



PSID

Protocollo Scommesse con interazione diretta fra  
giocatori

## Elenco revisioni

Versione 3.0	31-07-2025
	Modificati tutti gli header dei messaggi, sostituito il campo FSC con FSC CFS
	Eliminato il messaggio (7700,1) <b>Ordine di offerte di scommessa</b>
	Eliminato il messaggio (8700,1) <b>Dettaglio liquidazione del mercato</b>
	Eliminato il messaggio (8700,2) <b>Totale liquidazione del mercato</b>
	Eliminato il messaggio (8700,5) <b>Controllo liquidazione mercati</b>
	Eliminato il messaggio (8700,6) <b>Inizio liquidazione mercato</b>
	Eliminato il messaggio (8700,7) <b>Totale liquidazione del mercato con abbinamenti cross</b>
	Eliminato il messaggio (8700,8) <b>Dettaglio liquidazione del mercato in network</b>
	Eliminato il messaggio (8700,9) <b>Totale liquidazione del mercato in network</b>
1	Modificato per introdurre il Concessionario Fornitore di servizi (CFS)
4.1	Modificato per la gestione del Concessionario Fornitore di servizi
4.2	Modificato per inserimento del nuovo servizio 6700" Servizio operatività concessionario"
7.3	Aggiunto l'attributo esteso <b>Ip_giocatore</b> (2600)
7.4	Nuovo messaggio (7700,5) <b>Abbinamento di offerte di scommessa 2</b>
8.11	Nuovo messaggio (8700,19) <b>Dettaglio liquidazione conto</b>
8.12	Nuovo messaggio (8700,20) <b>Storno liquidazione conto</b>
8.13	Nuovo messaggio (8700,21) <b>Totale liquidazione del mercato 3</b>
9	Nuovo servizio 8800 "Servizio operatività concessionario"
9.1	Nuovo messaggio (8800.1) <b>Keep alive</b>
9.2	Nuovo messaggio (8800.2) <b>Verifica integrità componenti software</b>
10.5	Nuovo attributo esteso (1200-1201) <b>Bonus prezzo</b>
10.6	Nuovo attributo esteso (2501-2502) <b>Saldo_conto</b>
10.7	Nuovo attributo esteso (2600) <b>Ip_giocatore</b>
11.10	Eliminati dalla tabella tipi tag i codici 3,4,6,43,53
11.11	Nuova tabella <b>Tipo componente</b>
11.12	Nuova tabella <b>Famiglie di gioco</b>
11.13	Nuova tabella <b>Tipo gioco della famiglia di gioco</b>
11.14	Nuova tabella <b>Tipologia bonus</b>
11.15	Aggiunti nuovi codici di errore: - 1550"Ip vendita giocatore non valido"

	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1551" Ip vendita giocatore non valido versione header"</li><li>- 8000 "Dati componenti non conformi"</li></ul>
--	--

BOZZA

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>7</b>
<b>1. ENTITÀ COINVOLTE</b>	<b>8</b>
<b>2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO</b>	<b>9</b>
<b>3. CONVENZIONI DI CODIFICA</b>	<b>10</b>
<b>4. STRUTTURA DEI MESSAGGI</b>	<b>12</b>
4.1    HEADER	13
4.2    BODY	15
4.3    FIRMA DIGITALE	16
<b>5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SUI PALINSESTI</b>	<b>17</b>
<b>6. SERVIZIO PER LA NOTIFICA DI VARIAZIONE</b>	<b>18</b>
<b>7. SERVIZIO INTREAZIONE DIRETTA FRA I GIOCATORI</b>	<b>19</b>
7.1    ABBINAMENTO DI OFFERTE DI SCOMMESSA	20
7.2    ABBINAMENTO CROSS DI OFFERTE DI SCOMMESSA	22
7.3    ORDINE DI OFFERTE DI SCOMMESSA 2	24
7.4    ABBINAMENTO DI OFFERTE DI SCOMMESSA 2	27
<b>8. SERVIZIO RENDICONTO CONTABILE</b>	<b>30</b>
8.1    CONSUNTIVO CONTABILE PER COMPETENZA	30

8.2	RENDICONTO GIORNALIERO	32
8.3	CONSUNTIVO CONTABILE IN NETWORK PER COMPETENZA	34
8.4	DETTAGLIO LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 2	36
8.5	TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 2	38
8.6	CONTROLLO LIQUIDAZIONE MERCATI 2	40
8.7	INIZIO LIQUIDAZIONE MERCATO 2	42
8.8	TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO CON ABBINAMENTI CROSS 2	44
8.9	DETTAGLIO LIQUIDAZIONE DEL MERCATO IN NETWORK 2	46
8.10	TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO IN NETWORK 2	49
8.11	DETTAGLIO LIQUIDAZIONE CONTO	51
8.12	STORNO LIQUIDAZIONE CONTO	53
8.13	TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 3	55
<b>9.</b>	<b>SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO</b>	<b>57</b>
9.1	KEEP ALIVE	58
9.2	VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE	59
<b>10.</b>	<b>ATTRIBUTI ESTESI</b>	<b>61</b>
10.1	TIME_STAMP.UTC (1200) DATA ORA UTC	62
10.2	IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	63
10.3	FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	64
10.4	CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	65
10.5	BONUS_PREZZO (1200-1201) BONUS PREZZO	66

10.6	SALDO_CONTO (2501-2502) SALDO CONTO	68
10.7	IP_GIOCATORE (2600) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA OFFERTA	69
<b>11.</b>	<b>APPENDICI</b>	<b>70</b>
11.1	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	70
11.2	NUMERO IDENTIFICATIVO ORDINE	70
11.3	NUMERO IDENTIFICATIVO OFFERTA DI TIPO BANCO	71
11.4	NUMERO IDENTIFICATIVO OFFERTA DI TIPO PUNTATA	71
11.5	NUMERO IDENTIFICATIVO ABBINAMENTO	71
11.6	NUMERO IDENTIFICATIVO RICEVUTA	72
11.7	NUMERO IDENTIFICATIVO ABBINAMENTO CROSS	72
11.8	TABELLA TIPO CONTO	72
11.9	TABELLA CODICI RETE	73
11.10	TABELLA DEI TIPI TAG	73
11.11	TABELLA TIPO COMPONENTE	74
11.12	TABELLA FAMIGLIE DI GIOCO	74
11.13	TABELLA TIPO GIOCO DELLA FAMIGLIA DI GIOCO	74
11.14	TABELLA TIPOLOGIA BONUS	76
11.15	TABELLA CODICI DI RITORNO	76

## INTRODUZIONE

Il PSID è un protocollo applicativo per la gestione delle scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori.

