



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

Modifiche rispetto alla bozza precedente

Aggiunta del messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225).

Aggiunta del messaggio di richiesta informazioni giocatori partecipanti (330) .

Aggiunta del messaggio di comunicazione del software installato (830).

Aggiunti campi `imp_bingo_garantito` e `imp_premio_facolt_garantito` nel messaggio 200 di avvio partita.

Spostamento dei campi degli importi dei fondi iniziali dal messaggio 200 al messaggio 230.

Descrizione nel messaggio 230 delle modalità di trasmissione di una partita annullata.

Rettifica del tipo campo `id_ticket` a "16 char" nei messaggi 270 di accredito vincita e 280 di rimborso partecipazione.

Rettifica dei nomi dei campi `cod_rete` e `cod_conc_titolare` nel messaggio 320 di informazione cartelle vendute.

Rettifica della tabella "stato partita".

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

Indice

| | |
|---|----|
| Premessa | 4 |
| 1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati..... | 4 |
| 2 Caratteristiche dei messaggi | 5 |
| 3 Elenco dei messaggi..... | 5 |
| 4 Sequenza dei messaggi durante una partita | 6 |
| 5 Regole sui messaggi informativi | 7 |
| 6 Regole sui messaggi contabili | 7 |
| 7 Regole sui messaggi di controllo..... | 7 |
| 8 Gestione della sicurezza | 8 |
| 9 Disponibilità del servizio..... | 8 |
| Struttura dei messaggi..... | 9 |
| 10 Struttura dell'header..... | 9 |
| 11 Struttura del body..... | 9 |
| 12 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200)..... | 10 |
| 13 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)..... | 12 |
| 14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225) | 14 |
| 15 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)..... | 15 |
| 16 Messaggio di comunicazione estratti (240)..... | 17 |
| 17 Messaggio di comunicazione vincite (250) | 18 |
| 18 Messaggio di accredito vincita (270)..... | 20 |
| 19 Messaggio di rimborso partecipazione (280) | 21 |
| 20 Messaggio di fine partita (290) | 22 |
| 21 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300)..... | 23 |
| 22 Messaggio di richiesta informazione partita (310)..... | 24 |
| 23 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320) | 25 |
| 24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330) | 26 |
| 25 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800)..... | 28 |
| 26 Messaggio di comunicazione del software installato (830)..... | 28 |
| Gestione degli errori | 29 |
| 27 Struttura del body di comunicazione errore..... | 29 |
| 28 Tipi di errore possibili..... | 29 |
| 29 Gestione degli errori di time-out..... | 30 |
| 30 Tabelle di codifica | 30 |

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"> • "0123456789"; • "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"; • "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz"; • ".,-_'" <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: | | | | | | | | | | | | |

| Tipo | Descrizione | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|-------|----|------|----------|---|------|--------|---|------|---------|---|-----|--|--|
| | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ora</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> <tr> <td>minuti</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> <tr> <td>secondi</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> </tbody> </table> | Campo | L. | Tipo | ora | 1 | Int | minuti | 1 | Int | secondi | 1 | Int | | |
| 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: | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>giornata</td> <td>4</td> <td>Date</td> </tr> <tr> <td>orario</td> <td>3</td> <td>Time</td> </tr> </tbody> </table> | Campo | L. | Tipo | giornata | 4 | Date | orario | 3 | Time | | | | | |
| 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)
 - Annulla acquisto delle cartelle (225)
 - 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)
 - Richiesta informazioni giocatori partecipanti (330)
- messaggi contabili

- Rendiconto giornaliero (800)
- messaggi di controllo
 - Comunicazione del software installato (830)

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_centra`). 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.

Il messaggio 225 può essere inviato per annullare uno specifico acquisto o tutti gli acquisti effettuati da un giocatore in una partita. Non è consentito annullare un acquisto successivamente alla comunicazione del montepremi.

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.
- Ogni concessionario aderente al circuito, dopo un acquisto cartelle, può inviare al sistema centrale i messaggi di annullo acquisto cartelle (225) 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.

