AVVENIMENTO RAPPRESENTATE IN MINUTI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento espressa in minuti. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti: CODICE 21				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	IV°, III°, II°, I°	Minuti

**Esempio**

Per individuare il 90° minuto si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	90	90	00 00 00 5A

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 5A

**1.12 22 – INTERO PROGRESSIVO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Intero progressivo: CODICE 22				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	IV°, III°, II°, I°	Intero progressivo

**Esempio**

Per individuare il progressivo 15 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	15	15	00 00 00 0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 00 00 0F

**1.13 23 – FASE DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fase di un avvenimento e un valore decimale: CODICE 23				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	IV°, III°	Fase avvenimento

**Esempio**

Per individuare la fase 10 e un valore decimale di 2,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	2,5	25	00 19
2	10	10	00 0A

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 0A 00 19

**1.14 24 – FASE DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE INTERO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fase di un avvenimento e un valore intero: CODICE 24				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Valore Intero
	Intero	2	IV°, III°	Fase avvenimento

**Esempio**

Per individuare la fase 10 e un valore intero di 30 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
-------	--------	-------------------	-----------------------

1	10	10	00 0A
2	30	30	00 1E

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 0A 00 1E

### 1.15 25 – DOPPIA SOGLIA INTERA

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie intere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Doppia soglia intera: CODICE 25				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Prima soglia
	Intero	2	IV°, III°	Seconda soglia

#### Esempio

Per individuare la prima soglia con valore 10 e la seconda soglia con valore 30 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	10	10	00 0A
2	30	30	00 1E

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 0A 00 1E

### 1.16 26 – DOPPIA SOGLIA DECIMALE

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due soglie decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Doppia soglia decimale: CODICE 26				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Prima soglia
	Decimale espresso in decimi	2	IV°, III°	Seconda soglia

**Esempio**

Per individuare la prima soglia con valore 1,5 e la seconda soglia con valore 3,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1,5	15	00 0F
2	3,5	35	00 23

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 0F 00 23

**1.17 27 – FASI DI UN AVVENIMENTO (2 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo che identifichi una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Questo tipo di informazione aggiuntiva si utilizza per indicare due valori. Ad esempio nel tennis le fasi di una partita possono essere identificate dal set e dal gioco o dal gioco e il punto. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento (2 valori): CODICE 27				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Prima fase
	Intero	2	IV°, III°	Seconda fase

**Esempio**

Per individuare la prima fase con valore 1 e la seconda fase con valore 15 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	00 01
2	15	15	00 0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 0F 00 01

**1.18 28 – DUE FASI DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi che identifichino fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Due fasi di un avvenimento e un valore decimale: CODICE 28				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	III°	Prima fase
	Intero	3	IV°	Seconda fase

### Esempio

Per individuare il valore decimale di 2,5, la prima fase con valore 1 e la seconda fase con valore 15 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	2,5	25	00 19
2	1	1	01
3	15	15	0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0F 01 00 19

### 1.19 29 – DUE VALORI INTERI E UN VALORE DECIMALE

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due valori interi e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Due valori interi e un valore decimale: CODICE 29				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	I°	Valore decimale
	Intero	2	III°, II°	Primo valore intero
	Intero	3	IV°	Secondo valore intero

### Esempio

Per individuare il valore decimale di 2,5, il primo valore intero pari a 1 e il secondo valore intero pari a 15 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	2,5	25	19
2	1	1	00 01
3	15	15	0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0F 00 01 19

**1.20 30 – TRE VALORI INTERI E UNO DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Tre valori interi e uno decimale: CODICE 30				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	I°	Valore decimale
	Intero	2	II°	Primo valore intero
	Intero	3	III°	Secondo valore intero
	Intero	4	IV°	Terzo valore intero

**Esempio**

Per individuare il valore decimale di 2,5, il primo valore intero pari a 1, il secondo valore intero pari a 15 e il terzo valore intero pari a 5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	2,5	25	19
2	1	1	01
3	15	15	0F
4	5	5	05

