



Tipologie di informazione aggiuntiva

TIPOLOGIE DI INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Tipologie di informazione aggiuntiva	2
1.1 Introduzione.....	3
1.2 Tabella informazione aggiuntiva	5
1.3 1 – Intero.....	5
1.4 2 – Decimale.....	6
1.5 3 – Soglia intera.....	6
1.6 4 – Soglia decimale.....	7
1.7 5 – Codice lista esiti dinamiche (1 valore)	8
1.8 6 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori)	8
1.9 7 – Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori)	9
1.10 8 – Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori)	10
1.11 9 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero	10
1.12 10 – Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi.....	11

1.1 INTRODUZIONE

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

Le informazioni aggiuntive attualmente utilizzate hanno una dimensione di 4 bytes. Per convenzione nella lettura dei bytes si procede da destra verso sinistra; quindi, quando nel presente documento si parla di **primo byte si intende il primo da destra**.

Di seguito un esempio di informazione aggiuntiva:

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

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

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

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

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

Ogni campo della specifica informazione aggiuntiva viene identificato attraverso una tipologia. Le tipologie dei campi dell'informazione sono elencate nella seguente tabella:

Identificativo tipologia campo	Descrizione
1	Campo che identifica un elemento anagrafico
2	Campo che identifica un codice lista anagrafica
3	Campo che identifica un valore numerico
4	Campo che identifica un codice lista dinamica

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

Esempio

Avvenimento: Roma TR 1

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

Lista anagrafica ADM: 1-Horse1, 2-Horse2, 3-Horse3, 4-Horse4....

Per inviare correttamente l'informazione Horse1/Horse2 occorre trasmettere la seguente informazione aggiuntiva:

04 00 00 02 01

dove

01 indica il Horse1 espresso in esadecimale

02 indica il Horse2 espresso in esadecimale

00 00 è il codice 0 della lista anagrafica ADM

04 dimensione dell' informazione aggiuntiva

1.2 Tabella informazione aggiuntiva

Codice	Descrizione	N. bytes	Byte	Tipo valore
1	Handicap Intero	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
2	Handicap Decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
3	Soglia intera	4	1,2,3,4	Intero espresso in centesimi
4	Soglia decimale	4	1,2,3,4	Decimale espresso in centesimi
5	Codice lista esiti dinamiche (1 valore)	4	1,2,3,4	Intero
6	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori)	4	1,2	Intero
			3,4	Intero
7	Concorre alla descrizione della scommessa (3 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
8	Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori)	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero
9	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero	4	1	Intero
			2	Intero
			3,4	Intero
10	Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi	4	1	Intero
			2	Intero
			3	Intero
			4	Intero

1.3 1 – INTERO

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

Intero: CODICE 1

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

Esempio

Per attribuire un handicap di 1:

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

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

1.4 2 – DECIMALE

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

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

Esempio

Per attribuire un handicap di 1,5:

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

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

1.5 3 – SOGLIA INTERA

I modelli scommessa che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva prevedono che nei messaggi di vendita, oltre all'indicazione dell'esito, ci sia l'indicazione di un valore intero da

attribuire al risultato nella valutazione dell'esito vincente. Il valore da indicare deve essere espresso in centesimi ed essere esclusivamente positivo.

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

Esempio

Per attribuire una soglia di 1:

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

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

1.6 4 – SOGLIA DECIMALE

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

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

Esempio

Per attribuire una soglia di 1,5:

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

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

1.7 5 – Codice lista esiti dinamiche (1 valore)

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

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

Esempio

Per attribuire un codice lista 1:

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

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

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

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

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

	Intero	2	Codice lista anagrafica	IV°, III°	Codice della lista anagrafica
--	--------	---	-------------------------	-----------	-------------------------------

Esempio

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

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

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

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

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

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

Esempio

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

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

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

1.10 8 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (4 VALORI)

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

Concorre alla descrizione della scommessa (4 valori): CODICE 8					
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Tipologia Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	Elemento anagrafico	I°	Primo elemento della lista anagrafica
	Intero	2	Elemento anagrafico	II°	Secondo elemento della lista anagrafica
	Intero	3	Elemento anagrafico	III°	Terzo elemento della lista anagrafica
	Intero	4	Codice lista anagrafica	IV°	Codice della lista anagrafica

Esempio

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

Campo	Valore	Valore da inviare	Valore in esadecimale
1	5	5	05
2	7	7	07
3	10	10	0A
4	1	1	01

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

1.11 9 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E VALORE INTERO

I modelli scommessa, che presentano questo tipo di informazione aggiuntiva, vengono utilizzati quando c'è necessità di specificare l'oggetto della scommessa e un valore intero. L'oggetto a cui si

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

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e valore intero: CODICE 9					
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Tipologia Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	Elemento anagrafico	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	Codice lista anagrafica	II°	Codice della lista anagrafica
	Intero	3	Valore numerico	IV°, III°	Valore intero

Esempio

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

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

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

1.12 10 – CONCORRE ALLA DESCRIZIONE DELLA SCOMMESSA (2 VALORI) E 2 VALORI INTERI

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

Concorre alla descrizione della scommessa (2 valori) e 2 valori interi: CODICE 10				
N. bytes	Tipo Dato	Campo	Bytes	Descrizione
4	Intero	1	I°	Elemento della lista anagrafica
	Intero	2	II°	Codice della lista anagrafica

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

Esempio

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

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

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