



Roma, 20 febbraio 2008

Ministero dell'Economia e delle Finanze
Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato

DIREZIONE GENERALE

Direzione per i giochi
Ufficio 15° - Scommesse sportive ed ippiche a quota fissa e
scommesse ippiche a totalizzatore

**Ai CONCESSIONARI PER LA RACCOLTA
DEI GIOCHI PUBBLICI**

Prot. 2008/ 6549 /Giochi/UD - All. 2

OGGETTO: Comunicato relativo al concorso pronostici di cui all'articolo 1, comma 87 della legge 27 dicembre 2006, n. 296.

Si comunica, al fine di accelerare gli adempimenti finalizzati alla introduzione del concorso pronostici su base ippica in oggetto, che sono stati elaborati gli schemi del provvedimento istitutivo (all. 1) e sono state apportate le conseguenti modifiche al protocollo applicativo "PSR" (all 2).

Tali documenti, pur non essendo definitivi, come risulta evidente dal contenuto degli stessi, non dovrebbero subire che formali modificazioni ed integrazioni.

IL DIRETTORE
f. to *Antonio TAGLIAFERRI*

Prot. n. 2007/ /giochi/UD

“XX”= nome nuovo gioco (da definire)

Ministero dell'economia e delle finanze
AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

IL DIRETTORE GENERALE

VISTO il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni ed integrazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

VISTO il decreto del Presidente della Repubblica del 18 aprile 1951, n. 581, recante norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, sulla disciplina delle attività di gioco;

VISTO il decreto legislativo 30 luglio 1999, n. 300 e successive modificazioni, recante riforma dell'organizzazione del Governo;

VISTO il decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165;

VISTO l'articolo 12, comma 2, della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha stabilito che il Ministro dell'economia e delle finanze determini, con proprio decreto, la posta unitaria di partecipazione a scommesse, giochi e concorsi pronostici;

VISTO l'articolo 11-quinquiesdecies, comma 9, del decreto legge 30 settembre 2005, n. 203, convertito, con modificazioni, con legge 2 dicembre 2005, n. 248, che ha stabilito che eventuali variazioni della posta unitaria per qualunque tipo di scommessa sono determinate con provvedimento del Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

VISTO il decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, emanato ai sensi dell'articolo 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

VISTO il decreto legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito, con modificazioni, con legge 8 agosto 2002, n. 178, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato lo svolgimento di tutte le funzioni in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

VISTO il decreto legislativo 3 luglio 2003, n. 173;

VISTO il regolamento delle scommesse sulle corse dei cavalli emanato con delibera del commissario dell'UNIRE in data 27 febbraio 1962;

VISTO l'art. 3, comma 77, della legge 23 dicembre 1996, n. 662, che prevede che l'organizzazione e la gestione dei giochi e delle scommesse relativi alle corse dei cavalli sono riservate ai Ministeri dell'economia e delle finanze e delle politiche agricole e forestali, i quali possono provvedervi direttamente ovvero a mezzo di enti pubblici, società o allibratori da essi individuati;

VISTO il regolamento emanato con decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, con il quale si è provveduto al riordino della materia dei giochi e delle scommesse relativi alle corse dei

cavalli per quanto attiene agli aspetti organizzativi, funzionali, fiscali e sanzionatori, nonché al riparto dei relativi proventi;

VISTI, in particolare, l'art. 4, comma 5, del citato regolamento che demanda a decreti del Ministro dell'economia e delle finanze, di concerto con il Ministro delle politiche agricole e forestali, anche su proposta dell'UNIRE la determinazione della tipologia delle scommesse effettuabili sulle corse dei cavalli, le relative regole di svolgimento ed i limiti posti alle scommesse;

VISTO il Decreto interdirettoriale del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e del Capo del Dipartimento della qualità dei Prodotti agroalimentari e dei servizi del Ministero delle politiche agricole e forestali del 3 aprile 2003, il quale ha, tra l'altro, esteso alle Agenzie di scommesse la possibilità di commercializzare concorsi pronostici su base sportiva nonché altri, eventuali, giochi connessi a manifestazioni sportive, in attuazione dell'articolo 22, commi 10 e 16 della legge 27 dicembre 2002, n. 289;

VISTO il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze emanato di concerto con il Ministro delle politiche agricole e forestali in data 3 giugno 2004 che istituisce le tipologie di scommessa effettuabili sulle corse dei cavalli;

VISTA la delibera dell'UNIRE del 26 marzo 2003, n. 29, recante il Regolamento della corsa Tris;

VISTO il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, di concerto con il Capo del Dipartimento della qualità dei prodotti agroalimentari e dei servizi del Ministero delle politiche agricole e forestali del 25 ottobre 2004, recante regolamentazione delle scommesse sulle corse dei cavalli;

VISTO il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato Prot. n. 2005/4637/giochi/sco del 26 ottobre 2005, pubblicato sulla G.U. n. 258 del 5 novembre 2005, in attuazione dell'articolo 1, comma 498, legge 30 dicembre 2004, n. 311, recante la disciplina tecnica delle formule di scommessa "Vincente Nazionale" ed "Accoppiata Nazionale";

VISTO il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, di concerto con il Capo del Dipartimento delle politiche di sviluppo del ministero delle politiche agricole e forestali Prot. n. 2005/9533/Giochi/UD del 15 dicembre 2005, che ha disposto che la scommessa Tris, a partire dalla scadenza naturale della relativa Concessione, fissata al 31 dicembre 2005, è assoggettata, in via sperimentale e temporanea, alla disciplina di cui all'articolo 1, comma 498, legge 30 dicembre 2004, n. 311, configurandosi quale una delle formule della scommessa di cui al citato comma 498;

VISTO il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 20 dicembre 2005 in attuazione dell'articolo 1, comma 498, legge 30 dicembre 2004, n. 311, recante la disciplina tecnica delle formule di scommessa "Quartè Nazionale" e "Quintè Nazionale";

VISTO l'articolo 1, comma 87 della legge 27 dicembre 2006, n. 296 (legge finanziaria per il 2007) che ha istituito un nuovo concorso pronostici su base ippica, il cui regolamento di gioco dovrà essere adottato con provvedimento di AAMS entro fine giugno 2007 e che sarà raccolto dai concessionari di cui all'articolo 38, commi 2 e 4 del decreto legge del 4 luglio 2006, n. 223, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, dalle agenzie di scommessa, nonché negli ippodromi;

Visto il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 7 dicembre 2004 con il quale sono state definite le modalità di gestione dei flussi finanziari inerenti le scommesse a totalizzatore di cui al decreto ministeriale 2 agosto 1999, n. 278 e successive modificazioni ed integrazioni, armonizzandole a quelle stabilite per i concorsi pronostici su base sportiva nonché altri, eventuali, giochi connessi a manifestazioni sportive, in attuazione dell'articolo 22, commi 10 e 16, della legge 27 dicembre 2002, n. 289;

Visto il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 30 maggio 2006, recante disposizioni sulla gestione dei flussi finanziari relativi ai concorsi pronostici su base sportiva;

VISTO il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 18 giugno 2007, recante disposizioni sulle modalità di gestione degli importi dovuti dai concessionari all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, la loro allocazione nel bilancio dell'Amministrazione, le modalità ed i tempi del versamento di quanto dovuto agli aventi diritto, nonché gli adempimenti contabili del concessionario, derivanti dalla gestione della nuova scommessa ippica a totalizzatore;

CONSIDERATO che occorre dare attuazione alle deleghe contenute nel citato articolo 1, comma 87 della legge 27 dicembre 2006, n. 296 (legge finanziaria per il 2007) adottando le disposizioni tecniche che disciplinano il concorso pronostici su base ippica.

Dispone

Articolo 1

Oggetto e definizioni

1. Il presente decreto definisce le modalità attuative del concorso pronostici su base ippica, denominato "XX".
2. Ai fini del presente decreto si intende per:
 - a) **AAMS**, l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;
 - b) **UNIRE**, l'Unione Nazionale Incremento Razze Equine;
 - c) **Apertura dell'accettazione**, il momento in cui AAMS dichiara aperto il concorso ed il totalizzatore nazionale è abilitato ad accettare le giocate;
 - d) **Chiusura dell'accettazione**, il momento in cui AAMS dichiara chiuso il concorso ed il totalizzatore nazionale non è più abilitato ad accettare giocate;
 - e) **Concessionario**, l'operatore di gioco individuato da AAMS, ovvero da individuare attraverso procedura di selezione, nel rispetto della disciplina comunitaria e nazionale;
 - f) **Disponibile per vincite**, l'importo da suddividere, tra i pronostici vincenti;
 - g) **Esito**, il risultato certificato da AAMS che si verifica per ciascun evento;
 - h) **Esito pronosticabile o cavallo**, la possibilità o l'insieme delle possibilità contemplate per l'evento su cui si effettua la giocata;
 - i) **Evento**, una delle corse di cavalli inserita nel concorso oggetto di pronostico;
 - j) **Giocata**, l'insieme delle colonne pronosticate dal partecipante;
 - k) **Giocata accettata**, la giocata registrata dal totalizzatore nazionale;
 - l) **Giocata a caratura**, la ripartizione, tra più partecipanti, di una giocata o di una giocata sistemistica;
 - m) **Giocata sistemistica o a sistema**, la formulazione abbreviata di una serie di pronostici derivanti dall'espressione di un numero di colonne superiore a quello minimo richiesto;

- n) **Giocata valida**, il pronostico accettato dal totalizzatore nazionale e successivamente non annullato;
- o) **Incasso della raccolta**, l'incasso delle giocate raccolte nella settimana contabile di riferimento;
- p) **Incasso totale lordo**, la differenza tra gli incassi derivanti dalla raccolta al netto dei rimborsi pagati e dei rimborsi prescritti nella settimana contabile di riferimento;
- q) **Palinsesto o campo partenti**, le corse e l'elenco dei cavalli oggetto di pronostico;
- r) **Partecipante o giocatore**, colui che effettua il pronostico;
- s) **Posta unitaria di gioco**, l'importo pagato dal partecipante per ciascun pronostico;
- t) **Pronostico**, l'insieme minimo di colonne necessario per potere accettare la giocata;
- u) **Pronostico vincente**, la colonna indicante il pronostico conforme agli esiti degli eventi oggetto di gioco;
- v) **Punto di vendita o luogo di vendita**, un qualsiasi esercizio commerciale aperto al pubblico collegato ad uno dei concessionari di cui all'articolo 38, commi 2 e 4 del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito, con modificazioni, dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, autorizzato alla raccolta dei giochi pubblici, ovvero agenzia di scommesse abilitata alla raccolta delle scommesse ai sensi del decreto del Ministro delle finanze 1 marzo 2006, n. 111, e del decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, ovvero ippodromo;;
- w) **Quota**, il numero che, moltiplicato per la posta unitaria di gioco, determina l'importo della vincita di ciascun pronostico vincente;
- x) **Recupero aggio su concorsi a rimborso**, l'aggio sui resti derivanti da giocate a caratura relative ai concorsi soggetti a rimborso e prescritti nella settimana contabile di riferimento;
- y) **Ricevuta di partecipazione**, il titolo che garantisce l'avvenuta registrazione della giocata nel totalizzatore nazionale e che costituisce, in caso di vincita e/o di rimborso, l'unico titolo al portatore valido per la riscossione degli stessi;
- z) **Riporto o jackpot**, il disponibile per vincite che, nel caso in cui non risultino pronostici vincenti, è riassegnato al disponibile per vincite del successivo concorso;
- aa) **Riunione**, l'insieme delle corse di un ippodromo previste in un determinato giorno;
- bb) **Saldo settimanale**, il valore risultante, per ciascun concessionario, dalla differenza tra l'incasso della raccolta dei punti di vendita collegati al concessionario per i concorsi chiusi nella settimana contabile di riferimento, comprensivo del recupero aggio su concorsi a rimborso, e le seguenti voci:
 - i. i rimborsi effettuati dai punti vendita nell'arco della settimana contabile di riferimento;
 - ii. il compenso degli stessi punti di vendita, relativo all'incasso totale lordo della settimana contabile di riferimento;
 - iii. il compenso del concessionario, relativo all'incasso totale lordo della settimana contabile di riferimento;
 - iv. le vincite pagate dai punti vendita nell'arco della settimana contabile di riferimento;
- cc) **Schedina di gioco**, il supporto cartaceo, il cui formato ed i contenuti specifici sono stabiliti da AAMS, la cui funzione è esclusivamente quella di riportare i pronostici espressi dal partecipante;

- dd) **Settimana contabile di riferimento**, il periodo che intercorre tra la giornata del lunedì e la giornata della domenica di ogni settimana;
- ee) **Terminale di gioco**, l'apparecchiatura elettronica utilizzata dai luoghi di vendita, per la digitazione dei pronostici, l'acquisizione delle schedine di gioco e la stampa delle ricevute di partecipazione;
- ff) **Totalizzatore nazionale**, il sistema di elaborazione centrale, organizzato da AAMS, per la gestione del gioco.

Articolo 2

Soggetti abilitati alla raccolta

1. L'accettazione del gioco di cui all'articolo 1, comma 1, è consentita ai concessionari di cui all'articolo 38, commi 2 e 4 del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito, con modificazioni, dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, ai concessionari per l'accettazione delle scommesse previste dal decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, ai concessionari per l'accettazione delle scommesse previste dal decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1 marzo 2006, n. 111, nonché agli ippodromi.
2. AAMS, per il gioco di cui all'articolo 1, comma 1, gestisce il totalizzatore nazionale attraverso un sistema automatizzato in tempo reale per il controllo di tutte le operazioni di gioco.

Articolo 3

Ripartizione della posta di gioco

1. La posta unitaria di gioco del "XX" è pari ad euro 0,50 per colonna unitaria. La giocata minima è di due colonne.
2. La posta unitaria di gioco del "XX" è ripartita nelle seguenti percentuali:
 - a) Montepremi: 50,00 per cento;
 - b) Compenso per l'attività di gestione: 5,71 per cento;
 - c) Compenso dell'attività dei punti di vendita: 8,00 per cento;
 - d) Entrate erariali sotto forma di imposta unica: 25,00 per cento;
 - e) Contributo a favore dell'UNIRE: 11,29 per cento come prelievo.
3. Il montepremi può essere aumentato dell'importo di eventuali finanziamenti provenienti dagli sponsor, sulla base delle specifiche indicazioni fornite da AAMS, antecedenti i singoli concorsi.

Articolo 4

Modalità di partecipazione

1. La partecipazione al "XX", si effettua contrassegnando i numeri identificativi dei cavalli sulla schedina di gioco ovvero con la loro digitazione diretta sui terminali di gioco da parte degli addetti ai terminali, su dettatura effettuata dal partecipante.
2. I formati e la suddivisione degli spazi con relativi contenuti da utilizzare per il fronte ed il retro delle schedine di gioco, sono disciplinati con decreto di AAMS.
3. E' prevista la partecipazione al "XX" attraverso modalità telefonica e telematica secondo quanto disposto da AAMS con apposito provvedimento.