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 05 0F 01 19

**1.21 31 – FASI DI UN AVVENIMENTO (3 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi che identifichino fasi dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento (3 valori): CODICE 31				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione

4	Intero	1	I°	Prima fase
	Intero	2	II°	Seconda fase
	Intero	3	IV°, III°	Terza fase

**Esempio**

Per individuare la prima fase pari a 1, la seconda fase pari a 15 e la terza fase a 8 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	01
2	15	15	0F
3	8	8	00 08

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 08 0F 01

**1.22 32 – FASI DI UN AVVENIMENTO RAPPRESENTATE IN MINUTI/SECONDI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi, i minuti e i secondi, che identifichino una fase dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento rappresentate in minuti/secondi: CODICE 32				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Secondi
	Intero	2	IV°, III°	Minuti

**Esempio**

Per individuare il secondo 30 del minuto 20 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	30	30	00 1E
2	20	20	00 14

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 14 00 1E

**1.23 33 – UN VALORE INTERO E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un progressivo intero e un valore decimale. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Un valore intero e un valore decimale: CODICE 33				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	IV°, III°	Valore intero

**Esempio**

Per individuare il valore decimale 3,5 e il valore intero 20 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3,5	35	00 23
2	20	20	00 14

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 14 00 23

**1.24 34 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (3 VALORI) E VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, un valore decimale, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore decimale: CODICE 34				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Codice della lista anagrafica

	Decimale espresso in decimi	4	IV°	Valore decimale
--	-----------------------------	---	-----	-----------------

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il codice 5 e come secondo il 7 della lista anagrafica 1 con un valore decimale di 3,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	1	1	01
4	3,5	35	23

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 23 01 07 05

**1.25 35 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, tre valori, un valore decimale, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore decimale: CODICE 35				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Decimale espresso in decimi	3	IV°, III°	Valore decimale

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 con un valore decimale di 3,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
-------	--------	-------------------	-----------------------

1	5	5	05
2	1	1	01
3	3,5	35	00 23

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 23 01 05

### 1.26 36 – DUE FASI DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE INTERO

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due progressivi che identifichino fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Due fasi di un avvenimento e un valore intero: CODICE 36				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Valore intero
	Intero	2	III°	Prima fase
	Intero	3	IV°	Seconda fase

#### Esempio

Per individuare il valore intero 85, la prima fase di 5 e la seconda fase di 20 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	85	85	00 55
2	5	5	05
3	20	20	14

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 14 05 00 55

### 1.27 37 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (3 VALORI) E VALORE INTERO

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, un valore intero, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo identificativo

dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e valore intero: CODICE 37				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Codice della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Valore intero

### Esempio

Per individuare come primo elemento il codice 5 e come secondo il 7 della lista anagrafica 1 con un valore intero di 35 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	1	1	01
4	35	35	23

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 23 01 07 05

### 1.28 38 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E VALORE INTERO

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, tre valori, un valore intero, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'identificativo dell'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero: CODICE 38				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica

	Intero	3	IV°, III°	Valore intero
--	--------	---	-----------	---------------

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 con un valore intero di 35 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	35	35	00 23

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 23 01 05

**1.29 39 – HANDICAP COMPOSTO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un doppio handicap, uno intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Handicap composto: CODICE 39				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero/decimale espresso in centesimi	1	II°, I°	Primo valore di handicap intero o decimale
	Intero/decimale espresso in centesimi	2	IV°, III°	Secondo valore di handicap intero o decimale

**Esempio**

Per individuare il primo valore decimale 0,5 e il secondo valore intero 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	0,5	50	00 32
2	1	100	00 64

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 64 00 32

**1.30 40 – FASI DI UN AVVENIMENTO (4 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di quattro valori interi che identifichino fasi dello svolgimento dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fasi di un avvenimento (4 valori): CODICE 40				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Prima fase
	Intero	2	II°	Seconda fase
	Intero	3	III°	Terza fase
	Intero	4	IV°	Quarta fase