Con il messaggio 330 è possibile richiedere la lista dei giocatori che partecipano ad 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 Regole sui messaggi di controllo

Il concessionario, rispettando le scadenze definite da AAMS, è tenuto ad inviare, tramite il messaggio 830, le informazioni relative al software certificato utilizzato dal sistema di piattaforma e di sala.

Il concessionario invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di comunicazione degli estremi dei moduli software attivi sul sistema, indicando per ognuno l'hash code ottenuto tramite

algoritmo SHA1. A fronte di tale messaggio il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario il messaggio di risposta.

Qualora la risposta sia di errore, il concessionario predisporrà nuovamente il messaggio per un nuovo invio.

8 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.

9 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.

Struttura dei messaggi

10 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.

11 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).

12 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 assegnato al premio del bingo (Es. per 50% indicare 5000) |
| 6 | Imp_bingo_garantito | 4 | Int | Importo del premio del bingo garantito per la partita, indipendentemente dalla raccolta (in millesimo di euro). Vale zero se non è garantito alcun importo. |
| 7 | num_premi_facolt | 1 | 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 |
| 8 | Premio_facoltativo | | | Si ripete "num_premi_facolt" volte |

| | Campo | | L. | Tipo | Descrizione |
|----|----------------------|-----------------------------|----|------|---|
| | 8.1 | Id_premio | 1 | Int | Identificativo progressivo del premio facoltativo (da 2 a n) |
| | 8.2 | perc_mont_premio_facolt | 2 | Int | Percentuale del venduto assegnata al premio facoltativo (Es. per 1% indicare 100) |
| | 8.3 | Imp_premio_facolt_garantito | 4 | Int | Importo del premio facoltativo garantito per la partita, indipendentemente dalla raccolta (in millesimo di euro). Vale zero se non è garantito alcun importo. |
| 9 | num_fondi_ps | | 2 | Int | Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguenti |
| 10 | Fondo_premi_speciali | | | | Si ripete "num_fondi_ps" volte |
| | 10.1 | Id_fondo_ps | 1 | Int | Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n) |
| | 10.2 | perc_mont_fondo_ps | 2 | Int | Percentuale del venduto della partita assegnata in incremento al fondo premi speciali (Es. per 1% indicare 100) |
| 11 | num_attributi | | 1 | Int | Valorizzato con il numero degli attributi comunicati. Specifica quanti sono gli elementi "attributi" seguenti |
| 12 | attributi | | | | Si ripete "num_attributi" volte |
| | 12.1 | cod_attributo | 3 | Char | Vedi tabella attributi sessione |
| | 12.2 | valore_attributo | 16 | Char | Valore dell'attributo |

Lunghezza totale: 31 byte + (7* num_premi_facolt) + (3*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, la percentuale di incremento deve essere comunicata 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 totale di elementi alfanumerici o simbolici estraibili (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: 22

13 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 | | Char | Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore, comprensivo dei punti o due punti (es 127.0.0.1 oppure 2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:0001) |
| 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: 45 + 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

14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225)

Header.tipo_messaggio 225

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta di annullo di un acquisto precedentemente inviato al sistema centrale.

Questo messaggio può essere inviato per tutte le richieste di partecipazione di un giocatore o per l'ultimo acquisto effettuato, individuato da uno specifico progressivo di partecipazione. Non è consentito annullare acquisti di partecipazione successivamente all'invio del messaggio di comunicazione montepremi 230.

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. Vale 0 per tutte le partecipazioni del giocatore, o è pari al progressivo partecipazione da cancellare. |
| 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 |

Lunghezza totale: 29 + 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 | n annull_partecipazioni | 2 | Int | Numero delle partecipazioni annullate. |

Lunghezza totale: 24 byte

15 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 e dei premi speciali in palio, una volta conclusa la fase di vendita.

In caso di annullo della partita gli importi del montepremi, del bingo, dei premi facoltativi e degli incrementi dei fondi devono essere valorizzati a zero, e non devono essere trasmessi premi speciali.