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

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

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

## 1. ENTITÀ COINVOLTE

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

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

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

## 2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

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

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

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

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

a ripetere la richiesta mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione. Questa regola consente di ottenere l’allineamento applicativo ovvero:

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

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

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

### 3. CONVENZIONI DI CODIFICA

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

Tipo	Descrizione				
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1				
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')				
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)				
uchar	Numero di 8 bit senza segno				
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)				
ushort	Numero di 16 bit senza segno				
int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)				
uint	Numero di 32 bit senza segno				
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)				
ulong	Numero di 64 bit senza segno				
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta				
string	Struttura per la rappresentazione di vettori di <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				
lstring	Struttura per la rappresentazione di vettori di <i>uchar</i> a lunghezza variabile costituita da un <i>ushort</i> che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti <i>uchar</i> per quanti sono gli elementi del vettore (vettori più grandi di 256)				
DateTime	Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte) <table border="1" data-bbox="422 1803 710 1881" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Tipo</th> <th>Descrizione</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ushort</td> <td>Anno</td> </tr> </tbody> </table>	Tipo	Descrizione	ushort	Anno
Tipo	Descrizione				
ushort	Anno				

	uchar	Mese ( da 1 a 12)
	uchar	Giorno(da 1 a 31)
	uchar	Ora (da 0 a 23)
	uchar	Minuti (da 0 a 59)
	uchar	Secondi(da 0 a 59)

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

Esempi:

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

long[4] indica un vettore di 4 long;

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

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

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

#### 4. STRUTTURA DEI MESSAGGI

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

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

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

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

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

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

#### 4.1 HEADER

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

Campo	Tipo	Descrizione
versione	uchar	Attualmente il valore è pari 2. Con l'utilizzo del CFS il campo assume valore 3
fsc cfs	ushort	Il campo versione con valore 2 utilizza Identificativo del Fornitore del servizio di connettività (fsc) Il campo versione con valore 3 utilizza identificativo del concessionario fornitore di servizi (cfs)
cn	uint	Identificativo del Concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC CFS
pvend	uint	Numero identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC CFS
id_tag	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente)
tipo_tag	uchar	Tipo TAG (vedi <a href="#">tabella tipi tag</a> )
lung_body	ushort	Lunghezza del <i>body</i>
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli <i>attributi estesi</i>
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione
id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio
liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri

**NOTA:**

Il Campo TAG identifica il codice del terminale all'interno del punto vendita. Per un corretto utilizzo del campo TAG si devono distinguere i terminali virtuali (TIPO\_TAG 3-54) e il TIPO\_TAG 0.

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

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

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

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

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

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

## 4.2 BODY

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

Tabella dei servizi:

Servizio	Descrizione
7000	Servizio dei Palinsesti Quota Fissa
7001	Servizio di Notifica variazione palinsesti a Quota Fissa
7700	Servizio Interazione Diretta fra Giocatori
8700	Servizio Rendiconto Contabile
8800	Servizio Operatività concessionario

### 4.3 FIRMA DIGITALE

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

**Modalità di firma:**

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

**Modalità di verifica:**

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

## **5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SUI PALINSESTI**

Per questo servizio si fa riferimento a quanto descritto nella sezione Servizio di Informazione su anagrafica e calendario avvenimenti del protocollo per le scommesse sportive PSQF.

**BOLLA**

## **6. SERVIZIO PER LA NOTIFICA DI VARIAZIONE**

Per questo servizio si fa riferimento a quanto descritto nella sezione Servizio di Informazione su variazioni anagrafiche e del calendario avvenimenti del protocollo per le scommesse sportive PSQF.

**BOZZA**

## **7. SERVIZIO INTREAZIONE DIRETTA FRA I GIOCATORI**

Questo servizio consente ai concessionari, tramite i loro FSC|CFS, di comunicare al TN le offerte di scommesse e l'abbinamento di una o più offerte di scommesse fra loro.

L'offerta di scommessa indica l'esposizione massima prescelta dal giocatore e, sulla base delle regole pubblicate dal concessionario titolare della piattaforma, i parametri per la determinazione della quota al momento dell'abbinamento.

L'offerta di scommessa può essere di tipo "banco" o di tipo "puntata".

L'offerta di tipo "banco" è la proposta di una scommessa avente ad oggetto il non realizzarsi di uno o più esiti pronosticabili all'interno di una determinata tipologia di scommessa.

L'offerta di tipo "puntata" è la proposta di una scommessa avente ad oggetto il realizzarsi di uno o più esiti pronosticabili all'interno di una determinata tipologia di scommessa.

## 7.1

### 7.1 ABBINAMENTO DI OFFERTE DI SCOMMESSA

Client abilitato **FSC, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio **7700**  
header.id\_messaggio **2**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente di inviare l'abbinamento di una o più offerte fra loro. La sovrapposizione di una o più offerte di scommessa può essere anche parziale. Il numero massimo di "Dettaglio degli abbinamenti" non può superare il numero di 50 unità; Il messaggio viene considerato valido solo se tutti gli abbinamenti specificati sono elaborati correttamente.

#### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
n_abbinamenti	uchar	Numero di abbinamenti che seguono
<b>Dettaglio degli abbinamenti</b>		
num	uchar	Progressivo dell'abbinamento
id_banco	bit[80]	Identificativo dell'offerta di tipo banco rappresentato in base sedici. (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo banco</a> )
id_puntata	bit[80]	Identificativo dell'offerta di tipo puntata rappresentato in base sedici. (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo puntata</a> )
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
importo	uint	Importo abbinato espresso in centesimi
data_ora_abbinamento	datetime	Data e ora dell'istante dell'abbinamento specificato nel Time Zone UTC (Universal Time Coordinated)

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_abbinamenti	uchar	Numero di offerte di abbinamenti che seguono
<b>Abbinamento</b>		
num	uchar	Progressivo dell'abbinamento
id_abb	bit[80]	Identificativo dell'abbinamento rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo Abbinamento</a> )

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati dell'abbinamento
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3200** - Id\_banco e Id\_puntata non congruenti
- **3201** - Id\_banco non valido
- **3202** - Id\_puntata non valido
- **3203** - Id\_banco e Id\_puntata non congruenti rispetto al mercato
- **3215** - Importo abbinamento errato
- **3218** - Errore abbinamento già inviato

## 7.2 ABBINAMENTO CROSS DI OFFERTE DI SCOMMESSA

Client abilitato           **FSC, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio       **7700**  
header.id\_messaggio   **3**

### Descrizione:

Questo messaggio consente di inviare l'abbinamento cross di più offerte.  
Uno stesso identificativo di abbinamento può essere distribuito su più transazioni indicando lo stesso id\_xm, al quale sarà associato univocamente un id\_abb\_xm.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutti gli abbinamenti specificati sono elaborati correttamente. Per abbinamenti con più di 50 offerte totali (n\_offer\_tot) è consentito inviare un solo abbinamento nella stessa transazione (n\_abb\_xm=1), tenendo comunque in conto i limiti del protocollo.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
n_abb_xm	uchar	Numero di abbinamenti cross
<b>Dettaglio degli abbinamenti cross</b>		
id_xm	ulong	Identificativo cross univoco per CN
n_offer_tot	ushort	Numero totali di offerte che compongono l'abbinamento cross
data_ora_xm	datetime	Data e ora dell'istante dell'abbinamento specificato nel Time Zone UTC (Universal Time Coordinated)
n_offer	ushort	Numero delle offerte che compongono l'abbinamento cross che seguono
<b>Dettaglio delle offerte</b>		
prog_offer	ushort	Progressivo dell'offerta univoco all'interno di un id_xm
id_offer	bit[80]	Identificativo dell'offerta di tipo banco/puntata rappresentato in base sedici. (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo banco</a> / <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo puntata</a> )
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
importo	uint	Importo abbinato espresso in centesimi

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_abbinamenti	uchar	Numero di abbinamenti cross che seguono
<b>Abbinamento cross</b>		
id_xm	ulong	Identificativo cross univoco per CN
id_abb_xm	bit[80]	Identificativo dell'abbinamento cross rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo Abbinamento Cross</a> )

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati dell'abbinamento
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3219** - Id\_offerta non valido
- **3203** - Id\_banco o Id\_puntata non congruenti rispetto al mercato
- **3215** - Importo abbinamento errato

### 7.3 ORDINE DI OFFERTE DI SCOMMESSA 2

Client abilitato FSC|CFS, CN, PVEND, TAG  
header.id\_servizio 7700  
header.id\_messaggio 4

#### Descrizione:

Questo messaggio consente di inviare un ordine di offerte di scommesse con o senza informazione aggiuntiva. Le offerte di scommesse possono essere di tipo banco e/o di tipo puntata.

Il numero massimo di "Dettaglio dell'offerta" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutte le offerte specificate sono elaborate correttamente.

#### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
n_offerte	uchar	Numero di offerte
<b>Dettaglio dell'offerta</b>		
num	uchar	Progressivo offerta
tipo_offerta	uchar	Tipo di offerta (0 = Banco, 1 = Puntata)
modalità	uchar	Modalità di gioco (0 = Giocatore, 1 = Piattaforma). Per i CFS modalità di gioco a 0.
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
importo	uint	Importo dell'offerta espresso in centesimi
max_esp	uint	Importo massimo che il giocatore è disposto a mettere in gioco espresso in centesimi. In caso di offerta banco è ((quota*importo) /100)-importo, in caso di offerta puntata è importo

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO\\_2](#) Obbligatorio
- [IP\\_VENDITA\\_GIOCATORE](#) Obbligatorio

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_ordine	bit[80]	Identificativo dell'ordine rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo ordine</a> )
n_offerte	uchar	Numero di offerte
<b>Dettaglio dell'Offerta</b>		
num	uchar	Progressivo offerta
tipo_offerta	uchar	Tipo di offerta (0 = Banco, 1 = Puntata)
id_offerta	bit[80]	Identificativo dell'offerta rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo banco</a> o <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo puntata</a> )

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati dell'ordine
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1521** - Attributo obbligatorio non presente
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **2002** - Scommessa non presente
- **3001** - Avvenimento non giocabile
- **3002** - Scommessa non giocabile
- **3003** - Esito non giocabile
- **3004** - Quota dichiarata errata

- **3011** - Handicap non valido
- **3018** - Importo vincita non valido
- **3020** - AE CONTO\_2 incongruente
- **3210** - Importo offerta errato
- **3211** - Esposizione massima errata

BOZZA

## 7.4 ABBINAMENTO DI OFFERTE DI SCOMMESSA 2

Client abilitato           **CFS, CN, PVEND, TAG**  
header.id\_servizio       **7700**  
header.id\_messaggio   **5**

### Descrizione:

Questo messaggio consente di inviare un singolo abbinamento tra due offerte, una di tipo banco e una di tipo puntata.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_banco	bit[80]	Identificativo dell'offerta di tipo banco rappresentato in base sedici. (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo banco</a> )
id_puntata	bit[80]	Identificativo dell'offerta di tipo puntata rappresentato in base sedici. (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo puntata</a> )
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
importo_abb	uint	Importo abbinato espresso in centesimi
max_esp_banco	uint	Massima esposizione dell'offerta di tipo banco, calcolata come segue $((\text{quota} * \text{importo\_abb}) / 100) - \text{importo\_abb}$
data_ora_abbinamento	datetime	Data e ora dell'istante dell'abbinamento specificato nel Time Zone UTC (Universal Time Coordinated)

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#)           Facoltativo
- [FIRMA\\_DIG01](#)       Obbligatorio
- [BONUS\\_PREZZO](#)      Facoltativo
- [SALDO\\_CONTO](#)       Obbligatorio

Il saldo del conto, sia relativo alla puntata che all'offerta coinvolta nell'abbinamento, deve essere comunicato già decurtato degli importi giocati e dell'eventuale bonus utilizzato.

