



AGENZIA

ADM

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**Protocollo
per le
Scommesse su Eventi Simulati**

PSV

Elenco revisioni

Versione 2.0	05-11-2025
12.1	‘Keep alive (9500.1)’ Specificato con che frequenza deve essere inviato il messaggio
13.13	‘Ip vendita giocatore (2502)’ Modificato il tipo dato del campo addr da uint a string
14.16	<p>Aggiunti nuovi codici di errore:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7000 “Messaggio non conforme versione header” - 7001 “Versione header non compatibile con fsc o cfs” - 7004 Ip vendita giocatore non valido - 7005 Ip vendita giocatore non valido versione header - 7006 Mod_legacy non valido - 7007 Mod_legacy non valido – versione header non compatibile - 7008 Concessionario dell’header e del conto non congruenti - 7009 “Conto non esistente” - 7010 “Conto non giocabile” - 7011 “Conto di pagamenti incongruente e quello di vendita” - 7012 “Dati componenti non conformi” <p>Modificati codici errore:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1910 Bonus non valido, modificato in 3019 - 1911 Bonus non valido – versione header non compatibile, modificato in 3020 - 1912 Saldo conto non valido, modificato in 7002 - 1913 Saldo conto non valido – versione header non compatibile, modificato in 7003 - 8000 Dati componenti non conformi, modificato in 7011

VERSIONE 2.0

Versione 2.0	31-07-2025
Tutto il documento	Rinominati tutti i Bonus (Bonus) in Maggiorazioni in vincita (MV)
Tutto il documento	Modificati tutti gli header dei messaggi, sostituito il campo FSC con FSC CFS. Con l'utilizzo del CFS il campo versione nell'header assume valore 3
6.1	Aggiunto messaggio di errore 2031 - Apertura palinsesto inibita nella data indicata
8.1	Modificato il messaggio “Vendita”, aggiunti gli attributi estesi <ul style="list-style-type: none"> • Bonus_prezzo (2500) • Saldo_conto (2501) • Ip_vendita_giocatore (2502)
8.2	Modificato il messaggio “Pagamento”, aggiunti gli attributi estesi <ul style="list-style-type: none"> • Saldo_conto (2501) • Mod_legacy (2503)
8.5	Modificato il messaggio “Vendita giocata sistemistica”, aggiunti gli attributi estesi <ul style="list-style-type: none"> • Bonus_prezzo (2500) • Saldo_conto (2501) • Ip_vendita_giocatore (2502)
12	Nuovo servizio 9500 “Servizio operatività concessionario”
12.1	Aggiunto il messaggio (9500.1) “Keep alive”
12.2	Aggiunto il messaggio (9500.2) “Verifica integrità componenti software”
13.11	Nuovo attributo esteso Bonus_prezzo(2500)
13.12	Nuovo attributo esteso Saldo_conto(2501)

13.13	Nuovo attributo esteso lp_vendita_giocatore(2502)
13.14	Nuovo attributo esteso Mod_legacy (2503)
14.7	Aggiunti gli attributi estesi: <ul style="list-style-type: none">• Bonus_prezzo(2500)• Saldo_conto(2501)• lp_vendita_giocatore(2502)• Mod_legacy (2503)
14.11	Aggiornata tabella tipi tag eliminando i codici 3,4,6,43,53
14.12	Nuova tabella “Tipo componente”. Il tipo 2 non previsto per le scommesse su eventi simulati.
14.13	Nuova tabella “Famiglie di gioco”
14.14	Nuova tabella “Tipo gioco della famiglia di gioco”
14.15	Nuova tabella “Tipologia Bonus”
14.16	Aggiunti nuovi codici di errore: <ul style="list-style-type: none">- 1910 Bonus non valido- 1911 Bonus non valido – versione header non compatibile- 1912 Saldo conto non valido- 1913 Saldo conto non valido – versione header non compatibile- 8000 Dati componenti non conformi

INDICE

1. INTRODUZIONE	10
2. ENTITÀ COINVOLTE	11
3. ALLINEAMENTO APPLICATIVO	12
4. CONVENZIONI DI CODIFICA	13
5. STRUTTURA DEI MESSAGGI	15
6. HEADER	16
6.1 BODY	18
6.2 FIRMA DIGITALE	19
7. SERVIZIO DI GESTIONE PALINSESTI	20
7.1 PALINSESTO	21
7.2 APERTURA EVENTO VIRTUALE	23
7.3 RICHIESTA ESTRAZIONE	27
7.4 RISULTATI UFFICIALI	29
7.5 ANNULLO EVENTO VIRTUALE	32

7.6	INSERIMENTO CONCESSIONARI SU PALINSESTO ESISTENTE	34
7.7	APERTURA MULTI-EVENTO	36
7.8	APERTURA TORNEO	39
7.9	INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO	42
8.	SERVIZIO VENDITA	45
8.1	VENDITA	46
8.2	PAGAMENTO/RIMBORSO	50
8.3	INFORMAZIONE BIGLIETTO	52
8.4	ANNULLO BIGLIETTO	55
8.5	VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	57
8.6	INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	62
9.	RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	65
9.1	RENDICONTO GIORNALIERO	66
9.2	ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI	68
9.3	ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	72
9.4	TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	75
9.5	TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO_2	77

