

PCP

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Versione 1

1	Generalità	4
1.1	Soggetti coinvolti	5
1.2	Allineamento applicativo	6
2	Convenzioni di Codifica	7
3	La struttura dei messaggi	8
4	Intestazioni HTTP	9
5	Firma elettronica	10
6	Il body	12
6.1	Acquisizione giocata	14
6.2	Interrogazione ultima giocata	20
6.3	Annullamento giocata	22
6.4	Interrogazione ricevuta vincente	24
6.5	Validazione pagamento vincita	26
6.6	Interrogazione comunicazioni	28
6.7	Interrogazione stato concorso	29
6.8	Richiesta scambio chiavi pubbliche	30
6.9	Interrogazione palinsesto	31
6.10	Interrogazione elenco giornaliero giocate annullate	33
6.11	Comunicazione palinsesto	35
6.12	Comunicazione apertura concorso	36
6.13	Comunicazione chiusura concorso	38
6.14	Comunicazione apertura attività di gioco	40
6.15	Comunicazione chiusura attività di gioco	41
6.16	Comunicazione apertura riscossione vincite	42
6.17	Comunicazione chiusura riscossione vincite	43
6.18	Comunicazione scambio chiavi pubbliche	45
6.19	Comunicazione di servizio	46
6.20	Comunicazione percentuali pronostici	47
6.21	Comunicazione invalidità evento	49
6.22	Comunicazione variazione data svolgimento evento	50
6.23	Interrogazione saldi settimanali	52
6.24	Interrogazione vincite pagate settimanali	55
6.25	Interrogazione saldi giornalieri	58
6.26	Interrogazione vincite pagate giornaliere	61
6.27	Comunicazione disponibilità saldi settimanali	64
6.28	Comunicazione del montepremi	65
6.29	Comunicazione risultati sportivi	67
6.30	Comunicazione colonna vincente	69
6.31	Interrogazione quote dei premi a punteggio	70
6.32	Comunicazione quote dei premi a punteggio	72
6.33	Interrogazione vincenti premi precedenti di partecipazione e a punteggio	73
6.34	Interrogazione vincenti premi successivi di partecipazione	75

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

6.35	Comunicazione vincenti premi successivi di partecipazione.....	77
6.36	Interrogazione Bollettino Ufficiale	78
6.37	Comunicazione Bollettino Ufficiale.....	82
7	Allegati	83

1 Generalità

Il protocollo PCP è un protocollo di livello applicativo per la gestione dei Concorsi Pronostici Sportivi (Totocalcio, il9 e Totogol).

Ogni interazione tra Concessionario e Totalizzatore Nazionale si basa sullo scambio di messaggi. Nelle funzioni relative alle attività di gioco il client del Concessionario effettua una *richiesta* ed il server del Totalizzatore Nazionale invia una *risposta*, mentre nell'invio di comunicazioni è il Totalizzatore Nazionale che effettua la *richiesta* e la *risposta* viene generata dal sistema del Concessionario (il Totalizzatore Nazionale invierà le comunicazioni una sola volta, essendo disponibili per il Concessionario le relative transazioni di interrogazione).

Il protocollo PCP, basato sul protocollo di trasporto HTTP, prevede che si possano instaurare più sessioni e che il client del Concessionario possa inviare al server del Totalizzatore Nazionale più messaggi in contemporanea. Il client che non riceve risposta dal server entro 10 secondi è autorizzato a reinviare la stessa transazione, nel qual caso il messaggio reinviato dovrà essere identico al precedente.

Per motivi di sicurezza e integrità dei dati, sui messaggi da inviare occorre attuare una procedura di hashing, ed il digest così ottenuto deve essere firmato con la chiave privata di chi invia il messaggio.

1.1 Soggetti coinvolti

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

Nel seguito del presente documento i nomi dei soggetti saranno abbreviati secondo le seguenti sigle:

Soggetti	Sigla
Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato	AMS
Concessionari	CN
Totalizzatore Nazionale	TN

Il protocollo PCP è utilizzabile per scambiare messaggi tra tutti questi soggetti, che a seconda della circostanza si comporteranno da client o server.

1.2 Allineamento applicativo

Un client che non riceve una risposta è autorizzato a ritentare l'invio dello stesso messaggio solo dopo la scadenza del timeout (10 secondi) e senza modificarne in alcun modo i contenuti. In questo caso, se il server riceve due o più volte consecutive lo stesso messaggio, restituirà una risposta con il relativo messaggio di errore, che evidenzia, ad esempio per una giocata, una precedente registrazione della giocata stessa.

E' importante quindi che quei client del Totalizzatore Nazionale, che nella sottorete di pertinenza oggi ricevono ad intervalli regolari la stessa richiesta dai terminali gestiti la inoltrino una sola volta verso il server del Totalizzatore nazionale, a meno del verificarsi del suddetto timeout.

2 Convenzioni di Codifica

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

Tipo	Descrizione
string	E' un campo alfanumerico di lunghezza variabile, con caratteri espressi in byte singoli
numeric	E' un campo numerico decimale intero di lunghezza variabile, nel quale ciascuna cifra occupa un byte
xml	È un pacchetto xml completo di DTD, codificato base64

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi conterranno solo valori interi privi di interpunzione per le migliaia.

Tutti i campi dei messaggi che contengono importi saranno espressi in centesimi di euro.

Tutti i campi dei messaggi che contengono valori percentuali saranno arrotondati alla seconda cifra decimale e privi di carattere separatore per le cifre decimali stesse.

Qualora un campo non contenga valori significativi sarà impostato a zero.

Il formato nativo del testo xml è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

3 La struttura dei messaggi

Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un client ed un server è composto da tre parti:

- *Intestazioni http,*
- *firma elettronica,*
- *body.*

4 Intestazioni HTTP

Le intestazioni HTTP hanno normalmente numerosità e lunghezza variabili e sono separate dal corpo del messaggio dalla sequenza CRLF CRLF dove CR = carriage return (0x0D) e LF = line feed (0x0A).

Al fine di minimizzare i dati scambiati il protocollo PCP prevede per le transazioni di gioco l'invio delle richieste da parte dei CN tramite GET indirizzate alla URL di default (identificata dal solo carattere "/") seguita dal punto interrogativo ("?"), dal corpo del messaggio ("*body*"), dall'indicazione della versione di protocollo (stringa "HTTP/1.0") ed infine dalla sequenza "abbreviata" LFLF.

Parte delle intestazioni delle risposte è invece impostata dal Web Server ed ineliminabile; il programma chiamante per generalità dovrà semplicemente scartare tutto il testo precedente ed inclusivo della sequenza CRLF CRLF.

Per quanto riguarda le comunicazioni effettuate dal TN verso i CN il protocollo PCP prevede l'utilizzo di POST HTTP complete di tutte le intestazioni standard ed indirizzate ad una interfaccia specializzata su di un server indicato dal CN, che dovrà essere implementata nel linguaggio di riferimento per il suo ambiente (es: servlet Java, pagine ASP ...) ed essere in grado di gestire tutte le tipologie di richieste di POST.

Il messaggio viene trasmesso confezionato all'interno di una variabile etichettata "**msg**".

5 Firma elettronica

Per verificare l'origine e l'integrità di un messaggio, il protocollo PCP prevede una firma elettronica.

I prodotti di riferimento per l'implementazione sono le librerie Open Source MHASH ed OPENSSSL, ed il formato delle chiavi private e delle chiavi pubbliche è il PEM (Privacy Enhanced Mail).

A livello applicativo il TN interfaccia MHASH ed OPENSSSL tramite le funzioni PHP (versione corrente: 4.3.1) `mhash`, `openssl_private_encrypt` ed `openssl_public_decrypt`, i cui sorgenti in linguaggio C sono liberamente disponibili ed ai quali si fa riferimento per i dettagli implementativi.

Si chiarisce fin d'ora che le citate funzioni di `encrypt` / `decrypt` utilizzano il valore di default per il quarto parametro, ovvero che le chiamate alle funzioni OPENSSSL di basso livello `RSA_private_encrypt` e `RSA_public_decrypt` prevedono un "padding" di tipo `RSA_PKCS1_PADDING` (PKCS #1 v1.5).

E' data facoltà ai CN di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti ed intercambiabili.

Ciascuno dei soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo PCP genera offline, ad es. tramite l'interfaccia di OPENSSSL, una chiave privata da 256 bit protetta "Tripla DES" con il comando:

`openssl genrsa -des3 -out file_chiave_privata 256`

Per espletare la richiesta il comando chiede all'utente di digitare una "passphrase", che non viene visualizzata e non deve essere persa pena l'impossibilità di usare la chiave privata generata.