I campi n_cartelle, n_giocatori ed imp_venduto devono essere valorizzati anche in caso di annullo della 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 | cod_stato_montepremi | 1 | Int | 1=montepremi definitivo; 2=partita annullata per mancata vendita o mancato quorum o altre casistiche ammesse dal regolamento; |
| 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). Indica la somma degli importi effettivamente destinati in premi (eventualmente garantiti |

| | Campo | | L. | Tipo | Descrizione |
|----|----------------------|-------------------|----|------|---|
| | | | | | indipendentemente dalla vendita) e degli incrementi ai fondi. Vale 0 se la partita è annullata. |
| 8 | Imp_premio_bingo | | 4 | Int | Importo del premio bingo (in millesimi di euro). Vale 0 se la partita è annullata. |
| 9 | Num_premi_facolt | | 1 | 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). Vale 0 se la partita è annullata. |
| 11 | Num_fondi_ps | | 1 | Int | Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio_speciale" seguenti |
| 12 | Fondo_premi_speciali | | | | Si ripete "num_fondi_ps" volte |
| | 12.1 | Id_fondo_ps | 1 | Int | Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n) |
| | 12.2 | Imp_fondo_ps_ini | 4 | Int | Importo del fondo premi speciali ad inizio della partita (in millesimi di euro) |
| | 12.3 | Imp_fondo_ps_incr | 4 | Int | Importo derivante dal venduto della partita che va a incrementare il fondo premi speciali (in millesimi di euro). Vale 0 se la partita è annullata. |
| 13 | Num_premi_ps | | 1 | 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. Vale 0 se la partita è annullata. |
| 14 | Premio_speciale | | | | Si ripete "num_premi_ps" volte |
| | 14.1 | Id_fondo_ps | 1 | Int | Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato |
| | 14.2 | Id_premio_ps | 1 | Int | Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato |
| | 14.3 | Imp_premio_ps | 4 | Int | Importo del premio speciale in palio (in millesimi di euro) |

Lunghezza totale: $44 + (\text{Num_premi_facolt} * 5) + (\text{Num_fondi_ps} * 9) + (\text{Num_premi_ps} * 6)$ 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.

16 Messaggio di 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" |
| 4 | Estratti | | | Si ripete 'ctr_estratti' volte |
| | 4.1 - numero_estratto | 1 | Int | Numero estratto |

Lunghezza totale: $21 + (1 * \text{ctr_estratti})$ 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 |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|---|---------------------|----|------|--|
| | | | | 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 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 | Id_premio | 1 | Int | Codice identificativo progressivo della categoria dei premi vinti derivante dal montepremi (da 1= bingo a n) | |
| | 4.2 | prog_estr_vin_mon | 1 | Int | Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita | |
| | 4.3 | imp_pag_vin_mon | 4 | Int | Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro) | |
| | 4.4 | n_cartelle_vin_mon | 4 | Int | Numero delle cartelle che hanno vinto premi derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle vincente_mon" seguenti | |
| | 4.5 | Cartelle vincente_mon | | | Si ripete 'n_cartelle_vin_mon' volte | |
| | | 4.5.1 | id_cartella | 4 | Int | Identificatore della cartella |
| | | 4.5.2 | cod_rete | 2 | Int | Codice identificativo della rete del |

