



**Protocollo  
per il  
Bingo a distanza  
(PBAD)  
V. 3.0**

## Indice

Premessa.....	3
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati.....	3
2 Caratteristiche dei messaggi .....	4
3 Elenco dei messaggi.....	4
4 Sequenza dei messaggi durante una partita .....	5
5 Regole sui messaggi informativi .....	6
6 Regole sui messaggi contabili .....	6
7 Gestione della sicurezza .....	6
8 Disponibilità del servizio.....	7
Struttura dei messaggi.....	8
9 Struttura dell'header.....	8
10 Struttura del body.....	8
11 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200).....	10
12 Messaggio di acquisto delle cartelle (220).....	12
13 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230).....	13
14 Messaggio comunicazione estratti (240).....	15
15 Messaggio comunicazione vincite (250).....	16
16 Messaggio di accredito vincita (270).....	18
17 Messaggio di rimborso partecipazione (280).....	19
18 Messaggio di fine partita (290) .....	20
19 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300).....	21
20 Messaggio di richiesta informazione partita (310).....	22
21 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320) .....	23
22 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800).....	24
Gestione degli errori .....	26
23 Struttura del body di comunicazione errore.....	26
24 Tipi di errore possibili.....	26
25 Gestione degli errori di time-out.....	26
26 Tabelle di codifica .....	26

## Premessa.

Il presente documento definisce il protocolli di comunicazione fra il server della sala virtuale e il sistema centrale della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per il controllo del gioco del Bingo a distanza (BAD\_SCG).

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server della sala virtuale invia un messaggio e attende la risposta dal server del sistema centrale.

Il contenuto di ciascun messaggio e della relativa risposta è costituito da un insieme di byte (stream), la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento. Il messaggio deve essere inviato con il metodo POST del protocollo http.

## 1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati

I campi che costituiscono il messaggio contengono le seguenti tipologie di dati:

Tipo	Descrizione												
Int	Numeri interi senza segno contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra). Si precisa che i campi numerici che contengono valori monetari devono essere sempre espressi in millesimi di Euro												
Char	<p>Un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.</p> <p>I caratteri ammessi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "0123456789";</li> <li>• "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";</li> <li>• "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";</li> <li>• ".,-_'"</li> </ul> <p>Il carattere " " (spazio) è ammesso nel campo descrizione in caso di errore (par. 25).</p>												
Date	<p>Una struttura di 4 byte per la rappresentazione della data, composta da:</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>anno</td> <td>2</td> <td>Int</td> </tr> <tr> <td>mese</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> <tr> <td>giorno</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	anno	2	Int	mese	1	Int	giorno	1	Int
Campo	L.	Tipo											
anno	2	Int											
mese	1	Int											
giorno	1	Int											
Time	Una struttura di 3 byte per la rappresentazione dell'orario, composta da:												

Campo	L.	Tipo
ora	1	Int
minuti	1	Int
secondi	1	Int

  

DateTime	Una struttura di 7 byte per la rappresentazione della data e ora, composta da:	
Campo	L.	Tipo
giornata	4	Date
orario	3	Time

## 2 Caratteristiche dei messaggi

Ogni messaggio è costituito da due parti:

**Header:** contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato. E' fisso ed uguale per tutti i messaggi.

**Body:** contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio. Ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema informatico integrato di sala.

Per inviare un messaggio, la sala virtuale deve predisporre uno stream di byte contenente l'header e il body opportunamente valorizzati; la risposta conterrà l'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta ovvero con un body di tipo segnalazione di errore, contenente un codice e una descrizione dell'errore.

## 3 Elenco dei messaggi

Sono previsti i seguenti messaggi, suddivisi per tipologia:

- messaggi di gioco
  - Avvio della partita (200)
  - Acquisto delle cartelle (220)
  - Comunicazione montepremi (230)
  - Comunicazione numeri estratti (240)
  - Comunicazione vincite (250)
  - Accredito vincita (270)
  - Rimborso partecipazione (280)
  - Fine partita (290)
- messaggi informativi
  - Richiesta partite non chiuse (300)
  - Richiesta informazioni partita (310)
  - Richiesta informazioni cartelle vendute (320)
- messaggi contabili
  - Rendiconto giornaliero (800)

#### 4 Sequenza dei messaggi durante una partita

Nel corso di una partita, i messaggi di gioco devono essere inviati nello stesso ordine in cui sono elencati; inoltre, nell'ambito della stessa partita, i messaggi 200, 230, 240, 250 e 290 devono essere mandati una sola volta.