**Esempio**

Per individuare la prima fase pari a 1, la seconda fase pari a 15, la terza fase a 8 e la quarta fase a 10 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	01
2	15	15	0F
3	8	8	08
4	10	10	0A

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0A 08 0F 01

**1.31 41 – HANDICAP COMPOSTO E UN VALORE INTERO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un intero progressivo e di un doppio handicap, uno intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori del doppio handicap da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Handicap composto e un valore intero: CODICE 41				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione

8	Intero	1	IV°, III°, II°, I°	Valore intero
	Intero/decimale espresso in centesimi	2	VI°, V°	Primo valore di handicap intero o decimale
	Intero/decimale espresso in centesimi	3	VII°, VIII°	Secondo valore di handicap intero o decimale

**Esempio**

Per indicare il valore intero 10 e un primo valore di handicap decimale di 0,5 e il secondo valore di handicap intero di 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	10	10	00 00 00 0A
2	0,5	50	00 32
3	1	100	00 64

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 64 00 32 00 00 00 0A

**1.32 42 – TRE FASI DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE INTERO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre progressivi che identifichino le fasi di svolgimento dell'avvenimento e un valore intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Tre fasi di un avvenimento e un valore intero: CODICE 42				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Valore intero
	Intero	2	II°	Prima fase
	Intero	3	III°	Seconda fase
	Intero	4	IV°	Terza fase

**Esempio**

Per individuare un valore intero pari a 1, la prima fase pari a 15, la seconda fase a 8 e la terza fase a 10 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
-------	--------	-------------------	-----------------------

1	1	1	01
2	15	15	0F
3	8	8	08
4	10	10	0A

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0A 08 0F 01

**1.33 43 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E FASI DI UN AVVENIMENTO (2 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e due valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, due valori per rappresentare le fasi dello svolgimento, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e fasi di un avvenimento (2 valori): CODICE 43				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Prima fase
	Intero	4	IV°	Seconda fase

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 con la prima fase pari a 15, la seconda fase a 8 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	15	15	0F
4	8	8	08

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 08 0F 01 05

**1.34 44 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI), FASE DI UN AVVENIMENTO E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, una fase dell'avvenimento e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, un valore decimale, la fase dello svolgimento, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), fase di un avvenimento e un valore decimale: CODICE 44				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Fase
	Decimale espresso in decimi	4	IV°	Valore decimale

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 con fase pari a 15 e valore decimale pari a 0,5 8 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	15	15	0F
4	0,5	5	05

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 05 0F 01 05

**1.35 45 – FASE DI UN AVVENIMENTO RAPPRESENTATA IN DATA**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di una data che indichi una fase dell'avvenimento. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fase di un avvenimento rappresentata in data: CODICE 45				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Giorno
	Intero	2	II°	Mese
	Intero	3	IV°, III°	Anno

### Esempio

Per individuare il 30-05-2012:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	30	30	0E
2	5	5	05
3	2012	2012	07 DC

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 07 DC 05 0E

### 1.36 46 – CODICE LISTA ESITI DINAMICHE E UN VALORE INTERO

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa e un valore intero. Nel messaggio di vendita, attraverso l'informazione aggiuntiva, si devono specificare due valori, il codice della lista dinamica e l'intero. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Codice lista esiti dinamiche e un valore intero: CODICE 46				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	II°, I°	Valore intero
	Intero	2	IV°, III°	Codice della lista dinamica

### Esempio

Per individuare il valore intero 1 e la lista dinamica 3 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	00 01
2	3	3	00 03

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 03 00 01

**1.37 47 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA, FASE DI UN AVVENIMENTO E UNA SOGLIA**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, una fase dell'avvenimento e una soglia intera. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, la soglia intera, la fase dello svolgimento, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa, fase di un avvenimento e una soglia: CODICE 47				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Fase
	Intero	4	IV°	Soglia intera

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 con fase pari a 15 e soglia di 3 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	15	15	0F
4	3	3	03