La chiave pubblica corrispondente alla chiave privata appena creata si genera con il comando:

`openssl rsa -pubout -in file_chiave_privata -out file_chiave_pubblica`

Tutti i soggetti coinvolti nel protocollo PCP custodiscono sui server la chiave pubblica del TN e la propria chiave privata, della quale garantiscono la riservatezza; sui soli server del TN sono presenti tutte le chiavi pubbliche dei soggetti coinvolti.

Usando le funzioni della libreria MHASH che implementano l'algoritmo di hashing MD5 [chiamata PHP: `mhash(MHASH_MD5, $msg)`], sui messaggi inviati verso e dal TN viene calcolato un digest che è poi firmato con la chiave privata del mittente, codificato base64 e preposto al corpo del messaggio, dal quale è separato dal carattere "~".

Il destinatario, usando il codice identificativo del soggetto sempre incluso ad offset fisso nel corpo del messaggio trasmesso in chiaro, è così in grado di selezionare la corretta chiave pubblica da sfruttare per decrittografare il digest.

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Se il calcolo dell'hash MD5 sul corpo del messaggio ricevuto genera un digest identico a quello firmato il destinatario è sicuro dell'identità del mittente e della integrità dei dati trasmessi.

E' prevista una procedura di aggiornamento delle chiavi pubbliche da eseguire periodicamente. Nello specifico il TN contatta ordinatamente i sistemi dei CN comunicando la propria nuova chiave pubblica e ricevendo in risposta la nuova chiave pubblica dei CN.

Tutti i messaggi vengono firmati, per l'ultima volta, con le chiavi private in scadenza; le nuove chiavi diventano immediatamente operative.

E' prevista anche la possibilità che sia il CN a richiedere il cambio di chiave:

- per consentirgli di riallinearsi se, per indisponibilità del sistema del CN, il TN non fosse riuscito a contattarlo nel momento stabilito;
- se vuole richiedere la sostituzione della propria chiave pubblica in un momento diverso da quello stabilito.

Il primo scambio di chiavi pubbliche tra TN e soggetti da abilitare avviene nel corso di un incontro tra i responsabili delle strutture; le chiavi devono essere fornite sia in formato elettronico che cartaceo, quest'ultimo controfirmato per ricevuta dalle parti.

6 Il body

Il *body* trasporta informazioni applicative dipendenti dal numero identificativo del tipo di messaggio. Tale numero identificativo, contenuto nei primi tre caratteri del *body*, è sempre presente in tutti i messaggi ed assume lo stesso valore sia nel messaggio di richiesta che in quello di risposta.

Di seguito è riportata una tabella che documenta i tipi di messaggi previsti nel presente protocollo con i rispettivi identificativi e descrizione:

Id messaggio	Descrizione
111	Acquisizione giocata
112	Interrogazione ultima giocata
113	Annullamento giocata
114	Interrogazione ricevuta vincente
115	Validazione pagamento vincita
116	Interrogazione comunicazioni
117	Interrogazione stato concorso
118	Richiesta scambio chiavi pubbliche
119	Interrogazione palinsesto
120	Comunicazione palinsesto
121	Comunicazione apertura concorso
122	Comunicazione chiusura concorso
123	Comunicazione apertura attività di gioco
124	Comunicazione chiusura attività di gioco
125	Comunicazione apertura riscossione vincite
126	Comunicazione chiusura riscossione vincite
127	Comunicazione scambio chiavi pubbliche
128	Comunicazione di servizio
129	Comunicazione percentuali pronostici
130	Comunicazione invalidità evento
131	Comunicazione variazione data svolgimento evento
132	Richiesta elenco giornaliero giocate annullate
211	Comunicazione del montepremi
212	Comunicazione risultati sportivi
213	Comunicazione colonna vincente
214	Interrogazione quote dei premi a punteggio
215	Comunicazione quote dei premi a punteggio
216	Interrogazione vincenti premi successivi di partecipazione
217	Comunicazione vincenti premi successivi di partecipazione
218	Interrogazione Bollettino Ufficiale
219	Comunicazione Bollettino Ufficiale
220	Interrogazione vincenti premi precedenti di partecipazione e a punteggio
311	Interrogazione saldi settimanali

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

312	Interrogazione vincite pagate settimanali
313	Interrogazione saldi giornalieri
314	Interrogazione vincite pagate giornaliere
321	Comunicazione disponibilità saldi settimanali

Di seguito si riporta la struttura dei messaggi oggetto di questo protocollo suddivisi per tipo di messaggio.

I campi che compongono il messaggio sono di lunghezza variabile e divisi dal carattere separatore “~”, la lunghezza indicata nelle tabelle successive è quella massima che può assumere il campo.

In caso di richieste effettuate direttamente dal Concessionario, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a “VIRTUALE” e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a “V”.

6.1 **Acquisizione giocata**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai Concessionari di richiedere al TN l'acquisizione di una giocata effettuata presso i propri punti vendita.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta (univoco per CN)
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta (univoco per punto vendita)
5	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno, per terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/il9 "G" = Totogol
7	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno di svolgimento del concorso nel formato "AAAA"
9	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: "A" = giocata ordinaria "Cn" = giocata a caratura, ("n" compreso tra 2 e 99 indica il numero di cedole) "Sn" = giocata a caratura speciale ("n" indica il numero di cedole)
10	Totale_colonne	String	15	Numero delle colonne/combinazioni unitarie accettate. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "il9", il campo contiene, separati dal carattere '!', il numero complessivo di colonne unitarie, il numero di colonne unitarie per il concorso totocalcio e il numero di colonne unitarie per il concorso

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

				“i19”.
11	Totale_importo	String	29	Importo della giocata. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso “i19”, il campo contiene, separati dal carattere ‘!’, l’importo complessivo, l’importo per il concorso totocalcio e l’importo per il concorso “i19”.
12	Pronostico	String		Contiene i pronostici indicati nella giocata (nel formato di seguito specificato)

Tutti i campi della richiesta sono obbligatori.

Il campo pronostico è un campo a lunghezza variabile che contiene la sequenza dei pronostici indicati sulla schedina di gioco, ordinati per colonne divise dal carattere separatore “!”. Per il totocalcio l’ultimo carattere di ogni colonna (il quindicesimo) sarà valorizzato a 1 o 0 a seconda dell’adesione o meno della colonna stessa al concorso “i19”.

Per ogni schedina di gioco, dovranno essere trasmesse soltanto le colonne compilate.

Il pronostico di ogni singolo evento in schedina deve essere comunicato secondo la codifica di seguito specificata:

Totocalcio:

Pronostico	Codifica nei messaggi
1	A
X	B
2	C
1X	D
X2	E
12	F
1X2	G

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Totogol:

Pronostico	Codifica nei messaggi
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	G
17	H
18	I

Pronostico	Codifica nei messaggi
19	J
20	K
21	L
22	M
23	N
24	O
25	P
26	Q
27	R
28	S
29	T
30	U
31	V
32	W
33	a
34	b
35	c
36	d

• **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

				allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta (univoco per CN)
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta (univoco per punto vendita)
6	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno, per terminale di gioco .
7	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: (vedi messaggio di richiesta)
8	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
9	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
10	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: (vedi messaggio di richiesta)
11	Pronostico	String		Pronostici contenuti nella giocata (vedi messaggio di richiesta)
12	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
13	Num_colonne	String	15	Numero delle colonne/combinazioni unitarie accettate. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "i19", il campo contiene, separati dal carattere '!', il numero complessivo di colonne unitarie, il numero di colonne unitarie per il concorso totocalcio e il numero di colonne unitarie per il concorso "i19".
14	Importo_giocata	String	29	Importo della giocata. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "i19", il campo contiene, separati dal carattere '!', l'importo complessivo, l'importo per il concorso totocalcio e l'importo per il concorso "i19".
15	Importo_cedola	String	9	Importo della singola cedola di caratura. Impostato a zero per le giocate non a caratura.
16	Data_registrazione	Numeric	14	Data di acquisizione della giocata nel formato AAAAMMGGhhmmss
17	Matrice_premi_prec_part	String	14	Identificativo univoco in caso di vincita di premi precedenti di partecipazione.
18	Importo_premi_prec_part	Numeric	5	Importo dei premi precedenti di partecipazione conseguiti dalla giocata

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

19	Tipo_premio_prec_part	String	4	Identificativo del tipo di premio precedente di partecipazione. Il carattere 'C' indica un premio per il concorso Totocalcio, 'N' per il concorso "il9", 'G' per il concorso Totogol. Il campo può contenere più caratteri se alla giocata vengono assegnati più premi, anche dello stesso tipo.
20	Flag_registrata	String	1	Impostato ad 1 se la giocata risulta già registrata, a zero in caso contrario

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

Il campo "importo_cedola" è impostato solo per le giocate a caratura.