Il concessionario invia al sistema centrale il messaggio di apertura della partita/sessione di gioco. Il sistema centrale convalida l'apertura della sessione e restituisce al concessionario l'identificativo che identifica la sessione di gioco registrata (`id_sess_sist_cent`). Qualora il sistema centrale risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire la sessione di gioco.

Il messaggio 220 deve essere inviato per ogni singola operazione di acquisto cartelle di ogni giocatore (il giocatore può effettuare più acquisti nella stessa partita). Il sistema centrale convalida la vendita assegnando un diritto di partecipazione identificato da un codice univoco (`id_ticket`) restituito nella risposta del messaggio. Qualora il sistema centrale risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato ad accettare l'acquisto. Acquisti successivi al primo relativi alla stessa partecipazione dello stesso giocatore nella stessa partita vengono distinti nel messaggio 220 valorizzando il campo `progr_partecipazione` con valori successivi maggiori di uno.

Nel caso in cui, terminata la fase di vendita delle cartelle, non si sia raggiunta la soglia del quorum prevista per l'inizio del gioco, o si verificano altri casi di annullamento ammessi, la partita verrà annullata mediante l'invio del messaggio 230 con campo `cod_stato_montepremi` uguale a 2.

In tutti i casi in cui la partita venga annullata, qualsiasi messaggio di gioco venga inviato dal sistema del concessionario al sistema centrale, che non sia il 280 di rimborso partecipazioni vendute e il 290 di fine partita, avrà come risposta un messaggio di errore.

Prima di poter chiudere una partita, è necessario inviare tutti i messaggi 270 relativi all'accredito delle vincite per quella partita; nel caso in cui la partita sia stata annullata, è necessario inviare il messaggio 280 di comunicazione di rimborso per tutti gli acquisti (identificati dal campo `id_ticket`) fatti dai giocatori. Il messaggio 270 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore, indipendentemente dal numero di premi o cartelle vincenti. Il messaggio 280 deve essere inviato una sola volta per ogni diritto di partecipazione al gioco acquistato.

Una volta avviata in una sala una partita P con il messaggio 200, non è possibile inviare messaggi di gioco relativi ad altre partite in quella sala fino alla chiusura della partita P. Tuttavia, dal momento in cui sono stati ricevuti i vincitori o l'annullamento per la partita P, verranno accettati unicamente i messaggi 200, 220, relativi alla partita successiva a P in quella sala.

Nel caso di sala condivisa da più concessionari (circuito virtuale), le informazioni sono trasmesse con i seguenti criteri:

- Qualsiasi concessionario aderente al circuito può farsi proponente della apertura di una partita/sessione di gioco. Il concessionario che propone la partita invia il messaggio 200 di apertura, comunicando, in caso di esito positivo del messaggio, agli altri concessionari partecipanti alla partita, l'identificativo assegnato alla sessione dal

sistema centrale ((id\_sess\_sist\_centra)).

- Ogni concessionario aderente al circuito, dopo l'apertura della partita, invia al sistema centrale i messaggi di acquisto cartelle (220), con riferimento alla partita/sessione di gioco aperta dal proponente, per i propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la comunicazione montepremi definitivo (230), la comunicazione numeri estratti (240) e la comunicazione vincite (250), o in caso di annullo invia il solo montepremi definitivo (230).
- Ogni concessionario aderente al circuito deve trasmettere i dati relativi agli accrediti delle vincite (270) o dei rimborsi (280) relativamente ai propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la fine della partita (290).

## 5 Regole sui messaggi informativi

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

Con il messaggio 300 è possibile richiedere la lista delle eventuali partite non ancora regolarmente chiuse della sala.

Con il messaggio 310 è possibile richiedere lo stato di una specifica partita.

Con il messaggio 320 è possibile richiedere le cartelle che sono acquistate da un giocatore per una partita in corso di svolgimento o per una già chiusa.

## 6 Regole sui messaggi contabili

I messaggi di contabili possono essere inviati in qualsiasi momento, con riferimento alle date di competenza già calcolate e rese disponibili dal sistema centrale.

## 7 Gestione della sicurezza

Al fine di garantire l'autenticità e l'integrità della comunicazione, i messaggi (sia di richiesta che di risposta) dovranno essere corredati di firma elettronica.