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 03 0F 01 05

**1.38 48 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E CODICE LISTA ESITI DINAMICA (1 VALORE)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e più liste dinamiche per la stessa scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, tre valori, il codice della lista dinamica su cui si sta scommettendo, il codice della lista anagrafica (0 se

si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica oggetto di scommessa. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e codice lista esiti dinamica (1 valore): CODICE 48				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	IV°, III°	Codice della lista dinamica

### Esempio

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 1 e la lista dinamica 4 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	4	4	00 04

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 04 01 05

### 1.39 49 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E DUE VALORI DECIMALI

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e due valori decimali. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, due valori decimale, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e due valori decimali: CODICE 49				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica
	Decimale espresso in decimi	3	III°	Primo valore decimale

	Decimale espresso in decimi	4	IV°	Secondo valore decimale
--	-----------------------------	---	-----	-------------------------

**Esempio**

Per individuare l'elemento 3 della lista anagrafica 1 con primo valore decimale pari a 1,5 e secondo valore decimale pari a 0,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	03
2	1	1	01
3	1,5	15	0F
4	0,5	5	05

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 05 0F 01 03

**1.40 50 – CODICE LISTA ESITI DINAMICHE E DUE VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare più liste esiti dinamiche per la stessa scommessa e due valori interi. Nel messaggio di vendita, attraverso l'informazione aggiuntiva, si devono specificare tre valori, il codice della lista dinamica e due interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Codice lista esiti dinamiche e due valori interi: CODICE 50				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo valore intero
	Intero	2	II°	Secondo valore intero
	Intero	3	IV°, III°	Codice della lista dinamica

**Esempio**

Per individuare il primo valore intero pari a 5 e un secondo valore intero pari a 1 e la lista dinamica 4 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	1	1	01
3	4	4	00 04

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 04 01 05

**1.41 51 – TRE VALORI DECIMALI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Tre valori decimali: CODICE 51				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	I°	Primo valore decimale
	Decimale espresso in decimi	2	II°	Secondo valore decimale
	Decimale espresso in decimi	3	IV°, III°	Terzo valore decimale

**Esempio**

Per individuare il primo valore decimale pari a 0,5 il secondo valore decimale pari a 1,5 e il terzo valore decimale pari a 2,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	0,5	5	05
2	1,5	15	0F
3	2,5	25	00 19

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 19 0F 05

**1.42 52 – UN VALORE INTERO E DUE DECIMALI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore intero e due valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Un valore intero e due decimali: CODICE 52				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	I°	Primo valore decimale
	Decimale espresso in decimi	2	II°	Secondo valore decimale
	Intero	3	IV°, III°	Valore intero

**Esempio**

Per individuare il primo valore decimale pari a 0,5 il secondo valore decimale pari a 1,5 e valore intero pari a 2 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	0,5	5	05
2	1,5	15	0F
3	2	2	00 02

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 02 0F 05

**1.43 53 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (4 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori): CODICE 53				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Codice della lista anagrafica

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il codice 5, secondo il 7 e terzo il 10 della lista anagrafica 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A

4	1	1	01
---	---	---	----

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 01 0A 07 05

**1.44 54 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA A DUE LISTE (4 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi di due diverse liste anagrafiche. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, il codice della prima lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'identificativo dell'elemento della prima lista anagrafica, il codice della seconda lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'identificativo dell'elemento della seconda lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa a due liste (4 valori): CODICE 54				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della seconda lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della seconda lista anagrafica
	Intero	3	III°	Elemento della prima lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Codice della prima lista anagrafica

**Esempio**

Per individuare l'elemento 3 della seconda lista anagrafica con codice 4 e l'elemento 5 della prima lista anagrafica con codice 6 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	03
2	4	4	04
3	5	5	05
4	6	6	06

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 06 05 04 03

**1.45 55 – TRE VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Tre valori interi: CODICE 55				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Primo valore intero
	Intero	2	II°	Secondo valore intero
	Intero	3	IV°, III°	Terzo valore intero