Per le giocate a caratura è a carico del terminale di gioco stampare una ricevuta per ogni cedola che sarà individuata univocamente dalla matrice della giocata e dal numero progressivo ad essa attribuito.

In caso di giocate effettuate tramite portale, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "PORTALE" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "I"

In caso di giocate effettuate per via telefonica, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "TELEFONO" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "T"

In caso di giocate effettuate dal punto vendita "virtuale" gestito dal concessionario, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "VIRTUALE" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "V".

ESEMPIO 1: giocata Totocalcio su 2 pannelli, con partecipazione a il9 sul 1° pannello

richiesta:

```
firma~111~A~PV333~T01~100~C~1~2003~A~5!4!1~250!200!50~ABCCBAAAAAB  
CBA1!CACBGBBAAAABAC0
```

risposta:

```
firma~111~0~A~PV333~T01~100~C~1~20030615~A~ABCCBAAAAABCBA1!CAC  
BGBBAAAABAC0~C0010300000697~5!4!1~250!200!50~0~20030612114045~0~0~  
0~0
```

risposta (in caso di retry):

```
firma~111~0~A~PV333~T01~100~C~1~20030615~A~ABCCBAAAAABCBA1!CAC  
BGBBAAAABAC0~C0010300000697~5!4!1~250!200!50~0~20030612114045~0~0~  
0~1
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

ESEMPIO 2: giocata Totogol su 5 pannelli, 8 eventi ordinari + 2 eventi speciali

richiesta:

firma~111~B~PV555~T01~100~G~1~2003~A~10~500~147ADGJMab!258BEHKNa
c!369CFILObc!47ACFILObd!58BDGJMPcd

risposta:

firma~111~0~B~PV555~T01~100~G~1~20030615~A~147ADGJMab!258BEHKNa
c!369CFILObc!47ACFILObd!58BDGJMPcd~G0010300000698~10~500~0~2003061211
4046~0~0~0~0

ESEMPIO 3: errore per giocata Totocalcio su 2 pannelli, con partecipazione a il9 sul 1° pannello

richiesta:

firma~111~A~PV333~T01~100~C~1~2003~A~5!4!4~250!200!50~ABCCBAAAAAB
CBA1!CACBGBBAAAABAC0

risposta:

firma~111~1I

6.2 Interrogazione ultima giocata

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita di interrogare l'ultima giocata registrata dal TN per il singolo terminale di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che effettua la richiesta

Tutti i campi sono obbligatori.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco
6	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
7	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "G" = Totogol

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

8	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
9	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
10	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: (vedi messaggio acquisizione giocata)
11	Data_registrazione	Numeric	14	Data di acquisizione della giocata nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
12	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
13	Flag annullata	String	1	Impostato ad 1 se la giocata risulta precedentemente annullata, a zero in caso contrario.

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi saranno presenti per esito positivo.

6.3 Annullamento giocata

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita di annullare una giocata registrata dal TN, purchè l'annullamento sia richiesto entro 180 secondi dall'ora di registrazione della giocata stessa (l'ora di riferimento è quella del TN, riportata sulla ricevuta di gioco).

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
5	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno di svolgimento del concorso nel formato "AAAA"
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN (opzionale)
10	Identificativo_richiesta	String	12	Identificativo, univoco nel giorno, della richiesta inviata

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

				(codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”
9	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
10	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
11	Importo_giocata	Numeric	9	Importo della giocata annullata
12	Data annullamen to	Numeric	14	Data di registrazione dell’annullamento nel formato “AAAAMMGGhhmss”
13	Flag annullata	String	1	Impostato ad 1 nel caso di un successivo inoltro della medesima richiesta, e a zero in caso contrario

I campi “id_messaggio” ed “esito” sono sempre presenti. I campi successivi saranno presenti per esito positivo.

6.4 Interrogazione ricevuta vincente

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN e, tramite questi, ai punti vendita di interrogare il TN per sapere se una giocata è vincente e conoscere l'ammontare della vincita.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
9	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
10	Vincita_giocata	Numeric	12	Importo vincita complessiva della giocata
11	Vincita_cedola	Numeric	12	Importo vincita spettante alla cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.5 Validazione pagamento vincita

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita e ai CN di richiedere al TN la validazione della ricevuta vincente per il pagamento del premio.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
9	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura
10	Limite_importo	Numeric	9	Se impostato, indica l'importo massimo disponibile dal punto vendita per pagare la vincita
11	Identificativo_richiesta	String	12	Identificativo, univoco nel giorno, della richiesta inviata

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
10	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura
11	Importo_vincita	Numeric	12	Importo vincita della giocata (o cedola)
12	Data_validazione	Numeric	14	Data di validazione nel formato “AAAAMMGGhhmmss”
13	Flag_validata	String	1	Campo impostato ad 1 nel caso in cui la giocata risulti già validata, e a zero in caso contrario

I campi “id_messaggio” ed “esito” sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.6 **Interrogazione comunicazioni**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN un ulteriore invio di una comunicazione, eventualmente non ricevuta, individuata tramite il progressivo giornaliero della comunicazione stessa.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Prog_comunicazione	Numeric	2	Progressivo giornaliero della comunicazione
4	Data_comunicazione	Numeric	8	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

In risposta verrà inviato direttamente il messaggio oggetto della richiesta, oppure il seguente messaggio di errore.

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	Esito	String	2	Esito della risposta.

6.7 Interrogazione stato concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di interrogare un concorso per conoscerne lo stato (vedi tabella codici stato concorso allegata) .

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Errori allegata).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
5	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
6	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
7	Stato_concorso	String	1	Codice che identifica lo stato del concorso (Vedi tabella Codici allegata)
8	Stato_conc_abbinato	string	1	Codice che identifica lo stato del concorso abbinato (es."i19" è attualmente abbinato al totocalcio)

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.8 Richiesta scambio chiavi pubbliche

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN 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 trasmesse codificate base64.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Chiave_pubblica_CN	String	256	Chiave pubblica del CN

Il messaggio di richiesta sarà firmato utilizzando per l'ultima volta la vecchia chiave privata del CN. In risposta il TN comunicherà la propria nuova chiave pubblica firmando il messaggio per l'ultima volta con la vecchia chiave privata.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Chiave_pubblica_TN	String	256	Chiave pubblica del TN

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.9 Interrogazione palinsesto

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN il palinsesto di un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	palinsesto	xml		Testo xml che contiene i dati del palinsesto di seguito specificati (vedi allegato 4)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
Prog_evento	Numeric	2	Progressivo dell'evento all'interno del palinsesto
Squadra1	String	15	Prima squadra di un evento del palinsesto
Squadra2	String	15	Seconda squadra di un evento del palinsesto
Note	String	15	Note relative all'evento

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE bollettino_palinsesto [
<!ELEMENT bollettino_palinsesto (id_tipo_concorso, prog_concorso,
data_concorso, avvenimento+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT avvenimento (prog_evento, squadra1, squadra2, note)>
<!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
<!ELEMENT note (#PCDATA)>
]>
```

I campi "Prog_evento", "Squadra1", "Squadra2" e "Note" sono ripetuti con molteplicità pari al numero di eventi in schedina.

