



**Manuale di verifica del colloquio con il totalizzatore nazionale del protocollo PSQF 3 per le scommesse a quota fissa**

## INDICE

<b>1. PREMESSA</b>	<b>5</b>
<b>2. VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL TOTALIZZATORE NAZIONALE</b>	<b>7</b>
2.1 PUNTO 1 – CREAZIONE AVVENIMENTI	8
2.2 PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SEMPLICI	9
2.3 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SISTEMISTICI	10
2.4 PUNTO 4 – ANNULLO BIGLIETTO	10
2.5 PUNTO 5 – INSERIMENTO REFERTI UFFICIALI	11
2.6 PUNTO 6 – AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO	12
2.7 PUNTO 7 – RIMBORSO SCOMMESSA	12
2.8 PUNTO 8 – RIMBORSO ORARIO SCOMMESSA	13
2.9 PUNTO 9 – GESTIONE DELLA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	15
2.10 PUNTO 10 – GESTIONE DELLA LISTA ESITI DINAMICA	16
2.11 PUNTO 11 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SEMPLICE	17
2.12 PUNTO 12 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SISTEMISTICO	18
2.13 PUNTO 13 – STORNO	19
2.14 PUNTO 14 – RETTIFICA	19
2.15 PUNTO 15 – SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO	20
2.16 PUNTO 16 – RICHIESTA INFORMAZIONI PALINSESTO	21
2.17 PUNTO 17 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	22

2.18	PUNTO 18 – VENDITA 2/PAGAMENTO BIGLIETTI	22
2.19	PUNTO 19 – INFORMAZIONI BIGLIETTO	23
2.20	RIEPILOGO PUNTI DI VERIFICA PER NUOVI FORNITORI DEL SERVIZIO DI CONNETTIVITÀ	24

### Elenco Revisioni

	<b>31/08/2020</b>
1	Modificata la descrizione
2.18	Aggiunto il punto 18
2.19	Aggiunto il punto 19

## 1. **PREMESSA**

La verifica del corretto colloquio dei sistemi delle scommesse a quota fissa è svolta secondo quanto previsto dal presente documento e prevede il controllo della corrispondenza dei dati scambiati nel colloquio tra il sistema di accettazione del gioco ed il totalizzatore nazionale secondo le specifiche del protocollo di comunicazione PSQF 3.

La verifica è strutturata in punti indipendenti tra loro, con carattere obbligatorio o opzionale come da tabella al paragrafo 2.20.

Il concessionario, ai fini del superamento della verifica, deve:

- Accedere ad una sezione dell'area riservata del sito internet appositamente predisposta dall'Agenzia per la gestione della verifica del protocollo PSQF 3 e seguire le istruzioni ivi riportate per dare l'avvio alla procedura di verifica. Tra le informazioni richieste è necessario indicare:
  1. la data di inizio delle operazioni di verifica;
  2. i punti opzionali che si intende verificare.
- Eseguire in autonomia la verifica del colloquio con il totalizzatore nazionale indicata nel presente documento nell'apposita area di test predisposta dall'Agenzia.
- Indicare, nell'apposita sezione dell'area riservata, il completamento dell'attività di verifica. Prima di terminare la verifica è possibile fare un controllo preliminare per accertarsi di aver effettuato tutti i punti dichiarati

- Verificare, nell'apposita sezione dell'area riservata, l'esito delle attività svolte.

La sessione di verifica deve essere svolta nell'arco massimo di una settimana, intesa da lunedì a venerdì, in tale settimana il concessionario interrompe gli eventuali test di integrazione.

Si specifica che è necessario che tutti i punti che si verificano siano correttamente eseguiti, inclusi quelli opzionali selezionati nell'apposita sezione dell'area riservata. In caso di esito negativo di uno o più punti è necessario che il concessionario richieda una nuova sessione di verifica e la riesegua per intero, dato che eventuali test precedentemente superati sono considerati nulli.

Si specifica inoltre che qualora alcuni punti opzionali non fossero effettuati e si volesse verificarli successivamente è necessario che il concessionario richieda una nuova sessione di verifica e la riesegua per intero.

## 2. VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL TOTALIZZATORE NAZIONALE

I paragrafi seguenti fanno riferimento ai messaggi del protocollo di comunicazione PSQF versione 3.