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data ed i campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists assenti. Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

L'omissione del campo ExtendedCertificatesAndCertificates, per quanto inusuale, è prevista dallo standard, ed è giustificata in questo caso dall'overhead che implicherebbe, data la ridotta lunghezza dei messaggi. Nei messaggi non sarà quindi inserito il certificato utilizzato per la firma, ma solo un riferimento, che presuppone che il ricevente sia in già in possesso di una copia del certificato.

La verifica dell'integrità e dell'autenticità del messaggio sarà quindi effettuata verificando la firma apposta dal mittente e controllando che il certificato non sia scaduto.

Le specifiche per la produzione e la distribuzione dei certificati utilizzati sono al di fuori dello scopo del presente documento.

## 8 Disponibilità del servizio

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli definisce gli orari giornalieri di disponibilità del servizio, dandone pubblicità ai soggetti interessati attraverso le consuete modalità di comunicazione.

BOLZEA

## Struttura dei messaggi

### 9 Struttura dell'header

La struttura dell'header è uguale per tutti i tipi di messaggi, sia per la richiesta verso il sistema centrale che per la risposta dal sistema centrale.

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	vers_prot	1	Int	Identifica la versione del protocollo (il suo valore è 3 per questa versione)
2	cod_fsc	4	Int	Codice identificativo del fornitore dei servizi di connettività
3	cod_conc	4	Int	Codice identificativo del concessionario
4	cod_sala	4	Int	Codice identificativo della sala virtuale che effettua la partita.
5	tipo_messaggio	4	Char	Uno dei tipi messaggio elencati al punto "Elenco dei messaggi"
6	Id_transazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario
7	lunghezza_body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

La lunghezza totale è di 37 byte

Per tutti i messaggi inviati dallo stesso concessionario trasmittente per la stessa sala virtuale, i campi "cod\_conc" e "cod\_sala" devono essere sempre gli stessi.

Per il messaggio di rendiconto giornaliero (800) il campo "cod\_sala" deve essere uguale a 0 (zero) se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario in tutte le sale, altrimenti deve essere valorizzato con un codice sala della quale si vuole il rendiconto.

La sala (campo "cod\_sala") deve sempre essere una di quelle in cui il concessionario è abilitato a giocare.

Il campo id\_transazione contiene un codice che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema centrale più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema centrale allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi richiesta/risposta in presenza di eventuali problemi di linea. E' obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco per il concessionario trasmittente. Qualora il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

### 10 Struttura del body

In questo capitolo sono definite le strutture dei body di richiesta per ogni tipo di messaggio. Nel caso in cui la richiesta della sala virtuale sia corretta e non si siano verificati errori durante l'elaborazione da parte del sistema centrale, il body di risposta è quello descritto di seguito, altrimenti la risposta del sistema centrale conterrà un body di tipo segnalazione di



errore.

Per tutti i body di risposta, se non si segnala nessun errore, il campo cod\_esito è uguale a 0 (zero).

BOZZA

**11 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200)****Header.tipo\_messaggio 200****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario o concessionario proponente di un circuito di comunicare l'avvio di una partita.

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)	
2	dtou_iniz_vendita_utc	7	DateTime	Data e ora UTC di inizio vendita cartelle	
3	dtou_fine_vendita_utc	7	DateTime	Data e ora UTC di fine vendita cartelle. Determina la data della competenza della partita.	
4	imp_prezzo_giocata	4	Int	Prezzo di acquisto dell'unità minima di gioco (cartella/e) (in millesimi di Euro)	
5	perc_mont_bingo	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio del bingo	
6	num_premi_facolt	2	Int	Numero di premi facoltativi in palio, oltre il bingo, il cui importo è pagato a valere sul montepremi della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_facoltativo" seguenti	
7	Premio_facoltativo			Si ripete "num_premi_facolt" volte	
	7.1	Id_premio	1	Int	Identificativo progressivo del premio facoltativo (da 2 a n)
	7.2	perc_mont_premio_facolt	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio facoltativo
8	num_fondi_ps	2	Int	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguenti	
9	Fondo_premi_speciali			Si ripete "num_fondi_ps" volte	
	9.1	Id_fondo_ps	1	Int	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)