6.10 Interrogazione elenco giornaliero giocate annullate

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'elenco delle giocate annullate in un determinato giorno da tutti i propri punti vendita. La richiesta non può essere relativa al giorno corrente se risulta ancora aperta l'attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 132
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data annullo	Numeric	8	Giorno per cui si richiede l'elenco degli annullamenti, nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 132
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Data annullo	Numeric	8	Giorno in cui sono stati effettuati gli annullamenti, nel formato "AAAAMMGG"
5	elenco	xml		Testo xml che contiene l'elenco delle giocate annullate con i dati di seguito specificati (vedi allegato 10)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
Anno_concorso	Numeric	4	anno del concorso nel formato "AAAA"
Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
Ora annullo	Numeric	6	Ora in cui è stato effettuato l'annullamento nel formato "hhmmss"
Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE elenco annullate [
<!ELEMENT elenco annullate ((id_tipo_concorso, prog_concorso, anno_concorso,
id_punto_vend, id_terminale, ora annullo, matrice_giocata)+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT anno_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vend (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT ora annullo (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice_giocata (#PCDATA)>
]>
```

6.11 Comunicazione palinsesto

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN il palinsesto di un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato “AAAAMMGHhmm”
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	palinsesto	xml		Testo xml che contiene i dati del palinsesto di seguito specificati (vedi allegato 4)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo “Interrogazione palinsesto”.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.12 Comunicazione apertura concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'apertura di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_concorso	String		Campo contenente i dati di apertura del concorso

Il campo "Dati_apertura_concorso" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica l'apertura nel seguente formato:

per ogni concorso in apertura:

Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_apertura ("AAAAMMGGhhmmss"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.13 Comunicazione chiusura concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura di un concorso fornendone gli estremi.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_concorso	String		Campo contenente i dati di chiusura del concorso

Il campo "Dati_chiusura_concorso" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura nel seguente formato:

per ogni concorso in chiusura:

Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.14 Comunicazione apertura attività di gioco

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'apertura quotidiana delle attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_attivita_gioco	String		Campo contenente i dati di apertura dell'attività di gioco

Il campo "Dati_apertura_attivita_gioco" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica l'apertura dell'attività di gioco nel seguente formato:

per ogni concorso:

Id_tipo_concorso,

carattere separatore "-",

Prog_concorso,

carattere separatore "-",

Data_concorso ("AAAAMMGG"),

carattere separatore "-",

Data_apertura_attivita_gioco ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura dell'attività di gioco. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.15 Comunicazione chiusura attività di gioco

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura quotidiana delle attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_attivita_gioco	String		Campo contenente i dati di chiusura dell'attività di gioco

Il campo "Dati_chiusura_attivita_gioco" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato:

per ogni concorso:

Id_tipo_concorso,

carattere separatore "-",

Prog_concorso,

carattere separatore "-",

Data_concorso ("AAAAMMGG"),

carattere separatore "-",

Data_chiusura_attivita_gioco ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura dell'attività di gioco. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.16 Comunicazione apertura riscossione vincite

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'inizio della fase di pagamento delle ricevute vincenti di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_riscossione_vincita	String		Campo contenente i dati di apertura riscossione vincita

Il campo "Dati_apertura_riscossione_vincita" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato (per ogni concorso):

Id_tipo_concorso,
 carattere separatore "-",
 Prog_concorso,
 carattere separatore "-",
 Data_concorso ("AAAAMMGG"),
 carattere separatore "-",
 Data_apertura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss"),
 carattere separatore "-",
 Data_chiusura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss").

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura delle riscossioni. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.17 Comunicazione chiusura riscossione vincite

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura della fase di pagamento delle ricevute vincenti di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 126
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_riscossione_vincita	String		Campo contenente i dati di chiusura riscossione vincita

Il campo "Dati_chiusura_riscossione_vincita" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato (per ogni concorso):

Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss").

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura delle riscossioni. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

Body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 126
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.18 Comunicazione scambio chiavi pubbliche

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la chiave pubblica con cui riconoscere la propria firma e ricevere in risposta la chiave pubblica dei CN.

Questa richiesta viene attivata a scadenze prestabilite ed in una determinata fascia oraria. Qualora un CN non riceva il messaggio dovrà attivare successivamente la funzione “Richiesta scambio chiavi pubbliche”.

Le chiavi pubbliche scambiate sono trasmesse codificate base64.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 127
2	Id_TN	String	1	Identificativo TN
3	Chiave_pubblica	String	256	Chiave pubblica del TN

Il messaggio sarà firmato utilizzando per l’ultima volta la vecchia chiave privata del TN.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 127
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).
4	Chiave_pubblica	String	256	Chiave pubblica del CN

Il messaggio dovrà essere firmato utilizzando per l’ultima volta la vecchia chiave privata del CN.

6.19 **Comunicazione di servizio**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di effettuare delle comunicazioni di servizio ai CN inviando un messaggio in chiaro.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 128
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	descrizione	String	200	Contenuto del messaggio

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 128
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.20 Comunicazione percentuali pronostici

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN le percentuali dei segni pronosticati per gli eventi in schedina.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 129
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato “AAAAMMGGhhmm”
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato “AAAAMMGG”
8	Percentuali	String		Percentuali pronostici

Il campo “Percentuali” conterrà i dati nel seguente formato:

per ogni evento del concorso totocalcio:

progressivo evento,

carattere separatore “-“,

percentuale 1,

carattere separatore “.”,

percentuale X,

carattere separatore “.”,

percentuale 2

i 14 eventi saranno separati dal carattere ”!”.

per ogni evento del concorso totogol:

progressivo evento,

carattere separatore “-“,

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

percentuale
i 36 eventi saranno separati dal carattere ”!”.

Le percentuali saranno espresse con valori arrotondati alla seconda cifra decimale e privi di interpunzioni. Esempio:

34,28 % verrà espresso come 3428;
8,4% verrà espresso come 840;
0 % verrà espresso come 0;
100% verrà espresso come 10000.

Es. “Percentuali” totocalcio: 1-2023.2500.5477!2-3000.5555.1945!2-2023.2500.5477! ...

es. “Percentuali” totogol: 1-1021!2-1300!3-2023!4-1110! ...

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 129
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.21 **Comunicazione invalidità evento**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN gli eventi dichiarati invalidi.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 130
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
8	Eventi_invalidi	String		Evento del palinsesto dichiarato invalido nel formato di seguito specificato

Il campo "Eventi_invalidi" conterrà, per ogni evento del concorso, i dati nel seguente formato:

progressivo evento,
 carattere separatore "-",
 squadra1,
 carattere separatore ".",
 squadra2,
 carattere separatore ".",
 note
 i singoli eventi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 130
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.22 **Comunicazione variazione data svolgimento evento**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la variazione della data di svolgimento di un evento.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 131
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
8	Evento	String	34	Evento del palinsesto dichiarato invalido nel formato di seguito specificato
9	Data_svolgimento	Numeric	14	Data svolgimento evento nel formato "AAAAMMGGhhmm"

Il campo "Evento" conterrà i dati nel seguente formato:

progressivo evento,
 carattere separatore "-",
 squadra1,
 carattere separatore ".",
 squadra2,
 carattere separatore ".",
 note.

• **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 131
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.23 Interrogazione saldi settimanali

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN i saldi contabili.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 311
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato "AAAASS" (S=numero della settimana nell'anno)

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 311
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	saldo	xml		Testo XML contenente i dati del saldo come di seguito specificato (vedi allegato 5)

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

- Blocco del saldo, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario e i totali del saldo, unico per ogni file.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
saldo_settimanale			Blocco
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS
data_inizio_conteggio	String	8	Data di inizio del saldo (lunedì) Nel formato AAAAMMGG
data_fine_conteggio	String	8	Data di fine del saldo (domenica) Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso Totale Settimanale
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso totale settimanale
riscossioni	Numeric	12	Vincite pagate dai Punti vendita nella settimana di riferimento del saldo
credito_precedente	Numeric	12	Indica un eventuale importo da stornare dal saldo corrente, dovuto ad un precedente saldo negativo
importo_dovuto	Numeric	12	Importo che il Concessionario dovrà versare
riporto	Numeric	12	Riporto eventuale

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul saldo del singolo concorso. Nel file si ripete per ogni concorso della settimana.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso relativo al concorso
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso del singolo concorso
compenso	Numeric	12	Compenso del concessionario
quota_anticipo	Numeric	12	Quota dell'anticipo Restituita
incasso_per_restituzione	Numeric	12	Incasso Totale Settimanale dei punti

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

			vendita per i quali è stato dato l'anticipo
--	--	--	---

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_settimanale [

<!ELEMENT saldo_settimanale
(id_concessionario,concessionario,settimana_riferimento,
data_inizio_conteggio,data_fine_conteggio,incasso,aggio,riscossioni,
credito_precedente,riporto_eventuale,importo_dovuto,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT settimana_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_inizio_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_fine_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT credito_precedente (#PCDATA)>
<!ELEMENT riporto_eventuale (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_dovuto (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio
(id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio,compenso,quota_anticipo, incasso_per_restituzione)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT compenso (#PCDATA)>
<!ELEMENT quota_anticipo (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso_per_restituzione (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere "new-line" (codice ascii 10).

6.24 Interrogazione vincite pagate settimanali

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN le riscossioni considerate nel conteggio del saldo.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 312
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato "AAAASS" (S=numero della settimana nell'anno)

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 312
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Riscossioni	xml		Testo XML contenente i dati delle riscossioni conteggiate nel saldo (vedi allegato 6)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco riscossioni, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
riscossioni_settimanali			Blocco
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
riscossioni	Numeric	12	Totale delle riscossioni nella settimana di riferimento del saldo
settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul pagamento della vincita. Nel file si ripete per ogni vincita pagata.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
matrice	String	14	Matrice giocata
cedola	Numeric	5	Progressivo che identifica la cedola di caratura
data_pagamento	String	14	Data di pagamento della vincita Nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita che ha effettuato il pagamento
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che ha effettuato il pagamento
tipo_vincita	String	1	Indica la modalità di vincita di premi precedenti, a punteggio o successivi di partecipazione (Valori : 'I' , 'P' , 'E')
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_settimanali [

<!ELEMENT riscossioni_settimanali
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,settimana_riferimento,
(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.25 Interrogazione saldi giornalieri

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN i saldi contabili.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 313
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data_riferimento	Numeric	8	Data di riferimento del saldo Nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 313
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	saldo	xml		Testo XML contenente i dati del saldo come di seguito specificato(vedi allegato 12)

Descrizione struttura del testo xml

- o Blocco del saldo, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario e i totali del saldo, unico per ogni file.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
saldo_giornaliero			Blocco
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
data_riferimento	Numeric	8	Data di riferimento del saldo Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso totale
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso totale
riscossioni	Numeric	12	Vincite pagate dai Punti vendita

- o Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul saldo del singolo concorso. Nel file si ripete per ogni concorso della settimana.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso relativo al concorso
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso del singolo concorso

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_giornaliero [

<!ELEMENT saldo_giornaliero
(id_concessionario,concessionario,data_riferimento,
incasso,aggio,riscossioni,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio
(id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso, incasso,aggio)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.26 Interrogazione vincite pagate giornaliere

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN le riscossioni considerate nel conteggio del saldo.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 314
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data_riferimento	Numeric	8	data di riferimento Nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 314
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Riscossioni	xml		Testo XML contenente i dati delle riscossioni conteggiate nel saldo (vedi allegato 13)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco riscossioni, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
riscossioni_giornaliere			Blocco
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
riscossioni	Numeric	12	Totale delle riscossioni giornaliere
data_riferimento	Numeric	8	data di riferimento Nel formato “AAAAMMGG”

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul pagamento della vincita. Nel file si ripete per ogni vincita pagata.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : ‘G’ , ‘C’ , ‘N’)
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
matrice	String	14	Matrice giocata
cedola	Numeric	5	Progressivo che identifica la cedola di caratura
data_pagamento	String	14	Data di pagamento della vincita Nel formato “AAAAMMGGhhmss”
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita che ha effettuato il pagamento
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che ha effettuato il pagamento
tipo_vincita	String	1	Indica la modalità di vincita dei premi precedenti di partecipazione, a punteggio o successivi di partecipazione (Valori : ‘I’ , ‘P’ , ‘E’)
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_giornaliere [

<!ELEMENT riscossioni_giornaliere
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,data_riferimento,(dettaglio)+
)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.27 **Comunicazione disponibilità saldi settimanali**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la disponibilità dei saldi contabili per una determinata settimana.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 321
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 321
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.28 Comunicazione del montepremi

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di inviare ai CN le informazioni relative all'ammontare del montepremi per ogni concorso di ogni tipo di gioco.

Tale comunicazione è parte del Bollettino Ufficiale (ex art. 8 del Regolamento).

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 211
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Montepremi	Numeric	12	Montepremi del concorso in centesimi di euro
9	Jackpot	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro
10	Jackpot2	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro per la seconda categoria di vincita

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 211
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.29 Comunicazione risultati sportivi

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di trasmettere ai CN la colonna dei risultati sportivi e l'indicazione di eventi non validi.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 212
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Risultato	String		risultato sportivo degli eventi in concorso

Il campo "risultato" conterrà i dati nel seguente formato:

per ogni evento del concorso:

progressivo evento,
carattere separatore "-",
punteggio squadra1,
carattere separatore ".",
punteggio squadra2.

I risultati dei singoli eventi saranno separati dal carattere "!".

Nel caso di evento non valido il campo "risultato" conterrà i dati nel seguente formato:

progressivo evento,
carattere separatore "-",
stringa "nv".

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 212
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.30 Comunicazione colonna vincente

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di trasmettere ai CN la colonna vincente.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 213
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"i19" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Risultato	String		Il risultato del singolo evento è intervallato dal carattere "!"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 213
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.31 Interrogazione quote dei premi a punteggio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle informazioni relative alle quote ed al numero di colonne vincenti di un concorso. Tali informazioni sono parte del Bollettino Ufficiale .

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 214
2	Id_CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 214
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Quote	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi alle quote di seguito specificati (vedi allegato 7)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: “C” = Totocalcio “N” = “il9” “G” = Totogol
Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
Anno	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”
Tipo_quote	String	1	Vale “D” per le quote definitive, vale “1”, ”X”e “2” per le quote dei possibili risultati del posticipo
Classe	String	1	Indicatore della categoria di vincita (da 1 a 4 nel caso di Totocalcio e Totogol e U nel caso di “il9”).
Vincenti	Numeric	6	Numero vincitori del premio della corrispondente categoria
Quota	Numeric	12	Quota unitaria per ogni premio della corrispondente categoria
Punti	String	3	Punti totalizzati dalla vincita.

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_quote [
  <!ELEMENT comunicazione_quote (concorso+)>
  <!ELEMENT concorso (id_tipo_concorso, prog, anno, esito)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT esito ((tipo_quote, categoria+)+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
]>
```