10. SERVIZIO INFORMAZIONI FSC CFS	79
10.1 ELENCO EVENTI, MULTI-EVENTI, TORNEI APERTI O CHIUSI	80
10.2 RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI	83
10.3 ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI	85
11. GESTIONE FIRMA DIGITALE	87
11.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE	88
12. SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO	90
12.1 KEEP ALIVE	91
12.2 VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE	92
13. ATTRIBUTI ESTESI	94
13.1 TIME_STAMP_UTC (1200) DATA ORA UTC	95
13.2 ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA	96
13.3 IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA	97
13.4 FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE	98
13.5 CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA	99
13.6 MV_PERC_VAR (1112) MAGGIORAZIONE VINCITA VARIABILE	100

13.7	MV_PERC_VAR_2 (1133) MV VARIABILE	102
13.8	MV_FASCE (1135) MV A FASCE	104
13.9	MV_PERC_VAR_SISTEMA (1118) MV VARIABILE SISTEMA	106
13.10	MV FASCE SISTEMA (1136) MAGGIORAZIONE IN VINCITA A FASCE SISTEMA	109
13.11	BONUS_PREZZO (2500) BONUS PREZZO	110
13.12	SALDO_CONTO (2501) SALDO CONTO	112
13.13	IP_VENDITA_GIOCATORE (2502) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA GIOCATA	113
13.14	MOD_LEGACY (2503) MODALITÀ LEGACY	114
14. APPENDICI		115
14.1	TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO	115
14.2	TABELLA DEGLI STATI DI UN EVENTO, MULTI-EVENTO, TORNEO VIRTUALE	115
14.3	TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO	116
14.4	TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO	116
14.5	NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO	117
14.6	TABELLA TIPO Conto	117
14.7	TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI	118
14.8	TABELLA CODICI RETE	118

14.9	TABELLA CODICI SISTEMI DI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE	119
14.10	TABELLA CODICI SISTEMI	119
14.11	TABELLA DEI TIPI TAG	120
14.12	TABELLA TIPO COMPONENTE	121
14.13	TABELLA FAMIGLIE DI GIOCO	121
14.14	TABELLA TIPO GIOCO DELLA FAMIGLIA DI GIOCO	122
14.15	TABELLA TIPOLOGIA BONUS	125
14.16	TABELLA CODICI DI RITORNO	125

1. INTRODUZIONE

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

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

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

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

2. ENTITÀ COINVOLTE

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo sono: l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), i fornitori del servizio di connettività, i concessionari e il Totalizzatore nazionale gestito, per conto di ADM, dalla Sogei spa.

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

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
Concessionario Fornitore di Servizi	CFS

3. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

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

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

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

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

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

Questa regola consente di ottenere l'allineamento applicativo ovvero:

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

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.

4. CONVENZIONI DI CODIFICA

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

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

	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*).

5. 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.

6. 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
p Vend	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 p Vend (vedi nota seguente).
tipo_tag	uchar	Tipo TAG (vedi tabella tipi tag)
lung_body	ushort	Lunghezza del <i>body</i>
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli <i>attributi estesi</i>
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione
id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio

liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri
--------	----------	---------------------

NOTA:

Il Campo TAG identifica il codice del terminale all'interno del punto vendita. Per un corretto utilizzo del campo TAG si devono distinguere i terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2) e virtuali (TIPO_TAG 3-54). Un'ulteriore distinzione va fatta per il TIPO_TAG 0.

Terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2)

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

Terminali Virtuali (TIPO_TAG 3-54)

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 Connattività (TIPO_TAG 0)

Sono i terminali virtuali utilizzati dall'FSCI|CFS 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 dal 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

6.1 BODY

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

Tabella dei servizi:

Servizio	Descrizione
9000	Servizio di gestione palinsesti
9100	Servizio di vendita
9200	Servizio rendiconto
9300	Servizio Firma digitale
9400	Servizio informazioni FSC CFS
9500	Servizio operatività concessionario

6.2 FIRMA DIGITALE

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

Modalità di firma:

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

Modalità di verifica:

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

7. SERVIZIO DI GESTIONE PALINSESTI

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

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

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

Per esempio, il primo palinsesto assegnato nell'anno 2012 all'FSC|CFS 999 è 1299900001 ovvero nel protocollo viaggerà come 00000004D7AE661.

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

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

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

7.1 PALINSESTO

Client abilitato	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	1

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

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

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
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1513** - Concessionario non identificato
- **2006** - Disciplina non identificata
- **2007** - Un Palinsesto della disciplina indicata risulta già codificato per la giornata attuale
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2009** - Piattaforma senza concessionari abilitati
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2031** - Apertura palinsesto inibita nella data indicata

7.2 APERTURA EVENTO VIRTUALE

Client abilitati	FSC CFS,0,0, TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	2

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

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

peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi
n_var	uchar	Numero di elementi 'Dati Esito' che seguono. Vale 0 se i dati non sono significativi
Dati Esito		
cod_var	uchar	Codice della variabile
valore	uint	Valore della variabile espressa in milionesimi

attributo 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
cod_eve	ushort	Codice assegnato all'evento virtuale