	9.2	imp_fondo_ps_ini	4	Int	Importo del fondo premi speciali ad inizio della partita (in millesimi di Euro)
	9.3	perc_mont_fondo_ps	2	Int	Percentuale del venduto della partita assegnata in incremento al fondo premi speciali
10	num_attributi		2	Int	Valorizzato con il numero degli attributi comunicati. Specifica quanti sono gli elementi "attributi" seguenti
11	attributi				Si ripete "num_attributi" volte
	11.1	cod_attributo	3	Char	Vedi tabella attributi sessione
	11.2	valore_attributo	16	Char	Valore dell'attributo

Lunghezza totale: 27 byte + (5\* n\_fasce\_prezzo) + (3\* num\_premi\_facolt) + (7\*num\_fondi\_ps) + (19 \* num\_attributi)

Nel body di richiesta, il campo id\_partita, assegnato progressivamente dal concessionario che apre la partita, la identifica in modo univoco sia per il concessionario che la avvia che per gli altri concessionari che condivideranno la stessa partita nel circuito.

Il campo "num\_fondi\_ps" valorizzato a 0 (zero), indica l'apertura di una partita senza fondi premi speciali. Nel caso di presenza di fondi per premi speciali, il loro importo iniziale e la percentuale di incremento devono essere comunicati utilizzando il campo id\_fondo\_ps come identificativo progressivo del fondo premi speciali a partire dal valore 1.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della partita, a seconda della tipologia, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce la lista degli attributi da indicare.

Cod_attributo	Valore_attributo	Note
ELE	Numerico, max 100 o come definito dal regolamento	Numero massimo di elementi da estrarre progressivamente (Attributo obbligatorio).
CAR	Numerico	Numero massimo di cartelle potenzialmente in vendita. Vale -1 se il numero massimo di cartelle in vendita non è predeterminato, ma le cartelle vengono create al momento della vendita con elementi generati casualmente (Attributo obbligatorio).
ECR	Numerico	Numero di elementi contenuti nella cartella (Attributo obbligatorio).
PSF	Numerico	Numero di premi speciali in palio nella partita, il cui importo è pagato a valere sui fondi premi speciali (Attributo obbligatorio).

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	dt_competenza	4	Date	Data competenza della partita per la rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 18

**12 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)****Header.tipo\_messaggio 220****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta da parte del giocatore di partecipare ad una partita/sessione di gioco autorizzata dal sistema centrale, e comunicare le cartelle che il giocatore ha richiesto di acquistare, per ottenere la convalida del diritto di partecipazione.

La risposta conterrà un codice identificativo del diritto di partecipazione convalidato.

Questo messaggio può essere inviato più volte, per le richieste successive dello stesso giocatore nella stessa partita, in riferimento allo stesso diritto di partecipazione (id\_ticket) assegnato, e distinguendo le richieste successive incrementando il campo progr\_partecipazione.

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	progr_partecipazione	2	Int	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1. Da incrementare per eventuali acquisti successivi al primo nella stessa partita/sessione di gioco.
3	cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
5	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)

6	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
7	lung_id_user	1	Int	Lunghezza del campo id_user seguente (massimo 100 caratteri)
8	Id_user		Char	Pseudonimo del giocatore
9	lung_indirizzo_ip	1	int	Lunghezza del campo indirizzo_ip seguente (massimo 47 caratteri)
10	Indirizzo_ip			Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore, comprensivo dei punti o due punti (es 127.0.0.1 oppure 2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:0000)
11	imp_giocata	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
12	imp_giocata_bon	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
13	n_cartelle	2	Int	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
14	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	14.1 id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale: 46 + lung\_cod\_conto\_gioco + lung\_id\_user + lung\_indirizzo\_ip + (n\_cartelle \* 4) byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5	progr_partecipazione	2	Int	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1

Lunghezza totale: 40 byte

### 13 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)

Header.tipo\_messaggio      230

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario o concessionario proponente di un circuito di

inviare l'importo del montepremi definitivo, eventualmente diviso per fasce di prezzo di vendita delle cartelle, una volta conclusa la fase di vendita.