### Esempio:

Supponiamo di avere il seguente abbinamento:

<b>ABBINAMENTO</b>	
Quota	3
Importo abbinamento	6 euro
Massima esposizione banco	12 euro

Situazione del saldo del conto della puntata prima dell'abbinamento:

<b>SALDO CONTO PUNTATA</b>	
Importo del saldo	100 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	20 euro

<b>DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO PUNTATA</b>		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	1	3 euro
1	2	1 euro
1	0	4 euro
0	0	12 euro

Poiché per la puntata l'importo da addebitare corrisponde a quello dell'abbinamento, pari a 6€, e si intende utilizzare un bonus di 2€, il saldo da comunicare nella transazione di abbinamento dovrà essere già decurtato e risultare così composto:

<b>SALDO CONTO PUNTATA</b>	
Importo del saldo	94 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	18 euro

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

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

Analogamente, per l'offerta banco relativa all'abbinamento, il saldo del conto da comunicare nella transazione deve essere già decurtato, tenendo conto che l'importo da addebitare corrisponde alla massima esposizione, pari a 12€ nell'esempio riportato. Qualora si intenda utilizzare un bonus anche per il banco, si applica la stessa modalità prevista per la puntata.

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_abb	bit[80]	Identificativo dell'abbinamento rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo Abbinamento</a> )

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati dell'abbinamento
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3200** - Id\_banco e Id\_puntata non congruenti
- **3201** - Id\_banco non valido
- **3202** - Id\_puntata non valido
- **3203** - Id\_banco e Id\_puntata non congruenti rispetto al mercato
- **3215** - Importo abbinamento errato
- **3218** - Errore abbinamento già inviato

## 8. SERVIZIO RENDICONTO CONTABILE

Questo servizio consente di ottenere i dati relativi alla liquidazione di un mercato per ciascun conto di gioco e, ad un FSC|CFS, di ottenere i dati relativi al rendiconto contabile dei loro CN.

### 8.1 CONSUNTIVO CONTABILE PER COMPETENZA

Client abilitati: **FSC|CFS, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **3**

#### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC|CFS di trasmettere per ciascun CN il totale delle commissioni sulle vincite e quello delle commissioni di altro tipo relative alla giornata di competenza specificata.

Il numero massimo di "Dettaglio del CN" non può superare il numero di 50 unità; Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei CN specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente.

#### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_cn	uchar	Numero dei CN che seguono
<b>Dettaglio del CN</b>		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno competenza (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese competenza (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno competenza (da 1 a 31)
tot_commissioni_vincite	uint	Importo totale espresso in centesimi delle commissioni applicate sulle vincite

tot_altre_commissio ni	uint	Importo totale espresso in centesimi delle altre commissioni applicate comprensivo di eventuali surplus generati dai mercati con abbinamenti cross.
---------------------------	------	---

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1513** - Concessionario non identificato
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3205** - Dati già presenti per la data di competenza
- **3208** - Errore rettifica consuntivazione contabile per competenza: concessionario non presente nella data di competenza

## 8.2 RENDICONTO GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC|CFS, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **4**

### Descrizione:

Questa funzione consente di ottenere dal TN i dati di rendiconto contabile per data di competenza per ciascun CN.

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

Risposta:  
body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1513** - Concessionario non identificato
- **1516** - Informazione non presente
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati

### 8.3 CONSUNTIVO CONTABILE IN NETWORK PER COMPETENZA

Client abilitati: **FSC, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **11**

**Descrizione:**

Questa funzione consente al FSC di trasmettere per ciascun CN in network il totale delle commissioni sulle vincite e quello delle commissioni di altro tipo relative alla giornata di competenza specificata.

Il numero massimo di "Dettaglio del CN" non può superare il numero di 50 unità; Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei CN specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente.

**Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_cn	uchar	Numero dei CN che seguono
<b>Dettaglio del CN</b>		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno competenza (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese competenza (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno competenza (da 1 a 31)
tot_commissioni_reali	uint	Importo totale espresso in centesimi delle commissioni applicate sulle vincite
tot_commissioni tasse	uint	Importo totale espresso in centesimi delle commissioni distribuite ai concessionari.
tot_altre_commissio	uint	Importo totale espresso in centesimi delle altre

ni		commissioni applicate
----	--	-----------------------

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1513** - Concessionario non identificato
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3205** - Dati già presenti per la data di competenza
- **3208** - Errore rettifica consuntivazione contabile per competenza: concessionario non presente nella data di competenza

## 8.4 DETTAGLIO LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 2

Client abilitati: **FSC, CN, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **12**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di trasmettere, nella fase di liquidazione del mercato con o senza informazione aggiuntiva, i dati contabili di ciascun conto di gioco che abbia avuto almeno un'offerta abbinata.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato per conto di gioco" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutte le offerte specificate sono elaborate correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
n_conti	uchar	Numero di conti di gioco che seguono. Un conto è identificato univocamente con l'identificativo rete, l'identificativo concessione e identificativo del conto
<b>Dettaglio del mercato per conto di gioco</b>		
id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )
id_cn	uint	Identificativo concessionario
conto	string	Identificativo del conto di gioco

imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo addebitato (espresso in centesimi) sul conto di gioco
imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo accreditato (espresso in centesimi) sul conto di gioco
commissione	uint	Commissione applicata espressa in centesimi. Tale importo verrà addebitato sul conto di gioco

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati
- **3204** - Mercato inesistente
- **3206** - Errore rettifica del dettaglio liquidazione del mercato: conto di gioco inesistente
- **3209** - Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato
- **3216** - Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
- **3217** - Errore liquidazione dettaglio mercato: dato già presente