Articolo 5

Annullo

1. E' consentito l'annullo di una giocata entro centoventi secondi dall'emissione della ricevuta di partecipazione anche se dallo stesso terminale sono state accettate altre giocate, sempre che l'accettazione delle giocate al totalizzatore nazionale sia ancora aperta.
2. In caso di ritiro di uno o più cavalli pronosticati è consentita, ad accettazione delle giocate ancora ammessa, la sostituzione della giocata, con annullo della giocata contenente i numeri dei cavalli ritirati ed emissione di una nuova giocata di importo pari o superiore alla precedente.
3. L'orario di riferimento è quello del totalizzatore nazionale.

Articolo 6

Ricevuta di partecipazione

1. L'accettazione del "XX" è certificata esclusivamente dalla ricevuta emessa dal terminale di gioco, secondo i dati forniti dal totalizzatore nazionale.
2. La verifica della corrispondenza tra i dati riportati sulla ricevuta e quelli contrassegnati sulla schedina ovvero dettati agli addetti ai terminali, è responsabilità di chi effettua la giocata, il quale è tenuto a segnalare immediatamente ogni difformità. In caso di difformità, il partecipante può chiedere l'annullamento della ricevuta secondo quanto previsto dall'articolo 5.
3. La ricevuta di partecipazione è emessa dal terminale di gioco dopo che la giocata è stata accettata e registrata dal totalizzatore nazionale.
4. La ricevuta di partecipazione contiene almeno i seguenti elementi:
 - a) denominazione del concessionario;
 - b) codice identificativo del punto di vendita attribuito dal totalizzatore nazionale e del terminale di gioco emittente;
 - c) identificativo o logo grafico del "XX";
 - d) numero della giocata, giorno, mese ed anno di effettuazione della medesima;
 - e) nome o sigla degli ippodromi e numero della corsa;
 - f) pronostici contenuti nella giocata;
 - g) numero di colonne accettate;
 - h) identificativo univoco assegnato alla giocata dal totalizzatore nazionale;
 - i) importo complessivo della giocata;
 - j) orario (ore, minuti e secondi) e data (giorno, mese ed anno) della giocata assegnati dal totalizzatore nazionale;
 - k) numero di ripetizioni della giocata;
 - l) logo gioco sicuro.

Articolo 7

Giocate sistemistiche ed a caratura

1. Sono ammesse giocate sistemistiche per il "XX"; sono altresì ammesse giocate a caratura.
2. Per le giocate sistemistiche accettate attraverso terminali di gioco, prima dell'emissione della ricevuta di partecipazione, il sistema è sviluppato automaticamente dal terminale; il numero delle colonne derivanti dallo sviluppo e l'importo complessivo sono comunicati al partecipante, dall'addetto al terminale, prima dell'emissione della ricevuta.

3. I tipi di giocate sistemistiche del “XX”, sono indicati all’articolo 23.
4. Per ogni giocata a caratura accettata, il terminale di gioco emette tante cedole quante sono le suddivisioni stabilite all’atto della giocata. Il prezzo unitario di ciascuna cedola di caratura è pari al valore complessivo della giocata, convalidata dal totalizzatore nazionale, diviso per il numero totale delle cedole di caratura. La giocata a caratura minima non può essere inferiore a 20 colonne. Il numero delle cedole di caratura è compreso tra un minimo di 2 ed un massimo di 100. L’importo unitario della cedola di caratura non può essere inferiore a quello della giocata minima prevista per il “XX”.
5. Ciascuna cedola originale di caratura, integra in ogni sua parte, costituisce ricevuta e consente la riscossione della vincita, ricavata dal quoziente tra l’importo delle vincite realizzate con l’intera giocata a caratura ed il numero totale delle cedole emesse. L’importo della vincita di ciascuna cedola di caratura è troncato alla seconda cifra decimale.
6. In deroga a quanto stabilito dall’articolo 5, non sono annullabili le giocate a caratura; è tuttavia consentita, in caso di oggettivi inconvenienti tecnici del sistema di emissione della ricevuta e secondo modalità stabilite da AAMS, la ristampa delle ricevute delle giocate a caratura accettate dal totalizzatore e non emesse dal terminale di gioco.
7. La cedola di caratura, che costituisce ricevuta di partecipazione, contiene almeno i seguenti elementi:
 - a) denominazione del concessionario;
 - b) codice identificativo del punto di vendita attribuito dal totalizzatore nazionale e del terminale di gioco emittente;
 - c) identificativo o logo grafico del “XX”;
 - d) numero della giocata, giorno, mese ed anno di effettuazione della medesima;
 - e) nome o sigla degli ippodromi e numero della corsa;
 - f) pronostici contenuti nella giocata;
 - g) numero di colonne accettate;
 - h) identificativo univoco assegnato alla giocata a caratura dal totalizzatore nazionale;
 - i) numero identificativo progressivo della cedola di caratura e numero totale delle cedole emesse relative alla giocata;
 - j) importo complessivo della giocata a caratura ed importo della singola cedola di caratura. L’importo della cedola di caratura è troncato al centesimo di euro;
 - k) orario (ore, minuti e secondi) e data (giorno, mese ed anno) della giocata assegnati dal totalizzatore nazionale;
 - l) logo gioco sicuro.

Articolo 8

Registrazione e conservazione delle giocate

1. Ogni giocata accettata è registrata dal totalizzatore nazionale ed archiviata con modalità che ne consentono la rilettura ed impediscono l’alterazione dei dati conservati.
2. I dati relativi al totale delle giocate accettate ed al loro importo complessivo nonché i supporti contenenti tutte le giocate accettate, sono conservati da AAMS.

Articolo 9

Calcolo della quota di vincita

- 1 Sono previste due categorie di vincita, alternative tra loro e non cumulabili:
 - a) una prima categoria pari al 60,00 per cento del montepremi complessivo, di cui all’articolo 3 comma 2, lettera a) e corrispondente alla combinazione vincente di cui all’articolo 22, comma 1, lettera a);

- b) una seconda categoria pari al 40,00 per cento del montepremi complessivo, di cui all'articolo 3 comma 2, lettera a) e corrispondente alla combinazione vincente di cui all'articolo 22, comma 1, lettera b).
- 2 Le combinazioni vincenti della formula di gioco sono certificate da AAMS sulla base delle comunicazioni ufficiali fornite dall'UNIRE.
 - 3 L'importo della vincita è il prodotto tra la quota e la posta unitaria di gioco.
 - 4 Qualora nessun pronostico indichi la combinazione vincente, il disponibile per vincite è destinato a jackpot.
 - 5 Il calcolo della quota, espressa da una cifra intera, troncata alla seconda cifra decimale, è effettuato come segue:
 - a) si determina il disponibile per vincite delle giocate totalizzate, costituito dall'ammontare di cui all'articolo 3, comma 2, lettera a);
 - b) il disponibile per vincite di cui alla lettera a), aumentato dell'eventuale jackpot, è ripartito tra le categorie di vincita di cui al comma 1, lettere a) e b);
 - c) dal disponibile per vincite di ciascuna categoria, si detrae un importo pari al prodotto tra il numero dei pronostici vincenti e la posta unitaria; la differenza che ne risulta si divide per il prodotto tra il numero dei pronostici vincenti e la posta unitaria. Tale quoziente, aumentato di uno, costituisce la quota;
 - d) la quota del totalizzatore non può essere inferiore ad uno.
 - 6 In caso di arrivo in parità al primo posto di due o più cavalli, per una o più delle corse oggetto del gioco sono determinate tante combinazioni vincenti quanti sono i cavalli arrivati in parità. Per la prima categoria, sono considerate vincenti con quote separate tutte le colonne che indicano i cavalli in parità mentre, per la seconda categoria, sono considerate vincenti con quota unica tutte le colonne che indicano i cavalli in parità.
 - 7 In caso di ritiro o non regolare partenza di uno, due o tre cavalli, si applicano ai fini del calcolo della quota di vincita le disposizioni di cui all'articolo 24, comma 3.
 - 8 L'importo risultante dalla differenza tra il disponibile per vincite e il valore delle vincite così come calcolate al comma 5, è di competenza dell'UNIRE.
 - 9 In nessun caso la quota di vincita relativa alla categoria V6 di cui al comma 1 lettera b) può essere superiore a quella della categoria V7, di cui al comma 1, lettera a). In tal caso è costituito un disponibile per le vincite complessivo per entrambe le categorie ed è calcolata un'unica quota, secondo le modalità di cui al comma 5, lettera c). Resta fermo che la quota unica così determinata non può essere inferiore ad uno.
 - 10 In caso di mancata effettuazione di una, due o tre corse oggetto di pronostico, fermo restando quanto disposto all'articolo 24, comma 2, è prevista un'unica categoria di vincita, cui corrisponde l'intero disponibile a vincite. In caso di mancata effettuazione di quattro o più corse si applicano le disposizioni di cui al successivo articolo 10, comma 1, lettera c).

Articolo 10

Rimborsi

1. Il partecipante ha diritto a rimborso della giocata quando:
 - a) per motivi tecnici, non siano consentiti la totalizzazione ovvero il riscontro delle giocate accettate;
 - b) in caso di mancata chiusura dell'accettazione delle giocate, limitatamente alle giocate accettate oltre l'orario di effettiva partenza della corsa comunicato dall'UNIRE;
 - c) in caso quattro o più corse oggetto di pronostico:
 - i. non si siano svolte entro il giorno successivo a quello in programma;

- ii. contengano ciascuna un numero di cavalli regolarmente partiti inferiore a cinque;
 - iii. intervengono modificazioni su quanto specificato alle lettere d), e), f), g), del programma ufficiale palinsesto delle corse, di cui all'articolo 16, comma 4, non contemplate nelle tolleranze dei regolamenti delle corse dei Paesi in cui si svolge l'evento;
 - d) dopo la chiusura dell'accettazione, per le colonne che contengono quattro o più cavalli ritirati e/o non partiti;
2. Il partecipante, informato del diritto al rimborso con apposito comunicato affisso nei luoghi di vendita, può chiedere il rimborso entro 90 giorni solari dalla data di comunicazione dell'esito del concorso.
 3. L'importo rimborsato, la data e l'orario di effettuazione del rimborso risultano da annotazione apposta sulla ricevuta di partecipazione, oppure su specifica ricevuta emessa all'atto del rimborso.
 4. I resti determinati dal rimborso di carature sono di competenza dell'UNIRE.

Articolo 11

Pubblicità degli esiti e comunicazioni

1. AAMS, oltre a darne diffusione attraverso il proprio sito internet, trasmette ai concessionari le comunicazioni relative agli eventi oggetto di pronostico; i concessionari ritrasmettono tali comunicazioni ai punti di vendita del "XX" loro collegati, al fine di consentirne l'affissione pubblica.
2. La combinazione vincente del "XX" è certificata da AAMS sulla base delle comunicazioni ufficiali fornite dall'UNIRE.

Articolo 12

Rimborsi non richiesti e vincite non riscosse

1. I rimborsi non richiesti e/o le vincite non riscosse entro i termini stabiliti sono acquisiti dall'UNIRE.

Articolo 13

Termini di decadenza

1. I partecipanti decadono dal diritto alla riscossione delle vincite e dal diritto a richiedere i rimborsi presso i luoghi di vendita del "XX" nel caso in cui la verifica della ricevuta di partecipazione non è effettuata, secondo le modalità di cui all'articolo 17, nel termine di 90 giorni solari dalla data di comunicazione ufficiale degli esiti del gioco.
2. E' fatta, comunque, salva l'esperibilità dell'azione innanzi all'autorità giudiziaria competente.

Articolo 14

Soluzione delle controversie

1. La soluzione delle controversie, escluse quelle di natura fiscale, insorte in sede di interpretazione e di esecuzione del presente regolamento e del gioco dallo stesso disciplinate, è demandata all'organo di cui all'articolo 2, comma 4, lettera b), del decreto del Presidente della Repubblica 15 dicembre 2003, n. 385.
2. Il reclamo scritto è inoltrato, per il tramite di AAMS, all'organo di cui al comma 1, mediante raccomandata con ricevuta di ritorno, entro trenta giorni dalla convalida delle giocate.
3. È fatta, comunque, salva l'esperibilità dell'azione innanzi all'autorità giudiziaria competente.

Articolo 15

Controlli ed ispezioni

1. AAMS provvede ad effettuare i controlli in merito alla corretta applicazione delle norme previste dal presente decreto anche attraverso ispezioni presso le sedi dei concessionari, presso i luoghi di vendita agli stessi collegati, nonché sui sistemi informativi dei concessionari stessi.
2. AAMS adotta i provvedimenti di decadenza dalla concessione nei confronti dei concessionari di cui all'articolo 2, in caso di violazione delle norme previste dal presente decreto.

Articolo 16

Palinsesto del concorso

1. Il palinsesto del concorso costituisce il documento che fa testo agli effetti del pronostico ed in riferimento al quale le giocate sono accettate. Il palinsesto è corredato di tutte le informazioni richieste per l'effettuazione delle giocate ed è reso pubblico prima dell'inizio dell'accettazione delle stesse.
2. Il campo partenti delle corse oggetto di pronostico, contenuto nel palinsesto predisposto dall'UNIRE, è comunicato ai concessionari, che provvedono a darne diffusione in tutti i punti di vendita ad essi collegati.
3. L'accettazione delle giocate avrà termine all'orario di effettiva partenza della prima corsa in ordine cronologico prevista dal palinsesto del concorso.
4. Il palinsesto del concorso contiene:
 - a) il giorno e l'orario di svolgimento delle corse;
 - b) i tipi di corsa;
 - c) il nome degli ippodromi;
 - d) la distanza delle corse;
 - e) il numero identificativo di ciascuna corsa nell'ambito della riunione;
 - f) il tipo di pista per le corse al galoppo;
 - g) la distanza per ciascun cavallo per le corse al trotto con resa di metri;
 - h) i nomi dei cavalli dichiarati partenti;
 - i) i numeri di partenza che contraddistinguono i cavalli partenti;
 - j) il peso portato dal cavallo nelle corse al galoppo;
 - k) la monta nelle corse al galoppo e la guida nelle corse al trotto;
 - l) il numero di steccato per le corse al galoppo;
 - m) i cavalli con paraocchi nelle corse al galoppo.