Il sistema di gioco deve utilizzare i dati messi a disposizione dal totalizzatore nazionale per mezzo del servizio di informazione anagrafica al fine di utilizzarli nella creazione degli avvenimenti e nella composizione delle scommesse. Nell'ambiente di test è predisposto un calendario di avvenimenti settimanale, in cui per ogni giornata sono presenti:

- avvenimenti semplici di due manifestazioni di calcio
- un avvenimento di mondiali di formula 1
- un avvenimento di manifestazione per la MANIFESTAZIONE 1

così come riportato nella seguente tabella:

	<b>MANIFESTAZIONE 1</b>	<b>MANIFESTAZIONE 2</b>	<b>MANIFESTAZIONE 3</b>
<b>LUN</b>	Calcio – Italia I divisione	Calcio – Germania I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
<b>MAR</b>	Calcio – Francia I divisione	Calcio – Spagna I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
<b>MER</b>	Calcio – Inghilterra I divisione	Calcio – Danimarca I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
<b>GIO</b>	Calcio – Belgio I divisione	Calcio – Austria I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1

<b>VEN</b>	Calcio – Olanda I divisione	Calcio – Svezia I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
------------	-----------------------------	-----------------------------	------------------------------------

Gli avvenimenti presenti nel calendario devono essere utilizzati quando espressamente richiesto nel manuale di verifica, se non specificato si possono utilizzare gli avvenimenti di calendario o avvenimenti a piacere, anche di altre manifestazioni.

La data di svolgimento di tutti gli avvenimenti creati per la verifica deve essere compresa nella settimana di svolgimento della stessa.

## **2.1 PUNTO 1 – CREAZIONE AVVENIMENTI**

Il concessionario deve essere in grado di creare avvenimenti riferiti ad un singolo avvenimento e ad un'intera manifestazione utilizzando obbligatoriamente la modalità al punto 3 e, a scelta, una tra le modalità 1 e 2:

1. creare l'avvenimento indicando l'identificativo fornito dal calendario avvenimenti mediante l'attributo esteso ACC\_AVV\_CALENDARIO;
2. creare un avvenimento presente in calendario indicando la disciplina, la manifestazione, la data di svolgimento e gli identificativi anagrafici delle squadre;
3. creare l'avvenimento indicando la disciplina, la manifestazione, la data di svolgimento e la descrizione.

Per le modalità di cui al punto 1 e 2 è necessario utilizzare gli avvenimenti presenti nel calendario fornito dall'Agenzia.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:



- *Creazione avvenimenti 7200:1.*

## **2.2 PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SEMPLICI**

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti semplici e procedere al pagamento di quelli vincenti. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- crea alcuni avvenimenti utilizzando il calendario avvenimenti fornito dall’Agenzia;
- vende almeno dieci biglietti semplici, di cui, alcuni con una sola riga di scommessa e alcuni con una multipla di scommesse;
- procede all’inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto con la scommessa singola ed uno con la scommessa multipla risultino vincenti;
- paga i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7; (se usate)*
- *Pagamento 7900:2.*

### **2.3 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SISTEMISTICI**

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti sistemistici e procedere al pagamento di quelli vincenti. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- crea alcuni avvenimenti utilizzando il calendario avvenimenti fornito dall’Agenzia;
- vende almeno dieci biglietti sistemistici con almeno cinque tipi di sistemi diversi tra loro;
- procede all’inserimento dei referti in modo che qualche biglietto abbia una o più combinazioni vincenti;
- paga i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Vendita giocata sistemistica 7900:4;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7; (se usate)*
- *Pagamento 7900:2.*

### **2.4 PUNTO 4 – ANNULLO BIGLIETTO**

Il concessionario che eroga il proprio servizio a un titolare di concessione fisica deve essere in grado di annullare un biglietto emesso per errore dal terminale entro il tempo stabilito dalla normativa di riferimento. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto su una scommessa a scelta di un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;

- annulla il biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1*; (se ricreato)
- *Vendita 7900:1*;
- *Annulla 7900:3*.

## **2.5 PUNTO 5 – INSERIMENTO REFERTI UFFICIALI**

Il concessionario deve essere in grado di inserire i referti ufficiali per le scommesse che prevedono informazione aggiuntiva e per le scommesse che non la prevedono. Deve inoltre essere in grado di eliminare un referto inserito per errore. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto su una scommessa senza informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- inserisce il referto ufficiale per la scommessa;
- modifica il referto ufficiale per la scommessa;
- elimina il referto per la scommessa avendo cura di non re-inserirlo successivamente.

Il concessionario effettua inoltre le seguenti operazioni:

- vende un biglietto su una scommessa con informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- inserisce il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto;
- modifica il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto;

- elimina il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto avendo cura di non re-inserirlo successivamente.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Eliminazione referto ufficiale 7200:9;*
- *Eliminazione referto ufficiale per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:10.*

## **2.6 PUNTO 6 – AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO**

Il concessionario deve essere in grado di aggiornare la data di un avvenimento precedentemente creato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Aggiornamento data avvenimento 7200:5.*

## **2.7 PUNTO 7 – RIMBORSO SCOMMESSA**

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare una scommessa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vende un biglietto su una scommessa che non prevede informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;