## 8.5 TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 2

Client abilitati: **FSC, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **13**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di trasmettere per ciascun CN, successivamente all'invio del messaggio "Dettaglio Liquidazione del mercato 2", il totale dei dati contabili per i mercati, con o senza informazione aggiuntiva, in liquidazione.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei mercati specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_mercati	uchar	Numero di mercati che seguono. Un mercato è identificato univocamente con il codice palinsesto, codice avvenimento e codice scommessa.
Dettaglio del mercato		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
tot_imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale addebitato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati

tot_imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale accreditato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati
tot_commissione	uint	Commissioni totali applicate espresse in centesimi

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati
- **3204** - Mercato inesistente
- **3207** - Errore rettifica del totale liquidazione del mercato: mercato inesistente
- **3209** - Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato
- **3216** - Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
- **3217** - Errore liquidazione totale del mercato: dato già presente

## 8.6 CONTROLLO LIQUIDAZIONE MERCATI 2

Client abilitati: **FSC|CFS, CN, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **14**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC|CFS di ottenere, per ciascun CN, i mercati con o senza informazione aggiuntiva liquidati e da liquidare relativi alla giornata di competenza specificata.

Non è consentito chiedere più di 100 mercati alla volta.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
anno	ushort	Anno competenza (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese competenza (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno competenza (da 1 a 31)
inizio	ushort	Posizione del mercato iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione del mercato finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_mercati	ushort	Numero di mercati. Specifica quanti sono gli elementi <i>Mercato</i> seguenti
<b>Mercato</b>		
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
liquidato	boolean	"Vero" se il mercato è liquidato

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1513** - Concessionario non identificato
- **1516** - Informazione non presente
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione

## 8.7 INIZIO LIQUIDAZIONE MERCATO 2

Client abilitati: **FSC|CFS, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **15**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC|CFS, prima dell'invio dei messaggi di dettaglio di liquidazione, di comunicare al TN l'inizio della liquidazione di uno o più mercati con o senza informazione aggiuntiva.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
n_scom	ushort	Numero di scommesse. Specifica quanti sono gli elementi <b>Scommessa</b> seguenti
<b>Scommessa</b>		
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva

attributi estesi:

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

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **3204** - Mercato inesistente

## 8.8 TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO CON ABBINAMENTI CROSS 2

Client abilitati: **FSC, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **16**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di trasmettere per ciascun CN, successivamente all'invio del messaggio "Dettaglio Liquidazione del mercato 2", il totale dei dati contabili per i mercati con o senza informazione aggiuntiva in liquidazione che abbiano avuto almeno un abbinamento cross.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei mercati specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_mercati	uchar	Numero di mercati che seguono. Un mercato è identificato univocamente con il codice palinsesto, codice avvenimento e codice scommessa
<b>Dettaglio del mercato</b>		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
tot_imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale addebitato (espresso in centesimi) sui conti di

		gioco interessati
tot_imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale accreditato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati
surplus	uint	Rappresenta la plusvalenza (espresso in centesimi) generata dalle transazioni cross.
deficit	uint	Rappresenta la minusvalenza (espresso in centesimi) generata dalle transazioni cross.
tot_commissione	uint	Commissioni totali applicate espresse in centesimi

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati
- **3204** - Mercato inesistente
- **3207** - Errore rettifica del totale liquidazione del mercato: mercato inesistente
- **3209** - Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato
- **3216** - Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
- **3218** - Errore liquidazione totale del mercato: dato già presente

## 8.9 DETTAGLIO LIQUIDAZIONE DEL MERCATO IN NETWORK 2

Client abilitati: **FSC, CN, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **17**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di trasmettere, nella fase di liquidazione del mercato con o senza informazione aggiuntiva, i dati contabili di ciascun conto di gioco dei concessionari in network, che abbia avuto almeno un'offerta abbinata.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato per conto di gioco" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutte le offerte specificate sono elaborate correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
n_conti	uchar	Numero di conti di gioco che seguono. Un conto è identificato univocamente con l'identificativo rete, l'identificativo concessione e identificativo del conto
<b>Dettaglio del mercato per conto di gioco</b>		
id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )
id_cn	uint	Identificativo concessionario
conto	string	Identificativo del conto di gioco

imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo addebitato (espresso in centesimi) sul conto di gioco
imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo accreditato (espresso in centesimi) sul conto di gioco
commissione reale	uint	Commissione applicata espressa in centesimi. Tale importo verrà addebitato sul conto di gioco
commissione tasse	uint	Commissione effettiva distribuita al concessionario espressa in centesimi. Tale importo verrà utilizzato per il calcolo delle tasse.

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati
- **3204** - Mercato inesistente
- **3206** - Errore rettifica del dettaglio liquidazione del mercato: conto di gioco inesistente
- **3209** - Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato

- **3216** - Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
- **3217** - Errore liquidazione dettaglio mercato: dato già presente

BOZZA

## 8.10 TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO IN NETWORK 2

Client abilitati: **FSC, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **18**

### Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di trasmettere per ciascun CN in network, successivamente all'invio del messaggio "Dettaglio Liquidazione del mercato aggiuntiva in network 2", il totale dei dati contabili per i mercati con o senza informazione aggiuntiva, in liquidazione.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei mercati specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_mercati	uchar	Numero di mercati che seguono. Un mercato è identificato univocamente con il codice palinsesto, codice avvenimento e codice scommessa
Dettaglio del mercato		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
tot_imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale addebitato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati

tot_imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale accreditato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati
tot_commissione_reale	uint	Commissioni totali applicate espresse in centesimi
tot_commissione tasse	uint	Commissioni totali distribuite al concessionario espressa in centesimi.