Il tag “concorso” è ripetuto tante volte quanti sono i concorsi di cui vengono comunicate le quote dei premi a punteggio. Il tag “tipo_quote” è ripetuto un numero di volte pari ai possibili esiti del posticipo. Il tag “categoria” è ripetuto un numero di volte pari al numero di categorie di premi a punteggio.

6.32 Comunicazione quote dei premi a punteggio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, a seguito dello spoglio, le quote dei premi a punteggio per un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 215
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Quote	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi alle quote di seguito specificati (vedi allegato 7)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo precedente

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 215
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.33 Interrogazione vincenti premi precedenti di partecipazione e a punteggio

- Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle giocate vincenti i premi a punteggio di un concorso.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 220
2	Id_CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
6	Tipo_premio	String	1	Indica il tipo di vincita di cui si richiede l'elenco: "I": premi precedenti di partecipazione "P": premi a punteggio

- Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 220
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
5	progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
6	data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
7	Tipo_premio	String	1	Indica il tipo di vincita di cui si

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

				richiede l'elenco: "I": premi precedenti di partecipazione "P": premi a punteggio
8	Elenco_vincenti	Xml		Testo xml che contiene l'elenco delle giocate vincenti a punteggio con la struttura di seguito specificata (vedi allegato 11)

Descrizione struttura del testo xml

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita dove è stata effettuata la giocata
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale dove è stata effettuata la giocata
Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata
Data_giocata	Numeric	14	Data accettazione giocata nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE elenco_vincenti [
  <!ELEMENT elenco_vincenti (vincente+)>
  <!ELEMENT vincente (id_punto_vendita, id_terminale, prog_giocata,
  data_giocata, tipo_giocata, importo_vincita)>
  <!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT tipo_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

6.34 Interrogazione vincenti premi successivi di partecipazione

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle matrici vincenti i premi successivi di partecipazione di un concorso.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 216
2	Id_CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 216
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Matrici vincenti	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi ai premi successivi di partecipazione di seguito specificati (vedi allegato 8)

Descrizione struttura del testo xml

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: “C” = Totocalcio “N” = “il9” “G” = Totogol
Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
Anno	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”
Punti	Numeric	2	Punteggio a cui sono assegnati i premi successivi di partecipazione
Punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita dove è stata effettuata la giocata
Terminale	String	8	Identificativo del terminale dove è stata effettuata la giocata
Matrice	String	14	Matrice vincente un premio di partecipazione