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

7.3 RICHIESTA ESTRAZIONE

Client abilitati	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	3

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributo estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

7.4 RISULTATI UFFICIALI

Client abilitati	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	4

Descrizione:

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

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

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, multi-evento o torneo
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Dati Scommessa' che seguono
Scommessa		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa

n_esiti	uchar	Numero degli esiti che determina il risultato ufficiali indicati rispettivamente nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

BOZIA

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2001** - Evento non identificato
- **2003** - Esito non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2017** - Evento non chiuso
- **2018** - Numero scommesse diverso da quello atteso
- **2019** - Numero esiti diverso da quello atteso
- **2024** - Risultati ufficiali diversi da quelli del totalizzatore nazionale

7.5 ANNULLO EVENTO VIRTUALE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9000**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2001** - Evento non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2016** - Evento non aperto

7.6 INSERIMENTO CONCESSIONARI SU PALINSESTO ESISTENTE

Client abilitati	FSC,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	6

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC* di aggiungere uno o più concessionari ad un palinsesto esistente. La data di richiesta deve coincidere con la data del palinsesto.

(*) Questo messaggio vale solo per la rete fisica.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
n_conc	ushort	Numero di concessionari da aggiungere al palinsesto esistente
conc	uint	Codice concessionario

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1513** - Concessionario non identificato
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2025** - Concessionario già associato ad un palinsesto della stessa disciplina
- **2026** - Concessionario già associato al palinsesto indicato
- **2027** - Data del palinsesto diversa dalla data della richiesta

7.7 APERTURA MULTI-EVENTO

Client abilitati	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	7

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
descr_multi_eve	string	Descrizione del multi-evento
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
Evento		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del multi-evento
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
Scommessa		

cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
Esito		
esito	uchar	Codice dell'esito
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi

attributo estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto

- **2016** - Evento non aperto
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2028** - Evento già presente in multi-evento
- **3004** - Quota dichiarata errata

BOZIA

7.8 APERTURA TORNEO

Client abilitati	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	8

Descrizione:

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

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

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
descr_torneo	string	Descrizione del torneo
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
Evento		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del turno.
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale

n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
Esito		
esito	uchar	Codice dell'esito
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi

attributo estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata

- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2016** - Evento non aperto
- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2029** - Evento già presente in un torneo
- **3004** - Quota dichiarata errata

BOZIA

7.9 INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO

Client abilitati	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9000
header.id_messaggio	9

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cod_piatt	ushort	Codice univoco assegnato alla piattaforma di gioco virtuale
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_torneo	ushort	Codice del torneo
n_eve	uchar	Numero di elementi 'Evento' che seguono.
Evento		
posizione	uchar	Posizione dell'evento virtuale all'interno del torneo (come da allegato tecnico).
cod_eve	ushort	Codice evento virtuale
n_scom	uchar	Numero di elementi 'Scommessa' che seguono
Scommessa		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa

n_esiti	uchar	Numero di elementi 'Esito' che seguono.
Esito		
esito	uchar	Codice dell'esito; ovvero la posizione nel turno di apertura del torneo (come da allegato tecnico).
peso	uint	Probabilità legata all'esito espressa in milionesimi
quota	uint	Valore della quota espressa in centesimi

attributo estesi:

- [IP_RISP](#) 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:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2000** - Palinsesto non identificato
- **2002** - Tipologia di scommessa non identificata
- **2003** - Esito non identificato
- **2004** - Errore peso
- **2005** - Numeri eventi non valido
- **2008** - Piattaforma non identificata
- **2010** - Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
- **2012** - Palinsesto non aperto
- **2016** - Evento non aperto

- **2020** - Data ora evento non valida
- **2021** - Numero esiti non valido
- **2023** - Piattaforma bloccata
- **2029** - Evento già presente in un torneo
- **2030** - Evento del turno precedente non in risultati ufficiali
- **3004** - Quota dichiarata errata

BOZIA

8. SERVIZIO VENDITA

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

BOZIA

8.1 VENDITA

Client abilitato	FSC CFS, CN, PVEND,TAG
header.id_servizio	9100
header.id_messaggio	1

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

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

		nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MV_PERC_VAR](#) Facoltativo
- [MV_PERC_VAR_2](#) Facoltativo
- [MV_FASCE](#) Facoltativo
- [BONUS_PREZZO](#) Facoltativo
- [SALDO CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP_VENDITA_GIOCATORE](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

Il saldo del conto deve essere inviato già decurtato del prezzo del biglietto e dell'eventuale importo bonus giocato.