**Esempio**

Per individuare il primo valore intero pari a 5, il secondo valore intero pari a 15 e il terzo valore intero pari a 2 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	15	15	0F
3	2	2	00 02

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 00 02 0F 05

**1.46 56 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E 2 VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e due valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, due interi, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi: CODICE 56				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica

	Intero	3	III°	Primo valore intero
	Intero	4	IV°	Secondo valore intero

**Esempio**

Per individuare l'elemento 3 della lista anagrafica 1 con primo valore intero pari a 15 e secondo valore intero pari a 5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	03
2	1	1	01
3	15	15	0F
4	5	5	05

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 05 0F 01 03

**1.47 57 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E 2 VALORI INTERI E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, due valori interi e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, cinque valori, il valore decimale, due valori interi, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi e un valore decimale: CODICE 57				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	II°, I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	IV°, III°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	V°	Primo valore intero
	Intero	4	VI°	Secondo valore intero
	Decimale espresso in decimi	5	VIII°, VII°	Valore decimale

**Esempio**

Per individuare l'elemento 3 della lista anagrafica 1 con primo valore intero pari a 15 e secondo valore intero pari a 5 e valore decimale pari a 0,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	00 03
2	1	1	00 01
3	15	15	0F
4	5	5	05
5	0,5	5	00 05

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 05 05 0F 00 01 00 03

**1.48 58 – UN VALORE INTERO E DUE DECIMALI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore intero e due valori decimali. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Un valore intero e due decimali: CODICE 58				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Decimale espresso in centesimi	1	II°, I°	Primo valore decimale
	Decimale espresso in centesimi	2	IV°, III°	Secondo valore decimale
	Intero	3	VIII°, VII°, VI°, V°	Valore intero

**Esempio**

Per individuare il primo valore decimale di 0,5 e il secondo valore decimale di 1,5 e il valore intero di 2024 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	0,5	50	00 32
2	1,5	150	00 96
3	2024	2024	00 00 07 E8

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 00 07 E8 00 96 00 32

**1.49 59 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (3 VALORI) E 3 VALORI DECIMALI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e tre valori decimali. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, sei valori, tre valori decimali, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il secondo elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere e il primo elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori) e 3 valori decimali: CODICE 59				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	IV°, III°	Codice della lista anagrafica
	Decimale espresso in decimi	4	V°	Primo valore decimale
	Decimale espresso in decimi	5	VI°	Secondo valore decimale
	Decimale espresso in centesimi	6	VIII°, VII°	Terzo valore decimale

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 3 e come secondo il 5 della lista anagrafica ADM 0 con primo valore decimale pari a 1,5, secondo valore decimale pari a 5,5 e terzo valore decimale pari a 105,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	3	3	03
2	5	5	05
3	0	0	00 00
4	1,5	15	0F
5	5,5	55	37
6	105,5	10550	29 36

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 29 36 37 0F 00 00 05 03

**1.50 60 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E 3 VALORI DECIMALI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, e tre valori decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, cinque valori, tre valori decimali, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 3 valori decimali: CODICE 60				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°, III°	Codice della lista anagrafica
	Decimale espresso in decimi	3	IV°	Primo valore decimale
	Decimale espresso in centesimi	4	V°, VI°	Secondo valore decimale
	Decimale espresso in centesimi	5	VIII°, VII°	Terzo valore decimale

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 2 del concessionario con primo valore decimale pari a 1,5, secondo valore decimale pari a 5,5 e terzo valore decimale pari a 105,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	2	2	00 02
3	1,5	15	0F
4	5,5	550	02 26
5	105,5	10550	29 36

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 29 36 02 26 0F 00 02 05

**1.51 61 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI), CODICE LISTA ESITI DINAMICA (1 VALORE) E VALORE INTERO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, più liste dinamiche per la stessa scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, l'intero, il codice della lista dinamica su cui si sta scommettendo, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica oggetto di scommessa. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori), codice lista esiti dinamica (1 valore) e valore intero: CODICE 61				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	II°, I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	IV°, III°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	V°, VI°	Codice della lista dinamica
	Intero	4	VIII°, VII°	Valore intero