| | Campo | | L. | Tipo | Descrizione |
|---|----------------------|----------------------|----|------|--|
| | | | | | 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 cui il premio speciale è prelevato |
| | 6.2 | Id_premio_ps | 1 | Int | Identificativo progressivo del premio speciale nell’ambito del fondo da cui è prelevato |
| | 6.3 | prog_estr_vin_ps | 1 | Int | Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita |
| | 6.4 | imp_pag_vin_ps | 4 | Int | Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro) |
| | 6.5 | n_cartelle_vin_ps | 4 | Int | Numero delle cartelle che hanno vinto il premio derivanti dal fondo premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi “Cartelle vincente_ps” seguenti |
| | 6.6 | Cartelle vincente_ps | | | Si ripete ‘n_cartelle_vin_ps’ volte |
| | 6.6.1 | id_cartella | 4 | Int | Identificatore della cartella |
| | 6.6.2 | cod_rete | 2 | Int | Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella “Codici rete”) |
| | 6.6.3 | cod_conc_titolare | 4 | Int | Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco |
| | 6.6.4 | lung_cod_conto_gioco | 1 | Int | Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri) |
| | 6.6.5 | cod_conto_gioco | | Char | Codice identificativo del conto di |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|--|-------|----|------|-------------|
| | | | | gioco |

Lunghezza totale: $22 + (10 * n_categoria_vin_mont + (11 * n_cartelle_vin_mon + lung_cod_conto_gioco)) + (10 * n_categoria_vin_ps + (12 * n_cartelle_vin_ps + lung_cod_conto_gioco))$ 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 byte.

18 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 prerequisite 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) |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|---|-------------------|----|----------|--|
| 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 | 16 | Char | Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione. |

Lunghezza totale: 58 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 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 prerequisite 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 |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|---|----------------------|----|----------|---|
| | | | | 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 | 16 | Char | 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

20 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 |
|--|-------|----|------|-------------|
|--|-------|----|------|-------------|

| | 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

21 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. |
| 3.3 | cod_conc_prop | 4 | Int | Codice identificativo del concessionario proponente la partita |
| 3.4 | cod_stato_partita | 1 | Int | Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita) |

Lunghezza totale: 3 + (n_part_no_chiuse * 25) byte.

22 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) |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|---|---------------------|----|------|--|
| 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 byte

23 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 | 1 | Int | Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete") |
| 5 | cod_conc_titolare | 4 | Int | Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto 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 |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione | |
|-----|-----------------------------|-------------|-----------|---|--|
| | | | | 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 | Acquisti | | | Si ripete 'num_acquisti' volte | |
| 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 Time | Data e ora in formato UTC di 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 | | | Si ripete 'n_cartelle' volte | |
| | 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

24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330)

Header.tipo_messaggio 330

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei giocatori partecipanti alla 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) |

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 | n_giocatori | 4 | Int | Numero di giocatori. Definisce il numero di giocatori partecipanti alla partita (vale 0 se non risulta partecipare nessun giocatore). Specifica quanti sono gli elementi "Giocatore" seguenti |
| 5 | Giocatore | | | Si ripete 'n_giocatori' volte |
| 5.1 | lung_cod_conto_gioco | 1 | Int | Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri) |
| 5.2 | cod_conto_gioco | | Char | Codice identificativo del conto di gioco. |
| 5.3 | cod_rete | 2 | Int | Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete") |
| 5.4 | cod_conc_titolare | 4 | Int | Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco |
| 5.5 | cod_conc_trasm | 4 | Int | Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario che ha trasmesso l'acquisto delle cartelle. |
| 5.6 | n_cartelle_tot | 2 | Int | Numero totale di cartelle acquistate. |
| 5.7 | imp_giocata_tot | 4 | Int | Importo totale di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro). |
| 5.8 | imp_giocata_bon_tot | 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) |
| 5.9 | id_ticket | 16 | Char | Codice univoco attribuito dal |

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione |
|--|-------|----|------|--|
| | | | | sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione. |

Lunghezza totale: $26 + (n_giocatori * (37 + lung_cod_conto_gioco))$ byte

25 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

26 Messaggio di comunicazione del software installato (830)

Header.tipo_messaggio 830

Descrizione:

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette gli estremi identificativi di tutti gli elementi software presenti sul proprio sistema (piattaforma e sala).

I moduli software da indicare sono relativi alla versione presentata alla data del collaudo/autorizzazione.