Articolo 17

Verifica delle ricevute di accettazione delle giocate

1. L'originale della ricevuta di accettazione delle giocate, integra in ogni sua parte, costituisce l'unico titolo al portatore valido per la riscossione delle vincite e l'ottenimento dei rimborsi, solo a seguito di apposita verifica. Il concessionario ovvero il gestore del luogo di vendita del "XX", se non coincidente con il concessionario, attraverso il terminale di gioco, verifica la non contraffazione materiale della ricevuta di accettazione; il totalizzatore nazionale verifica i dati identificativi contenuti nella ricevuta.

Articolo 18

Modalità di pagamento delle vincite e dei rimborsi

1. I concessionari pagano le vincite ed effettuano i rimborsi di propria competenza secondo le modalità di cui agli articoli 19, 20 e 21.
2. Il concessionario custodisce, anche mediante archiviazione su supporti informatici che consentono la rilettura ed impediscono l'alterazione del contenuto, le ricevute delle giocate vincenti e pagate nonché quelle dei rimborsi effettuati per cinque anni.

Articolo 19

Modalità di pagamento delle vincite e dei rimborsi di importo fino a 3.000,00 euro

1. Le vincite e/o i rimborsi di importo fino a 3.000,00 euro, sono pagati in contanti, a partire dalla comunicazione ufficiale degli esiti e previa verifica della ricevuta secondo le modalità di cui all'articolo 17, presso qualsiasi punto di vendita del "XX" collegato con il medesimo concessionario del circuito di raccolta del punto di vendita nel quale è stata effettuata la giocata.

Articolo 20

Modalità di pagamento delle vincite e dei rimborsi di importo superiore a 3.000,00 euro e fino a 100.000,00 euro

1. Il pagamento delle vincite e/o dei rimborsi di importo superiore a 3.000,00 euro e non superiore a 100.000,00 euro è effettuato entro 90 giorni solari dalla data di comunicazione ufficiale degli esiti. I portatori di ricevute di partecipazione di vincite di importo superiore a 3.000,00 euro e non superiore a 100.000,00 euro, possono recarsi presso i punti di pagamento delle vincite per la verifica della ricevuta di partecipazione, secondo le modalità di cui all'articolo 17. Il pagamento avviene, in base alla richiesta esplicita del vincitore, attraverso accredito sul conto corrente bancario del vincitore stesso, oppure mediante emissione di assegno circolare o assegno bancario.
2. I rimborsi, di importo superiore a 3.000,00 euro fino a 100.000,00 euro, sono effettuati, entro 90 giorni solari dalla data di comunicazione ufficiale degli esiti, presso i punti di pagamento delle vincite per la verifica della ricevuta di partecipazione, secondo le modalità di cui all'articolo 17. Il pagamento avviene, in base alla richiesta esplicita del partecipante, attraverso accredito sul conto corrente bancario del partecipante stesso, oppure mediante emissione di assegno circolare o assegno bancario.
3. Le vincite di cui al comma 1 sono pagate agli aventi diritto entro il termine di 14 giorni dalla data di presentazione della ricevuta. I rimborsi di cui al comma 2 sono pagati agli aventi diritto entro il termine di 14 giorni dalla data di presentazione della ricevuta.

Articolo 21

Modalità di pagamento delle vincite e dei rimborsi di importo superiore a 100.000,00 euro

1. Il pagamento delle vincite e/o dei rimborsi di importo superiore a 100.000,00 euro è effettuato entro 90 giorni solari dalla data di comunicazione ufficiale degli esiti. I portatori di ricevute di partecipazione di vincite di importo superiore a 100.000,00 euro, possono recarsi presso i punti di pagamento delle vincite per la verifica della ricevuta di partecipazione, secondo le modalità di cui all'articolo 17. Il pagamento avviene, in base alla richiesta esplicita del vincitore, attraverso accredito sul conto corrente bancario del vincitore stesso, oppure mediante emissione di assegno circolare o assegno bancario.
2. I rimborsi, di importo superiore a 100.000,00 euro, sono effettuati, entro 90 giorni solari dalla data di comunicazione ufficiale degli esiti, presso i punti di pagamento delle vincite per la verifica della ricevuta di partecipazione, secondo le modalità di cui all'articolo 17. Il pagamento avviene, in base alla richiesta esplicita del partecipante, attraverso accredito sul conto corrente bancario del partecipante stesso, oppure mediante emissione di assegno circolare o assegno bancario.
3. Le vincite di cui al comma 1 sono pagate agli aventi diritto entro il termine di 21 giorni dalla data di presentazione della ricevuta. I rimborsi di cui al comma 2 sono pagati agli aventi diritto entro il termine di 14 giorni dalla data di presentazione della ricevuta.

Articolo 22

Caratteristiche del "XX"

1. Il concorso pronostici “XX”, consiste nel pronosticare le seguenti combinazioni vincenti con riferimento alle corse oggetto di pronostico:
 - a. “V7”, che consiste nell’individuazione dei cavalli classificati al primo posto del campo partenti di ciascuna delle sette corse oggetto del pronostico;
 - b. “V6”, che consiste nell’individuazione dei cavalli classificati al primo posto del campo partenti di sei delle sette corse oggetto del pronostico.
2. È consentita la partecipazione alla formula mediante giocate sistemistiche, derivanti dall’indicazione di due o più cavalli per ciascuna corsa.

Articolo 23

Giocate sistemistiche del “XX”

1. La giocata sistemistica è la combinazione derivante dall’indicazione di un numero di cavalli superiore a quello necessario per completare il pronostico.

Articolo 24

Calcolo delle quote di vincita del “XX” in caso di ritiri o corse annullate

1. Il calcolo della quota è effettuato con le modalità di cui all’articolo 9.
2. Nel caso in cui fino a tre delle corse oggetto del “XX”:
 - a) non si siano svolte entro il giorno successivo a quello in programma;
 - b) contengano un numero di cavalli regolarmente partiti inferiore a cinque;
 - c) intervengono modificazioni su quanto specificato alle lettere d), e), f), g), del programma ufficiale palinsesto delle corse, di cui all’articolo 16, comma 4, non contemplate nelle tolleranze dei regolamenti delle corse dei Paesi in cui si svolge l’evento;
 - d) non sia presente alcun ordine d’arrivo,tali corse sono da ritenersi nulle ai fini del gioco e, pertanto, i pronostici vincenti sono determinati sulle restanti corse ritenute valide ai fini del gioco.
3. Nel caso di ritiro o non regolare partenza di uno o più cavalli su ciascuna di quattro corse oggetto del “XX”, saranno rimborsate entro i successivi 90 giorni le sole colonne nelle quali figurino quattro o più cavalli ritirati; mentre le colonne contenenti rispettivamente uno, due o tre cavalli ritirati, sono contabilizzate al fine di costituire disponibili per vincite separati, ognuno dei quali sarà suddiviso tra quelle colonne in cui sono indicati gli altri cavalli vincenti nelle corse oggetto di ciascuno dei rispettivi pronostici.
4. Nell’ipotesi in cui una o più quote di vincita così calcolate fossero superiori a quella di cui al comma 1, si costituirà un unico disponibile per vincite da suddividere tra tutte le colonne indicanti esattamente la combinazione vincente e le colonne che contengono uno, due o tre cavalli ritirati e che indicano gli altri cavalli vincenti nelle restanti corse oggetto di pronostico. Quando una quota relativa a due o tre cavalli ritirati dovesse risultare superiore ad una riferita a uno o due cavalli ritirati si costituirà un unico disponibile per vincite da suddividere tra tutte le colonne che contengono uno, due, tre cavalli ritirati. Nel caso in cui nessuna colonna contenente uno, due o tre cavalli ritirati e/o non regolarmente partiti indichi correttamente gli altri cavalli della combinazione vincente, il disponibile per vincite di tale categoria di vincita è destinato a jackpot.

TITOLO III

FLUSSI FINANZIARI

Articolo 25

Rendicontazione contabile

1. Le modalità operative di gestione degli importi dovuti dal concessionario, la loro allocazione nel bilancio dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, le modalità ed i tempi del versamento di quanto dovuto agli aventi diritto, gli adempimenti contabili, giudiziali ed amministrativi del concessionario, compresi i modelli da utilizzare per il versamento del saldo settimanale e quelli attestanti il regolare utilizzo dei fondi versati dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato sul conto corrente del concessionario per il pagamento delle vincite e dei rimborsi di cui agli articoli 20 e 21, seguono quanto disposto dal decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 18 giugno 2007.

TITOLO IV

DISPOSIZIONI FINALI

Articolo 26

Decorrenza

1. Il presente regolamento entra in vigore a partire dal primo concorso pronostici indetto successivamente alla data di pubblicazione nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica italiana del decreto di approvazione del modello della nuova schedina di gioco del "XX". A tal fine i concessionari sono tenuti ad adeguare i programmi informatici in funzione dell'introduzione del "XX".

Il presente decreto sarà pubblicato nella Gazzetta ufficiale della Repubblica italiana.

Roma,

Giorgio TINO

Protocollo PSR

INDICE

PREMESSA - INTRODUZIONE	21
1. ENTITÀ COINVOLTE	22
2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO	23
3. CONVENZIONI DI CODIFICA	24
4. STRUTTURA DEI MESSAGGI	27
4.1 HEADER	28
4.2 BODY	30
4.3 FIRMA DIGITALE	31
5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SUI PALINSESTI	32
5.1 PALINSESTI	33
5.2 EVENTI	35
5.3 LISTA ESITI	37
5.4 CONCORSI	39
5.5 INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULL'EVENTO	41
5.6 INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULLA LISTA ESITI	43
5.7 REFERTO UFFICIALE CONCORSO	45
5.8 BOLLETTINO UFFICIALE CONCORSO	47
5.9 BOLLETTINO UFFICIALE CONCORSO (VERSIONE 2)	49
5.10 NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO	51
5.11 RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA	52
5.12 RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA	54
5.13 LISTA DEGLI ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE:	56
6. SERVIZIO VENDITA	57

6.1	VENDITA	58
6.2	PAGAMENTO/RIMBORSO	60
6.3	ANNULLO	62
6.4	VERIFICA BIGLIETTO	64
6.5	INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO	66
7.	SERVIZIO DI INFORMAZIONE SULL'ANDAMENTO DEL GIOCO AL TOTALIZZATORE	67
7.1	INFORMAZIONI QUOTE PROBABILI (SINGOLE/PLURIME)	68
7.2	INFORMAZIONI MOVIMENTO (SINGOLE/PLURIME)	70
7.3	INFORMAZIONI MOVIMENTO (MULTIPLE DI VINCENTI)	72
8.	RENDICONTO CONTABILE DEL CN	74
8.1	RENDICONTO GIORNALIERO	75
8.2	SALDO SETTIMANALE	77
8.3	ELENCO BIGLIETTI	79
8.4	RENDICONTO CONCORSO	81
8.5	RENDICONTO SETTIMANALE PER SCOMMESSA	83
8.6	COMPLESSIVO SALDO SETTIMANALE	85
8.7	DETTAGLIO SALDO SETTIMANALE	87
9.	GESTIONE FIRMA DIGITALE	89
9.1	RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	90
10.	COMUNICAZIONI AI FSC	91
10.1	COMUNICATI	92
10.2	NOTIFICA COMUNICATO	94
10.3	LISTA DEGLI ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE:	95
11.	GLI ATTRIBUTI ESTESI	96
11.1	(TIME_STAMP) TIME STAMP	97

11.2	(STATO_PAL) STATO PALINSESTO	98
11.3	(STATO_EVENTO) STATO EVENTO	99
11.4	(IP_RISP) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	100
11.5	(STATO_ESITO) STATO ESITO	101
11.6	(STATO_SCOM) STATO SCOMMESSA A TOTALIZZATORE PER EVENTO	102
11.7	(JACKPOT) VALORE DEI JACKPOT	103
11.8	(SCOM_TOT) SCOMMESSE ABILITATE A TOTALIZZATORE	104
11.9	(ID_GIOCATA) IDENTIFICATIVO GIOCATA	105
11.10	(FIRMA_DIG) FIRMA DIGITALE	106
11.11	(CARATURA) CARATURA	107
11.12	(BOLLETTINO) BOLLETTINO UFFICIALE	108
11.13	(COMUNICATO) COMUNICATO	109
11.14	(TAG_MOV_SR) MOVIMENTO TERMINALE	110
11.15	(ACC_EVENTO) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI EVENTO	111
11.16	(ACC_LISTA_ESITI) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI	112
11.17	(ACC_CONCORSO) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI CONCORSI	113
11.18	(MOD_EVENTO) MODIFICA EVENTO	114
11.19	(MOD_CONC) MODIFICA CONCORSO	115
11.20	(MOD_LISTA_ESITI) MODIFICA LISTA ESITI	116
11.21	(MOD_PAL) MODIFICA PALINSESTO	117
11.22	(STATO_CONC) STATO CONCORSO	118
11.23	(ESITO_GRUPPO) ESITO DI GRUPPO	119
11.24	(SALDO_SETT) SALDO SETTIMANALE	120
11.25	(DETT_TIPO_CONC) DETTAGLIO TIPO CONCORSO	121
11.26	(RAPPORTO_SCUDERIA) RAPPORTO DI SCUDERIA	122
11.27	(MOD_INFO_AGG_EVENTO) MODIFICA INFORMAZIONI AGGIUNTIVE EVENTO	123



11.28	(MOD_INFO_AGG_LISTA_ESITI) MODIFICA INFORMAZIONI AGGIUNTIVE LISTA ESITI	124
11.29	(PROG_CONCORSO) PROGRESSIVO DEL CONCORSO NELLA GIORNATA	125
11.30	(CONTO) CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	126
12.	APPENDICI	127
12.1	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALE MOVIMENTO	128
12.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN EVENTO	128
12.3	TABELLA DEGLI STATI DI UN CONCORSO	129
12.4	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	130
12.5	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	130
12.6	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	131
12.7	TABELLA CLASSE CONCORSI	131
12.8	TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO	131
12.9	TABELLA DEI TIPI SCOMMESSA AL TOTALIZZATORE	132
12.10	TABELLA DEI TIPI SISTEMA AL TOTALIZZATORE	133
12.11	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A TOTALIZZATORE	134
12.12	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	135
12.13	TABELLA DELLE TIPOLOGIE DI PAGAMENTO	137
12.14	TABELLA DELLE TIPOLOGIE DI SISTEMI AL TOTALIZZATORE	137
12.15	TABELLA DEI CIRCUITI DI GIOCO	138
12.16	TABELLA DEI TIPI CONCORSI	138
12.17	TABELLA DEI SERVIZI SPECIALIZZATI PER I TIPO DI CONCORSO	139
12.18	TABELLA DEI TIPI DI SPECIALIZZAZIONE DEL CONCORSO	139
12.19	TABELLA TIPI DI CARATURA	139
12.20	TABELLA LISTA ESITI PER “1X2”	140
12.21	TABELLA LISTA ESITI PER “RISULTATO ESATTO”	140
12.22	TABELLA INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULL’EVENTO	140



12.23	TABELLA INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULLA LISTA ESITI	141
12.24	TABELLA TIPO CONTO	141
12.25	TABELLA CATEGORIE DI VINCITA	141
12.26	TABELLA ESITI	142

PREMESSA - INTRODUZIONE

Il PSR è un protocollo applicativo per la gestione delle scommesse a totalizzatore della serie BIG, dell'Ippica Nazionale e per il concorso pronostici su base ippica.