Esempio:

Situazione del saldo del conto prima della vendita:

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

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
10	1	3 euro
10	0	5 euro
0	0	12 euro

Se si effettua una vendita di 30€ di cui bonus 10€, il saldo del conto da mandare nella transazione di vendita sarà così composto:

SALDO CONTO	
Importo del saldo	70 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	10 euro

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
0	0	10 euro

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** - Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID_GIOCATA](#), [FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** - Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- **1523** - Errore conto
- **2023** - Piattaforma bloccata

8.2 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato	FSC CFS,CN,PVEND,TAG
header.id_servizio	9100
header.id_messaggio	2

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [SALDO_CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MOD_LEGACY](#) Facoltativo

Il saldo del conto di gioco non è comprensivo dell'accredito della vincita e/o rimborso e dell'eventuale importo bonus vinto.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
importo	uint	Importo pagato e/o rimborsato

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati del pagamento e/o rimbors
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di pagamento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** - Richiesta di pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1523** - Errore conto

Vedere [Tabella codici di ritorno – Pagamento](#)

8.3 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato	FSC CFS,CN,PVEND,TAG
header.id_servizio	9100
header.id_messaggio	3

Descrizione:

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

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, multi-evento o torneo
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
n_esiti	uchar	Numero degli esiti necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine
esito	uchar	Codice dell'esito

attributi estesi:

- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [MV_PERC_VAR](#) Facoltativo
- [MV_PERC_VAR_2](#) Facoltativo

- [MV_FASCE](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

BOZIA

8.4 ANNULLO BIGLIETTO

Client abilitato **FSC|CFS,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **9100**
header.id_messaggio **4**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo annullato (in centesimi)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati del rimborso
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521** - Richiesta di vendita nella quale non è presente l'attributo esteso obbligatorio [FIRMA_DIG01](#)
- **2023** - Piattaforma bloccata

Vedere [Tabella codici di ritorno – Annullo](#)

8.5 VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato	FSC CFS,CN,PVEND,TAG
header.id_servizio	9100
header.id_messaggio	5

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un terminale di un punto vendita di vendere giocate sistemistiche (o sistemi) a quota fissa su eventi virtuali. Ogni giocata sistemistica può sviluppare un numero n di multiple a quota fissa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema(vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_eve_base	uchar	Numero di eventi base giocati nei sistemi (max 10)
Evento base		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
fissa	uchar	Indica se l'evento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema.

		Vale 0 se l'evento non è fisso e 1 se l'evento è fisso
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_sel	uchar	Numero selezioni. Nel caso di scommesse singole la selezione si riferisce ad o uno più esiti. Nel caso di scommesse plurime si riferisce ad una o più combinazioni.
Selezione		
quota	uint	Quota associata alla selezione di uno o più esiti espressa in centesimi
flag_MV	uchar	Indica se la selezione partecipa alla Maggiorazione in Vincita. Vale 0 se non partecipa alla Maggiorazione in Vincita, vale 1 se partecipa alla Maggiorazione in Vincita.
n_esiti_sel	uchar	Numero degli esiti della selezione necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine.
Esi Selezionati		
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MV_PERC_VAR_SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV_FASCE_SISTEMA](#) Facoltativo
- [BONUS_PREZZO](#) Facoltativo
- [SALDO CONTO](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

- IP_VENDITA_GIOCATORE Obbligatorio se è gioco a distanza

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

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

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

Il campo flag_MV risulta significativo qualora venga applicato uno tra le possibili Maggiorazioni in Vincita delle giocate sistemistiche. Per il significato e l'utilizzo del campo flag_mv si rimanda alla definizione delle maggiorazioni in vincita applicabili sulle giocate sistemistiche.

Il saldo del conto deve essere inviato già decurtato del prezzo del biglietto e dell'eventuale importo bonus giocato.

Esempio:

Situazione del saldo del conto prima della vendita:

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

DETtaglio SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
10	1	3 euro
10	0	5 euro
0	0	12 euro

Se si effettua una vendita di 30€ di cui bonus 10€, il saldo del conto da mandare nella transazione di vendita sarà così composto:

SALDO CONTO	
Importo del saldo	70 euro
Importo del bonus (di cui dell'importo saldo)	10 euro

DETTOGLIO SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
0	0	10 euro

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

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [FIRMA_DIG01](#) Obbligatorio
- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024** - Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520** - Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517** - Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN

- **1521** - Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([ID_GIOCATA](#), [FIRMA_DIG01](#), [CONTO_2](#) se si tratta di gioco a distanza)
- **1522** - Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- **1523** - Errore conto
- **2023** - Piattaforma bloccata
- Vedere [Tabella codici di ritorno – Vendita](#)

BOZIA

8.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC|CFS, CN, PVEND, TAG**
header.id_servizio **9100**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[48]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema(vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_eve_base	uchar	Numero di eventi base giocati nei sistemi (max 10)
Evento base		
palinsesto	ulong	Codice del palinsesto
cod_eve	ushort	Codice dell'evento virtuale
fissa	uchar	Indica se l'evento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'evento non è fisso e 1 se l'evento è fisso
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		

cod_scom	ushort	Codice della tipologia di scommessa
n_sel	uchar	Numero selezioni. Nel caso di scommesse singole la selezione si riferisce ad uno o più esiti. Nel caso di scommesse plurime si riferisce ad una o più combinazioni.
Selezione		
quota	uint	Quota associata alla selezione di uno o più esiti espressa in centesimi
flag_MV	uchar	Indica se la selezione partecipa alla Maggiorazione in Vincita. Vale 0 se non partecipa alla Maggiorazione in Vincita, vale 1 se partecipa alla Maggiorazione in Vincita.
n_esiti_sel	uchar	Numero degli esiti della selezione necessari per effettuare il pronostico sulla scommessa, indicati rispettivamente nell'ordine.
Esiti Selezionati		
esito	uchar	Codice esito