### Body di richiesta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita		4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	cod_stato_montepremi		1	Int	1=montepremi definitivo; 2=partita annullata per mancata vendita o mancato quorum o altre casistiche ammesse dal regolamento; 3= annullamento previsto dal progetto di gioco
4	n_cartelle		4	Int	Numero totale delle cartelle vendute nella partita
5	n_giocatori		4	Int	Numero totale dei giocatori che hanno acquistato cartelle
6	imp_venduto		4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle (in millesimi di euro)
7	imp_montepremi		4	Int	Totale del montepremi di partita (in millesimi di euro)
8	Imp_premio_bingo		4	Int	Importo del premio bingo (in millesimi di euro)
9	Num_premi_facolt		2	Int	Numero di premi facoltativi in palio, oltre il bingo, il cui importo è pagato a valere sul montepremi della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_facoltativo" seguenti
10	Premio_facoltativo				Si ripete "num_premi_facolt" volte
	10.1	Id_premio	1	Int	Identificativo progressivo del premio facoltativo (da 2 a n)
	10.2	Imp_premio_facolt	4	Int	Importo del premio facoltativo (in millesimi di euro)
11	Num_premi_ps		2	Int	Numero di premi speciali in palio il cui importo è pagato come quota parte dei fondi premi speciali della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_speciale" seguenti
12	Premio_speciale				Si ripete "num_premi_ps" volte
	12.1	Id_premio_ps	1	Int	Identificativo progressivo del premio speciale
	12.2	Id_fondo_ps	1	Int	Identificativo progressivo del fondo da

					cui il premio speciale è prelevato
	12.3	Imp_premio_ps	4	Int	Importo del premio speciale in palio (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 34 byte + (n\_categoria\_premi \* 5) byte .

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 bytes.

#### 14 Messaggio comunicazione estratti (240)

Header.tipo\_messaggio 240

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la sequenza dei numeri estratti.

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	ctr_estratti	1	Int	Totale numeri estratti. Specifica quanti numeri sono stati estratti ed inviati nell'elemento "Estratti"
	Estratti			Si ripete 'ctr_estratti' volte
	3.1 - numero_estratto	1	Int	Numero estratto

Lunghezza totale: 21 + (1\*ctr\_estratti) byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta

2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 bytes

## 15 Messaggio comunicazione vincite (250)

Header.tipo\_messaggio 250

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare i premi vinti dalle cartelle vincenti.

I premi sono distinti tra quelli derivanti dal montepremi della partita (da 1 ad n), e quelli derivanti dai fondi premi speciali (da 0 ad m).

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	n_categoria_vin_mont	1	Int	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Categoria vincita_mont" seguenti
4	Categoria vincita_mont			Si ripete 'n_categoria_vin_mont' volte
	4.1	1	Int	Codice identificativo progressivo della categoria dei premi vinti derivante dal montepremi (da 1= bingo a n)
	4.2	1	Int	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
	4.3	4	Int	Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro)
	4.4	4	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto premi derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle vincente_mon" seguenti
	4.5			Si ripete 'n_cartelle_vin_mon' volte
	4.5.1	4	Int	Identificatore della cartella



	4.5.2	cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella “Codici rete”)
	4.5.3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
	4.5.4	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	4.5.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
5	n_categoria_vin_ps		1	Int	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita derivanti dai fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi “Categoria vincita_ps” seguenti
6	Categoria vincita_ps				Si ripete ‘n_categoria_vin_ps’ volte
	6.1	id_fondo_ps	1	Int	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n) da cui deriva la vincita speciale
	6.2	prog_estr_vin_ps	1	Int	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
	6.3	imp_pag_vin_ps	4	Int	Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro)
	6.4	n_cartelle_vin_ps	4	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto premi derivanti dal fondo premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi “Cartelle vincente_ps” seguenti
	6.5	Cartelle vincente_ps			Si ripete ‘n_cartelle_vin_ps’ volte
	6.5.1	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
	6.5.2	cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella “Codici rete”)
	6.5.3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
	6.5.4	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	6.5.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco

Lunghezza totale: 23 + (10 \* n\_categoria\_vin\_mont + (11 \* n\_cartelle\_vin\_mon +

lung\_cod\_conto\_gioco ) ) + (10 \* n\_categoria\_vin\_ps + (11 \* n\_cartelle\_vin\_ps + lung\_cod\_conto\_gioco ) ) byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 bytes.

### 16 Messaggio di accredito vincita (270)

Header.tipo\_messaggio 270

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'accredito di una vincita di una partita sul conto di gioco.