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.



entità coinvolte

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo sono: l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, i Fornitori del servizio di Connettività, i Concessionari e il Totalizzatore Nazionale.

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

<u>Entità</u>	<u>Sigla</u>
<u>Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato</u>	<u>AAMS</u>
<u>Fornitore del Servizio di Connettività</u>	<u>FSC</u>
<u>Concessionario</u>	<u>CN</u>
<u>Punto Vendita</u>	<u>PVEND</u>
<u>Terminale di accettazione gioco</u>	<u>TAG</u>
<u>Totalizzatore Nazionale</u>	<u>TN</u>

Allineamento applicativo

Una transazione PSR 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 e richiesta.

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

4 secondi	Prima retry
10 secondi	Seconda retry
30 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.

Convenzioni di codifica

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

<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>																		
<u>bit</u>	<u>Numero di un bit. Può valere 0 od 1</u>																		
<u>boolean</u>	<u>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’)</u>																		
<u>char</u>	<u>Numero di 8 bit con segno (complemento a due)</u>																		
<u>uchar</u>	<u>Numero di 8 bit senza segno</u>																		
<u>short</u>	<u>Numero di 16 bit con segno (complemento a due)</u>																		
<u>ushort</u>	<u>Numero di 16 bit senza segno</u>																		
<u>int</u>	<u>Numero di 32 bit con segno (complemento a due)</u>																		
<u>uint</u>	<u>Numero di 32 bit senza segno</u>																		
<u>long</u>	<u>Numero di 64 bit con segno (complemento a due)</u>																		
<u>ulong</u>	<u>Numero di 64 bit senza segno</u>																		
<u>g_sett</u>	<p>Byte in cui ogni bit identifica un giorno della settimana secondo la seguente tabella:</p> <table> <tr> <td>bit</td> <td>Giorno</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>= lunedì</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>= martedì</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>= mercoledì</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>= giovedì</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>= venerdì</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>= sabato</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>= domenica</td> </tr> <tr> <td><u>7</u></td> <td>= <u>riservato ad usi futuri</u></td> </tr> </table>	bit	Giorno	0	= lunedì	1	= martedì	2	= mercoledì	3	= giovedì	4	= venerdì	5	= sabato	6	= domenica	<u>7</u>	= <u>riservato ad usi futuri</u>
bit	Giorno																		
0	= lunedì																		
1	= martedì																		
2	= mercoledì																		
3	= giovedì																		
4	= venerdì																		
5	= sabato																		
6	= domenica																		
<u>7</u>	= <u>riservato ad usi futuri</u>																		
<u>ret_code</u>	<p><u>Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta</u> <u>Gli 8 bit meno significativi sono riservati ai CONC.</u></p>																		

<u>money</u>	<p><u>Struttura per la rappresentazione di importi maggiori di quelli gestibili con <i>int</i> e <i>uint</i> ed è composta da 1 <i>uchar</i> seguito da 1 <i>int</i> con il seguente significato:</u></p> $\text{uchar} = \frac{\text{abs (importo div 1.000.000.000)}}{\text{importo mod 1.000.000.000}}$ $\text{int} = \frac{\text{importo mod 1.000.000.000}}{\text{importo mod 1.000.000.000}}$ <p><u><i>abs</i> da il valore assoluto</u> <u><i>div</i> da il quoziente di una divisione tra interi troncato all'unità</u> <u><i>mod</i> da il resto di una divisione tra interi</u> <u>il segno di <i>int</i> darà anche il segno all'intero importo</u></p>														
<u>string</u>	<p><u>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</u></p>														
<u>lstring</u>	<p><u>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)</u></p>														
<u>DateTime</u>	<p><u>Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte)</u></p> <table border="0"> <thead> <tr> <th><u>Tipo</u></th> <th><u>Descrizione</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>ushort</u></td> <td><u>Anno</u></td> </tr> <tr> <td><u>uchar</u></td> <td><u>Mese (da 1 a 12)</u></td> </tr> <tr> <td><u>uchar</u></td> <td><u>Giorno(da 1 a 31)</u></td> </tr> <tr> <td><u>uchar</u></td> <td><u>Ora (da 0 a 23)</u></td> </tr> <tr> <td><u>uchar</u></td> <td><u>Minuti (da 0 a 59)</u></td> </tr> <tr> <td><u>uchar</u></td> <td><u>Secondi(da 0 a 59)</u></td> </tr> </tbody> </table>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>	<u>ushort</u>	<u>Anno</u>	<u>uchar</u>	<u>Mese (da 1 a 12)</u>	<u>uchar</u>	<u>Giorno(da 1 a 31)</u>	<u>uchar</u>	<u>Ora (da 0 a 23)</u>	<u>uchar</u>	<u>Minuti (da 0 a 59)</u>	<u>uchar</u>	<u>Secondi(da 0 a 59)</u>
<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>														
<u>ushort</u>	<u>Anno</u>														
<u>uchar</u>	<u>Mese (da 1 a 12)</u>														
<u>uchar</u>	<u>Giorno(da 1 a 31)</u>														
<u>uchar</u>	<u>Ora (da 0 a 23)</u>														
<u>uchar</u>	<u>Minuti (da 0 a 59)</u>														
<u>uchar</u>	<u>Secondi(da 0 a 59)</u>														

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)



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.

HEADER

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

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
<u>versione</u>	<u>uchar</u>	<u>Versione protocollo. Attualmente è 2</u>
<u>id fsc</u>	<u>ushort</u>	<u>Identificativo del Fornitore del servizio di connettività</u>
<u>id cn</u>	<u>uint</u>	<u>Identificativo del concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC</u>
<u>id pvend</u>	<u>uint</u>	<u>Identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC</u>
<u>id tag</u>	<u>ushort</u>	<u>Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente).</u>
<u>Tipo tag</u>	<u>uchar</u>	<u>Tipo TAG secondo la seguente codifica:</u> 0 <u>Client Fornitore del Servizio di Connettività</u> 1 <u>Terminale con operatore</u> 2 <u>Terminale self-service</u> 3 <u>Servizio telefonico con operatore</u> 4 <u>Servizio telefonico automatico</u> 5 <u>Internet</u> 6 <u>TV interattiva</u>
<u>lung body</u>	<u>ushort</u>	<u>Lunghezza del body</u>
<u>lung ae</u>	<u>ushort</u>	<u>Lunghezza totale degli attributi estesi</u>
<u>id transazion e</u>	<u>uchar[8]</u>	<u>Identificativo della transazione</u>
<u>id servizio</u>	<u>ushort</u>	<u>Identificativo del servizio</u>
<u>id messaggio</u>	<u>uchar</u>	<u>Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio</u>
<u>liberi</u>	<u>uchar[3]</u>	<u>Per sviluppi futuri</u>

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 PSR 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 = 30

Client Fornitore del Servizio di Connettività (TIPO_TAG 0)

Sono i terminali virtuali utilizzati dall’FSC per i servizi PSR 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

BODY

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

Di seguito vengono riportate due tabelle che documentano i servizi esistenti con il loro identificativo:

Tabella dei servizi specializzati per le tipologie di gioco della serie “Big”.

<u>Servizio</u>	<u>Descrizione</u>
<u>5001</u>	<u>Informazione sui palinsesti</u>
<u>5101</u>	<u>Gestione Vendite</u>

Tabella dei servizi specializzati per tipologia di gioco “Ippica Nazionale” e “CPI”.

<u>Servizio</u>	<u>Descrizione</u>
<u>5004</u>	<u>Informazione sui palinsesti</u>
<u>5104</u>	<u>Gestione Vendite</u>
<u>5504</u>	<u>Informazioni di gioco</u>

Tabella dei servizi generici

<u>Servizio</u>	<u>Descrizione</u>
<u>4400</u>	<u>Comunicazioni al Concessionario</u>
<u>4500</u>	<u>Rendiconto contabile del Concessionario</u>
<u>4600</u>	<u>Gestione Firma elettronica</u>

FIRMA DIGITALE

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

Modalità di firma:

La firma deve essere applicata su l'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 aggiunta 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



servizio di informazione sui palinsesti

Questo servizio consente ad un FSC di ottenere tutte le informazioni sui palinsesti necessarie al gioco ed alle relative variazioni.

Le due modalità operative per tale servizio sono rappresentate dal “multicast” e dalla modalità “a richiesta”.

La modalità “multicast” prevede un unico invio dell’informazione al “gruppo di multicast” previsto. Tale l’informazione viene propagata sulla rete e resa disponibile a quelle entità che hanno aderito al gruppo mediante l’operazione denominata “Join”.

I FSC abilitati sono tenuti a verificare la ricezione delle notifiche inviate dal TN ed eventualmente a predisporre il recupero mediante la modalità a richiesta.



PALINSESTI

Client abilitato FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 1

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco dei palinsesti disponibili.

Richiesta:

header.lung_body 0
attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
<u>Esito</u>	<u>ret code</u>	<u>Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo</u>
<u>n_palinsesti</u>	<u>ushort</u>	<u>Numero di palinsesti. Specifica quanti sono gli elementi 'Palinsesto' seguenti</u>
		<u>Palinsesto</u>
<u>palinsesto</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice del palinsesto</u>
<u>Stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Stato del palinsesto (vedi tabella stati di un palinsesto)</u>
<u>Descrizione</u>	<u>string</u>	<u>Descrizione del palinsesto (Max 25 caratteri)</u>
<u>tipo concorso</u>	<u>ushort</u>	<u>Tipo Concorso (vedi tabella tipi concorso)</u>
<u>Eventi</u>	<u>ushort</u>	<u>Numero eventi presenti nel palinsesto non archiviati</u>
<u>Concorsi</u>	<u>ushort</u>	<u>Numero dei concorsi presenti nel palinsesto non archiviati</u>
<u>Data</u>	<u>Date Time</u>	<u>Data ultimo aggiornamento</u>

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

Data ed orario attuale del TN

IP_RISP Facoltativo.



EVENTI

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 2

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco totale degli eventi di un palinsesto. E' possibile richiedere un solo evento mediante l'attributo esteso ACC EVENTO

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto di cui si vuole la lista degli eventi
eve_iniziale	ushort	Posizione dell'evento iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
eve_finale	ushort	Posizione dell'evento finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535). Non è consentito chiedere più di 5 eventi alla volta

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.
ACC EVENTO Facoltativo

LISTA ESITI

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 3

Descrizione:

Questo messaggio consente a un FSC di ottenere le liste esiti disponibili nel palinsesto specificato. E' possibile richiedere le informazioni relative ad una singola Lista Esiti mediante l'attributo esteso ACC LISTA ESITI.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
lista_iniziale	ushort	Posizione della lista nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
lista_finale	ushort	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535). Non è consentito chiedere più di 5 liste esiti alla volta

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.
ACC LISTA ESITI Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo.
N_liste	ushort	Numero delle liste esiti. Specifica quanti sono gli elementi 'Lista esiti che seguono.
<i>Lista esiti</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
lista_esiti	ushort	Codice lista esiti
num_esiti	uchar	Numero degli esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Esiti' seguenti
<i>Esiti</i>		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stati di un esito)
descrizione	string	Descrizione dell'esito
sigla	string	Sigla esito (max 6 caratteri)

attributi estesi:

IP RISP

Facoltativo

ESITO GRUPPO

Facoltativo

(Dipende dal Tipo Concorso)

RAPPORTO SCUDERIA

Facoltativo

(Dipende dal Tipo Concorso)

CONCORSI

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 4

Descrizione:

Questo messaggio consente a un FSC di ottenere le liste dei concorsi disponibili per un determinato palinsesto. E' possibile richiedere le informazioni relative ad un solo concorso mediante l'attributo esteso ACC_CONCORSO

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
conc_iniziale	ushort	Posizione del concorso nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
conc_finale	ushort	Posizione del concorso nell'elenco richiesto (da 1 a 65535). Non è consentito chiedere più di 5 concorsi alla volta.

Attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC_CONCORSO Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_concorso	ushort	Numero dei concorsi presenti nella lista.
Lista Concorsi		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
concorso	ushort	Codice del concorso
stato	uchar	Stato del Concorso
descrizione	string	Descrizione del concorso (Max 25 caratteri)
tipo_concorso	ushort	Tipo Concorso (vedi tabella dei tipi concorsi)
classe	uchar	Classe Concorso (vedi tabella della classe concorso)
data	datetime	Data e Ora di svolgimento
num_gruppi	uchar	Numero Gruppi che appartengono al concorso
Gruppi(*)		
cod_gruppo	uchar	Codice del gruppo (da 1 a n)
num_eve	uchar	Numero di Eventi che appartengono al Gruppo
Eventi per Gruppo		
evento	ushort	Codice Evento

<u>attributi estesi:</u>	<u>IP RISP</u>	<u>Facoltativo</u>
	<u>DETT TIPO CONC</u>	<u>Facoltativo</u>
	<u>PROG CONCORSO</u>	<u>Facoltativo</u>

Per il Tipo Concorso "*big match*" sono previsti 3 gruppi eventi come previsto dal regolamento di gioco

Per il Tipo Concorso Auto Moto è previsto un solo gruppo eventi come previsto dal regolamento di gioco

Per il Tipo Concorso Ciclismo è previsto un solo gruppo eventi come previsto dal regolamento di gioco

Per il Tipo Concorso Ippica Nazionale è previsto un solo gruppo eventi come previsto dal regolamento di gioco

Per il Tipo Concorso pronostici su base ippica è previsto un solo gruppo eventi come previsto dal regolamento di gioco



INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULL'EVENTO

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 7

Descrizione:

Questo messaggio consente a un FSC di ottenere le liste delle informazioni aggiuntive sugli eventi disponibili per un determinato palinsesto. E' possibile richiedere le informazioni relative ad un solo evento mediante l'attributo esteso ACC EVENTO

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
evento_iniziale	ushort	Posizione dell'informazione aggiuntiva sull'evento nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
evento_finale	ushort	Posizione dell'informazione aggiuntiva sull'evento nell'elenco richiesto (da 1 a 65535). Non è consentito chiedere più di 5 eventi alla volta.

Attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC EVENTO Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_eventi	ushort	Numero delle informazioni aggiuntive sull'evento presenti nella lista.
<i>Informazioni Aggiuntive sull'Evento</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
evento	ushort	Codice dell'evento
n_info	ushort	Numero delle informazioni aggiuntive riguardanti l'evento
<i>Informazione</i>		
cod_info	ushort	Codice dell'informazione (vedi tabella delle informazioni aggiuntive sull'evento)
info	string	Valore dell'informazione (vedi tabella delle informazioni aggiuntive sull'evento)

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULLA LISTA ESITI

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 8

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere le liste delle informazioni aggiuntive sulle liste esiti disponibili per un determinato palinsesto. E' possibile richiedere le informazioni relative ad una sola lista esiti mediante l'attributo esteso ACC LISTA ESITI

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
lista_esiti_iniziale	ushort	Posizione dell'informazione aggiuntiva sulla lista esiti nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
lista_esiti_finales	ushort	Posizione dell'informazione aggiuntiva sulla lista esiti nell'elenco richiesto (da 1 a 65535). Non è consentito chiedere più di 5 liste esiti alla volta.

Attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC LISTA ESITI Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_liste_esiti	ushort	Numero delle informazioni aggiuntive sulle liste esiti presenti nella lista.
<i>Informazioni Aggiuntive sulla Lista Esiti</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
lista_esiti	ushort	Codice lista esiti
num_esiti	uchar	Numero degli esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi 'Esiti' seguenti
<i>Esiti</i>		
esito	uchar	Codice esito
n_info	ushort	Numero delle informazioni aggiuntive riguardanti l'evento
<i>Informazione</i>		
cod_info	ushort	Codice dell'informazione (vedi tabella delle informazioni aggiuntive sulla lista esiti)
info	string	Valore dell'informazione (vedi tabella delle informazioni aggiuntive sulla lista esiti)

attributi estesi:

IP RISP

Facoltativo

REFERTO UFFICIALE CONCORSO

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 5

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere i referti ufficiali per singolo concorso.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
ref_iniziale	ushort	1
ref_finale	ushort	1

attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC CONCORSO Obbligatorio

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_referti	ushort	
<i>Lista Referti</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
concorso	ushort	Codice del concorso
stato	uchar	Stato del Concorso
data	datetime	Data e Ora Referto
num_eve	uchar	Numero di Eventi che appartengono al Concorso
<i>Eventi per concorso</i>		
evento	ushort	Codice Evento
stato	uchar	Stato evento
num_pos	uchar	numero posizione per il referto sull'evento (dipende dal tipo scommessa associato all'evento)
<i>Dettaglio per posizione</i>		
posizione	uchar	Posizioni (da 1 alla lunghezza del tipo scommessa associato)
num_esiti	uchar	Numero di esiti per posizione
	uchar[num_esiti]	Lista esiti

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001
header.id messaggio 6

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere i bollettini ufficiali per singolo concorso

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
bol_iniziale	ushort	1
bol_finale	ushort	1

attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC CONCORSO Obbligatorio

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_bollettini	ushort	Numero dei bollettini che seguono
<i>Lista bollettini</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
concorso	ushort	Codice del concorso
stato	uchar	Stato del Concorso
tipo_conc	ushort	Tipo Concorso
classe_conc	uchar	Classe Concorso
data	datetime	Data di emissione del bollettino
testo	String	Testo del Bollettino
num_tipo_scom	uchar	Numero di tipi scommessa che seguono
<i>Tipi Scommesse per concorso</i>		
tipo_scom	ushort	Tipo scommessa (vedi tabella tipi scommesse)
stato	uchar	Stato scommessa
num_cat	uchar	Numero di categorie
<i>Dettaglio per categorie</i>		
categoria	uchar	Categoria di vincita (vedi tabella categorie di vincita)
montepremi	money	Montepremi (centesimi di euro)
jackpot	money	Jackpot (centesimi di euro)
tipo_pag	uchar	Tipologia di pagamento (vedi tabella tipologia pagamento)
num_vinc	uint	Numero d'unita di scommessa vincente
quota	money	Quota (in centesimi)

attributi estesi:

IP RISP

Facoltativo

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 9

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere i bollettini ufficiali per singolo concorso.
Questo messaggio prevede che per una stessa categoria e scommessa ci siano più quote ufficiali.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
bol_iniziale	ushort	1
bol_finale	ushort	1

attributi estesi: **IP RISP** **Facoltativo**
ACC CONCORSO **Obbligatorio**

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_bollettini	ushort	Numero dei bollettini che seguono
<i>Lista bollettini</i>		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
concorso	ushort	Codice del concorso
stato	uchar	Stato del Concorso
tipo_conc	ushort	Tipo Concorso
classe_conc	uchar	Classe Concorso
data	datetime	Data di emissione del bollettino
testo	String	Testo del Bollettino
num_tipo_scom	uchar	Numero di tipi scommessa che seguono
<i>Tipi Scommesse per concorso</i>		
tipo_scom	ushort	Tipo scommessa (vedi tabella tipi scommesse)
stato	uchar	Stato scommessa
num_cat	uchar	Numero di categorie
<i>Dettaglio per categorie</i>		
categoria	uchar	Categoria di vincita (vedi tabella categorie di vincita)
montepremi	money	Montepremi (centesimi di euro)
jackpot	money	Jackpot (centesimi di euro)
tipo_pag	uchar	Tipologia di pagamento (vedi tabella tipologia pagamento)
num_vinc	uint	Numero d'unita di scommessa vincenti
n_comb	ushort	Numero di elementi di tipo 'Combinazione' che seguono
<i>Combinazione</i>		
len	uchar	Lunghezza della posizione
combinazione	uchar[len]	Combinazione vincente
quota	money	Quota (in centesimi)

attributi estesi:

IP RISP

Facoltativo

NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO

Client abilitati: TN,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 51

Descrizione:

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'multicast'.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
dummy	ushort	Vale sempre 1024
Anno	ushort	Anno
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica nell'anno

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*



RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 52

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'ultima notifica inviata dal TN.

Richiesta:

header.lung body 0

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
Anno	ushort	Anno
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*



RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5001, 5004
header.id messaggio 53

Descrizione:

Questo messaggio consente ad FSC di ottenere una notifica non ricevuta per errore.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Anno	ushort	Anno della notifica (da 0 a 65535)
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
Anno	ushort	Anno
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*

Lista degli attributi estesi per le notifiche:

<u>attributi estesi:</u>	
<u>STATO PAL</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>STATO EVENTO</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>STATO ESITO</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>STATO CONC</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>STATO SCOM</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD PAL</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD EVENTO</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD CONC</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD LISTA ESITI</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>BOLLETTINO</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD INFO AGG EVENTO</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>MOD INFO AGG LISTA ESITI</u>	<u>Facoltativo</u>
<u>TIME STAMP</u>	<u>Obbligatorio</u>
<u>IP RISP</u>	<u>Facoltativo</u>



Servizio Vendita

Questo servizio consente ai concessionari tramite i loro clienti di vendere, pagare, rimborsare ed annullare scommesse al totalizzatore.

VENDITA

Client abilitato FSC,CN,PVEND,TAG
header.id servizio 5101, 5104
header.id messaggio 1

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di vendere scommesse al totalizzatore di tipo singole o plurime.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
Concorso	ushort	Codice del concorso
Prezzo	uint	Prezzo del biglietto complessivo (centesimi di euro)
tot_scom	uchar	Totale scommesse del biglietto. Specifica quanti elementi del tipo 'Scommessa' seguono. Tale numero è legato alla dimensione massima che ciascun messaggio può assumere (4Kbyte).
<i>Scommessa</i>		
unità_scom	ushort	Numero di unità di scommessa sviluppate
molt	uchar	Moltiplicatore dell'unità base per scommessa
tot_gruppi	uchar	Numero gruppi eventi
<i>Eventi</i>		
cod_gruppo	uchar	Codice gruppo (da 1 a n)
tot_eventi	uchar	Totali eventi Selezionati
<i>Evento Selezionato per gruppo Eventi</i>		
Evento	ushort	Codice Evento
Scom	uchar	Codice della scommessa
sistema	uchar	Codice del sistema
mappa_esiti	uchar	Numero Mappe esiti
<i>Esiti della Mappa</i>		
n_esiti	uchar	Numero esiti selezionati
Esiti	uchar[n_esiti]	Lista dei codici degli esiti

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

ID GIOCATO Obbligatorio

CARATURA Obbligatorio per vendita con caratura

FIRMA DIG01 Obbligatorio

CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:



PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato FSC,CN,PVEND,TAG
header.id servizio 5101, 5104
header.id messaggio 2

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di pagare o rimborsare un biglietto di scommessa al totalizzatore.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Id_ticket	bit[48]	Ticket

attributi estesi:

IP RISP **Facoltativo**

FIRMA DIG01 **Obbligatorio**

CONTO **Obbligatorio se è gioco a distanza**

CARATURA **Obbligatorio solo per pagamenti di una**
caratura

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
Id_ticket	bit[48]	Ticket

<u>attributi estesi:</u>	<u>TAG MOV SR</u>	<u>Obbligatorio</u>
	<u>TIME STAMP</u>	<u>Obbligatorio</u>
	<u>CARATURA</u>	<u>Obbligatorio</u>
	<u>FIRMA DIG01</u>	<u>Obbligatorio</u>
	<u>CONTO</u>	<u>Obbligatorio se è gioco a distanza</u>
	<u>IP RISP</u>	<u>Facoltativo.</u>



ANNULLO

Client abilitato FSC,CN,PVEND,TAG
header.id servizio 5101, 5104
header.id messaggio 3

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di annullare un biglietto di scommessa al totalizzatore.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Id_ticket	bit[48]	Ticket

attributi estesi: IP RISP Facoltativo
FIRMA DIG01 Obbligatorio

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta.
Id_ticket	bit[48]	Ticket

attributi estesi:

TAG MOV SR	Obbligatorio.
TIME STAMP	Obbligatorio.
FIRMA DIG01	Obbligatorio
IP RISP	Facoltativo.



VERIFICA BIGLIETTO

Client abilitato FSC,CN,PVEND,TAG
header.id servizio 5101, 5104
header.id messaggio 20

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di verificare se un biglietto è vincente e di verificare l'importo di vincita

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
id_ticket	bit[48]	Identificativo del biglietto

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.
CARATURA Obbligatori solo per la verifica di una
caratura

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta.
Palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
Concorso	ushort	Codice del concorso
Stato	uchar	Stato del biglietto
Importo	money	Importo di vincita/rimborso
<i>Informazioni del pagamento (dati valorizzati solo per biglietti con stato pagato/rimborsato)</i>		
Id_fsc	ushort	Fornitore del servizio di Connettività che ha effettuato pagamento
Id_cn	uint	Concessionario che ha effettuato pagamento
Id_pvend	uint	Punto vendita che ha effettuato pagamento
Id_tag	ushort	Terminale che ha effettuato pagamento
Data	datetime	Data e ora

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO

Client abilitato FSC,CN,PVEND,TAG
header.id servizio 5101, 5104
header.id messaggio 21

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di richiedere al TN l'identificativo dell'ultimo biglietto venduto per un determinato terminale.

Richiesta:

header.lung body 0
attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta.
Id_ticket	bit[48]	Identificativo del biglietto

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.



SERVIZIO DI INFORMAZIONE SULL'ANDAMENTO DEL GIOCO AL
TOTALIZZATORE

Questo servizio consente al FSC di ottenere informazioni sull'andamento di gioco.

INFORMAZIONI QUOTE PROBABILI (SINGOLE/PLURIME)

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5504
header.id messaggio 1

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere le quote probabili per i tipi concorsi basati sulle singole e plurime.

Queste informazioni sono applicate a concorsi con classe concorso = SP

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice Palinsesto
concorso	ushort	Codice Concorso
tipo_scom	uchar	Tipo Scommessa (vedi tabella tipi scommessa)
selezione	uchar	Tipo di selezione delle quote effettuata: 1 = Tutte (solo per la scommessa Vincente) 2 = Più giocate 3 = Meno giocate

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta.
Palinsesto	ushort	Codice palinsesto
cod_concorso	ushort	Codice concorso
stato_concorso	uchar	Stato del concorso (vedi tabella stati di un concorso)
t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa (vedi tabella tipi scommessa)
stato_scomm	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella degli stati scommessa)
movimento	money	Movimento sulla scommessa (in centesimi)
selezione	uchar	Tipo di selezione delle quote effettuata: 1 = Tutte 2 = Più giocate 3 = Meno giocate
n_quote	ushort	Numero delle quote. Specifica quanti elementi del tipo 'Quota' seguono
<i>Quota</i>		
len	uchar	Lunghezza della combinazione
combinazione	uchar[len]	Combinazione per la quale si indica la quota e il montante (in una scommessa singola si riduce al codice esito)
movimento	money	Movimento (in centesimi)
quota	money	Quota (in centesimi)

attributi estesi: **IP RISP** **Facoltativo.**
 JACKPOT **Facoltativo.**

INFORMAZIONI MOVIMENTO (SINGOLE/PLURIME)

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5504
header.id messaggio 2

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere i movimenti degli esiti relativamente a tutte le posizioni di arrivo previste dalla tipologia di scommessa per la quale è stata effettuata la richiesta.
Queste informazioni sono applicate a concorsi con classe concorso = SP

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice Palinsesto
concorso	ushort	Codice Concorso
tipo_scom	uchar	Tipo Scommessa (vedi tabella tipi scommessa)

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta.
Palinsesto	ushort	Codice palinsesto
cod_concorso	ushort	Codice concorso
stato_concorso	uchar	Stato del concorso (vedi tabella stati di un concorso)
t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa (vedi tabella tipi scommessa)
stato_scomm	uchar	Stato della scommessa
movimento	money	Movimento sulla scommessa (in centesimi)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti. Specifica quanti elementi del tipo 'Esito' seguono
<i>Esito</i>		
esito	uchar	Codice dell'esito
stato_esito	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stati esito)
n_movim	uchar	Numero di movimenti che seguono
Movimenti per posizione		
posizione	uchar	Posizione dell'esito
movimento	Money	Movimento (in centesimi) dell'esito nelle varie posizioni dell'ordine di arrivo.

Attributi estesi: IP RISP Facoltativo.
JACKPOT Facoltativo.



INFORMAZIONI MOVIMENTO (MULTIPLE DI VINCENTI)

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 5504
header.id messaggio 3

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere i movimenti degli esiti in prima posizione per ogni evento presente nel concorso.