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **1522** - PVEND o CN o TIPO\_TAG non abilitato per quel tipo operazione
- **1530** - Dati non elaborati
- **3204** - Mercato inesistente
- **3207** - Errore rettifica del totale liquidazione del mercato: mercato inesistente
- **3209** - Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato
- **3216** - Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
- **3218** - Errore liquidazione totale del mercato: dato già presente

## 8.11 DETTAGLIO LIQUIDAZIONE CONTO

Client abilitati: **CFS, CN, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **19**

### Descrizione:

Questa funzione consente ad un CN di trasmettere, nella fase di liquidazione del mercato, i dati contabili di un conto di gioco che abbia avuto almeno un'offerta abbinata.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )
id_cn	uint	Identificativo concessionario
conto	string	Identificativo del conto di gioco
imp_debito	uint	Importo a debito (espresso in centesimi)
imp_credito	uint	Importo a credito (espresso in centesimi)
Imp_vincita	uint	Importo vincita al netto delle commissioni (espresso in centesimi) risultante dagli n abbinamenti del conto sul mercato. Somma da accreditare sul conto di gioco a seguito della liquidazione. <ul style="list-style-type: none"><li>In caso di vincita come puntata, l'importo vincita è comprensivo della somma degli importi degli abbinamenti effettuati.</li><li>In caso di vincita come banco, l'importo vincita è comprensivo della somma delle massime esposizioni del banco.</li></ul> Importo vincita può valere 0 nel caso in cui bisogna inviare le altre commissioni
imp_rimb	uint	Importo rimborsato (espresso in centesimi). Somma da accreditare sul conto di gioco a seguito della liquidazione <ul style="list-style-type: none"><li>In caso di rimborso come puntata, l'importo</li></ul>

		corrisponde alla somma degli importi degli abbinamenti effettuati. <ul style="list-style-type: none"><li>In caso di rimborso come banco, l'importo è pari alla somma delle massime esposizioni associate al banco</li></ul>
commissione_vincite	uint	Commissione applicata all'importo vinto espressa in centesimi
altre_commissioni	uint	Importo totale espresso in centesimi delle altre commissioni che devono essere addebitate al conto

attributi estesi:

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

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita e/o rimborso ma delle sole altre commissioni se presenti.

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta
Id_ricevuta	bit[80]	Identificativo ricevuta. ( <a href="#">Vedi numero identificativo ricevuta</a> )

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida
- **3204** - Mercato inesistente
- **3217** - Errore liquidazione dettaglio mercato: dato già presente

## 8.12 STORNO LIQUIDAZIONE CONTO

Client abilitati: **CFS, CN, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **20**

### Descrizione:

Questa funzione consente ad un CN di stornare un dettaglio liquidazione conto. Dopo questa operazione il mercato/conto dovrà essere nuovamente liquidato.

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Id_ricevuta	bit[80]	numero Identificativo ricevuta da stornare
Importo_vinto	uint	Importo vincita da stornare (espresso in centesimi)
Importo_rimb	uint	Importo rimborso da stornare (espresso in centesimi)
altre_commissioni	uint	Importo totale espresso in centesimi delle altre commissioni. Somma da accreditare sul conto di gioco a seguito dello storno liquidazione conto

attributi estesi:

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

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita e/o rimborso e di altre commissioni.

### Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

VERSIONE 3.0

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1518** - Errore formale dei dati
- **1520** - Firma non valida

BOLLA

### 8.13 TOTALE LIQUIDAZIONE DEL MERCATO 3

Client abilitati: **CFS, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8700**  
header.id\_messaggio **21**

#### Descrizione:

Questa funzione consente al CFS di trasmettere per ciascun CN, successivamente all'invio del messaggio "Dettaglio Liquidazione conto", il totale dei dati contabili per i mercati in liquidazione.

Il numero massimo di "Dettaglio del mercato" non può superare il numero di 50 unità.

Il messaggio viene considerato valido solo se tutti i dettagli dei mercati specificati sono elaborati correttamente.

Il campo "flag Rettifica" serve a specificare se l'invio è una rettifica di un messaggio precedente; non possono essere inviate rettifiche per mercati relativi a date già contabilizzate.

#### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
flag Rettifica	uchar	Flag di eventuale rettifica: 0: Primo Invio 1: Rettifica invio precedente
n_mercati	uchar	Numero di mercati che seguono. Un mercato è identificato univocamente con il codice palinsesto, codice avvenimento, codice scommessa e informazione aggiuntiva.
Dettaglio del mercato		
id_cn	uint	Identificativo concessionario
pal	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
info_agg	vbinary	Valore dell'informazione aggiuntiva. Vale [0] se la scommessa non prevede informazione aggiuntiva
tot_imp_debito	uint	A seguito della liquidazione del conto è l'importo totale addebitato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati

tot_imp_credito	uint	A seguito della liquidazione del mercato è l'importo totale accreditato (espresso in centesimi) sui conti di gioco interessati
tot_imp_vinto	uint	Importo totale vinto accreditato sui conti di gioco (espresso in centesimi)
tot_imp_rimb	uint	Importo totale rimborsato accreditato sui conti di gioco (espresso in centesimi)
tot_commissione_vincite	uint	Importo delle commissioni totali applicate sulle vincite (espresso in centesimi)
tot_altre_commissioni	uint	Importo delle altre commissioni totali addebitate sui conti di gioco (espresso in centesimi)

attributi estesi:

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

**Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok
- **1517** - Servizio chiuso
- **1520** - Firma non valida
- **3204** - Mercato inesistente

## **9. SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO**

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

**BOZZA**

## 9.1 KEEP ALIVE

Client abilitati: **CFS, 0, 0, TAG**  
header.id\_servizio **8800**  
header.id\_messaggio **1**

### Descrizione:

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

### Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario

attributi estesi:

- [IP\\_RISP](#) Obbligatorio

### Risposta:

body:

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

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- **1024** – Messaggio ricevuto con successo

## 9.2 VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE

Client abilitati: CFS, 0, 0, TAG  
header.id\_servizio 8800  
header.id\_messaggio 2

### Descrizione:

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

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

### Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

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

### Risposta:

body:

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

n_componenti	uchar	Numero degli elementi di tipo ' <b>Componente</b> ' con hash non conforme
<b>Componente</b>		
tipo_componente	uchar	Tipo componente (Vedi <a href="#">tabella tipo componente</a> )
Id_componente	long	Identificativo del componente

attributi estesi:

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

codici di ritorno:

- 1024** – Richiesta ok seguono i dati  
**8000** – Dati componenti non conformi

## 10. ATTRIBUTI ESTESI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME\_STAMP.UTC**

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

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **IP\_RISP**

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

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

Questo attributo esteso è inviato come firma del messaggio.