Il pagamento delle eventuali vincite di una partita è prerequisito per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 290)

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
6	dtou_pag_vinc_utc	7	DateTime	Data UTC di pagamento della vincita
7	imp_vincita_tot	4	Int	Importo totale della vincita da accreditare (in millesimi di Euro)
8	imp_vincita_bon	4	Int	Importo parte della vincita derivante da bonus (in millesimi di Euro)

9	id_ticket	4	Int	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
---	-----------	---	-----	--

Lunghezza totale: 46 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

**17 Messaggio di rimborso partecipazione (280)**

**Header.tipo\_messaggio 280**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'accredito di un rimborso della partecipazione nel caso la partita sia stata annullata. Il rimborso delle eventuali partecipazioni di una partita annullata è prerequisito per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 290)

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
6	dtou_accr_rimb_utc	7	DateTime	Data UTC di accredito del rimborso
7	imp_rimborso_tot	4	Int	Importo totale del rimborso da accreditare (in millesimi di Euro)

8	imp_rimborso_bon	4	Int	Importo parte del rimborso derivante da bonus (in millesimi di Euro)
9	id_ticket	4	Int	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.

Lunghezza totale: 46 + lung\_cod\_conto\_gioco byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

### 18 Messaggio di fine partita (290)

Header.tipo\_messaggio 290

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la fine di una partita, la consistenza dei fondi premi speciali alla fine della partita, dopo i pagamenti di tutti i premi (o gli accrediti di tutti i rimborsi in caso di annullamento partita).

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)	
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.	
3	n_fondi_ps_fin	1	Int	Numero fondi per premi speciali al termine della partita (da 0 a n). Specifica quanti sono gli elementi "fondo_ps_fin" seguenti	
4	fondo_ps_fin			Si ripete "n_fondi_ps_fin" volte	
	4.1	id_fondo_ps	1	Int	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	4.2	imp_fondo_ps_fin	4	Int	Importo del fondo premi speciali alla fine

					della partita (in millesimi di Euro)
--	--	--	--	--	--------------------------------------

Lunghezza totale:  $21 + (n\_fondi\_ps\_fin * 5)$  byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

**19 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300)**

**Header.tipo\_messaggio 300**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente a un concessionario di ottenere, di una propria sala o circuito, l'elenco delle partite non regolarmente chiuse.

**Body di richiesta:**

Il body della richiesta non contiene alcun campo

Lunghezza totale: 0 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta	
2	n_part_no_chiuse	1	Int	Numero di partite non chiuse correttamente. ). Specifica quanti sono gli elementi "Partite" seguenti	
3	Partite			Si ripete 'n_part_no_chiuse' volte	
	3.1	Id_partita	4	Int	Identificativo della partita non chiusa
	3.2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

	<b>3.3</b>	cod_conc_prop	4	Int	Codice identificativo del concessionario proponente la partita
	<b>3.4</b>	cod_stato_partita	1	Int	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 3 + (n\_part\_no\_chiuse \* 25) bytes.

## 20 Messaggio di richiesta informazione partita (310)

**Header.tipo\_messaggio 310**

### Descrizione:

Questo messaggio consente a un concessionario di ottenere informazioni relative a una partita di una propria sala o circuito

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	cod_stato_partita	1	Int	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 23 bytes

**21 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320)****Header.tipo\_messaggio 320****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere, di una partita giocata o in fase di svolgimento, l'elenco delle cartelle acquistate da un giocatore.

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
2	lung_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
3	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
4	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
5	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 10 + lung\_cod\_conto\_gioco byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5	num_acquisti	1	Int	Definisce il numero di acquisti effettuati. Specifica quanti sono gli elementi "Acquisti" seguenti
6	<b>Acquisti</b>			<b>Si ripete 'num_acquisti' volte</b>
	6.1   progr_partecipazione	2	Int	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1
	6.2   cod_conc_trasmittente	4	Int	Codice identificativo del concessionario che ha trasmesso il messaggio di acquisto cartelle.
	6.3   dtou_registrazione_acquisto	7	Date	Data e ora in formato UTC di

				Time	registrazione a sistema centrale dell'acquisto
6.4	imp_giocata	4	Int		Importo di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
6.5	imp_giocata_bon	4	Int		Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
6.6	n_cartelle	2	Int		Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
6.7	cartelle				<b>Si ripete 'n_cartelle' volte</b>
	6.7.1	id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale:  $39 + (\text{num\_acquisti} * (23 + (\text{n\_cartelle} * 4)))$  byte

## 22 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800)

Header.tipo\_messaggio      800

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere i dati di rendicontazione contabile di tutte le partite a cui ha partecipato per la data di competenza richiesta. Le partite sono contabilizzate per data competenza, cioè la data in cui è terminata la vendita delle cartelle relative.