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo
- [ID_GIOCATA](#) Obbligatorio
- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio
- [CONTO_2](#) Obbligatorio se è gioco a distanza
- [MV_PERC_VAR_SISTEMA](#) Facoltativo
- [MV_FASCE_SISTEMA](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

9. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

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

BOZIA

9.1 RENDICONTO GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9200**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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	Specifica quanti sono gli elementi 'Causale di Rendiconto' che seguono
Causale di Rendiconto		
caus	ushort	Causale di rendiconto (vedi Tabella delle causali di rendiconto)
a.c.num	uint	Numero (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
a.c.imp	int	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

9.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI

Client abilitati:	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9200
header.id_messaggio	2

Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 20 biglietti alla volta

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

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
giorno	uchar	Giorno
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
Dettaglio Biglietto		
id_ticket	bit[48]	Identificativo del biglietto
prezzo	uint	Prezzo del biglietto
Importo_vinc	uint	Importo di vincita
importo_rimb	uint	Importo rimborso
Dati relativi alla emissione del biglietto		
FSC CFS	ushort	fornitore del servizio di connettività
conc	uint	Concessionario
p Vend	uint	Punto vendita
tag	ushort	Terminale
dataora_ven	datetime_utc	Data e Ora della vendita

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

BOZIA

9.3 ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0, TAG**
header.id_servizio **9200**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

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

Non è consentito richiedere più di 180 biglietti alla volta.

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
Biglietti		
id_ticket	bit[48]	Identificativo del biglietto
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
id_rete	uchar	Identificativo di rete di apertura del conto(vedere Tabella Codici Rete)
id_cn	uint	Identificativo concessionario di apertura del conto
conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
	string	Numero del conto di gioco
importo	uint	Importo totale da pagare e/o rimborsare

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **1513** – Concessionario non identificato
- **1516** – Informazione non presente

- **1518** – Errore formale dei dati
- **1530** – Dati non elaborati

BOZIA

9.4 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9200**
header.id_messaggio **4**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) 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
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uint	Numero di biglietti totali emessi

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

9.5 TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO _2

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9200**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

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
giorno	uchar	Giorno richiesto
n_ticket	uint	Numero di biglietti totali emessi
n_ticket_annullati	uint	Numero di biglietti totali annullati

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

10. SERVIZIO INFORMAZIONI FSC|CFS

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

BOZIA

10.1 ELENCO EVENTI, MULTI-EVENTI, TORNEI APERTI O CHIUSI

Client abilitati:	FSC CFS,0,0,TAG
header.id_servizio	9400
header.id_messaggio	1

Descrizione:

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

La richiesta avrà esito positivo se:

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

Non è consentito richiedere più di 100 elementi alla volta.

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#)

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_elem	uchar	Numero di elementi
<i>Elementi</i>		
cod_pal	ulong	Codice del palinsesto
codice	ushort	Codice dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo
stato	uchar	Stato dell'evento virtuale (vedere Tabella degli stati di un evento, multi-evento, torneo)

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

10.2 RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9400**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio

Risposta:

body:

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

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

10.3 ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9400**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

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

Richiesta:

header.lung_body 0

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
n_conc	ushort	Numero dei concessionari abilitati
Dati concessionario		
conc	uint	Codice concessionario

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

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

11. GESTIONE FIRMA DIGITALE

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

BOZIA

11.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: **FSC|CFS,0,0,TAG**
header.id_servizio **9300**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

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

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica del CN

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
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica del TN

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024** – Scambio di chiavi avvenuta
- **1520** – Firma non valida
- **1521** – Richiesta scambio chiavi pubbliche nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori ([FIRMA_DIG01](#))

12. SERVIZIO OPERATIVITA' CONCESSIONARIO

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

BOZIA

12.1 KEEP ALIVE

Client abilitati: **CFS,0,0,TAG**
 header.id_servizio **9500**
 header.id_messaggio **1**

Descrizione:

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

È richiesto l'invio del messaggio con cadenza oraria.

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](#) Obbligatorio
- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio

12.2 VERIFICA INTEGRITA' COMPONENTI SOFTWARE

Client abilitati: **CFS,0,0,TAG**
 header.id_servizio **9500**
 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
Componente		
tipo_componente	uchar	Tipo componente (Vedi tabella tipo componente)
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 dei componenti. Specifica quanti sono gli elementi ‘ Componente ’ che seguono
Componente		
tipo_componente	uchar	Tipo componente (Vedi tabella tipo componente)
Id_componente	long	Identificativo del componente

attributi estesi:

- [IP_RISP](#) Obbligatorio
- [TIME_STAMP_UTC](#) Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024** – Richiesta ok seguono i dati
- **7012** – Dati componenti non conformi

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

a

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.

13.1 TIME_STAMP_UTC (1200) DATA ORA UTC

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

13.2 ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ID_GIOCATA**

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

13.3 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

13.4 **FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE**

Questo attributo esteso è inviato come firma del messaggio.