Definizione algoritmo:

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **FIRMA\_DIG01**

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

#### 10.4 CONTO\_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza indicando anche il codice identificativo del concessionario presso il quale il conto è attivo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO\_2**

Campo		Valore	
Id		1125	
lung		Dipende dai dati	
dati	id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )
	id_cn	uint	Identificativo concessionario
	conto	uchar	Tipo conto (vedere <a href="#">Tabella Tipo Conto</a> )
		string	Numero del conto di gioco

## 10.5 BONUS\_PREZZO (1200-1201) BONUS PREZZO

Questo attributo esteso è inviato dai CN al TN nei messaggi di abbinamento per indicare la parte dell'importo relativo al bonus.

L'identificativo dell'attributo esteso è univoco per ogni abbinamento e varia nel range compreso tra 1200 e 1201.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonic: **BONUS\_PREZZO**

Campo		Valore	
id		1200-1201	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_offerta	uchar	Tipo di offerta (0 = Banco, 1 = Puntata)
	id_offerta	bit[80]	Identificativo dell'offerta rappresentato in base sedici (vedi <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo banco</a> o <a href="#">Numero identificativo Offerta di tipo puntata</a> )
	tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus( <a href="#">Vedi tabella della tipologia bonus</a> )
	prezzo	uint	Prezzo del bonus

Quando si utilizza l'attributo esteso bonus\_prezzo, il bonus viene dedotto dal saldo bonus disponibile del conto presente nel sistema anagrafica conti di gioco, seguendo questi passi:

1. Tipo di gioco specifico: Il bonus viene dedotto innanzitutto dal saldo disponibile per il tipo di gioco specifico nella famiglia di appartenenza, se presente [Famiglia di gioco X, tipo gioco N]

2. Famiglia di appartenenza: Se il saldo per il tipo di gioco specifico non è sufficiente o non è presente, il sistema passa a dedurre il bonus dal saldo disponibile per la famiglia di appartenenza [Famiglia di gioco X, 0].
3. Famiglia di tutti i giochi: Se il saldo per la famiglia di appartenenza non è sufficiente o non è presente, il sistema deduce il bonus dal saldo disponibile per la famiglia di tutti i giochi [0,0]

Esempio:

Supponiamo di avere il seguente abbinamento:

ABBINAMENTO	
Quota	3 euro
Importo abbinamento	6 euro
Massima esposizione banco	12 euro

Situazione del saldo del conto della puntata prima dell'abbinamento:

SALDO CONTO PUNTATA	
Importo del saldo	100 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	20 euro

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO PUNTATA		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	1	3 euro
1	2	1 euro
1	0	4 euro
0	0	12 euro

Per la puntata l'importo giocato è pari a 6€ di cui bonus 2€, il bonus del saldo in base alla suddetta regola di decurtazione diventa:

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO PUNTATA		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
1	1	3 euro
1	0	3 euro
0	0	12 euro

## 10.6 SALDO\_CONTO (2501-2502) SALDO CONTO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di abbinamento e dettaglio liquidazione conto per comunicare il saldo del conto.

L'identificativo dell'attributo esteso è univoco e varia nel range compreso tra 2501 e 2502.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **SALDO\_CONTO**

Campo		Valore	
Id		2501-2502	
lung		Dipende dai dati	
Id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere <a href="#">Tabella Codici Rete</a> )	
Id_cn	uint	Identificativo concessionario	
conto	string	Numero del conto di gioco	
importo_saldo	uint	Saldo del conto di gioco comprensivo dei bonus (espresso in centesimi)	
importo_bonus_saldo	uint	Saldo relativo ai bonus del conto di gioco (espresso in centesimi)	
n_dettagli_bonus	uchar	Numero dei dettagli bonus relativi al bonus saldo. Specifica quanti sono gli elementi 'Dettaglio bonus saldo' che seguono	
<b>Dettaglio bonus saldo</b>			
cod_famiglia_gioco	uchar	Famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella famiglia di gioco</a> )	
cod_tipo_gioco_famiglia	uchar	Tipo gioco associato alla famiglia di gioco (Vedi <a href="#">tabella tipo gioco della famiglia di gioco</a> )	
importo_bonus	uint	Importo bonus (espresso in centesimi)	

### 10.7 IP\_GIOCATORE (2600) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA OFFERTA

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

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **IP\_GIOCATORE**

Campo		Valore	
Id		2600	
lung		4	
dati	addr	uint	Indirizzo IP dal quale si è effettuata l'offerta

## 11. APPENDICI

### 11.1 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO

Causale	Descrizione
1	Offerte Abbinate
3	Offerte Abbinate Rimborsate
11	Imposta Unica
35	Commissioni Totali
40	Imposta Unica Stato
41	Imposta Unica Regione Sicilia

### 11.2 NUMERO IDENTIFICATIVO ORDINE

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni ordine di offerta di scommessa. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BD

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito = BD
71...0	Valorizzati in modo univoco

### 11.3 NUMERO IDENTIFICATIVO OFFERTA DI TIPO BANCO

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni offerta di scommessa di tipo banco. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BB.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito = BB
71...0	Valorizzati in modo univoco

### 11.4 NUMERO IDENTIFICATIVO OFFERTA DI TIPO PUNTATA

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni offerta di scommessa sia di tipo banco che puntata e ad ogni abbinamento tra una o più offerte. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BC.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito = BC
71...0	Valorizzati in modo univoco

### 11.5 NUMERO IDENTIFICATIVO ABBINAMENTO

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni abbinamento tra una o più offerte. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BA.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
-----	-------------

79...72	Circuito = BA
71...0	Valorizzati in modo univoco

#### 11.6 NUMERO IDENTIFICATIVO RICEVUTA

Questo numero viene attribuito dal TN al ricevimento dei dati contabili per competenza. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BE.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito = BE
71...0	Valorizzati in modo univoco

#### 11.7 NUMERO IDENTIFICATIVO ABBINAMENTO CROSS

Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni abbinamento cross. Il numero è composto da 80 bit.