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza_rendiconto	4	Date	Data di rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta
2	n_partite	2	Int	Numero partite giocate
3	imp_venduto_netto	4	Int	Il ricavato dalla vendita delle cartelle (al netto degli annulli)
4	imp_montepremi	4	Int	Importo destinato ai montepremi
5	imp_erario_aams	4	Int	Importo destinato all'erario/Agenzia delle Dogane e dei Monopoli



Lunghezza totale: 16 byte

BOZZA

## Gestione degli errori

### 23 Struttura del body di comunicazione errore

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Un codice di errore (diverso da 0 - vedi tabella errori)
2	des_errore	250	Char	Descrizione dell'errore verificatosi

Lunghezza totale: 252 byte

### 24 Tipi di errore possibili

Ogni tipo di messaggio può generare in risposta un insieme di errori, generalmente diverso dagli errori che possono essere generati dagli altri messaggi

In tabella Errori sono elencati i possibili codici di errore e la descrizione (che saranno inviati nel messaggio di risposta al sistema del concessionario) e il codice tipo messaggio che può generare l'errore.

### 25 Gestione degli errori di time-out

Se avviene un errore nella comunicazione (per un problema nella comunicazione o altro motivo), il sistema del concessionario è autorizzato, con una frequenza non inferiore agli intervalli della tabella:

4 secondi	Prime tre ripetizioni
10 secondi	Quarta e quinta ripetizione
30 secondi	Dalla sesta in poi

a ripetere la richiesta, inviando nuovamente lo stesso messaggio **mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione "id\_transazione"**, fino ad ottenere una risposta con un cod\_esito definito (di ok o di errore applicativo).

Nel caso di ricezione di una risposta con cod\_esito  $\geq 9000$  ci si deve comportare come nel caso di time-out, reinviando la richiesta rispettando gli intervalli suddetti, ma occorre **modificare negli invii successivi l'id\_transazione**.

### 26 Tabelle di codifica

I codici presenti nelle seguenti tabelle sono a titolo esemplificativo e non esaustivo

#### Tabella tipi di premi

0	Nessuna vincita
---	-----------------

1	Bingo
Da 2 a n	Atro premio facoltativo a valere sul montepremi

### Tabella tipi rete

0	Nessuna rete
2	GIOCHI PUBBLICI SPORT
3	GIOCHI PUBBLICI IPPICA
7	RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE
8	RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE
12	SUPERENALOTTO
13	BINGO

### Tabella stato partita

0	Partita creata
1	Vendita avviata
3	Vendita chiusa
4	Determinato montepremi definitivo
6	Estratti inviati
7	Vincitori inviati
8	Rimborsi inviati
10	Partita conclusa
12	Partita annullata per mancata vendita o quorum ma non ancora chiusa
13	Partita annullata per altri motivi da progetto ma non ancora chiusa
14	Partita annullata e rimborsata (non ancora chiusa)
15	Partita annullata rimborsata e chiusa

### Tabella errori

COD_ERRORE	DES_ERRORE	MSG_USANTE
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	Il codice transazione si riferisce a differente richiesta già effettuata	Tutti
1010	Firma non verificata	Tutti
1099	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1100	Versione protocollo mancante o errato	Tutti
1101	Cod_fsc (fornitore servizi connettività) mancante o errato	Tutti
1102	Cod_conc codice concessionario mancante o errato	Tutti
1103	Cod_sala mancante o errato	Tutti
1105	Tipo_messaggio mancante o errato	Tutti
1106	Id_transazione mancante o errato	Tutti
1107	Lunghezza_body mancante o errata	Tutti
1108	Codice sala non accettabile per tipo messaggio	Tutti