2. vende un biglietto su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
3. vende cinque biglietti su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva diversa da quella al punto 2 con cinque diversi valori di informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
4. annulla la scommessa al punto 1;
5. annulla la scommessa al punto 2;
6. annulla un valore di informazione aggiuntiva della scommessa al punto 3 e inserisce i referti per i restanti quattro valori di informazione aggiuntiva;
7. rimborsa i tre biglietti che presentano gli annulli.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2.*

## **2.8 PUNTO 8 – RIMBORSO ORARIO SCOMMESSA**

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare un biglietto emesso per errore in un intervallo temporale in cui l'accettazione al gioco sarebbe dovuta essere chiusa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- vende due biglietti su due scommesse diverse che non prevedono informazione aggiuntiva, utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
- inserisce un rimborso orario su entrambe le scommesse vendute, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti di cui al punto sopra ricada nell'intervallo di rimborso;
- elimina uno dei due rimborsi orari inseriti;
- inserisce i referti per le scommesse dei biglietti in modo che eventuali biglietti identici venduti al di fuori della fascia oraria di rimborso di cui sopra risultino vincenti;
- procede rispettivamente al rimborso e al pagamento dei biglietti di cui al punto iniziale;

Il concessionario inoltre effettua le seguenti operazioni:

- vende due biglietti su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva su due diversi valori, utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
- inserisce un rimborso orario sui due valori di informazione aggiuntiva venduti, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti di cui al punto precedente ricada nell'intervallo di rimborso;
- elimina il rimborso orario inserito su una delle due informazioni aggiuntive;
- inserisce i referti per le due informazioni aggiuntive vendute;
- procede rispettivamente al rimborso e al pagamento dei biglietti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario 7200:11;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:12;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8.*

## **2.9 PUNTO 9 – GESTIONE DELLA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO**

Il concessionario deve essere in grado di utilizzare scommesse che prevedono la gestione del tipo informazione aggiuntiva 6. Tali scommesse rendono necessario l'utilizzo di una lista anagrafica avvenimento, in modo che ogni elemento della lista possa essere utilizzato per definire il significato della scommessa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- crea una propria lista anagrafica avvenimento su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- vende un biglietto con una scommessa che prevede il tipo informazione aggiuntiva 6-Concorre alla descrizione della scommessa utilizzando la lista di cui al punto precedente;
- inserisce il referto per la scommessa in modo che il biglietto risulti vincente;
- paga il biglietto.

Il concessionario effettua inoltre le seguenti operazioni:

- crea un avvenimento tra quelli presenti in calendario in cui sia presente la lista anagrafica;
- vende un biglietto con una scommessa che prevede il tipo informazione aggiuntiva 6-Concorre alla descrizione della scommessa utilizzando la lista fornita;
- inserisce il referto per la scommessa in modo che il biglietto risulti vincente;
- paga il biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento lista anagrafica avvenimento 7200:2;*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2.*

## **2.10 PUNTO 10 – GESTIONE DELLA LISTA ESITI DINAMICA**

Il concessionario deve essere in grado di utilizzare scommesse dinamiche che prevedono l'invio degli esiti.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- invia la lista esiti per una scommessa dinamica che non prevede informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- vende un biglietto sulla scommessa di cui al punto precedente;



- inserisce il referto per la scommessa in modo che il biglietto risulti vincente;
- paga il biglietto.

Il concessionario effettua inoltre le seguenti operazioni:

- invia la lista esiti per una scommessa dinamica che prevede il tipo informazione aggiuntiva 5-Codice lista esiti dinamiche su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- vende un biglietto sulla scommessa di cui al punto precedente;
- inserisce il referto per la scommessa in modo che il biglietto risulti vincente;
- paga il biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento liste esiti dinamiche 7200:3;*
- *Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:4;*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Pagamento 7900:2.*

## **2.11 PUNTO 11 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SEMPLICE**

Il concessionario può gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto semplice con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSQF 3 su scommesse di avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;

- inserisce i referti per le scommesse presenti nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente e che la maggiorazione in vincita sia applicabile;
- procede al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Pagamento 7900:2.*

## **2.12 PUNTO 12 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SISTEMISTICO**

Il concessionario può gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto sistemistico con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSQF 3 su scommesse di avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
- inserisce i referti per le scommesse presenti nel biglietto in modo che ci sia almeno una combinazione vincente nel biglietto e che la maggiorazione in vincita sia applicabile;
- procede al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita giocata sistemistica 7900:4;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Pagamento 7900:2.*

### **2.13 PUNTO 13 – STORNO**

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di stornare un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto su una scommessa a scelta di un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
- inserisce il referto per la scommessa presente nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente;
- paga il biglietto;
- aggiorna il referto della scommessa del biglietto in modo da rendere il biglietto perdente;
- storna il biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Storno biglietto telematico riscosso 7900:12.*

### **2.14 PUNTO 14 – RETTIFICA**

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di rettificare l'importo di un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- vende un biglietto semplice con una multipla composta da almeno due scommesse;

- annulla una scommessa che compone il biglietto;
- inserisce il referto ufficiale delle altre scommesse del biglietto in modo che risulti vincente;
- paga il biglietto;
- modifica il referto della scommessa annullata, inserendo come esito vincente l'esito venduto nel biglietto;
- rettifica l'importo del biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:1;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200: 6;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Rettifica biglietto telematico riscosso 7900:13.*

## **2.15 PUNTO 15 – SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO**

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni su eventuali scommesse non refertate mediante il messaggio lista scommesse in attesa di referto (7200:13).