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

Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito, il cui valore in base esadecimale è BF.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79...72	Circuito = BF
71...0	Valorizzati in modo univoco

#### 11.8 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

### 11.9 TABELLA CODICI RETE

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

### 11.10 TABELLA DEI TIPI TAG

Codice	Descrizione
0	Client Fornitore del Servizio di Connettività
5	Internet
10	Desktop tramite browser (Android/Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Android / Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo

50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

#### 11.11 TABELLA TIPO COMPONENTE

Codice	Descrizione componente
1	Piattaforma di gioco
3	Sistema di accettazione del gioco
4	Sistema di gioco

#### 11.12 TABELLA FAMIGLIE DI GIOCO

Codice	Descrizione
0	Globale
1	Scommesse Sportive
2	Scommesse Ippiche in Agenzia
3	Scommesse Ippiche in Ricevitoria
4	Scommesse Sportive in Ricevitoria
5	Concorsi Pronostici
6	Giochi di Abilità
7	Giochi Numerici
8	Bingo
9	Lotterie Telematiche
10	Scommesse Virtuali
11	Lotto

#### 11.13 TABELLA TIPO GIOCO DELLA FAMIGLIA DI GIOCO

Codice Famiglia	Codice Gioco	Descrizione
0	0	Tutti i Giochi di tutte le Famiglie *
1	0	Scommesse Sportive **
1	1	Scommesse Sportive a Quota Fissa
1	2	Scommesse Sportive a Quota Fissa con interazione diretta
2	0	Scommesse Ippiche in Agenzia **
2	1	Scommesse Ippiche in Agenzia al Totalizzatore

2	2	Scommesse Ippiche in Agenzia a Quota Fissa
2	3	Scommesse Ippiche in Agenzia Multipla a Riferimento
2	4	Scommesse Ippiche in Agenzia Multipla al Totalizzatore
3	0	Scommesse Ippiche in Ricevitoria **
3	1	Ippica Nazionale
3	2	Ippica Internazionale
3	3	V7
4	0	Scommesse Sportive in Ricevitoria **
4	1	Big Match
4	2	Big Race Auto/Moto
4	3	Big Race Bici
4	4	Big Race Sci
4	5	Big Race Atletica
5	0	Concorsi Pronostici **
5	1	Totocalcio
5	2	Totogol
6	0	Giochi di Abilità **
6	1	Giochi di Carte a Torneo
6	2	Giochi di Sorte a Quota Fissa
6	3	Giochi di Carte Organizzati in Forma Diversa dal Torneo
7	0	Giochi Numerici **
7	1	SuperEnalotto
7	2	Win 4 Life
7	3	Superstar
7	4	Win 4 Life GOLD
7	5	Sivincetutto
7	6	WFL Vivalitalia
7	7	WFL Grattacieli
7	8	WFL Cassaforte
7	9	Eurojackpot
7	10	WFL Classico
7	11	6x36
7	12	Vincicasa

8	0	Bingo **
8	1	Bingo a distanza
9	0	Lotterie telematiche **
9	1	Gratta e Vinci Online
9	2	Lotterie tradizionali
10	0	Scommesse Virtuali **
10	1	Scommesse Virtuali a Quota Fissa
11	0	Lotto**
11	1	Lotto
11	2	10 e Lotto
11	3	10 e Lotto Frequente
11	4	10 e Lotto Istantaneo
11	5	Million Day

\*La coppia Codice Famiglia 0 (zero) e Codice Gioco 0 (zero) vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi di tutte le famiglie.

\*\* Il Codice Gioco 0 (zero) di ciascuna famiglia vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi della famiglia.

#### 11.14 TABELLA TIPOLOGIA BONUS

Codice	Descrizione
1	Bonus

#### 11.15 TABELLA CODICI DI RITORNO

Esito	Descrizione
<b>Generici</b>	
1024	Esito ok
1500	Errore generico del sistema
1510	Richiesta rifiutata
1511	Client non identificato
1512	Fornitore del Servizio di Connettività non identificato
1513	Concessionario non identificato
1514	Punto vendita non identificato

1515	Tipo terminale non identificato
1516	Informazione non presente
1517	Servizio chiuso
1518	Errore formale dei dati
1519	Tipo gioco non valido
1520	Firma non valida
1521	Attributo obbligatorio non presente
1522	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1530	Dati non elaborati
1540	Numero massimo di tag superato
1541	Saldo conto non valido
1542	Saldo conto non valido – versione header non compatibile
1549	Versione header non compatibile con fsc o cfs
1550	Ip vendita giocatore non valido
1551	Ip vendita giocatore non valido versione header
8000	Dati componenti non conformi
<b>Palinsesto</b>	
2000	Palinsesto non presente
2001	Avvenimento non presente
2002	Scommessa non presente
2003	Lista esiti non presente
2004	Notifica inesistente
<b>Vendita</b>	
3001	Avvenimento non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3011	Handicap non valido
3018	Importo vincita non valido
3020	AE_CONTO_2 incongruente
<b>Interazione Diretta Fra Giocatori</b>	
3200	Id_banco e Id_puntata non congruenti
3201	Id_banco non valido
3202	Id_puntata non valido
3203	Id_banco e Id_puntata non congruenti rispetto al mercato
3204	Mercato inesistente
3205	Dati già presenti per la data di competenza
3206	Errore rettifica del dettaglio liquidazione del mercato: conto di gioco

	inesistente
3207	Errore rettifica del totale liquidazione del mercato: mercato inesistente
3208	Errore rettifica consuntivazione contabile per competenza: concessionario non presente nella data di competenza
3209	Errore rettifica liquidazione del mercato: mercato già contabilizzato
3210	Importo offerta errato
3211	Esposizione massima errata
3212	Numero righe offerta non valide
3213	Numero righe abbinamento non valide
3214	Numero righe dettaglio non valide
3215	Importo abbinamento errato
3216	Errore liquidazione mercato: non esistono abbinamenti per il mercato ed il concessionario specificato
3217	Errore liquidazione totale mercato: dato già presente
3218	Errore abbinamento già inviato
3219	Id offerta errata
3220	Mercato non refertato