Body di richiesta:

| | Campo | L. | Tipo | Descrizione | |
|---|---------------|---------------------|------|---|---|
| 1 | num_moduli_sw | 2 | Int | Numero totale dei moduli software inviati | |
| 2 | Moduli | | | Si ripete 'Num_moduli_sw' volte | |
| | 2.1 | cod_tipo_modulo_sw | 1 | Int | Codice del tipo di modulo software cui i dati si riferiscono. Vale 1 per modulo di piattaforma, 2 per modulo di sala. |
| | 2.2 | cod_piatt_o_sala | 4 | Int | Codice assegnato da AAMS alla piattaforma o alla sala cui si riferisce il modulo software |
| | 2.3 | lung_estremi_modulo | 1 | Int | Lunghezza del campo Id_estremi_modulo seguente (massimo 255 caratteri). |
| | 2.4 | Id_estremi_modulo | | Char | Estremi di riconoscimento del modulo software (nome file comprensivo di estensione) |
| | 2.5 | hash_code | 40 | Char | SHA1 Checksum dell'intero file |

Lunghezza totale: $2 + \text{Num_moduli_sw} * (46 + \text{Lung_estremi_modulo})$ byte

Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

Gestione degli errori

27 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

28 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.

29 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 ≥ 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**.

30 Tabelle di codifica

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

Tabella tipi di premi

| Id_premio | Descrizione |
|-----------|---|
| 0 | Nessuna vincita |
| 1 | Bingo |
| Da 2 a n | Atro premio facoltativo a valere sul montepremi |

Tabella tipi rete

| Cod_rete | Descrizione |
|----------|------------------------------|
| 0 | Nessuna rete |
| 2 | GIOCHI PUBBLICI SPORT |
| 3 | GIOCHI PUBBLICI IPPICA |
| 7 | RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE |
| 8 | RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE |
| 12 | SUPERENALOTTO |
| 13 | BINGO |
| 14 | CONCESSIONI GAD |

Tabella stato partita

| Cod_stato_partita | Descrizione |
|--------------------------|---|
| 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 |
| 14 | Partita annullata e rimborsata (non ancora chiusa) |
| 15 | Partita annullata rimborsata e chiusa |