Definizione algoritmo:

- hashing MD5
- Chiave Pubblica/Privata RSA 256 bit con un padding di tipo RSA_PKCS1_PADDING

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

13.5 CONTO_2 (1125) Nuovo Conto per il Gioco a Distanza

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO_2**

Campo		Valore	
Id		1125	
lung		Dipende dai dati	
dati	Id_rete	uchar	Identificativo di rete (vedere Tabella Codici Rete)
	Id_cn	uint	Identificativo concessionario
	conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto)
		string	Numero del conto di gioco

13.6 MV_PERC_VAR (1112) MAGGIORAZIONE VINCITA VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per comunicare la Maggiorazione in Vincita in caso di un'eventuale vincita. Il campo mv indica l'incremento percentuale che si applica al prodotto delle quote in multipla ed eventualmente ai suoi incrementi. Il campo min_avv ha una duplice utilità, indica il numero minimo di avvenimenti validi affinché la Maggiorazione in Vincita possa essere applicato ed è utilizzato per ricavare quante volte applicare la Maggiorazione in Vincita.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_PERC_VAR**

Campo		Valore	
Id		1112	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_MV	uchar	Tipologia di MV vale 2
	min_eve	ushort	Numero minimo di eventi in multipla per applicare la Maggiorazione in Vincita
	MV	uint	Valore del MV espresso in centesimi

Esempi di utilizzo:

Il biglietto venduto è una multipla di 5 avvenimenti, ciascuno con quota 2,00.

La quota finale senza MV è pari a

$$Qf = 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 * 2,00 = 32,00$$

1. Il MV_perc_var ha min_avv = 5 e MV = 1000 (10%).

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

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

La quota maggiorata del MV è:

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

Se un avvenimento viene annullato la Maggiorazione in Vincita non viene applicato

2. Il MV_perc_var ha min_avv = 3 e MV = 1000 (10%).

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

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

La quota maggiorata del MV è:

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

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

13.7 MV_PERC_VAR_2 (1133) MV VARIABILE

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

È obbligatorio indicare gli eventi che partecipano alla Maggiorazione in Vincita. Il campo “*min_eve*” indica sia il numero minimo di eventi, tra quelli che partecipano alla Maggiorazione in Vincita, per cui la Maggiorazione in Vincita può essere applicato, sia da quale evento, tra quelli dichiarati, applicare la Maggiorazione in Vincita.

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

Il formato dell’attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_PERC_VAR_2**

Campo		Valore	
Id		1133	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_mv	uchar	Tipologia di MV vale 8
	min_eve	ushort	Numero minimo di eventi con MV validi in multipla per applicare la Maggiorazione in Vincita
	mv	uint	Valore del MV espresso in centesimi
	num_eve	uchar	Numero di Eventi che seguono
	Eventi		

palinsesto	ulong	codice palinsesto
cod_eve	ushort	codice evento

BOZIA

13.8 MV_FASCE (1135) MV A FASCE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio di vendita per comunicare la Maggiorazione in Vincita in caso di un'eventuale vincita. È obbligatorio indicare gli eventi che partecipano alla Maggiorazione in Vincita.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_FASCE**

Campo		Valore	
Id		1135	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_MV	uchar	Tipologia di MV vale 9
	num_eve	uchar	Eventi che seguono da includere nel MV
Eventi			
	palinsesto	ulong	codice palinsesto
	cod_eve	ushort	codice evento
	num_fasce	uchar	numero di fasce che seguono
Fasce			
	min_eve	uchar	Numero minimo di eventi nella fascia
	max_eve	uchar	Numero massimo di eventi nella fascia

MV	uint	Percentuale espressa in centesimi con cui incrementare la quota
----	------	---

BOZZA

13.9 MV_PERC_VAR_SISTEMA (1118) MV VARIABILE SISTEMA

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

La Maggiorazione in Vincita da applicare presenta le stesse caratteristiche di calcolo del *MV_perc_var* con l'opzione di poterne specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_PERC_VAR_SISTEMA**

Campo		Valore	
Id		1118	
lung		dipende dai dati	
dati	tipo_MV	uchar	Tipologia di MV vale 4
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	min_eve	uchar	Numero minimo di eventi in multipla per applicare la Maggiorazione in Vincita
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
MV		uint	Valore del MV espresso in centesimi

Il campo filtro assume valore 0 quando si vuole applicare la Maggiorazione in Vincita solo sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano tutti le selezioni con il campo flag_MV impostato a 1.

Il campo filtro assume valore 1 quando si vuole applicare la Maggiorazione in Vincita sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano almeno una selezione con il campo flag_MV impostato ad 1.

Vengono escluse tutte le multiple le cui selezioni, oltre ad avere il campo flag_MV impostato ad 1, presentano un numero di selezioni minore del valore indicato nel campo min_eve.

Per le modalità di calcolo relativa all'incremento della quota dovuta alla Maggiorazione in Vincita, si rimanda al seguente esempio.

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

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

La Maggiorazione in Vincita giocata presenta le seguenti caratteristiche:

sistema = 4, min_eve = 2, filtro = 1, MV = 500

La modalità con cui deve essere applicato la Maggiorazione in Vincita è la seguente:

Il numero di volte, per la quale si deve incrementare la quota con la Maggiorazione in Vincita giocata, è pari a $(\text{num_eve_MV} - \text{min_eve} + 1)$. Devono essere presi in considerazione solo il numero di eventi validi per l'assegnazione del Maggiorazione

in Vincita, ovvero quelli le cui selezioni hanno il flag_MV = 1.