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 2 del concessionario con lista dinamica 1 e valore intero di 2028 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	00 05
2	2	2	00 02
3	1	1	00 01
4	2028	2028	07 EC

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 07 EC 00 01 00 02 00 05

**1.52 62 – QUATTRO VALORI INTERI E UNO DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di un valore decimale e quattro valori interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Quattro valori interi e uno decimale: CODICE 62				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Decimale espresso in centesimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	IV°, III°	Primo valore intero
	Intero	3	V°, VI°	Secondo valore intero
	Intero	4	VII°	Terzo valore intero
	Intero	5	VIII°	Quarto valore intero

**Esempio**

Per individuare il valore decimale 20,55, il primo valore intero di 1, il secondo valore intero di 2024, il terzo valore intero di 12, il quarto valore intero di 60 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	20,55	2055	08 07
2	1	1	00 01
3	2024	2024	07 E8
4	12	12	0C
5	60	60	3C

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 3C 0C 07 E8 00 01 08 07

**1.53 63 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (8 VALORI)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, otto valori, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il settimo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il sesto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quinto identificativo dell'elemento della lista anagrafica il

quarto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (8 valori): CODICE 63				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Quarto elemento della lista anagrafica
	Intero	5	V°	Quinto elemento della lista anagrafica
	Intero	6	VI°	Sesto elemento della lista anagrafica
	Intero	7	VII°	Settimo elemento della lista anagrafica
	Intero	8	VIII°	Codice della lista anagrafica

**Nota**

E' consentito indicare parzialmente gli elementi della lista anagrafica, in tal caso vanno valorizzati a partire dal primo elemento fino all'elemento di interesse, lasciando a zero i rimanenti

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 5, secondo il 7, terzo il 10, quarto il 25, quinto il 4, sesto il 6, settimo il 9 della lista anagrafica 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	25	25	19
5	4	4	04
6	6	6	06
7	9	9	09
8	1	1	01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 01 09 06 04 19 0A 07 05

**1.54 64 – HANDICAP COMPOSTO E DUE VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di due interi progressivi e di un doppio handicap, uno intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori del doppio handicap da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Handicap composto e due valori interi: CODICE 64				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	II°, I°	Primo valore intero progressivo
	Intero	2	IV°, III°	Secondo valore intero progressivo
	Intero/Decimale espresso in centesimi	3	V°, VI°	Primo valore di handicap intero o decimale
	Intero/Decimale espresso in centesimi	4	VIII°, VII°	Secondo valore di handicap intero o decimale

**Esempio**

Per individuare il primo valore intero progressivo di 5, il secondo valore intero progressivo di 10, il primo valore di handicap intero di 1 e il secondo valore di handicap decimale di 1,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	00 05
2	10	10	00 0A
3	1	100	00 64
4	1,5	150	00 96

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 96 00 64 00 0A 00 05

**1.55 65 – HANDICAP COMPOSTO, DUE VALORI INTERI E FASE DI UN AVVENIMENTO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia un intero che identifica la fase dello svolgimento dell'avvenimento, l'indicazione di due interi progressivi e di un doppio handicap, uno

intero e uno decimale da attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. I valori del doppio handicap da indicare devono essere espressi in centesimi. Questa tipologia di informazione aggiuntiva può essere utilizzata esclusivamente nei modelli scommessa con tipologia composta. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Handicap composto, due valori interi e fase di un avvenimento: CODICE 65				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	II°, I°	Fase
	Intero	2	III°	Primo intero progressivo
	Intero	3	IV°	Secondo intero progressivo
	Intero/Decimale espresso in centesimi	4	V°, VI°	Primo valore di handicap intero o decimale
	Intero/Decimale espresso in centesimi	5	VIII°, VII°	Secondo valore di handicap intero o decimale