1109	Concessionario o FSC inesistente o non abilitato per la sala	Tutti
1110	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non autorizzata	Tutti
1111	Concessionario non abilitato ad inviare il messaggio	Tutti
1112	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	Tutti
1150	Campo cod_attributo mancante o errato	200
1151	Campo cod_attributo CAR mancante o errato	200
1152	Campo cod_attributo ECR mancante o errato	200
1153	Campo cod_attributo ELE mancante o errato	200
1154	Campo cod_attributo PFM mancante o errato	200
1155	Campo cod_attributo PSF mancante o errato	200
1156	Campo id_fondo_ps mancante o errato	200
1157	Campo id_premio mancante o errato	200, 250
1158	Campo id_user mancante o errato	220
1159	Campo indirizzo_ip mancante o errato	220
1160	Campo valore_attributo mancante o errato	200
1161	Campo valore_attributo ELE mancante o errato	200
1162	Campo valore_attributo PFM mancante o errato	200
1163	Campo valore_attributo CAR mancante o errato	200
1164	Campo valore_attributo ECR mancante o errato	200
1165	Campo valore_attributo PSF mancante o errato	200
1166	Campo cod_conc_titolare mancante o errato	220, 250, 270, 280
1167	Campo cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280
1168	Campo cod_rete mancante o errato	220, 250, 270, 280
1169	Campo cod_stato_montepremi mancante o errato	230
1170	Campo ctr_estratti mancante o errato	240
1171	Campo dt_competenza_rendiconto mancante o errato	800
1172	Campo dtou_accr_rimb_utc mancante o errato	280
1173	Campo dtou_fine_vendita_utc mancante o errato	200
1174	Campo dtou_iniz_vendita_utc mancante o errato	200
1175	Campo dtou_pag_vinc_utc mancante o errato	270
1176	Campo id_cartella mancante o errato	220, 250
1178	Campo id_fondo_ps mancante o errato	250, 290
1179	Campo id_partita mancante o errato	200, 220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1180	Campo id_sess_sist_centra mancante o errato	220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1181	Campo id_ticket mancante o errato	270, 280
1182	Campo imp_fondo_ps_fin mancante o errato	290
1183	Campo imp_fondo_ps_ini mancante o errato	200
1184	Campo imp_giocata mancante o errato	220
1185	Campo imp_giocata_bon mancante o errato	220
1186	Campo imp_montepremi mancante o errato	230
1187	Campo imp_pag_vin_mon mancante o errato	250
1188	Campo imp_pag_vin_ps mancante o errato	250
1189	Campo imp_prezzo_giocata mancante o errato	200
1190	Campo imp_rimborso_bon mancante o errato	280
1191	Campo imp_rimborso_tot mancante o errato	280
1192	Campo imp_venduto mancante o errato	230
1193	Campo imp_vincita_bon mancante o errato	270
1194	Campo imp_vincita_tot mancante o errato	270

1195	Campo lung_cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280
1196	Campo lung_id_user mancante o errato	220
1197	Campo lung_indirizzo_ip mancante o errato	220
1198	Campo n_cartelle mancante o errato	220, 230
1199	Campo n_cartelle_vin_mon mancante o errato	250
1200	Campo n_cartelle_vin_ps mancante o errato	250
1201	Campo n_categoria_vin_mont mancante o errato	250
1202	Campo n_categoria_vin_ps mancante o errato	250
1203	Campo n_fasce_montepremi mancante o errato	230
1204	Campo n_fasce_prezzo mancante o errato	200
1205	Campo n_fondi_ps_fin mancante o errato	290
1206	Campo n_giocatori mancante o errato	230
1207	Campo num_attributi mancante o errato	200
1208	Campo num_fondi_ps mancante o errato	200
1209	Campo num_premi_facolt mancante o errato	200
1210	Campo numero_estratto mancante o errato	240
1211	Campo perc_mont_bingo mancante o errato	200
1212	Campo perc_mont_fondo_ps mancante o errato	200
1213	Campo perc_mont_premio_facolt mancante o errato	200
1214	Campo prog_estr_vin_mon mancante o errato	250
1215	Campo prog_estr_vin_ps mancante o errato	250
1216	Campo progr_partecipazione mancante o errato	220
2007	Partita precedente con montepremi non definitivo	200
2008	Partita già aperta da altra transazione	200
2009	Inizio vendita precedente a fine vendita della precedente partita	200
2011	Partita precedente non esistente	200
2012	Parametri montepremi sala difformi o non definiti	200
2013	Valori premi speciali difformi o non definiti	200
2014	Identificativo premio non indicato in ordine crescente	200
2103	Partita non esistente	220,230,240,250,270,280,300
2106	Conto di gioco inesistente o non abilitato	150,160,210
2202	Cartella già acquistata dal giocatore	220
2204	Importo bonus mancante o errato	220
2205	Durata vendita errata	200
2301	Partita annullata	270
2401	Montepremi definitivo non ancora inviato	240,250,270,280,300
2402	Partita chiusa	220,230,240,250,270,280,290
2403	Partita annullata	240
2501	Comunicazione vincite non ancora inviato	270, 280, 290
2502	Pagamenti premi non pervenuti	290
2503	Partita precedente non chiusa	230, 240,250, 290
4208	Somma percentuali mancante o errata	200
>=9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti