



AGENZIA

ADM

L'AGENZIA DELLE ACCISE, DOGANE E MONOPOLI

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Nota informativa protocollo PSQF 4.0

BOLLEA

INDICE

INTRODUZIONE	3
1. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI	4
1.1 MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA	4
2. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI	5
2.1 COMUNICAZIONE DEI REFERTI	5
2.2 AGGIORNA STATO ESITO LISTE DINAMICHE	10
2.3 ALTRE FUNZIONALITÀ	12
3. SERVIZIO DI VENDITA	13
3.1 NOVITÀ INTRODOTTE NEL SERVIZIO DI VENDITA	13
3.2 MESSAGGI DI VENDITA	13
3.3 INVIO SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO	13
3.4 CASHOUT	18

INTRODUZIONE

Questa nota informativa ha l'obiettivo di spiegare in maniera più dettagliata l'utilizzo del nuovo protocollo PSQF 4.0. Le principali novità introdotte con questo protocollo riguardano l'introduzione di una nuova modalità di gioco il Cashout e l'introduzione di nuove regole per la determinazione delle vincite e calcolo delle quote. Queste novità non comportano un cambiamento rispetto all'attuale flusso operativo e di gestione dei palinsesti da parte dei concessionari.

Sono stati eliminati attributi estesi e messaggi, sostituiti con dei nuovi, in modo tale da avere nel protocollo solo le funzionalità che a regime dovranno essere utilizzate. I messaggi e gli attributi estesi eliminati rimangono comunque validi ai fini del gioco fino a comunicazione di dismissione da parte di ADM.

1. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SU ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI

Il servizio di informazione su anagrafica e calendario avvenimenti, mette a disposizione le informazioni relative all'anagrafica per l'identificazione di discipline, manifestazioni, squadre/giocatori e modelli scommessa al fine di comporre avvenimenti sui cui effettuare gioco. Le novità introdotte per questo servizio riguardano l'introduzione di nuove proprietà che definiscono il modello scommessa.

1.1 MODELLO SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Nel messaggio per il reperimento delle proprietà di uno o più modelli scommessa, è stato sostituito il campo *'reserved'* con due nuove proprietà definite dai campi *'flag_esiti_vin'* e *'tipologia_sco'*. Il campo *flag_esiti_vin* indica se la scommessa può accettare più di un esito vincente invalidando in questo caso il concetto di parità. Il campo *tipologia_sco* permette di definire quali sono le tipologie di vincita accettabili per un dato modello scommessa. Sono state definite tre diverse tipologie di scommesse raggruppate come segue:

- valore pari ad 1, comprendono tutti i modelli scommessi semplici quelli definiti con liste esiti statiche e che non hanno però la possibilità di avere in fase di refertazione un esito non contemplato, non appartenente alla lista associata al modello scommessa. In caso di refertazione è ammissibile il solo tipo vincita 1 (Vincita). Ad esempio la scommessa 1X2 è una tipologia di scommessa di tipo 1.
- valore pari a 2, comprendono tutti i modelli scommessa che possono poter accettare un esito non contemplato come esito vincente. In caso di refertazione sono ammissibili il tipo vincita 1(Vincita) e 2(Restituzione in vincita). Ad oggi sono stati catalogati sotto questa tipologia di scommessa tutti i modelli scommessa con liste esiti dinamiche. Ad esempio rientra in questa tipologia di scommessa il modello scommessa 'Draw no Bet 1,2'.
- valore pari a 3, comprendono tutti i modelli scommessa di tipo composto, ogni modello scommessa è rappresentato dall'insieme di più modelli scommessa. In caso di refertazione sono ammissibili tutte le tipologie di vincita. Ad esempio i modelli scommessa che rientrano sotto questa tipologia di scommessa sono gli Asian Handicap.

Le diverse tipologie di vincita e relativo significato sono argomentate nel capitolo [2.1 Comunicazione dei referti](#).

2. SERVIZIO DI GESTIONE AVVENIMENTI

Il servizio di gestione avvenimenti permette la gestione dell'intero ciclo di vita degli avvenimenti, dalla creazione all'inserimento dei referti ufficiali. Le novità introdotte per questo servizio riguardano principalmente la possibilità di poter variare lo stato dell'esito di una lista dinamica e di indicare al momento della refertazione quale sia il tipo di vincita per ogni esito.

2.1 COMUNICAZIONE DEI REFERTI

La comunicazione dei referti è pressoché identica a quella del precedente sistema. L'unica novità rilevante è quella di indicare per ogni esito la tipologia di vincita. Tale campo risulta necessario in seguito all'introduzione di scommesse aggregate quali Asian Handicap e nel caso in cui il risultato della scommessa non è tra gli esiti contemplati. Rispetto al sistema attuale con queste novità viene introdotta la possibilità di ottenere, in alcune situazioni di risultato, un ritorno in vincita allo scommettitore.

Sono stati introdotti due nuovi messaggi 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale' e 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva'.

Inserimento/Modifica Referto Ufficiale

Questo messaggio viene utilizzato per inserire i referti ufficiali o modificare dei referti precedentemente inseriti per scommesse senza informazione aggiuntiva. Tramite questo messaggio è possibile annullare una o più scommesse senza informazione aggiuntiva.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' di calcio con associate le scommesse 'Esito Finale 1X2' e 'Draw no Bet' in cui gli esiti contemplati sono 1 e 2. Supponiamo che il risultato della partita finisca con un pareggio (segno X) i campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
tipo_op	1
n_sco	2

scommessa	Esito Finale 1X2
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	(2)X
tipo_vincita	1 'Vincita'
scommessa	Draw no Bet
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	0
tipo_vincita	2 'Restituzione in Vincita'

Per la scommessa 'Draw no Bet' mettendo un solo esito con cod_esito a zero significa indicare che tutti gli esiti contemplati dalla scommessa 1 e 2 hanno tipo_vincita= 2.

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Draw no Bet', qualunque esito si sia scommesso con quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita pari all'importo giocato (prezzo del biglietto).

$$\text{Importo}_{\text{Vincita}} = P \quad \text{per } \textit{tipo_vincita} \textit{ 'Restituzione in Vincita'}$$

Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva

Il messaggio 'Inserimento/Modifica Referto Ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva' viene utilizzato per inserire i referti ufficiali o modificare dei referti precedentemente inseriti per scommesse con informazione aggiuntiva. Tramite questo messaggio è possibile annullare una o più scommesse con informazione aggiuntiva. La differenza rispetto al vecchio messaggio oltre al campo 'tipo_vincita' è che ora si annulla la scommessa con informazione aggiuntiva direttamente indicando lo stato AN e non più indicando 0 sull'esito.

Di seguito alcuni esempi per la gestione del campo *tipo_vincita*.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' di calcio con associata una scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0.5)' che in forma abbreviata viene anche indicata 'Asian Handicap composto +0.25'. Questa scommessa, con tipo informazione aggiuntiva 39(Handicap composto), prevede gli unici esiti contemplati 1 e 2. In base al punteggio finale della gara si hanno diversi scenari che determinano diverse modalità di vincita per uno o entrambi gli esiti. Di seguito vengono illustrati come si valorizzano i campi del messaggio in oggetto a seconda dello scenario che si presenta.

Punteggio Finale : 0 - 0	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0,+0,5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	2

pos	1
esito	1
tipo_vincita	3 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita'
pos	1
esito	2
tipo_vincita	4 'Metà Restituzione in vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 1, quota Q e prezzo P, in caso di pareggio ,sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel seguente modo:

$$Importo_{Vincita} = P * Q' \quad \text{dove} \quad Q' = \left(\frac{Q-1}{2} + 1 \right) \text{ nuova Quota}$$

Per **tipo_vincita** 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita'

La formula del calcolo della nuova quota per una scommessa con questa tipologia di vincita 'Metà Vincita e Metà Restituzione in vincita' è applicabile anche nel caso in cui si ha una multipla.

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 2, quota Q e prezzo P, in caso di pareggio sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel seguente modo:

$$Importo_{Vincita} = P * Q' \quad \text{dove} \quad Q' = 0,5 \text{ nuova Quota}$$

Per **tipo_vincita** 'Metà Restituzione in vincita'

La formula del calcolo della nuova quota per una scommessa con questa tipologia di vincita 'Metà Restituzione in vincita' è applicabile anche nel caso in cui si ha una multipla.

Punteggio Finale : 1 - 0	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0, +0,5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	1
tipo_vincita	1 'Vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 1, quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel modo usuale:

$$Importo_{vincita} = P * Q \quad \text{per } tipo_vincita \text{ 'Vincita'}$$

Punteggio Finale : 0 - 1	
palinsesto / avvenimento	Squadra1 – Squadra2
scommessa	Asian Handicap composto (0,+0.5) tipo_info_agg = 39
tipo_op	1
n_info_agg	1
info_agg	0400320000
stato	RU – Risultati Ufficiali
n_esiti	1
pos	1
esito	2
tipo_vincita	1 'Vincita'

Un biglietto giocato sull'avvenimento 'Squadra1 – Squadra2' e scommessa 'Asian Handicap composto (0, +0,5)' con esito 2, quota Q e prezzo P, sarà pagato con un importo di vincita calcolato nel modo usuale:

$$\text{Importo}_{\text{Vincita}} = P * Q \quad \text{per } \textit{tipo_vincita} \textit{ 'Vincita'}$$

2.2 AGGIORNA STATO ESITO LISTE DINAMICHE

Per le scommesse con lista esiti dinamica è necessario comunicare la lista degli esiti prima di poter effettuare le vendite, tutti gli esiti della lista nascono con un stato 'Aperto'. Attualmente non è possibile modificare lo stato dell'esito di una lista dinamica per questo sono stati introdotti due nuovi messaggi, 'Aggiorna stato esito' e 'Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva'.

Il primo messaggio consente di indicare una variazione dello stato di uno o più esiti per una lista dinamica. Il secondo messaggio fornisce la possibilità di indicare una variazione di uno o più esiti di più liste esiti dinamiche associate ad una stessa scommessa.

La dichiarazione di un esito "Non partente/Non partecipante" dà diritto al rimborso al giocatore che ha pronosticato tale esito.

Esempio

Consideriamo un generico avvenimento di moto 'Moto GP - Qatar' con la scommessa 'vincente gruppo' tipo informazione aggiuntiva 5(Codice lista esiti dinamiche). Si creano per questa scommessa 3 liste dinamiche tramite il messaggio 'Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva'.

	Descrizione	Esito
Lista 1	Enea Bastianini	1
	Andrea Dovizioso	2

Lista 2	Brad Binder	1
	Franco Morbidelli	2

Lista 3	Brad Binder	1
	Enea Bastianini	2

Nel caso in cui 'Enea Bastianini' non possa partecipare alla competizione, questo dovrà essere comunicato tramite protocollo indicando l'esito che viene ritirato e relativa lista tramite il messaggio 'Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva'. Di seguito vengono illustrati come si valorizzano i campi del messaggio in oggetto.

palinsesto / avvenimento	'Moto GP - Qatar'
scommessa	'vincente gruppo' con tipo info agg 5'
num_liste_din	2
lista	1
esito	1
stato	14 'Non partecipante/Non partente'
lista	3
esito	2
stato	14 'Non partecipante/Non partente'

Tutti i biglietti giocati su questa scommessa con esito 'Enea Bastianini' avranno quota uguale a 1 e potranno essere pagati/rimborsati tramite il messaggio di pagamento anche prima che la scommessa con esito 'Non partecipante/Non partente' sia refertata.

2.3 ALTRE FUNZIONALITÀ

Rimangono inalterate le funzionalità di invio dei rimborsi orari. È stato aggiunto un nuovo messaggio per la richiesta di scommesse con referto, che tiene conto del nuovo campo 'tipo_vincita' relativo alla tipologia di vincita dell'esito. Per le funzionalità riguardanti la richiesta di informazioni dei dati inviati, sono stati aggiunti due nuovi messaggi relativi alle informazioni delle liste dinamiche in cui è stato aggiunto lo stato dell'esito.

3. SERVIZIO DI VENDITA

3.1 NOVITÀ INTRODOTTE NEL SERVIZIO DI VENDITA

Le principali novità introdotte nel servizio di vendita riguarda la nuova modalità di gioco 'Cashout' e la quota che può essere giocata a due e tre decimali.

Per questione di chiarezza è stata cambiata l'attuale terminologia relativa ai bonus con maggiorazione di vincita utilizzando l'acronimo 'MV', ad esempio l'attributo esteso 'Bonus_perc_var' diventa 'MV_perc_var'.

3.2 MESSAGGI DI VENDITA

Sono stati introdotti due nuovi messaggi uno per le giocate singole/multiple 'Vendita' e uno per le giocate sistemistiche 'Vendita Giocata Sistemistica'. Tutti e due i messaggi presentano il nuovo attributo esteso obbligatorio *Info_Quota*, dove viene specificato se la quota è espressa in centesimi o millesimi.

L'introduzione di questi due nuovi messaggi comporta anche l'introduzione di due nuovi messaggi per la richiesta dei dati inviati in vendita 'Informazione Biglietto' e 'Informazione Biglietto giocata sistemistica'.

3.3 INVIO SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO

Il messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' permette di comunicare quali sono le scommesse che per errore sono state giocate in un biglietto ma non sono congiuntamente realizzabili. Una volta effettuata la comunicazione il biglietto può essere rimborsato tramite il messaggio di 'Pagamento/Rimborso'. Un biglietto a quota fissa singole o multipla può essere rimborsato prima che si realizzi l'ultimo degli eventi pronosticati, un biglietto di tipo sistemistico invece può essere rimborsato solo dopo che si sono realizzati tutti i pronostici.

Di seguito vengono illustrati degli esempi di come devono essere valorizzati i campi del messaggio in oggetto nel caso di biglietti a quota fissa di singole e/o multipla e di biglietti sistemistici.

Supponiamo di avere i seguenti modelli scommessa:

Codice scommessa	Scommessa	Multipla
1	Vincente	false
3	1X2	false
6	Risultato Esatto 26 esiti	false
14831	Primo Marcatore si/no(info_agg=6)	true
14446	Primo marcatore sq. ospite si/no (info agg = 6)	true

e la seguente lista anagrafica per l'avvenimento 'Squadra1-Squadra2 ' identificato dal palinsesto 26000 avvenimento 1:

CODICE LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO: 0		
descrizione	id_ele_anag	squadra/giocatore
Giocatore1 – squadra di casa	1	27641961
Giocatore2 - squadra di casa	2	6789
Giocatore3 – squadra fuori casa	3	1200001
.....		

Esempio biglietto semplice

Biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX1 – Multipla di 4 avvenimenti			
Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Note
26000	1	0-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 0-0
26000	1	0400000003-1(14831)	Viene scommesso che il Giocatore3, descritto nella informazione aggiuntiva 0400000003 segna il primo Goal (esito 1)
26000	2	1(3)	Esito 1 per la scommessa 1X2
26000	3	1 (1)	Esito 1 per la scommessa vincente

Le scommesse giocate sull'avvenimento 1 del palinsesto 26000 sono congiuntamente irrealizzabili in quanto si sta scommettendo che la partita finisce 0-0 e allo stesso tempo che un giocatore segni un goal, quindi i dati che devono essere inviati nel messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' devono avere il seguente formato:

id_biglietto	df07e00XXXXXXXXXXXX1
tipo_op	1
n_gruppi	1
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	6/0
esito	0-0

palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14831/0400000003
esito	1

Il biglietto successivamente tramite il messaggio di pagamento viene rimborsato.

Esempio biglietto sistemistico

Biglietto sistemistico df07e00XXXXXXXXXXXX2 Tipo_sistema = 2 multiple sviluppate = 9 Tipo_sistema = 4 multiple sviluppate = 2				
Palinsesto	Avvenimento	Avvenimento_Base	Scommessa	Note
26000	1	1	0-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 0-0
			1-0(6)	Si gioca come esito della scommessa 1-0
26000	1	2	0400000003-1 (14446)	Viene scommesso che il Giocatore3 della squadra ospite, descritto nella informazione aggiuntiva 0400000003 segna il primo Goal (esito 1)

26000	2	3	1(3)	Esito 1 per la scommessa 1X2
26000	3	4	1 (1)	Esito 1 per la scommessa vincente

Le scommesse giocate sull'avvenimento base 1 sono congiuntamente irrealizzabili con quelle giocate sull'avvenimento base 2 in quanto si sta scommettendo che la partita finisca 0-0 o 1-0 e allo stesso tempo che un giocatore della squadra ospite segni un goal, quindi i dati che devono essere inviati nel messaggio 'Scommesse rimborsabili biglietto' devono avere il seguente formato:

id_biglietto	df07e00XXXXXXXXXXXX2
tipo_op	1
n_gruppi	2
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	6/0
esito	0-0
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14446/0400000003
esito	1
n_scommesse	2
palinsesto/avvenimento	26000/1

scommessa/info_agg	6/0
esito	1-0
palinsesto/avvenimento	26000/1
scommessa/info_agg	14446/0400000003
esito	1

In questo caso abbiamo due gruppi di scommesse che determinano il rimborso di alcune multiple sviluppate dal sistema. Nel caso specifico verranno rimborsate due quadruple e due doppie. Per le restanti multiple bisognerà aspettare che le scommesse siano refertate per determinare se sono perdenti, vincenti o rimborsabili.

3.4 CASHOUT

Con Cashout si intende effettuare un pagamento anticipato anche parziale di un biglietto a quota fissa di scommesse singole e/o multiple, prima che l'ultima delle scommesse pronosticate si realizzi. Ci sono due tipi di cashout quello totale e quello parziale.

Cashout totale

Con questa tipologia di cashout il giocatore può decidere o meno se riscuotere una vincita 'importo di cashout' inferiore alla vincita potenziale prima che si verifichi l'ultima scommessa pronosticata. Se il giocatore accetta, il biglietto viene pagato con il messaggio 'Cashout Totale' e risulterà in uno stato vincente/pagato. L'opzione cashout totale equivale nel giocare lo stesso biglietto con stessa puntata ma quote più basse, determinando quindi un importo di vincita inferiore rispetto a quello effettivo.

Una volta che si è verificato l'ultima scommessa pronosticata e nel caso in cui il biglietto risultasse vincente, il giocatore non potrà più riscuotere la vincita effettiva. La giocata risulta chiusa nel momento in cui si accetta il cashout totale.

Supponiamo di avere il seguente biglietto:

Biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX3 – Multipla di 3 avvenimenti				
Prezzo = 5€ ImportoVincita = 22,50€				
id	Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Esito pronosticato
1	26000	1	1X2	1
2	26000	2	Risultato esatto	0 - 1
3	26000	3	1X2	2

Si sono verificate due delle scommesse pronosticate (id: 1 e 2) con esito uguale a quello pronosticato. L'avvenimento relativo alla terza scommessa (id 3) si sta svolgendo e risulta al momento vincente la squadra di casa, a questo punto il giocatore decide su proposta del concessionario di fare un cashout totale per un importo di cashout di 11,50 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

id	df07e00XXXXXXXXXXXX3
Importo_cashout	1150

Il biglietto viene pagato con un importo pari a 11, 50 euro e viene messo nello stato pagato.