### Esempio

Per individuare la fase di 10, il primo intero progressivo di 5, il secondo intero progressivo di 10, il primo valore di handicap intero di 1 e il secondo valore di handicap decimale di 1,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	10	10	00 0A
2	5	5	05
3	10	10	0A
4	1	100	00 64
5	1,5	150	00 96

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 96 00 64 0A 05 00 0A

### 1.56 66 – FASE DI UN AVVENIMENTO E TRE VALORI INTERI

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di una fase dell'avvenimento e tre valori interi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Fase di un avvenimento e tre valori interi: CODICE 66				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione

4	Intero	1	I°	Fase
	Intero	2	II°	Primo valore intero
	Intero	3	III°	Secondo valore intero
	Intero	4	IV°	Terzo valore intero

**Esempio**

Per individuare la fase pari a 1, il primo valore intero pari a 15, il secondo valore intero a 8 e il terzo valore intero a 10 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1	1	01
2	15	15	0F
3	8	8	08
4	10	10	0A

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0A 08 0F 01

**1.57 67 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (7 VALORI) E UN VALORE INTERO**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, otto valori, il valore intero, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il sesto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quinto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (7 valori) e un valore intero: CODICE 67				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Quarto elemento della lista anagrafica

	Intero	5	V°	Quinto elemento della lista anagrafica
	Intero	6	VI°	Sesto elemento della lista anagrafica
	Intero	7	VII°	Codice della lista anagrafica
	Intero	8	VIII°	Valore intero

**Nota**

E' consentito indicare parzialmente gli elementi della lista anagrafica, in tal caso vanno valorizzati a partire dal primo elemento fino all'elemento di interesse, lasciando a zero i rimanenti

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 5, secondo il 7, terzo il 10, quarto il 25, quinto il 4, sesto il 6 della lista anagrafica 1 e valore intero 9 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	25	25	19
5	4	4	04
6	6	6	06
7	1	1	01
8	9	9	09

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 09 01 06 04 19 0A 07 05

**1.58 68 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (6 VALORI) E DUE VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e due valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, otto valori, due interi il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quinto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) e due valori interi: CODICE 68				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Quarto elemento della lista anagrafica
	Intero	5	V°	Quinto elemento della lista anagrafica
	Intero	6	VI°	Codice della lista anagrafica
	Intero	7	VII°	Primo valore intero
	Intero	8	VIII°	Secondo valore intero

**Nota**

E' consentito indicare parzialmente gli elementi della lista anagrafica, in tal caso vanno valorizzati a partire dal primo elemento fino all'elemento di interesse, lasciando a zero i rimanenti

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 5, secondo il 7, terzo il 10, quarto il 25, quinto il 4 della lista anagrafica 1 e primo valore intero 9 e secondo valore intero 6 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	25	25	19
5	4	4	04
6	1	1	01
7	9	9	09
8	6	6	06

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 06 09 01 04 19 0A 07 05

**1.59 69 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (5 VALORI) E TRE VALORI INTERI**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e tre valori interi. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si

devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, otto valori, tre interi, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quarto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (5 valori) e tre valori interi: CODICE 69				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Quarto elemento della lista anagrafica
	Intero	5	V°	Codice della lista anagrafica
	Intero	6	VI°	Primo valore intero
	Intero	7	VII°	Secondo valore intero
	Intero	8	VIII°	Terzo valore intero

**Nota**

E' consentito indicare parzialmente gli elementi della lista anagrafica, in tal caso vanno valorizzati a partire dal primo elemento fino all'elemento di interesse, lasciando a zero i rimanenti

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 5, secondo il 7, terzo il 10, quarto il 25 della lista anagrafica 1 e primo valore intero 9, secondo valore intero 6, terzo valore intero 2 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	25	25	19
5	1	1	01
6	9	9	09
7	6	6	06
8	2	2	02

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 02 06 09 01 19 0A 07 05

**1.60 70 – DUE VALORI INTERI E UN VALORE DECIMALE (2 BYTE)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di due valori interi e un valore decimale espresso in decimi.

Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Due valori interi e un valore decimale (2 byte): CODICE 70				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	III°	Primo valore intero
	Intero	3	IV°	Secondo valore intero

**Esempio**

Per individuare il valore decimale pari a 0,5, il primo valore intero pari a 5 e il secondo valore intero pari a 15 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	0,5	5	00 05
2	5	5	05
3	15	15	0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale: 04 0F 05 00 05

**1.61 71 – TRE VALORI INTERI E UN VALORE DECIMALE (2 BYTE)**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita ci sia l'indicazione di tre valori interi e un valore decimale espresso in decimi. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Tre valori interi e un valore decimale (2 byte): CODICE 71				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Decimale espresso in decimi	1	II°, I°	Valore decimale
	Intero	2	IV°, III°	Primo valore intero
	Intero	3	V°, VI°	Secondo valore intero
	Intero	4	VIII°, VII°	Terzo valore intero

**Esempio**

Per individuare il valore decimale 1,5 e il primo valore intero di 5, il secondo valore intero 10, il terzo valore intero di 1 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	1,5	15	00 0F
2	5	5	00 05
3	10	10	00 0A
4	1	1	00 01

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 01 00 0A 00 05 00 0F

**1.62 72 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) UN VALORE INTERO E UN VALORE DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa, un valore intero e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita, si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, quattro valori, il valore decimale, l'intero, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM) e l'elemento della lista anagrafica su cui si vuole scommettere. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) un valore intero e un valore decimale: CODICE 72				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	II°, I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	IV°, III°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	V°, VI°	Valore intero
	Decimale espresso in decimi	4	VIII°, VII°	Valore decimale

**Esempio**

Per individuare l'elemento 5 della lista anagrafica 2 del concessionario con valore intero 1 e valore decimale di 1,5 si ha:

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	00 05

2	2	2	00 02
3	1	1	00 01
4	1,5	15	00 0F

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 00 0F 00 01 00 02 00 05

**1.63 73 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (6 VALORI) UN VALORE INTERO E UNO DECIMALE**

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa un valore intero e un valore decimale. L'oggetto a cui si fa riferimento, viene indicato attraverso gli elementi della lista anagrafica. Nel messaggio di vendita si devono specificare, attraverso l'informazione aggiuntiva, otto valori, un valore intero, un valore decimale, il codice della lista anagrafica (0 se si utilizza la lista anagrafica ADM), il quinto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il quarto identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il terzo identificativo dell'elemento della lista anagrafica, il secondo identificativo dell'elemento della lista anagrafica e il primo identificativo dell'elemento della lista anagrafica. Le informazioni possono essere rappresentate nel seguente modo:

Concorre alla descrizione della scommessa (6 valori) un intero e un decimale: CODICE 73				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
8	Intero	1	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	IV°	Quarto elemento della lista anagrafica
	Intero	5	V°	Quinto elemento della lista anagrafica
	Intero	6	VI°	Codice della lista anagrafica
	Intero	7	VII°	Valore intero
	Decimale espresso in decimi	8	VIII°	Valore decimale

**Nota**

È consentito indicare parzialmente gli elementi della lista anagrafica, in tal caso vanno valorizzati a partire dal primo elemento fino all'elemento di interesse, lasciando a zero i rimanenti

**Esempio**

Per individuare come primo elemento il 5, secondo il 7, terzo il 10, quarto il 25, quinto nessun valore della lista anagrafica 1 con intero 9 e decimale 0,2 si ha:

<b>Campo</b>	<b>Valore</b>	<b>Valore da inviare</b>	<b>Valore in esadecimale</b>
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	25	25	19
5	0	0	00
6	1	1	01
7	6	6	06
8	0,2	20	14

Valore da inviare nel protocollo per l'informazione aggiuntiva in esadecimale:

08 14 06 01 00 19 0A 07 05