Tabella errori

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO 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 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|------------------|--|-------------------------|
| 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 | 200,230,250,290 |
| 1157 | Campo id_premio mancante o errato | 200, 230,250 |
| 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, 320 |
| 1167 | Campo cod_conto_gioco mancante o errato | 220, 250, 270, 280, 320 |
| 1168 | Campo cod_rete mancante o errato | 220, 250, 270, 280, 320 |
| 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 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|------------------|---|--|
| 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 |
| 1177 | Campo id_fascia_prezzo mancante o errato | 200, 220, 230, 250 |
| 1178 | Campo id_premio_ps mancante o errato | 230, 240, 250 |
| 1179 | Campo id_partita mancante o errato | 200, 220, 230, 240, 250, 270, 280, 290, 310, 320 |
| 1180 | Campo id_sess_sist_centra mancante o errato | 220, 225, 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 | 230 |
| 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, 320 |
| 1196 | Campo lung_id_user mancante o errato | 220 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|------------------|---|-------------------------|
| 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, 230 |
| 1209 | Campo num_premi_facolt mancante o errato | 200,230 |
| 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 |
| 1217 | Campo Imp_premio_facolt mancante o errato | 230,240 |
| 1218 | Campo Imp_fondo_ps_incr mancante o errato | 230 |
| 1219 | Campo Imp_premio_ps mancante o errato | 230,240 |
| 1220 | Campo Imp_bingo_garantito mancante o errato | 200 |
| 1221 | Campo Imp_premio_facolt_garantito mancante o errato | 200 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|-----------|---|-----------------------------|
| 1222 | Importo premio inferiore al minimo garantito | 230 |
| 1250 | Partita con montepremi definitivo inviato | 220 |
| 1251 | Campo Imp_premio_bingo mancante o errato | 230 |
| 1252 | Campo Num_premi_ps mancante o errato | 230 |
| 1253 | Campo n_cartelle incongruente con acquisti inviati | 230 |
| 1254 | Campo n_giocatori incongruente con acquisti inviati | 230 |
| 1255 | Campo imp_venduto incongruente con acquisti inviati | 230 |
| 1256 | Campo num_moduli_sw mancante o errato | 830 |
| 1257 | Campo cod_tipo_modulo_sw mancante o errato | 830 |
| 1258 | Campo cod_piatt_o_sala mancante o errato | 830 |
| 1259 | Campo lung_estremi_modulo mancante o errato | 830 |
| 1260 | Campo Id_estremi_modulo mancante o errato | 830 |
| 1261 | Campo hash_code mancante o errato | 830 |
| 1262 | Partita non annullabile | 230 |
| 1263 | Importo premio incongruente con percentuale del venduto assegnata | 230 |
| 1264 | Importo incremento fondo incongruente con percentuale del venduto assegnata | 230 |
| 1265 | Importo fondo incongruente con fondo partita precedente | 230 |
| 1266 | Importo premio speciale maggiore del fondo corrispondente | 230 |
| 1267 | Messaggio già inviato da altra transazione | 225,230,240,250,270,280,290 |
| 1268 | Imp_montepremi incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita | 230 |
| 1269 | Non esistono dati relativi alla richiesta | 320, 330 |
| 1270 | Cartella non acquistata dal giocatore | 225,250,270,280 |
| 1271 | Cartella acquistata da altro giocatore | 250 |
| 1272 | Vincite non completamente accreditate | 290 |
| 1273 | Rimborsi non completamente accreditati | 290 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|------------------|--|-----------------------------|
| 1274 | Il progr_partecipazione non corrisponde all'ultimo acquisto effettuato | 225 |
| 1275 | Campo id_sess_sist_centra incongruente con id_partita | 225 |
| 2006 | Il concessionario non ha aperto la partita | 230,240,250,290 |
| 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 | 220,230,240,250,270,280,290 |
| 2106 | Conto di gioco inesistente o non abilitato | 220 |
| 2202 | Cartella già acquistata dal giocatore | 220 |
| 2204 | Importo bonus mancante o errato | 220 |
| 2205 | Durata vendita errata | 200 |
| 2206 | Acquisto già effettuato da altra transazione | 220 |
| 2301 | Partita annullata | 240, 250, 270 |
| 2401 | Montepremi definitivo non ancora inviato | 240,250,270,280,290 |
| 2402 | Partita chiusa | 220,230,240,250,270,280,290 |
| 2403 | Partita da annullare | 230 |
| 2501 | Comunicazione vincite non ancora inviato | 270, 280, 290 |
| 2502 | Pagamenti premi non pervenuti | 290 |
| 2503 | Partita precedente non chiusa | 230, 240,250, 290 |
| 2504 | Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto | 220 |
| 2505 | Lunghezza id_user non congruente con il valore dell'id_user | 220 |

| COD_ESITO | DESCRIZIONE | MESSAGGIO USANTE |
|-----------|--|------------------|
| 2506 | Lunghezza indirizzo_ip non congruente con il valore dell'indirizzo_ip | 220 |
| 2507 | Non esistono partite non chiuse | 300 |
| 2508 | Data pagamento della vincita precedente alla data di vendita | 270 |
| 2509 | Rimborso non ammesso | 280 |
| 2510 | Data rimborso precedente alla data di vendita | 280 |
| 2511 | Comunicazione estratti non ancora inviato | 250,270,290 |
| 2512 | La partita non esiste | 310 |
| 2513 | Hash code errato | 830 |
| 2514 | Partita annullata. Il premio deve essere valorizzato a zero | 230 |
| 2515 | Partita annullata. Il campo Num_premi_ps deve essere valorizzato a zero | 230 |
| 2516 | Partita annullata. Il campo imp_fondo_ps_incr deve essere valorizzato a zero | 230 |
| 4208 | Somma percentuali mancante o errata | 200 |
| >=9000 | Errore interno del sistema di controllo | Tutti |