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

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

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

BOZIA

13.10 MV FASCE SISTEMA (1136) MAGGIORAZIONE IN VINCITA A FASCE SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare la Maggiorazione in Vincita in caso di un'eventuale vincita. È obbligatorio indicare le fasce.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MV_FASCE_SISTEMA**

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

13.11 BONUS_PREZZO (2500) BONUS PREZZO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare la parte di prezzo relativo al bonus.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_PREZZO**

Campo	Valore		
Id	2500		
lung	5		
tipo_bonus	uchar	Tipologia di bonus. Vedi tabella della tipologia bonus	
bonus	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:

Situazione del saldo del conto prima della vendita:

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

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
10	1	3 euro
10	0	5 euro
0	0	12 euro

Se si effettua una vendita di 30€ di cui bonus 10€, il bonus del saldo in base alla suddetta regola di decurtazione diventa:

DETTAGLIO SALDO BONUS CONTO		
Famiglia di gioco	Tipo gioco famiglia	Importo
10	1	0
10	0	0
0	0	10 euro

13.12 SALDO_CONTO (2501) SALDO CONTO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di vendita e pagamento per comunicare il saldo del conto.

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

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **SALDO_CONTO**

Campo	Valore	
Id	2501	
lung	Dipende dai dati	
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
Dettaglio bonus saldo		
cod_famiglia_gioco	uchar	Famiglia di gioco (Vedi tabella famiglia di gioco)
cod_tipo_gioco_famiglia	uchar	Tipo gioco associato alla famiglia di gioco (Vedi tabella tipo gioco della famiglia di gioco)
importo_bonus	uint	Importo bonus (espresso in centesimi)

13.13 IP_VENDITA_GIOCATORE (2502) INDIRIZZO DI PROVENIENZA DELLA GIOCATA

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

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_VENDITA_GIOCATORE**

Campo	Valore	
Id	2502	
lung	Dipende dai dati	
dati	addr	string Indirizzo IP dal quale si è effettuata la giocata

13.14 MOD_LEGACY (2503) MODALITÀ LEGACY

Questo attributo esteso consente ad un CN, veicolato da un CFS, di pagare, stornare e rettificare un biglietto telematico a quota fissa venduto da un CN per conto di un FSC, nei casi in cui, il CN e il conto di gioco utilizzato per la vendita siano stati successivamente acquisiti dal CN veicolato dal CFS.

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: **MOD_LEGACY**

Campo	Valore
Id	2503
lung	0

14. APPENDICI**14.1 TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO**

Stato	Sigla	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
10	AR	Archiviato

14.2 TABELLA DEGLI STATI DI UN EVENTO, MULTI-EVENTO, TORNEO VIRTUALE

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

14.3 TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO

Stato	Descrizione
1	Emesso
2	Annulloato
3	Pagato
4	Pagato e rimborsato
5	Rimborsato
10	Pagabile
11	Rimborsabile
12	Pagabile e rimborsabile
16	Pagabile – Prescritto
17	Rimborsabile – Prescritto
18	Pagabile e rimborsabile – Prescritto

14.4 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO

Causale	Descrizione
1	Biglietti emessi
2	Biglietti annullati
3	Biglietti rimborsabili
4	Biglietti vincenti
5	Biglietti rimborsabili e vincenti (vincita)
6	Biglietti rimborsabili e vincenti (rimborso)
7	Biglietti rimborsabili prescritti

8	Biglietti vincenti prescritti
9	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti(vincita)
10	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti (rimborso)
11	Imposta Unica
40	Imposta Unica Stato
41	Imposta Unica Regione Sicilia

14.5 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

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

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

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

La tabella seguente descrive il formato del numero:

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

14.6 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

14.7 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI

Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP_UTC	1200	Data Ora
ID_GIOCATA	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza
MV_PERC_VAR	1112	Maggiorazione in Vincita a percentuale variabile
MV_PERC_VAR_2	1133	Maggiorazione in Vincita a percentuale variabile 2
MV_FASCE	1135	Maggiorazione in Vincita a fasce
MV_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Maggiorazione in Vincita a percentuale variabile per evento in base al sistema giocato
MV_FASCE_SISTEMA	1136	Maggiorazione in Vincita a fasce per le giocate sistemistiche
BONUS PREZZO	2500	Bonus da applicare
SALDO_CONTO	2501	Importo del saldo del conto di gioco
IP_VENDITA_GIOCATORE	2502	Indirizzo IP di provenienza della giocata
MOD_LEGACY	2503	Modalità legacy per pagamento, storno e rettifica

14.8 TABELLA CODICI RETE

Codice	Descrizione	Note
2	Giochi pubblici sport	
3	Giochi pubblici ippica	Comprende: Bersani e D.L. 149/08

7	Rinnovato scommesse ippiche	Comprende: rinnovato scommesse ippiche e ippodromi
8	Rinnovato scommesse sportive	
12	Superenalotto	
13	Bingo	
14	Concessioni GAD	
15	Concessione LIT	Lotterie Istantanee Telematiche