Cashout parziale

Con questa tipologia di cashout il giocatore può decidere o meno se riscuotere una vincita 'importo di cashout' inferiore alla vincita potenziale prima che si verifichi l'ultima scommessa pronosticata. Se il giocatore accetta, il biglietto viene pagato con il messaggio 'Cashout Parziale' e verrà emesso un nuovo biglietto con le stesse caratteristiche del precedente e con la sola differenza di prezzo e importo di vincita. Successivamente, il giocatore sempre su proposta del concessionario, può effettuare un nuovo cashout sul nuovo biglietto generato e così via fino a che non si realizzi l'ultima scommessa pronosticata. La modalità di riscossione tramite cashout presuppone di avere come puntata una parte della puntata iniziale e quote più basse. L'importo di vincita del nuovo biglietto che si genera si calcola in base alla parte residua della puntata e delle quote iniziali.

Supponiamo di avere il seguente biglietto:

Biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX4 – Multipla di 3 avvenimenti					
Prezzo = 5€ ImportoVincita = 28,48€					
id	Palinsesto	Avvenimento	Scommessa	Esito pronosticato	Quota
1	26000	1	1X2	1	1,75
2	26000	2	Risultato esatto	0 - 1	2,10
3	26000	3	1X2	2	1,55

Si è verificata con esito positivo una delle scommesse pronosticate (id 1). Gli avvenimenti delle restanti scommesse si stanno svolgendo, a questo punto il giocatore decide su proposta del concessionario di fare un cashout parziale per un importo di cashout pari a 4,50 euro con una puntata di 2 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

Richiesta

id	df07e00XXXXXXXXXXXX4
prezzo_cashout	200
Importo_cashout	450
prezzo	300
importo	1708

Risposta

esito	1024
id	db07e00XXXXXXXXXXXX1

prog	1
------	---

Il biglietto df07e00XXXXXXXXXXXX4 viene pagato con un importo pari a 4,50 euro e viene messo nello stato pagato, ma rimangono ancora 3 euro della puntata iniziale per poter fare un nuovo cashout sul biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX1 che è stato generato. Il nuovo biglietto avrà un prezzo di 3,00 euro e un importo di vincita pari a 17,08 euro.

Il giocatore decide di fare un nuovo cashout dopo che gli viene offerto un importo di vincita pari a 5,00 euro con una puntata di 1 euro. I campi del messaggio in oggetto si valorizzano nel seguente modo:

Richiesta

id	db07e00XXXXXXXXXXXX1
prezzo_cashout	100
Importo_cashout	500
prezzo	200
importo	11,39

Risposta

esito	1024
id	db07e00XXXXXXXXXXXX2
prog	2

Il biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX1 viene pagato con un importo pari a 5,00 euro e viene messo nello stato pagato, ma rimangono ancora 2 euro della puntata iniziale per poter fare un nuovo cashout sul biglietto db07e00XXXXXXXXXXXX2 che è stato generato. Il nuovo biglietto avrà un prezzo di 2,00 euro e un importo di vincita pari a 11,39 euro.

Il progressivo ha il valore 2 in quanto è il secondo cashout parziale che viene fatto in riferimento al primo biglietto (df07e00XXXXXXXXXXXX4) su cui è stato fatto cashout.

Supponiamo ora che il giocatore decida di non effettuare più cashout parziale e di aspettare la fine delle partite. I pronostici delle due partite hanno esito positivo per le scommesse giocate (id 2 e 3) e il giocatore ha diritto alla riscossione della vincita che sarà ricalcolata con la parte residua della puntata iniziale (2 euro) e le quote iniziali. Tale vincita viene riscossa tramite il messaggio di pagamento.

BOLZEA