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_successivi [
  <!ELEMENT comunicazione_successivi (tipo_concorso, prog_concorso, anno,
(punti, estratto+)+)>
  <!ELEMENT tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratto (punto_vendita, terminale, matrice)>
  <!ELEMENT punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
]>
```

Il tag “punti” è ripetuto un numero di volte pari ai diversi punteggi a cui sono assegnati premi successivi di partecipazione per il presente concorso. Dopo ogni tag “punti”, la sequenza di tag “punto_vendita”, “terminale” e “matrice” è ripetuta un numero di volte pari ai premi di partecipazione assegnati a quel punteggio.

6.35 Comunicazione vincenti premi successivi di partecipazione

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, a seguito delle estrazioni, le matrici delle giocate vincenti i premi successivi di partecipazione.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 217
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno.
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Matrici	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi ai premi successivi di partecipazione di seguito specificati (vedi allegato 8)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo precedente

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 217
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.36 **Interrogazione Bollettino Ufficiale**

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di ottenere dal TN la trasmissione del Bollettino Ufficiale relativo ad un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 218
2	Id_CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: “C” = Totocalcio/“il9” “G” = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 218
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Bollettino	xml		Testo xml che contiene i dati del Bollettino di seguito specificati (vedi allegato 9)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: “C” = Totocalcio “G” = Totogol
Progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso
Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato “AAAAMMGG”
Prog_evento	Numeric	2	Progressivo dell’evento all’interno del palinsesto
Squadra1	String	15	Prima squadra di un evento del palinsesto
Squadra2	String	15	Seconda squadra di un evento del palinsesto
Note	String	15	Note relative all’evento
Prog_anticipo	Numeric	2	Progressivo dell’evento in schedina anticipato
Data_anticipo	Numeric	14	Data svolgimento evento nel formato “AAAAMMGGhhmm”
Prog_invalido	Numeric	2	Progressivo dell’evento in schedina dichiarato invalido
Montepremi	Numeric	12	Montepremi del concorso in centesimi di euro
Jackpot	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro
Jackpot2	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro per la seconda categoria di vincita
Prog_risultato	Numeric	2	Progressivo dell’evento a cui si riferisce un risultato
Risultato	String	7	Risultato sportivo dell’evento
Colonna_vincente	String	27	Colonna o combinazione vincente
Tipo_quote	String	1	Vale “D” per le quote definitive, vale “1”, ”X”e “2” per le quote dei possibili risultati del posticipo
Classe	String	1	Indicatore della categoria di vincita (da 1 a 3 nel caso di Totocalcio, da 1 a 4 nel caso di Totogol e U nel caso di “i19”).
Vincenti	Numeric	6	Numero vincitori del premio della corrispondente categoria
Quota	Numeric	12	Quota unitaria per ogni premio della corrispondente categoria

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Punti	String	3	Punti totalizzati dalla vincita.
Punti_psp	Numeric	2	Punteggio realizzato in corrispondenza al quale sono assegnati premi successivi di partecipazione
Estratti	String	14	Matrice della schedina vincente un premio di partecipazione
Ricorsi	String	50	Decisioni della Commissione sui ricorsi
Comunicazioni	String	50	Comunicazioni relative al concorso

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE bollettino_ufficiale [
  <!ELEMENT bollettino_ufficiale (id_tipo_concorso, progressivo_concorso,
data_concorso, avvenimenti_palinsesto, eventi_anticipati?,
eventi_invalidi?, premi, risultati_sportivi, colonna_vincente,
premi_a_punteggio, comunicazione_successivi?, ricorsi, comunicazioni)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT avvenimenti_palinsesto ((prog_evento, squadra1, squadra2,
note)+)>
  <!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT note (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_anticipati ((prog_anticipo, data_anticipo)+)>
  <!ELEMENT prog_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_invalidi (prog_invalido+)>
  <!ELEMENT prog_invalido (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi (montepremi, jackpot, jackpot2)>
  <!ELEMENT montepremi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultati_sportivi ((prog_risultato, risultato)+)>
  <!ELEMENT prog_risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT colonna_vincente (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi_a_punteggio (tipo_quote, categoria+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
  <!ELEMENT comunicazione_successivi ((punti_psp, estratti)+)>
  <!ELEMENT punti_psp (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT ricorsi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT comunicazioni (#PCDATA)>
]>
```

I campi “prog_evento”, “squadra1”, “squadra2”, “note” sono ripetuti con molteplicità pari al numero di eventi in schedina.

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

I campi “prog_anticipo” e “data_anticipo” hanno molteplicità pari al numero di eventi anticipati prima della chiusura del concorso.

Il campo “prog_invalido” è ripetuto tante volte quanti sono gli eventi annullati prima della chiusura del concorso.

Il tag “tipo_quote” è ripetuto un numero di volte pari ai possibili esiti del posticipo. Il tag “categoria” è ripetuto un numero di volte pari al numero di categorie di premi a punteggio .

La coppia costituita dal tag “punti_psp” e da una sequenza di tag “estratti” è ripetuta un numero di volte pari ai diversi punteggi a cui sono assegnati premi successivi di partecipazione per il presente concorso. La sequenza di tag “estratti” ha tanti elementi quanti sono i premi di partecipazione assegnati a quel punteggio.

6.37 Comunicazione Bollettino Ufficiale

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di inviare nei termini previsti (ex art.8 del Regolamento) il Bollettino Ufficiale relativo ad un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 219
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato “AAAAMMGGhhmm”
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Bollettino	xml		Testo xml che contiene i dati del Bollettino di seguito specificati (vedi allegato 9)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo “Interrogazione Bollettino Ufficiale”

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 219
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

7 Allegati

ALLEGATI

ALLEGATO 1

Tabella codici di errore

Codice errore	descrizione
Generici	
0	Codice di ritorno OK (nessun errore riscontrato)
A	Identificativo messaggio sconosciuto
B	Messaggio non conforme alle specifiche
C	Identificativo Concessionario sconosciuto
D	Errore nella verifica della firma
E	Funzione disabilitata
F	Identificativo tipo concorso non previsto
G	Concorso indicato nella richiesta non disponibile
Z	Operazione momentaneamente non disponibile
Acquisizione giocata	
1B	Codifica tipo giocata non previsto
1C	Pronostico errato/incompleto
1D	Numero colonne/combinazioni unitarie superiori o inferiori al range consentito
1E	Nessun concorso aperto per la giocata richiesta
1F	Giocata già registrata
1G	Codifica pronostici non compresa nel protocollo di colloquio
1H	Giocata non ammessa per il punto vendita
1I	Numero colonne e/o importo giocata errati
Interrogazione ultima giocata	
2B	Nessun concorso aperto per interrogazione giocata
2C	Non risultano giocate convalidate per il terminale richiesto
Annullamento giocata	
3B	Concorso non aperto per la richiesta di annullamento

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

3C	Annullamento non effettuabile per avvenuto pagamento del premio di partecipazione
3D	Annullamento non effettuabile, matrice giocata sconosciuta
3E	Annullamento non effettuabile, dati non presenti o non coerenti
3F	Annullamento non effettuabile per giocate a caratura
3G	Annullamento non effettuabile per giocate da Portale
3H	Annullamento non effettuabile per giocate Telefoniche
3M	Annullamento richiesto oltre i limiti temporali consentiti
Richiesta elenco giornaliero giocate annullate	
3I	Elenco non disponibile, attività di gioco aperta per il giorno richiesto
3L	Non risultano giocate annullate nel giorno richiesto
Interrogazione ricevuta vincente	
4A	Matrice giocata errata o inesistente
4B	Identificativo cedola errato
4C	Ricevuta non vincente
4D	Termini di pagamento scaduti
4E	La ricevuta risulta già pagata
4F	Pagamento non ancora aperto per il concorso
Validazione pagamento vincita	
5A	Schedina già pagata
5B	Termini di pagamento già scaduti
5C	Pagamento non ancora aperto per il concorso
5D	Richiesta pagamento per ricevuta non vincente
5E	Schedina non pagabile per annullamento giocata
5F	Progressivo cedola errato
5G	Schedina pagabile presso i Punti di Vendita
5H	Schedina pagabile da un altro CN
5I	Punto vendita non abilitato al pagamento dell'importo vinto
5L	Importo vincita superiore alla disponibilità comunicata
Interrogazione comunicazioni	

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

6A	Nessuna Comunicazione registrata per i dati richiesti
Interrogazione stato concorso	
7A	Nessun concorso presente per i dati richiesti
Interrogazione palinsesto	
8A	Palinsesto non ancora disponibile per il concorso indicato
Interrogazione quote dei premi a punteggio	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
Interrogazione vincenti premi succ. di partec. Interrogazione vincenti premi prec. di partec. e a punt.	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
9B	Tipo di premio non previsto
Interrogazione bollettino ufficiale	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
Interrogazione saldi settimanali Interrogazione vincite pagate settimanali Interrogazione saldi giornalieri Interrogazione vincite pagate giornaliere	
A1	Documento richiesto per la data/settimana di riferimento non disponibile
A2	Formato data/settimana di riferimento non valido
A3	Data/settimana di riferimento errata

ALLEGATO 2

Tabella identificativi tipo concorso

Concorso		Concorso abbinato	
Identificativo	Descrizione	Identificativo	Descrizione
C	Concorso totocalcio	N	il9
G	Concorso totogol		

ALLEGATO 3

Tabella codici stato concorso

Codice stato	descrizione
A	Concorso aperto
C	Concorso chiuso
S	Chiusura giornaliera
F	Concorso non ancora aperto

ALLEGATO 4

Struttura testo xml per la comunicazione palinsesto

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE bollettino_palinsesto [
<!ELEMENT bollettino_palinsesto (id_tipo_concorso, prog_concorso, data_concorso,
avvenimento+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT avvenimento (prog_evento, squadral, squadra2, note)>
<!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadral (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
<!ELEMENT note (#PCDATA)>
]>

<!-- esempio -->
<bollettino_palinsesto>
<id_tipo_concorso >G</id_tipo_concorso >
<prog_concorso>11</prog_concorso>
<data_concorso>20030427</data_concorso>
<avvenimento><prog_evento>1</prog_evento><squadral>Inter</squadral><squadra2>
Milan</squadra2><note></note></avvenimento>
<avvenimento><prog_evento>2</prog_evento><squadral>Roma</squadral><squadra2>
Lazio</squadra2><note>(1^ tempo)</note></avvenimento>
...
...
...
<avvenimento><prog_evento>35</prog_evento><squadral>Real Madrid</squadral>
<squadra2>Rapid Vienna</squadra2><note></note></avvenimento>
<avvenimento><prog_evento>36</prog_evento><squadral>Valencia</squadral><squadra2>
Sturm Graz</squadra2><note></note></avvenimento>
</bollettino_palinsesto>
```

ALLEGATO 5

Struttura file xml per la comunicazione dei saldi contabili settimanali

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE saldo_settimanale [

<!ELEMENT saldo_settimanale
(id_concessionario,concessionario,settimana_riferimento,
data_inizio_conteggio,data_fine_conteggio,incasso,aggio,riscossioni,
credito_precedente,riporto_eventuale,importo_dovuto,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT settimana_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_inizio_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_fine_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT credito_precedente (#PCDATA)>
<!ELEMENT riporto_eventuale (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_dovuto (#PCDATA)>
```


Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio,compenso,quota_anticipo, incasso_per_restituzione)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT compenso (#PCDATA)>
<!ELEMENT quota_anticipo (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso_per_restituzione (#PCDATA)>
]>
```

```
<saldo_settimanale>
  <id_concessionario>A</id_concessionario>
  <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
  <settimana_riferimento>200322</settimana_riferimento>
  <data_inizio_conteggio>20030331</data_inizio_conteggio>
  <data_fine_conteggio>20030406</data_fine_conteggio>
  <incasso>7000000</incasso>
  <aggio>3400</aggio>
  <riscossioni>8000000</riscossioni>
  <credito_precedente>0</credito_precedente>
  <riporto_eventuale>0</riporto_eventuale>
  <importo_dovuto>300000</importo_dovuto>
  <dettaglio>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <incasso>40000</incasso>
    <aggio>2000</aggio>
    <compenso>15000</compenso>
    <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
    <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
  </dettaglio>
  <dettaglio>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030402</data_concorso>
    <incasso>40000</incasso>
    <aggio>2000</aggio>
    <compenso>15000</compenso>
    <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
    <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
  </dettaglio>
  <dettaglio>
    <id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <incasso>40000</incasso>
    <aggio>2000</aggio>
    <compenso>15000</compenso>
    <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
    <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
  </dettaglio>
  <dettaglio>
    <id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
    <progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030402</data_concorso>
    <incasso>40000</incasso>
    <aggio>2000</aggio>
    <compenso>15000</compenso>
    <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
    <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
  </dettaglio>
  .....
  .....
  .....
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

</saldo_settimanale>

ALLEGATO 6

Struttura file xml per la comunicazione delle vincite pagate settimanali

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_settimanali [

<!ELEMENT riscossioni_settimanali
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,settimana_riferimento,
(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>

<riscossioni_settimanali>
  <id_concessionario>A</id_concessionario>
  <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
  <riscossioni>8000000</riscossioni>
  <settimana_riferimento>200322</settimana_riferimento>
  <dettaglio>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <matrice>A1234567890123</matrice>
    <cedola>12</cedola>
    <data_pagamento>20030402124300</data_pagamento>
    <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI876</id_terminale>
    <tipo_vincita>I</tipo_vincita>
    <importo_vincita>3000</importo_vincita>
  </dettaglio>
  <dettaglio>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <id_tipo_concorso>N</id_tipo_concorso>
    <matrice>A1234567678323</matrice>
    <cedola>12</cedola>
    <data_pagamento>20030403185424</data_pagamento>
    <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI876</id_terminale>
    <tipo_vincita>P</tipo_vincita>
    <importo_vincita>3000</importo_vincita>
```

```
</dettaglio>
.....
.....
.....
</riscossioni_settimanali>
```

ALLEGATO 7

Struttura file xml per la comunicazione quote dei premi a punteggio

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_quote [
  <!ELEMENT comunicazione_quote (concorso+)>
  <!ELEMENT concorso (id_tipo_concorso, prog, anno, esito)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT esito ((tipo_quote, categoria+)+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<comunicazione_quote>
  <concorso>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <prog>11</prog>
    <anno>2003</anno>
    <esito>
      <tipo_quote>1</tipo_quote>
      <categoria>
        <classe>1</classe>
        <vincenti>1</vincenti>
        <quota>2821400</quota>
        <punti>14</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>2</classe>
        <vincenti>28</vincenti>
        <quota>31400</quota>
        <punti>13</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>3</classe>
        <vincenti>213</vincenti>
        <quota>400</quota>
        <punti>12</punti>
      </categoria>
      <tipo_quote>2</tipo_quote>
      <categoria>
        <classe>1</classe>
        <vincenti>1</vincenti>
        <quota>2821400</quota>
        <punti>14</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>2</classe>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<vincenti>28</vincenti>
<quota>31400</quota>
<punti>13</punti>
</categoria>
<categoria>
  <classe>3</classe>
  <vincenti>213</vincenti>
  <quota>400</quota>
  <punti>12</punti>
</categoria>
<tipo_quote>X</tipo_quote>
<categoria>
  <classe>1</classe>
  <vincenti>1</vincenti>
  <quota>2821400</quota>
  <punti>14</punti>
</categoria>
<categoria>
  <classe>2</classe>
  <vincenti>28</vincenti>
  <quota>31400</quota>
  <punti>13</punti>
</categoria>
<categoria>
  <classe>3</classe>
  <vincenti>213</vincenti>
  <quota>400</quota>
  <punti>12</punti>
</categoria>
</esito>
</concorso>
</comunicazione_quote>
```

ALLEGATO 8

Struttura file xml per la comunicazione dei vincitori dei premi successivi di partecipazione

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_successivi [
  <!ELEMENT comunicazione_successivi (tipo_concorso, prog_concorso, anno,
(punti, estratto)+)>
  <!ELEMENT tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratto (punto_vendita, terminale, matrice)>
  <!ELEMENT punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<comunicazione_successivi>
  <tipo_concorso>G</tipo_concorso>
  <prog_concorso>18</prog_concorso>
  <anno>2003</anno>
  <punti>3</punti>
  <estratto>
  <punto_vendita>RM088</punto_vendita>
  <terminale>OI992</terminale>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<matrice>G0180300947872</matrice>
</estratto>
<estratto>
<punto_vendita>AQ112</punto_vendita>
<terminale>OI001</terminale>
<matrice>G0180300947325</matrice>
</estratto>
<punti>0</punti>
<estratto>
<punto_vendita>TP008</punto_vendita>
<terminale>OI822</terminale>
<matrice>G0180300948011</matrice>
</estratto>
<estratto>
<punto_vendita>RI173</punto_vendita>
<terminale>OI019</terminale>
<matrice>G0180300948467</matrice>
</estratto>
<estratto>
<punto_vendita>TS001</punto_vendita>
<terminale>OI352</terminale>
<matrice>G0180300948771</matrice>
</estratto>
</comunicazione_successivi>
```

ALLEGATO 9

Struttura file xml per la comunicazione del Bollettino Ufficiale

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE bollettino_ufficiale [
  <!ELEMENT bollettino_ufficiale (id_tipo_concorso, progressivo_concorso,
data_concorso, avvenimenti_palinsesto, eventi_anticipati?,
eventi_invalidi?, premi, risultati_sportivi, colonna_vincente,
premi_a_punteggio, comunicazione_successivi?, ricorsi, comunicazioni)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT avvenimenti_palinsesto ((prog_evento, squadra1, squadra2,
note)+)>
  <!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT note (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_anticipati ((prog_anticipo, data_anticipo)+)>
  <!ELEMENT prog_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_invalidi (prog_invalido+)>
  <!ELEMENT prog_invalido (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi (montepremi, jackpot, jackpot2)>
  <!ELEMENT montepremi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultati_sportivi ((prog_risultato, risultato)+)>
  <!ELEMENT prog_risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT colonna_vincente (#PCDATA)>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<!ELEMENT premi_a_punteggio (tipo_quote, categoria+)>
<!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
<!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
<!ELEMENT classe (#PCDATA)>
<!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
<!ELEMENT punti (#PCDATA)>
<!ELEMENT quota (#PCDATA)>
<!ELEMENT comunicazione_successivi ((punti_psp, estratti+)+)>
<!ELEMENT punti_psp (#PCDATA)>
<!ELEMENT estratti (#PCDATA)>
<!ELEMENT ricorsi (#PCDATA)>
<!ELEMENT comunicazioni (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<bollettino_ufficiale>
  <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
  <progressivo_concorso>11</progressivo_concorso>
  <data_concorso>20030427</data_concorso>
  <avvenimenti_palinsesto>
    <prog_evento>1</prog_evento>
    <squadral>Juventus</squadral>
    <squadra2>Milan</squadra2>
    <note>1° tempo</note>
    <prog_evento>2</prog_evento>
    <squadral>Juventus</squadral>
    <squadra2>Milan</squadra2>
    <note>risultato finale</note>
    <prog_evento>3</prog_evento>
    <squadral>Venezia</squadral>
    <squadra2>Napoli</squadra2>
    <note/>
  </avvenimenti_palinsesto>
  <eventi_anticipati>
    <prog_anticipo>5</prog_anticipo>
    <data_anticipo>20031108143000</data_anticipo>
    <prog_anticipo>14</prog_anticipo>
    <data_anticipo>20031108143000</data_anticipo>
  </eventi_anticipati>
  <eventi_invalidi>
    <prog_invalido>3</prog_invalido>
    <prog_invalido>11</prog_invalido>
  </eventi_invalidi>
  <premi>
    <montepremi>1412141200</montepremi>
    <jackpot>0</jackpot>
    <jackpot2>14745100</jackpot2>
  </premi>
  <risultati_sportivi>
    <prog_risultato>1</prog_risultato>
    <risultato>0-0</risultato>
    <prog_risultato>2</prog_risultato>
    <risultato>0-0</risultato>
    <prog_risultato>3</prog_risultato>
    <risultato>2-3</risultato>
  </risultati_sportivi>
  <colonna_vincente>1!X!X!1!2!1!1!1!1!X!X!1!X!1!2</colonna_vincente>
  <premi_a_punteggio>
    <tipo_quote>D</tipo_quote>
    <categoria>
      <classe>1</classe>
      <vincenti>1</vincenti>
      <quota>2821400</quota>
      <punti>14</punti>
    </categoria>
  <categoria>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<classe>2</classe>
<vincenti>28</vincenti>
<quota>31400</quota>
<punti>13</punti>
</categoria>
<categoria>
  <classe>3</classe>
  <vincenti>213</vincenti>
  <quota>400</quota>
  <punti>12</punti>
</categoria>
<categoria>
  <classe>U</classe>
  <vincenti>23</vincenti>
  <quota>40</quota>
  <punti>9</punti>
</categoria>
</premi_a_punteggio>
<comunicazione_successivi>
  <punti_psp>3</punti_psp>
  <estratti>C0180300947872</estratti>
  <estratti>C0180300947325</estratti>
  <punti_psp>0</punti_psp>
  <estratti>C0180300947325</estratti>
  <estratti>C0180300947325</estratti>
  <estratti>C0180300947325</estratti>
</comunicazione_successivi>
<ricorsi/>
<comunicazioni/>
</bollettino_ufficiale>
```

ALLEGATO 10

Struttura testo xml per elenco giornaliero giocate annullate

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE elenco annullate [
  <!ELEMENT elenco annullate ((id_tipo_concorso, prog_concorso, anno_concorso,
  id_punto_vend, id_terminale, ora annullo, matrice_giocata)+)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT id_punto_vend (#PCDATA)>
  <!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT ora annullo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT matrice_giocata (#PCDATA)>
]>

<!-- esempio -->
<elenco annullate>
<id_tipo_concorso>totogol</id_tipo_concorso>
<prog_concorso>11</prog_concorso>
<anno_concorso>2003</anno_concorso >
<id_punto_vend>12345</id_punto_vend >
<id_terminale>34</id_terminale>
<ora annullo>153845</ora annullo>
<matrice_giocata>G0110300019150</matrice_giocata>
</elenco annullate>
```

ALLEGATO 11

Struttura testo xml per elenco vincenti

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE elenco_vincenti [
  <!ELEMENT elenco_vincenti (vincente+)>
  <!ELEMENT vincente (id_punto_vendita, id_terminale, prog_giocata,
data_giocata, tipo_giocata, importo_vincita)>
  <!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT tipo_giocata (#PCDATA)>
  <!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<elenco_vincenti>
  <vincente>
    <id_punto_vendita>RM021</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI832</id_terminale>
    <prog_giocata>2121</prog_giocata>
    <data_giocata>20030814233000</data_giocata>
    <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
    <importo_vincita>10000</importo_vincita>
  </vincente>
  <vincente>
    <id_punto_vendita>TO101</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI811</id_terminale>
    <prog_giocata>3213</prog_giocata>
    <data_giocata>20030815120015</data_giocata>
    <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
    <importo_vincita>10000</importo_vincita>
  </vincente>
  <vincente>
    <id_punto_vendita>MI1421</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI722</id_terminale>
    <prog_giocata>421</prog_giocata>
    <data_giocata>20030818181818</data_giocata>
    <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
    <importo_vincita>10000</importo_vincita>
  </vincente>
  <vincente>
    <id_punto_vendita>NA030</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI992</id_terminale>
    <prog_giocata>1221</prog_giocata>
    <data_giocata>20030820191715</data_giocata>
    <tipo_giocata>C20</tipo_giocata>
    <importo_vincita>10000</importo_vincita>
  </vincente>
  <vincente>
    <id_punto_vendita>PA32</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI012</id_terminale>
    <prog_giocata>718</prog_giocata>
    <data_giocata>20030823090415</data_giocata>
    <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
```


Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
        <importo_vincita>10000</importo_vincita>
    </vincente>
</elenco_vincenti>
```

ALLEGATO 12

Struttura testo xml per saldi contabili giornalieri

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_giornaliero [

<!ELEMENT saldo_giornaliero
(id_concessionario,concessionario,data_riferimento,incasso,aggio,
riscossioni,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
]>

<saldo_giornaliero>
<id_concessionario>A</id_concessionario>
<concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
<data_riferimento>20030610</data_riferimento>
<incasso>7000000</incasso>
<aggio>300000</aggio>
<riscossioni>10000</riscossioni>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030406</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030402</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030406</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030402</data_concorso>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
.....
.....
.....
</saldo_giornaliero>
```

ALLEGATO 13

Struttura testo xml per vincite pagate giornaliere

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_giornaliere [
<!ELEMENT riscossioni_giornaliere
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,data_riferimento,(dettaglio)+
)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipovincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipovincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>

<riscossioni_giornaliere>
  <id_concessionario>A</id_concessionario>
  <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
  <riscossioni>8000000</riscossioni>
  <data_riferimento>20031122</data_riferimento>
  <dettaglio>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <matrice>A1234567890123</matrice>
    <cedola>12</cedola>
    <data_pagamento>20030402162418</data_pagamento>
    <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI876</id_terminale>
    <tipovincita>I</tipovincita>
    <importo_vincita>3000</importo_vincita>
  </dettaglio>
  <dettaglio>
    <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
    <data_concorso>20030406</data_concorso>
    <id_tipo_concorso>N</id_tipo_concorso>
    <matrice>A1234567678323</matrice>
    <cedola>12</cedola>
    <data_pagamento>20030403203640</data_pagamento>
    <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
    <id_terminale>OI876</id_terminale>
```

Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

```
        <tipo_vincita>P</tipo_vincita>
        <importo_vincita>3000</importo_vincita>
</dettaglio>
.....
.....
.....
</riscossioni_giornaliere>
```