Queste informazioni sono applicate a concorsi con classe concorso = MF

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
palinsesto	ushort	Codice Palinsesto
concorso	ushort	Codice Concorso

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta.
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
cod_concorso	ushort	Codice concorso
stato_concorso	uchar	Stato del concorso (vedi tabella stati di un concorso)
movimento	money	Movimento sul concorso (in centesimi)
n_eventi	ushort	Numero degli eventi. Specifica quanti elementi del tipo 'Evento' seguono
<i>Evento</i>		
evento	ushort	Codice dell'esito
stato_evento	uchar	Stato dell'evento (vedi tabella stati evento)
n_esiti	ushort	Numero degli esiti. Specifica quanti elementi del tipo 'Esito' seguono
<i>Esito</i>		
esito	uchar	Codice dell'esito
stato_esito	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stati esito)
movimento	Money	Movimento (in centesimi) dell'esito sulla prima posizione dell'ordine di arrivo.

attributi estesi: **IP RISP** **Facoltativo.**
 JACKPOT **Facoltativo.**



Rendiconto contabile del CN

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

RENDICONTO GIORNALIERO

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 1

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ricevere dal TN i dati relativi ai dati contabili giornalieri.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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 (da 0 a 65535)
Mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
Giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
<i>Dati</i>		
t.causale_rend	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi.
		Causali di rendiconto
t.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
t.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
<i>Dati per Concorso</i>		
t.num_conc	uchar	Numero di concorsi che seguono
<i>Dettaglio per concorso</i>		
Pal	ushort	Codice palinsesto
concorso	ushort	Codice del concorso
causale_rend	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi
<i>Causali di rendiconto</i>		
r.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
r.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.

SALDO SETTIMANALE

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 2

Descrizione:

Questo messaggio consente di ricevere dal TN i dati relativi al saldo contabile settimanale.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario
Anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana di riferimento

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 5

Descrizione:

Questo messaggio consente di ricevere dal TN l'elenco parziale o totale dei biglietti, per stato, nella settimana contabile. Quando la richiesta è effettuata con l'attributo ACC CONCORSO viene restituito l'elenco dei biglietti vincenti per il concorso richiesto a prescindere dallo stato in cui si trovano.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
settimana	uchar	Settimana di riferimento
giorno	uchar	Giorno della settimana: 0 Totale nella settimana 1 Lunedì 2 Martedì 3 Mercoledì 4 Giovedì 5 Venerdì 6 Sabato 7 Domenica
tipo_rich	uchar	Stato del Biglietto. Tutti tranne emesso (vedi tabella stati del biglietto)
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (1 a 4294967295). Non è possibile di richiedere più di 20 biglietti alla volta

attributi estesi: IP RISP Facoltativo
ACC CONCORSO Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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 (da 0 a 65535)
settimana	uchar	Settimana di riferimento
giorno	uchar	Giorno della settimana:
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
<i>Dettaglio Biglietto</i>		
id_ticket	bit[48]	Identificativo del biglietto
Pal	ushort	Codice del palinsesto
concorso	ushort	Codice concorso
Stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
Prezzo	money	Prezzo del biglietto
Importo	money	Importo di vincita
Importo rimb	money	Importo rimborso
<i>Dettaglio importo di vincita per categoria</i>		
num_cat	uchar	Numero di categoria previste per il concorso
importi	money[num_cat]	Importi per categoria di vincita
tipo_car	uchar	Tipo di Caratura (vedi tabella tipo caratura)
num_cedole	ushort	Numero di cedole che compongono la caratura (valorizzare a 0 per giocate non a caratura)
prog_cedola	ushort	Progressivo della cedola di caratura. (valorizzare a 0 per giocate non a caratura)
<i>Dati relativi alla emissione del biglietto</i>		
id_fsc	ushort	Fornitore del servizio di Connettività
n.conc	uint	Concessionario
n.pvend	uint	Punto vendita dove è stata effettuata la giocata
n.tag	ushort	Termina
dataora	datetime	Data e Ora
id_giocata	uint	Identificativo della giocata
<i>Dati relativi al pagamento/rimborso del biglietto.</i> Se il biglietto non è stato ancora pagato/rimborsato tutti i campi sono valorizzati con zero.		
Id_fsc	ushort	Fornitore del servizio di Connettività
n.conc	uint	Concessionario
n.pvend	uint	Punto vendita
n.tag	ushort	Termina
dataora	datetime	Data e Ora

attributi estesi: IP RISP Facoltativo



RENDICONTO CONCORSO

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 6

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN i dati relativi ai dati contabili del concorso.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario

attributi estesi: ACC CONCORSO Obbligatorio
IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
cod_pal	ushort	Codice del palinsesto
cod_conc	ushort	Codice del concorso
<i>Dati</i>		
t.causale_rend	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi.
		Causali di rendiconto
t.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
t.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

RENDICONTO SETTIMANALE PER SCOMMESSA

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 7

Descrizione:

Questo messaggio consente di ricevere dal TN i dati relativi ai dati contabili del rendiconto settimanale di competenza per le scommesse chiuse nella settimana di riferimento.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario
Anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana di riferimento
giorno	uchar	Giorno della settimana: 1 Lunedì 2 Martedì 3 Mercoledì 4 Giovedì 5 Venerdì 6 Sabato 7 Domenica

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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 (da 0 a 65535)
settimana	uchar	Settimana di riferimento
giorno	uchar	Giorno della settimana:
num_dati	uchar	Numero di dati che seguono
<i>Dati per scommessa</i>		
cod_pal	ushort	Codice del palinsesto
cod_conc	ushort	Codice del concorso
cod_scom	uchar	Codice tipo scommessa
t.causale_rend	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi.
<i>Dati</i>		
		Causali di rendiconto
t.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
t.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi: IP RISP

COMPLESSIVO SALDO SETTIMANALE

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 8

Descrizione:

Questo messaggio consente di ricevere dal TN i dati complessivi relativi al saldo contabile settimanale.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario
Anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana di riferimento

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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 (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana richiesta (da 1 a 53)
<i>Dati Globali</i>		
t.num_caus	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi
		Causali di rendiconto
t.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
t.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
<i>Dati per Ripartizione</i>		
dp.num_caus	uchar	Numero di causali che seguono
<i>Dettaglio per Causali di Ripartizione</i>		
rip.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
rip.num_aliq	uchar	Numero aliquote per le quali si specificano i dati relativi
<i>Aliquote</i>		
a.aliq	ushort	Aliquota (il valore dipende dalla Causale di Rendiconto)
a.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

**attributi estesi: IP RISP Facoltativo
SALDO SETT Obbligatorio**

DETTAGLIO SALDO SETTIMANALE

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4500
header.id messaggio 9

Descrizione:

Questo messaggio consente di ricevere dal TN i dati relativi ai dati contabili del rendiconto settimanale di cassa per le scommesse chiuse nella settimana di riferimento.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
cn	uint	Identificativo concessionario
Anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana di riferimento
Giorno	uchar	Giorno della settimana: 1 Lunedì 2 Martedì 3 Mercoledì 4 Giovedì 5 Venerdì 6 Sabato 7 Domenica

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
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 (da 0 a 65535)
Settimana	uchar	Settimana richiesta (da 1 a 53)
giorno	uchar	Giorno della settimana
<i>Dati per Concorso/Scommessa</i>		
t.num_conc	uchar	Numero di concorsi che seguono
<i>Dettaglio per Concorso/Scommessa</i>		
dc.pal	ushort	Codice palinsesto
dc.concorso	ushort	Codice del concorso
dc.sco	uchar	Codice della scommessa
dc.num_caus	uchar	Numero causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi
<i>Causali di rendiconto di cassa</i>		
rc.causale	ushort	Causale di rendiconto (vedi tabella dei codici di causali di rendiconto)
rc.importo	money	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi: IP RISP Facoltativo
SALDO SETT Obbligatorio



Gestione firma digitale

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

RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4600
header.id messaggio 1

Descrizione:

Questa funzione consente ai 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:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica dell'FSC

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.
FIRMA DIG01 Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi: IP RISP Facoltativo.



Comunicazioni ai FSC

Questo servizio consente ai FSC di ricevere e richiedere i comunicati emessi dal TN.



COMUNICATI

Client abilitati: FSC,0,0,TAG
header.id servizio 4400
header.id messaggio 53

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di richiedere i comunicati disponibili.

Richiesta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
anno	ushort	Anno
progressivo	uint	Identificativo del comunicato

attributi estesi: IP RISP Facoltativo

Risposta:

body:

<u>Campo</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
Esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
Data	datetime	Data e Ora del comunicato
Testo	lstring	Testo del comunicato

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*



LISTA DEGLI ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE:

attributi estesi:	COMUNICATO	Facoltativo
	TIME STAMP	Obbligatorio
	IP RISP	Facoltativo

Gli 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` e `lung_body` dell'header.

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

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

Per ogni attributo esteso viene, inoltre, specificata una sigla mnemonica che facilita l'identificazio

ne dell'attributo nel presente documento.

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

(TIME_STAMP) Time stamp

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: TIME STAMP

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1027</u>	
<u>lung</u>		<u>7</u>	
<u>dati</u>	<u>anno</u>	<u>ushort</u>	<u>Anno da 0 a 65535</u>
	<u>mese</u>	<u>uchar</u>	<u>Mese (1-12)</u>
	<u>giorno</u>	<u>uchar</u>	<u>Giorno (1-31)</u>
	<u>ora</u>	<u>uchar</u>	<u>Ora (0-23)</u>
	<u>min</u>	<u>uchar</u>	<u>Minuto (0-59)</u>
	<u>sec</u>	<u>uchar</u>	<u>Secondo (0-59)</u>

(STATO_PAL) Stato palinsesto

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_PAL

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1032</u>	
<u>lung</u>		<u>3</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Stato del palinsesto (vedi tabella degli stati di un palinsesto)</u>

(STATO_EVENTO) Stato evento

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_EVENTO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1033</u>	
<u>lung</u>		<u>5</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>eve</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice evento</u>
	<u>stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Stato dell'evento (vedi tabella degli stati di un evento)</u>

(IP_RISP) Indirizzo di destinazione della risposta

Questo attributo esteso è inviato dai CN 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

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

(STATO_ESITO) Stato esito

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_ESITO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1042</u>	
<u>lung</u>		<u>6</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>lista</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice lista esiti</u>
	<u>eve</u>	<u>uchar</u>	<u>Codice esito</u>
	<u>stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Stato dell'esito</u>

(STATO_SCOM) Stato scommessa a totalizzatore per evento

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_SCOM

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1047</u>	
<u>lung</u>		<u>7</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>eve</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice evento</u>
	<u>t_sco</u> <u>m</u>	<u>uchar</u>	<u>Codice tipo scommessa (vedi tabella dei tipi scommessa)</u>
	<u>stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Stato del tipo scommessa (vedi tabella degli stati scommessa)</u>
	<u>attiva</u>	<u>boolean</u>	<u>Giocabilità della scommessa:</u> <u>0 = No</u> <u>1 = Sì</u>

(JACKPOT) Valore dei Jackpot

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi riguardanti l'andamento del gioco a totalizzatore.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: JACKPOT

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1050</u>	
<u>lung</u>		<u>Dipende dai dati</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>conc</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice concorso</u>
	<u>tipo_scom</u>	<u>uchar</u>	<u>Codice tipo scommessa (vedi tabella tipi scommessa)</u>
	<u>n_j</u>	<u>uchar</u>	<u>Numero degli elementi di jackpot. Specifica quanti sono gli elementi 'Jackpot' seguenti</u>
			<u>Jackpot</u>
	<u>cat</u>	<u>uchar</u>	<u>Categoria di vincita (vedi tabella categoria di vincita)</u>
	<u>imp</u>	<u>money</u>	<u>Importo del Jackpot (comprensivo di eventuali incrementi derivanti dal fondo di riserva speciale)</u>

(SCOM_TOT) Scommesse abilitate a totalizzatore

Questo attributo esteso è inviato dal TN ai FSC in risposta ad una richiesta di informazioni relative ad un evento per comunicare le scommesse a totalizzatore abilitate su quell'evento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: SCOM TOT

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1069</u>	
<u>lung</u>		<u>Dipende dai dati</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	n_a	uchar	Numero degli eventi. Specifica quanti sono gli elementi 'eventi' seguenti
			Evento
	a.eve	ushort	Codice evento
	a.n_sc	uchar	Numero delle scommesse. Specifica quanti sono gli elementi 'Scommessa' seguenti
		Scommessa	
	a.s.cod	uchar	Codice della scommessa (vedi tabella dei tipi scommessa)
	a.s.st	uchar	Codice stato della scommessa (vedi tabella degli stati scommessa)

(ID_GIOCATO) Identificativo giocata

Questo attributo esteso è inviato dal CN al TN nei messaggi di vendita

Mnemonico: ID GIOCATO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1090</u>	
<u>Lung</u>		<u>8</u>	
<u>Dati</u>	Anno	<u>ushort</u>	Anno
	Giorno	<u>ushort</u>	Progressivo nell'anno
	id	<u>uint</u>	Identificativo univoco della giocata, nella giornata, per TAG

(FIRMA_DIG) Firma digitale

Questo attributo esteso è inviato per firmare un messaggio

Definizione algoritmo:

- **hashing** **MD5**
- **Chiave Pubblica/Privata** **RSA 256 bit con un padding di tipo RSA PKCS1 PADDING**

Mnemonico: **FIRMA DIG01**

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1093</u>	
<u>Lung</u>		<u>44</u>	
<u>Dati</u>	conc	<u>uchar[44]</u>	Firma digitale. Codificato base 64

(CARATURA) Caratura

Questo attributo esteso è inviato dal CN al TN nei messaggi di vendita per indicare che è una caratura

Mnemonico: CARATURA

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1094</u>	
<u>Lung</u>		<u>5</u>	
<u>Dati</u>	Tipo	<u>uchar</u>	Tipo caratura. (Vedere tabella)
	cedole	<u>ushort</u>	Indica il numero di cedole che compone la caratura (2 a 9999). Questo campo è valorizzato solo in vendita
	prog	<u>ushort</u>	Progressivo della caratura. (1 a 9999). Questo campo è valorizzato solo nei pagamenti

(BOLLETTINO) Bollettino ufficiale

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare il bollettino ufficiale

Mnemonico: _____ BOLLETTINO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1095</u>	
<u>Lung</u>		<u>4</u>	
<u>Dat</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
<u>i</u>	<u>conc</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice del concorso</u>

(COMUNICATO) Comunicato

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per indicare una presenza di un comunicato.

Mnemonico: _____ COMUNICATO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1096</u>	
<u>Lung</u>		<u>6</u>	
<u>Dat</u>	<u>anno</u>	<u>ushort</u>	<u>Anno</u>
<u>i</u>	<u>progressivo</u>	<u>uint</u>	<u>Identificativo del comunicato</u>

(TAG_MOV_SR) Movimento terminale

Questo attributo esteso è inviato dal server ad un client nella risposta ad una transazione che ha implicato una movimentazione di cassa del TAG. Tramite questa informazione un TAG è in grado di controllare e tenere aggiornata la contabilità di cassa.

Ogni movimento è identificato da un codice di causale (vedi tabella dei codici di causale). Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: TAG MOV SR

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1100</u>	
<u>lung</u>		<u>Dipende dai dati</u>	
<u>dati</u>	<u>id tkt</u>	<u>bit[48]</u>	<u>Identificativo ticket</u>
	<u>n caus</u>	<u>uchar</u>	<u>Numero di causali che seguono</u>
	<u>caus</u>	<u>ushort</u>	<u>Causale del movimento</u>
	<u>imp</u>	<u>money</u>	<u>Importo del movimento (centesimi di euro)</u>
			<u>...</u>
	<u>caus</u>	<u>ushort</u>	<u>Causale del movimento</u>
	<u>imp</u>	<u>money</u>	<u>Importo del movimento (centesimi di euro)</u>

(ACC_EVENTO) Accesso diretto alle informazioni Evento

Questo attributo esteso è inviato dai FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati dell'Evento per segnalare che le informazioni volute non devono essere ricercate per codice Evento
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC EVENTO**

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1102</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>evento</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Evento</u>

(ACC_LISTA_ESITI) Accesso diretto alle informazioni Lista Esiti

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: ACC LISTA ESITI

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1103</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>Lista esiti</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Lista Esiti</u>

(ACC_CONCORSO) Accesso diretto alle informazioni Concorsi

Questo attributo esteso è inviato dai FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati relativi al Concorso per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice Concorso

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: ACC CONCORSO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1104</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>concorso</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Concorso</u>

(MOD_EVENTO) Modifica Evento

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica di un evento ed in particolare per modifiche riguardanti la descrizione, la data di svolgimento, la descrizione della disciplina o la descrizione della manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD EVENTO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1105</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinese</u>
	<u>evento</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Evento</u>

(MOD_CONC) Modifica Concorso

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica di un concorso ed in particolare per modifiche riguardanti la descrizione o la data di svolgimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD_CONCORSO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1106</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>concorso</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Concorso</u>

(MOD_LISTA_ESITI) Modifica Lista Esiti

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica di una lista esiti ed in particolare per modifiche riguardanti la descrizione di un esito.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD LISTA ESITI

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1107</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>lista esiti</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Lista Esiti</u>

(MOD_PAL) Modifica Palinsesto

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica di un palinsesto ed in particolare per modifiche riguardanti l'inserimento di un nuovo concorso.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD PAL

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1108</u>	
<u>lung</u>		<u>2</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>

(STATO_CONC) Stato concorso

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nei messaggi di notifica di variazione palinsesto in caso di cambio di stato di un concorso.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO CONC

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1109</u>	
<u>lung</u>		<u>5</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice palinsesto</u>
	<u>conc</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice concorso</u>
	<u>stato</u>	<u>uchar</u>	<u>Codice stato del concorso (vedi tabella stati di un concorso)</u>

(ESITO_GRUPPO) Esito di Gruppo

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nel messaggio lista esiti per indicare quali sono gli esiti definiti di gruppo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: ESITO GRUPPO

Campo		Valore	
Id		1112	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	n_liste	uchar	Numero liste esiti che seguono
	lista	ushort	Codice lista
	n_esiti	uchar	Numero degli esiti che seguono
	esito	uchar	Codice esito
	eff_gr	uchar	Effettivi di gruppo (2 a 255)

(SALDO_SETT) Saldo Settimanale

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nel messaggio Saldo Settimanale per indicarne la disponibilità.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: SALDO SETT

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1113</u>	
<u>lung</u>		<u>24</u>	
<u>dati</u>	<u>anno</u>	<u>ushort</u>	<u>Anno di riferimento</u>
	<u>sett</u>	<u>uchar</u>	<u>Settimana di riferimento</u>
	<u>disp</u>	<u>datetime</u>	<u>Data e ora della disponibilità del saldo</u>
	<u>i sett</u>	<u>datetime</u>	<u>Data di inizio della settimana di riferimento</u>
	<u>f sett</u>	<u>datetime</u>	<u>Data di fine della settimana di riferimento</u>

(DETT_TIPO_CONC) Dettaglio Tipo Concorso

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nel messaggio Concorsi per indicare la specializzazione della tipologia di concorso. Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: DETT TIPO CONC

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>Id</u>		<u>1114</u>	
<u>lung</u>		<u>Dipende dai dati</u>	
<u>dati</u>	<u>palinsesto</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>num conc</u>	<u>uchar</u>	<u>Numero di concorsi che seguono</u>
	<u>conc</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice concorso</u>
	<u>tipo spec</u>	<u>uchar</u>	<u>Tipo di Specializzazione (vedi tabella dei tipi di specializzazione)</u>

(RAPPORTO_SCUDERIA) Rapporto di Scuderia

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nel messaggio lista esiti per indicare quali sono gli esiti che hanno un rapporto di scuderia.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: RAPPORTO_SCUDERIA

Campo		Valore	
Id		1115	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	n_liste	uchar	Numero liste esiti che seguono
	lista	ushort	Codice lista
	n_esiti	uchar	Numero degli esiti che seguono
	esito	uchar	Codice esito
	scud	string	Rapporto di scuderia

(MOD_INFO_AGG_EVENTO) Modifica Informazioni Aggiuntive Evento

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica relativa alle informazioni aggiuntive di un evento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD INFO AGG EVENTO

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1116</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>evento</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Evento</u>

(MOD_INFO_AGG_LISTA_ESITI) Modifica Informazioni Aggiuntive Lista Esiti

Questo attributo esteso è inviato dal TN al FSC per comunicare la modifica relativa alle informazioni aggiuntive di una lista esiti.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: MOD INFO AGG LISTA ESITI

<u>Campo</u>		<u>Valore</u>	
<u>id</u>		<u>1117</u>	
<u>lung</u>		<u>4</u>	
<u>dati</u>	<u>pal</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Palinsesto</u>
	<u>lista esiti</u>	<u>ushort</u>	<u>Codice Lista Esiti</u>

(PROG_CONCORSO) Progressivo del Concorso nella Giornata

Questo attributo esteso è inviato ai FSC dal TN nel messaggio concorso per indicare il codice progressivo del concorso nella giornata.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: PROG CONCORSO

Campo		Valore	
Id		1118	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	n_conc	uchar	Numero concorsi che seguono
	concorso	ushort	Codice Concorso
	prog	uchar	Progressivo del concorso nella giornata

(CONTO) Conto per il gioco a distanza

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: CONTO

Campo		Valore	
Id		1119	
lung		Dipende dai dati	
dati	conto	uchar	Tipo Conto (vedi tabella tipo conto)
		string	Numero del conto di gioco



Appendici

Tabella dei codici di causale movimento

<u>Causale</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Emesso</u>
<u>2</u>	<u>Annullato</u>
<u>3</u>	<u>Pagato</u>
<u>4</u>	<u>Rimborsato</u>
<u>5</u>	<u>Pagato/Rimborsato Pagamento</u>
<u>6</u>	<u>Pagato/Rimborsato Rimborso</u>

Tabella degli stati di un evento

<u>Stato</u>	<u>Sigla</u>	<u>Descrizione</u>
<u>0</u>	<u>AA</u>	<u>Attesa apertura</u>
<u>1</u>	<u>SP</u>	<u>Accettazione sospesa</u>
<u>2</u>	<u>AP</u>	<u>Accettazione scommesse aperta</u>
<u>3</u>	<u>CH</u>	<u>Accettazione scommesse chiusa</u>
<u>4</u>	<u>RU</u>	<u>Risultato dell'evento inserito</u>
<u>7</u>	<u>AN</u>	<u>Annullato</u>
<u>10</u>	<u>AR</u>	<u>Archiviato</u>

Tabella degli stati di un Concorso

<u>Stato</u>	<u>Sigla</u>	<u>Descrizione</u>
<u>0</u>	<u>AA</u>	<u>Attesa apertura</u>
<u>1</u>	<u>SP</u>	<u>Accettazione sospesa</u>
<u>2</u>	<u>AP</u>	<u>Accettazione scommesse aperta</u>
<u>3</u>	<u>CH</u>	<u>Accettazione scommesse chiuse</u>
<u>4</u>	<u>RU</u>	<u>Risultato del concorso inserito</u>
<u>7</u>	<u>AN</u>	<u>Concorso Annullato</u>
<u>8</u>	<u>BU</u>	<u>Bollettino ufficiale</u>
<u>9</u>	<u>BA</u>	<u>Bollettino ufficiale (Concorso annullato)</u>
<u>10</u>	<u>AR</u>	<u>Archiviato</u>

Numero identificativo biglietto

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni transazione di vendita.

Il numero è composto da 48 bit.

I primi 40 sono generati da un algoritmo noto solo ad AAMS che garantisce l'univocità del valore nell'ambito del servizio competente per la transazione.

Gli ultimi 8 sono codificati ed identificano il circuito di gioco competente per la transazione.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

<u>Bit</u>	<u>Descrizione</u>
<u>47...40</u>	<u>Circuito di gioco (vedi Tabella dei circuiti di gioco)</u>
<u>39...0</u>	<u>Valorizzati in modo univoco nell'ambito del circuito di gioco competente per la transazione</u>

Tabella degli stati di un biglietto

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

Tabella degli stati di un palinsesto

<u>Stato</u>	<u>Sigla</u>	<u>Descrizione</u>
<u>0</u>	<u>PR</u>	<u>In preparazione</u>
<u>1</u>	<u>AA</u>	<u>Attesa apertura</u>
<u>2</u>	<u>AP</u>	<u>Accettazione scommesse aperta</u>
<u>3</u>	<u>CH</u>	<u>Accettazione scommesse chiuse</u>
<u>10</u>	<u>AR</u>	<u>Archiviato</u>

Tabella classe Concorsi

<u>Codice</u>	<u>Sigla</u>	<u>Descrizione</u>
<u>10</u>	<u>SP</u>	<u>Scommesse Singole/Plurime al Totalizzatore</u>
<u>11</u>	<u>MF</u>	<u>Scommesse Multiple con eventi fissi al Totalizzatore</u>
<u>12</u>	<u>MS</u>	<u>Scommesse Multiple con eventi selezionabili al Totalizzatore</u>

Tabella degli stati di un esito

<u>codice</u>	<u>Stato</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>S</u>	<u>Sospeso</u>
<u>2</u>	<u>A</u>	<u>Aperto/Attivo</u>
<u>3</u>	<u>R</u>	<u>Chiuso/Ritirato</u>
<u>10</u>	<u>N</u>	<u>Non partecipante / Non partente</u>

Tabella dei tipi scommessa al totalizzatore

<u>Codice</u>	<u>Sigla</u>	<u>Pronostico</u>	<u>Singola</u> <u>Plurima</u> <u>Multipla</u>
<u>1</u>	<u>X1</u>	<u>Vincente</u>	<u>S</u>
<u>2</u>	<u>X12</u>	<u>Piazzato nei primi 2</u>	<u>S</u>
<u>3</u>	<u>X13</u>	<u>Piazzato nei primi 3</u>	<u>S</u>
<u>4</u>	<u>X14</u>	<u>Piazzato nei primi 4</u>	<u>S</u>
<u>5</u>	<u>X15</u>	<u>Piazzato nei primi 5</u>	<u>S</u>
<u>6</u>	<u>X16</u>	<u>Piazzato nei primi 6</u>	<u>S</u>
<u>7</u>	<u>DUE</u>	<u>I primi due</u>	<u>P</u>
<u>8</u>	<u>DUO</u>	<u>I primi due nell'esatto ordine</u>	<u>P</u>
<u>9</u>	<u>TRE</u>	<u>I primi tre</u>	<u>P</u>
<u>10</u>	<u>TRO</u>	<u>I primi tre nell'esatto ordine</u>	<u>P</u>
<u>11</u>	<u>QUA</u>	<u>I primi quattro</u>	<u>P</u>
<u>12</u>	<u>QUO</u>	<u>I primi quattro nell'esatto ordine</u>	<u>P</u>
<u>13</u>	<u>CIN</u>	<u>I primi cinque</u>	<u>P</u>
<u>14</u>	<u>CIO</u>	<u>I primi cinque nell'esatto ordine</u>	<u>P</u>
<u>15</u>	<u>SEI</u>	<u>I primi sei</u>	<u>P</u>
<u>16</u>	<u>SEO</u>	<u>I primi sei nell'esatto ordine</u>	<u>P</u>
<u>100</u>	<u>MF</u>	<u>Multipla Fissa</u>	<u>M</u>
<u>101</u>	<u>MS</u>	<u>Multipla a selezione</u>	<u>M</u>

Tabella dei tipi sistema al totalizzatore

<u>Codice</u>	<u>Sigla</u>	<u>Giocabilità con eventi di gruppo</u>
<u>0</u>	<u>X1</u>	<u>N,1,T</u>
<u>1</u>	<u>X12</u>	<u>N</u>
<u>2</u>	<u>X13</u>	<u>N</u>
<u>3</u>	<u>X14</u>	<u>N</u>
<u>4</u>	<u>X15</u>	<u>N</u>
<u>5</u>	<u>X16</u>	<u>N</u>
<u>6</u>	<u>NX</u>	<u>N,1</u>
<u>7</u>	<u>P1</u>	<u>N,1</u>
<u>8</u>	<u>P2</u>	<u>N,1</u>
<u>9</u>	<u>P3</u>	<u>N,1</u>
<u>10</u>	<u>P4</u>	<u>N,1</u>
<u>11</u>	<u>P5</u>	<u>N,1</u>
<u>12</u>	<u>G1</u>	<u>N,1</u>
<u>13</u>	<u>G2</u>	<u>N,1</u>
<u>14</u>	<u>G3</u>	<u>N,1</u>
<u>15</u>	<u>G4</u>	<u>N,1</u>
<u>16</u>	<u>G5</u>	<u>N,1</u>
<u>17</u>	<u>T2</u>	<u>N,1,T</u>
<u>18</u>	<u>T3</u>	<u>N,1,T</u>
<u>19</u>	<u>T4</u>	<u>N,1,T</u>
<u>20</u>	<u>T5</u>	<u>N,1,T</u>
<u>21</u>	<u>T6</u>	<u>N,1,T</u>

Giocabilità con eventi di gruppo:

N : Nessun evento di gruppo presente

1 : Presente un solo evento di gruppo

T : Tutti gli eventi sono di gruppo

Tabella degli stati di una scommessa a totalizzatore

<u>Codice</u>	<u>Stato</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>S</u>	<u>Sospesa</u>
<u>2</u>	<u>A</u>	<u>Attivi</u>
<u>3</u>	<u>C</u>	<u>Chiuso</u>
<u>7</u>	<u>N</u>	<u>Annulato</u>

Tabella dei codici di causali di rendiconto

Causale	Descrizione	CASSA				COMPETENZA	
		RG	CSS	DSS	SS	RC	RSS
<u>1</u>	<u>Emessi</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>2</u>	<u>Annullati</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>3</u>	<u>Pagati</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>4</u>	<u>Rimborsati</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>5</u>	<u>Pagati / Rimborsati (Pagamento)</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>6</u>	<u>Pagati / Rimborsati (Rimborso)</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>7</u>	<u>Rimborsabili</u>					<u>X</u>	<u>X</u>
<u>8</u>	<u>Vincenti</u>					<u>X</u>	<u>X</u>
<u>9</u>	<u>Rimborsabili / Vincenti (Vincita)</u>					<u>X</u>	<u>X</u>
<u>10</u>	<u>Rimborsabili / Vincenti (Rimborso)</u>					<u>X</u>	<u>X</u>
<u>11</u>	<u>Rimborsabili prescritti</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>12</u>	<u>Vincenti prescritti</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>13</u>	<u>Rimborsabili / Vincenti prescritti (Vincita)</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>14</u>	<u>Rimborsabili / Vincenti prescritti (Rimborso)</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>20</u>	<u>Aggio punti vendita settimanale</u>		<u>X</u>		<u>X</u>		
<u>21</u>	<u>Incasso da raccolta</u>			<u>X</u>	<u>X</u>		<u>X</u>
<u>22</u>	<u>Importo dovuto settimanale</u>		<u>X</u>		<u>X</u>		
<u>23</u>	<u>Credito precedente</u>		<u>X</u>		<u>X</u>		
<u>25</u>	<u>Pagati fascia 1 *</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>26</u>	<u>Pagati fascia 2 *</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>27</u>	<u>Pagati fascia 3 *</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>28</u>	<u>Rimborsati fascia 1 **</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>29</u>	<u>Rimborsati fascia 2 **</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>30</u>	<u>Rimborsati fascia 3 **</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>31</u>	<u>Compenso Concessionario</u>		<u>X</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
<u>32</u>	<u>Recupero Resti da Rimborso Carature</u>		<u>X</u>		<u>X</u>		
<u>33</u>	<u>Incasso Netto ***</u>					<u>X</u>	<u>X</u>
<u>34</u>	<u>Incasso Totale Lordo ****</u>		<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>		

* comprensivo della parte “pagata” dei biglietti “Pagati / Rimborsati”

**** comprensivo della parte “rimborsata” dei biglietti “Pagati / Rimborsati”**

***** L’Incasso Netto viene calcolato con la seguente formula:**

Emessi (causale 1)
- Annullati (causale 2)

- Rimborsabili (causale 7)
- Rimborso dei Rimborsabili/Vincenti (causale 10).

****** L'Incasso Totale Lordo viene calcolato con la seguente formula:**

- Incasso da raccolta (causale 21)
- Rimborsati (causale 4)
- Pagati / Rimborsati (Rimborso) (causale 6)
- Rimborsabili prescritti (causale 11)
- Rimborsabili / Vincenti prescritti (Rimborso) (causale 14)

N.B.:

A partire dal giorno di prescrizione del concorso, per i messaggi del Rendiconto Concorso (Id Servizio 4500 Id Messaggio 6) e del Rendiconto Settimanale per Scommessa (Id Servizio 4500 Id Messaggio 7) saranno disponibili anche le seguenti causali:

- 3 Pagati
- 4 Rimborsati
- 5 Pagati / Rimborsati (Pagamento)
- 6 Pagati / Rimborsati (Rimborso)
- 11 Rimborsabili prescritti
- 12 Vincenti prescritti
- 13 Rimborsabili / Vincenti prescritti (Vincita)
- 14 Rimborsabili / Vincenti prescritti (Rimborso).

Tali causali potranno essere utilizzate per un ulteriore controllo, considerato che:

- causale 3 + causale 12 = causale 8;
- causale 4 + causale 11 = causale 7;
- causale 5 + causale 13 = causale 9;
- causale 6 + causale 14 = causale 10;

Tabella delle tipologie di pagamento

<u>Stato</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Pagamento</u>
<u>2</u>	<u>Rimborso</u>
<u>3</u>	<u>Jackpot</u>
<u>4</u>	<u>Estrazione</u>

Tabella delle tipologie di sistemi al totalizzatore

<u>Tipo</u>	<u>Classe</u>	<u>Campi</u>	<u>Descrizione</u>
<u>X</u>	<u>n.a.</u>	<u>1</u>	<u>Genera una combinazione per ogni esito pronosticato nel primo ed unico campo</u>
<u>N</u>	<u>n.a.</u>	<u>1</u>	<u>A partire dagli esiti pronosticati nel primo ed unico campo genera tutte le combinazioni necessarie per coprire il tipo scommessa a cui è applicato.</u>
<u>P</u>	<u>1..5</u>	<u>2</u>	<u>Prende a gruppi gli esiti presenti sul primo campo, il cui numero è funzione della classe, e li fa girare in tutte le posizioni previste dal tipo scommessa a cui è applicato. Le posizioni libere vengono occupate facendo girare a loro volta tutti gli esiti del secondo campo.</u>
<u>G</u>	<u>1..5</u>	<u>2</u>	<u>Genera tutte le possibili permutazioni, leggendo gli esiti del primo campo, atte a completare le prime n posizioni specificate dalla classe. Le posizioni libere vengono occupate facendo girare a loro volta tutti gli esiti del secondo campo.</u>
<u>T</u>	<u>n.a.</u>	<u>2..6</u>	<u>Dovranno essere indicati nel primo campo gli esiti che si pensa possano arrivare in prima posizione, sul secondo campo quelli che si pensa si classifichino in seconda posizione e così via sino al completamento delle posizioni previste dal tipo scommessa a cui è applicato.</u>

N.B.

- **Le combinazioni duplicate vengono scartate.**
- **Se viene pronosticato più volte uno stesso esito di gruppo esso sarà trattato, nella sola determinazione delle combinazioni duplicate, come se fosse un esito sempre diverso.**

Tabella dei circuiti di gioco

<u>Identificativo</u>	<u>Descrizione Concorso</u>
<u>C1</u>	<u>Big Match</u>
<u>C1</u>	<u>Auto Moto</u>
<u>C1</u>	<u>Ciclismo</u>
<u>C1</u>	<u>Sci</u>
<u>C1</u>	<u>Atletica</u>
<u>C1</u>	<u>Altri</u>
<u>C4</u>	<u>Ippica Nazionale</u>
<u>C4</u>	<u>Concorso pronostici su base ippica</u>

I valori della colonna *Identificativo* sono espressi in notazione esadecimale.

Tabella dei tipi Concorsi

<u>Codice</u>	<u>Sigla</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>B</u>	<u>Big Match</u>
<u>2</u>	<u>A</u>	<u>Auto Moto</u>
<u>3</u>	<u>D</u>	<u>Ciclismo</u>
<u>5</u>	<u>F</u>	<u>Sci</u>
<u>6</u>	<u>G</u>	<u>Atletica</u>
<u>>99</u>	<u>Z</u>	<u>Altri</u>
<u>4</u>	<u>E</u>	<u>Ippica Nazionale</u>
<u>7</u>	<u>T</u>	<u>Concorso pronostici su base ippica</u>

Tabella dei Servizi Specializzati per i Tipo di Concorso

<u>Tipo Concorso</u>	<u>Servizio Palinsesti</u>	<u>Servizio Vendite</u>
<u>1</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>2</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>3</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>5</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>6</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>>99</u>	<u>5001</u>	<u>5101</u>
<u>4</u>	<u>5004</u>	<u>5104</u>
<u>7</u>	<u>5004</u>	<u>5104</u>

Tabella dei Tipi di Specializzazione del Concorso

<u>Tipo Concorso</u>	<u>Codice Specialità</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>Big Match</u>
<u>2</u>	<u>1</u>	<u>Auto</u>
<u>2</u>	<u>2</u>	<u>Moto</u>
<u>3</u>	<u>1</u>	<u>Ciclismo</u>
<u>5</u>	<u>1</u>	<u>Sci</u>
<u>6</u>	<u>1</u>	<u>Atletica</u>
<u>4</u>	<u>1</u>	<u>Galoppo</u>
<u>4</u>	<u>2</u>	<u>Trotto</u>
<u>7</u>	<u>1</u>	<u>Concorso pronostici su base ippica</u>

Tabella tipi di caratura

<u>Codice</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Caratura ordinaria</u>
<u>2</u>	<u>Caratura speciale</u>

Tabella lista esiti per "1X2"

<u>Codice lista</u>	<u>Codice esito</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>X</u>
<u>1</u>	<u>3</u>	<u>2</u>

Tabella lista esiti per "Risultato esatto"

<u>Codice lista</u>	<u>Codice esito</u>	<u>Descrizione</u>
<u>2</u>	<u>1</u>	<u>0-0</u>
<u>2</u>	<u>2</u>	<u>1-0</u>
<u>2</u>	<u>3</u>	<u>0-1</u>
<u>2</u>	<u>4</u>	<u>1-1</u>
<u>2</u>	<u>5</u>	<u>2-0</u>
<u>2</u>	<u>6</u>	<u>0-2</u>
<u>2</u>	<u>7</u>	<u>2-1</u>
<u>2</u>	<u>8</u>	<u>1-2</u>
<u>2</u>	<u>9</u>	<u>2-2</u>
<u>2</u>	<u>10</u>	<u>3-0</u>
<u>2</u>	<u>11</u>	<u>0-3</u>
<u>2</u>	<u>12</u>	<u>3-1</u>
<u>2</u>	<u>13</u>	<u>1-3</u>
<u>2</u>	<u>14</u>	<u>3-2</u>
<u>2</u>	<u>15</u>	<u>2-3</u>
<u>2</u>	<u>16</u>	<u>ALTRI</u>

Tabella Informazioni Aggiuntive sull'Evento

<u>Codice</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Tipologia di corsa</u>
<u>2</u>	<u>Nome dell'ippodromo</u>
<u>3</u>	<u>Distanza della corsa</u>
<u>4</u>	<u>Tipologia di pista</u>
<u>5</u>	<u>Numero corsa</u>
<u>6</u>	<u>Sigla ippodromo</u>

Tabella Informazioni Aggiuntive sulla Lista Esiti

<u>Codice</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Presenza dei paraocchi</u>
<u>2</u>	<u>Peso</u>
<u>3</u>	<u>Metri</u>
<u>4</u>	<u>Nome del Fantino / Driver</u>
<u>5</u>	<u>Numero di steccato</u>

Tabella Tipo Conto

<u>Codice</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>Contratto</u>

Tabella Categorie Di Vincita

<u>Tipo Concorso</u>	<u>Tipo scommessa</u>	<u>Codice</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1</u>	<u>101</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>2</u>	<u>14</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>3</u>	<u>10</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>5</u>	<u>10</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>6</u>	<u>10</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>>99</u>	<u>100</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>4</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>4</u>	<u>8</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>

<u>4</u>	<u>10</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>4</u>	<u>10</u>	<u>2</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con un esito ritirato e i rimanenti vincenti</u>
<u>4</u>	<u>12</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>4</u>	<u>12</u>	<u>2</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con un esito ritirato e i rimanenti vincenti</u>
<u>4</u>	<u>14</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>4</u>	<u>14</u>	<u>2</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con un esito ritirato e i rimanenti vincenti</u>
<u>7</u>	<u>100</u>	<u>1</u>	<u>Individua il disponibile a vincita destinato ai pronostici vincenti</u>
<u>7</u>	<u>100</u>	<u>2</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici indicanti sei dei sette esiti vincenti</u>
<u>7</u>	<u>100</u>	<u>11</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con un esito ritirato e i rimanenti vincenti</u>
<u>7</u>	<u>100</u>	<u>12</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con due esiti ritirati e i rimanenti vincenti</u>
<u>7</u>	<u>100</u>	<u>13</u>	<u>Individua il disponibile a vincite destinato ai pronostici con tre esiti ritirati e i rimanenti vincenti</u>

Tabella Esiti

<u>Esito</u>	<u>Descrizione</u>
<u>1024</u>	<u>Nessun errore – Esito OK</u>
<u>1026</u>	<u>Tipo scommesse non combinabili</u>
<u>1027</u>	<u>Eventi non combinabili</u>
<u>1028</u>	<u>Evento chiuso alle scommesse</u>
<u>1029</u>	<u>Notifica inesistente</u>
1376	Sigla manifestazione non esistente
1440	Client non identificato
1441	FSC non identificato
1442	Concessionario non identificato
1443	Punto vendita non identificato

1444	Tipo terminale non identificato
1445	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1446	Attributo obbligatorio non presente
1450	Dati non elaborati
1501	Programma in attesa apertura
1502	Programma chiuso
1504	Stato programma non valido
1506	Programma non esistente
1512	Evento chiuso o sospeso
1513	Evento annullato
1516	Evento non esistente
1517	Servizio chiuso
1520	Concorso Chiuso
1521	Concorso inesistente
1522	Concorso non giocabile
1523	Bollettino non esistente
1524	Errore caratura
1540	Numero massimo di tag superato
1566	Lista esiti non esistente
1576	Esito lista non esistente
1580	Informazioni Aggiuntive sull'Evento non esistente
1590	Informazioni Aggiuntive sulla Lista Esiti non esistente
1706	Biglietto non esistente
1708	Stato biglietto non valido
1730	Biglietto non annullabile
1731	Biglietto non annullabile per Timeout
1732	Biglietto già pagato
1733	Risultati non disponibili
1734	Biglietto non vincente
1735	Biglietto non pagabile
1736	Biglietto non pagabile – risulta annullato
1738	Biglietto prescritto – non pagabile
1740	Importo del biglietto inferiore al minimo consentito
1749	Codice scommessa non esistente
1750	Importo del biglietto superiore al massimo consentito
1751	Concessionario e Punto Vendita diverso da quello di vendita
1752	Caratura non valida
1753	Cedola di caratura già pagata
1780	Sistema non compatibile o tipo scommessa non accettabile
1856	Tipo Scommessa Non Abilitato
1857	Stato Scommessa Non Valido
1860	Evento Non Giocabile
1861	Esito Non Trovato
1862	Esito Non Giocabile
1863	Esito Non Duplicabile

1867	Palinsesto Non Giocabile
1868	Palinsesto Non Trovato
1869	Pricing Non Corretto
1870	Operazione Rifiutata
1871	Esiti Non Disponibili
1872	Montanti Non Disponibili
1873	Quote Non Disponibili
1900	Progressivo terminale non valido
1901	Numero Eventi Non Valido
1902	Punto vendita non abilitato a pagare il biglietto
1903	Biglietto non annullabile – Biglietto a caratura
1904	Numero delle mappe errato
1905	Pagamenti sospesi
2040	Errore formale nei dati
3000	Errore conto
4000	Errore firma digitale
8023	Biglietto già annullato
9999	Informazioni non disponibili