## **2.16 PUNTO 16 – RICHIESTA INFORMAZIONI PALINSESTO**

Il concessionario deve saper richiedere informazioni sul proprio palinsesto complementare

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Richiede le informazioni riguardanti gli avvenimenti
2. Richiede le informazioni riguardanti le liste anagrafiche avvenimento
3. Richiede le informazioni riguardanti le liste esiti dinamiche
4. Richiede le informazioni riguardanti le liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva
5. Richiede le informazioni riguardanti i referti ufficiali
6. Richiede le informazioni riguardanti i rimborsi orari

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Informazione avvenimento 7200:50;*
- *Informazione lista anagrafica avvenimento 7200:51;*
- *Informazione lista esiti dinamica 7200: 52;*
- *Informazione liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:53;*
- *Informazione referto ufficiale 7200:54;*
- *Informazione rimborso orario 7200:55.*

## **2.17 PUNTO 17 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO**

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni contabili. A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” richiedibili con una data di cassa e competenza a piacere.

- rendiconto giornaliero a quota fissa: il caso di test ha carattere *obbligatorio*.
- elenco biglietti prescritti a quota fissa: il caso di test ha carattere *obbligatorio* per il concessionario titolare di concessione fisica.
- totale biglietti giornaliero: il caso di test ha carattere *obbligatorio*.
- elenco biglietti telematici non riscossi/elenco biglietti telematici non riscossi 2: il caso di test ha carattere *obbligatorio* per il concessionario titolare di concessione telematica. È possibile effettuare il test utilizzando, a scelta, uno tra i due messaggi indicati.
- rendiconto di cassa: il caso di test ha carattere *obbligatorio*.

## **2.18 PUNTO 18 – VENDITA 2/PAGAMENTO BIGLIETTI**

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti con il messaggio di protocollo vendita 2 e procedere al pagamento di quelli vincenti. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- crea alcuni avvenimenti utilizzando il calendario avvenimenti fornito dall’Agenzia;
- vende almeno dieci biglietti semplici;
- procede all’inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto risulti vincente;

- paga i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Vendita 7900:5;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:7; (se usate)*
- *Pagamento 7900:2.*

## **2.19 PUNTO 19 – INFORMAZIONI BIGLIETTO**

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni dei biglietti venduti.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Richiede le informazioni sui biglietti venduti;
- Laddove abbia effettuato vendita sistemistica, richiede le informazioni sui biglietti tramite l'apposito messaggio;
- Laddove abbia effettuato vendita 2, richiede le informazioni sui biglietti tramite l'apposito messaggio;

Elenco messaggi del protocollo PSQF 3 da utilizzare per il caso di test:

- *Informazione biglietto 7900:10;*
- *Informazione biglietto giocata sistemistica 7900:11;*
- *Informazione biglietto 2 7900:14.*

## 2.20 RIEPILOGO PUNTI DI VERIFICA PER NUOVI FORNITORI DEL SERVIZIO DI CONNETTIVITÀ

<b>Punto di verifica</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Carattere</b>
1	Creazione avvenimenti	Obbligatorio
2	Vendita/Pagamento biglietti semplici	Obbligatorio
3	Vendita/Pagamento biglietti sistemistici	Opzionale
4	Annulla biglietto	Obbligatorio per titolare di concessione fisica
5	Inserimento referti ufficiali	Obbligatorio
6	Aggiornamento data avvenimento	Obbligatorio
7	Rimborso scommessa	Obbligatorio
8	Rimborso orario scommessa	Obbligatorio
9	Gestione della lista anagrafica avvenimento	Obbligatorio
10	Gestione della lista esiti dinamica	Obbligatorio
11	Maggiorazione vincita biglietto semplice	Opzionale
12	Maggiorazione vincita biglietto sistemistico	Opzionale
13	Storno	Obbligatorio per titolare di concessione telematica
14	Rettifica	Obbligatorio per titolare di concessione telematica
15	Scommesse in attesa di referto	Obbligatorio
16	Richiesta informazioni palinsesto	Obbligatorio
17	Rendiconto contabile concessionario	Obbligatorio
18	Vendita 2/Pagamento	Opzionale
19	Informazioni biglietto	Obbligatorio