14.9 TABELLA CODICI SISTEMI DI MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE

Codice	Descrizione
2	È una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla
4	È una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla in base al sistema giocato
8	È una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla indicato nell'attributo esteso
9	È una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi
10	È una percentuale (definita dal CN) da applicare alla quota il cui valore dipende dal numero di avvenimenti validi

14.10 TABELLA CODICI SISTEMI

Codice	Descrizione
1	Singola
2	Doppia
3	3-pla

4	4-pla
5	5-pla
6	6-pla
7	7-pla
8	8-pla
9	9-pla
10	10-pla

14.11 TABELLA DEI TIPI TAG

Codice	Descrizione
0	Client Fornitore del Servizio di Connettività
1	Terminale con operatore
2	Terminale self-service
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

14.12 TABELLA TIPO COMPONENTE

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

14.13 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

14.14 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 Frequenti
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.

14.15 TABELLA TIPOLOGIA BONUS

Codice	Descrizione
1	Bonus

14.16 TABELLA CODICI DI RITORNO

Esito	Descrizione
Generici	
1024	Esito ok
1500	Errore generico del sistema
1510	Richiesta rifiutata
1511	Client non identificato
1512	Fornitore del Servizio di Connettività non identificato
1513	Concessionario non identificato
1514	Punto vendita non identificato
1515	Tipo terminale non identificato
1516	Informazione non presente
1517	Servizio chiuso
1518	Errore formale dei dati
1519	Tipo gioco non valido
1520	Firma non valida
1521	Attributo obbligatorio non presente
1522	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1523	Errore conto
1530	Dati non elaborati

1540	Numero massimo di tag superato
1541	Data richiesta non valida
3019	Bonus non valido
3020	Bonus non valido – versione header non compatibile
7000	Messaggio non conforme versione header
7001	Versione Header non compatibile con fsc o cfs
7002	Saldo conto non valido
7003	Saldo conto non valido – versione header non compatibile
7004	Ip vendita giocatore non valido
7005	Ip vendita giocatore non valido versione header
7006	Mod_legacy non valido
7007	Mod_legacy non valido – versione header non compatibile
7008	Concessionario dell'header e del conto non congruenti
7009	Conto non esistente
7010	Conto non giocabile
7011	Conto di pagamento incongruente a quello di vendita
7012	Dati componenti non conformi
Palinsesto	
2000	Palinsesto non identificato
2001	Evento, multi-evento, torneo non identificato
2002	Tipologia di scommessa non identificata
2003	Esito non identificato
2004	Errore peso
2005	Numero eventi non valido

2006	Disciplina non identificata
2007	Un Palinsesto della disciplina indicata risulta già codificato per la giornata attuale
2008	Piattaforma non identificata
2009	Piattaforma senza concessionari abilitati
2010	Palinsesto non associato alla piattaforma indicata
2011	Data evento diversa dalla data palinsesto
2012	Palinsesto non aperto
2013	Numero massimo eventi giornaliero superato
2015	Variabili errate
2016	Evento non aperto
2017	Evento, multi-evento, torneo non chiuso
2018	Numero scommesse diverso da quello atteso
2019	Numero esiti diverso da quello atteso
2020	Data ora evento non valida
2021	Numero esiti non valido
2022	Numero di numeri random errato
2023	Piattaforma bloccata
2024	Risultati ufficiali diversi da quelli del totalizzatore nazionale
2025	Concessionario già associato ad un palinsesto della stessa disciplina
2026	Concessionario già associato al palinsesto indicato
2027	Data del palinsesto diversa dalla data della richiesta
2028	Evento già presente in multi-evento
2029	Evento già presente in un torneo
2030	Evento turno precedente non in risultati ufficiali

2031	Apertura palinsesto inibita nella data indicata
Vendita	
3000	Palinsesto non giocabile
3001	Evento, multi-evento, torneo non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3005	Eventi, multi-eventi, tornei duplicati
3006	Prezzo del biglietto errato
3007	Importo di pagamento errato
3008	Identificativo giocata non univoco
3009	Numero righe scommesse non valide
3010	AE CONTO_2 incongruente
3011	Superato orario vendita consentito
3012	Maggiorazione in Vincita non valida
3013	Superato il limite massimo dell' RTP con Maggiorazione in Vincita
3014	Sistema non valido
3015	Multipla tra eventi, multi-eventi e tornei non ammessa
3016	Scommesse duplicate
3017	Sistemi duplicati
3018	Pricing non corretto
Annullo	
4000	Biglietto non annullabile
4001	Biglietto non annullabile – per Timeout

4002	Biglietto non annullabile – già annullato
4003	Biglietto non trovato
4004	Biglietto non annullabile – gioco a distanza
Pagamento	
5000	Biglietto non vincente o non trovato
5001	Biglietto non pagabile
5002	Biglietto non pagabile - risulta pagato
5003	Biglietto non pagabile - mancano risultati ufficiali
5004	Biglietto non pagabile - risulta prescritto
5005	Pagamenti sospesi
5006	Concessionario diverso da quello di vendita
5007	Biglietto non pagabile - risulta annullato