



**Protocollo**  
**per il**  
**Bingo a distanza**  
**(PBAD)**  
**V. 3.0b3**

### **Modifiche rispetto alla bozza precedente**

Sostituzione dei messaggi di gioco (da msg 200 a msg 290) e dei messaggi informativi (da msg 300 a 330) con una nuova serie di messaggi di gioco (da msg 400 a msg 490) ed informativi ( da msg500 a msg 530), per gestire la vendita di cartelle di prezzo diverso, qualora le stesse concorrano a montepremi diversi, e prevedere l'assegnazione di uno o più premi bingo.

Introduzione dei tipi byte, short e long nella tabella tipologia dati.

Sostituzione della tabella "tipi di premi" con "categoria premi".

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

BOZZA

## 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 (400).....	10
13 Messaggio di acquisto delle cartelle (420).....	13
14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (425) .....	14
15 Messaggio di comunicazione dei montepremi (430) .....	15
16 Messaggio di comunicazione estratti (440).....	18
17 Messaggio di comunicazione vincite (450) .....	19
18 Messaggio di accredito vincita (470).....	21
19 Messaggio di rimborso partecipazione (480).....	22
20 Messaggio di fine partita (490) .....	23
21 Messaggio di richiesta partite non chiuse (500) .....	24
22 Messaggio di richiesta informazione partita (510).....	25
23 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (520) .....	26
24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (530) .....	28
25 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800).....	29
26 Messaggio di comunicazione del software installato (830).....	30
Gestione degli errori .....	31
27 Struttura del body di comunicazione errore.....	31
28 Tipi di errore possibili .....	31
29 Gestione degli errori di time-out.....	31
30 Tabelle di codifica .....	32

## 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												
byte	Numero di 8 bit con segno.												
short	Numero di 16 bit con segno.												
int	Numero di 32 bit con segno.												
long	Numero di 64 bit con segno.												
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.</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>short</td> </tr> <tr> <td>mese</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>giorno</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	anno	2	short	mese	1	byte	giorno	1	byte
Campo	L.	Tipo											
anno	2	short											
mese	1	byte											
giorno	1	byte											
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>byte</td> </tr> <tr> <td>minuti</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>secondi</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	ora	1	byte	minuti	1	byte	secondi	1	byte		
Campo	L.	Tipo													
ora	1	byte													
minuti	1	byte													
secondi	1	byte													
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 (400)
  - Acquisto delle cartelle (420)
  - Annulla acquisto delle cartelle (425)
  - Comunicazione montepremi (430)
  - Comunicazione numeri estratti (440)
  - Comunicazione vincite (450)
  - Accredito vincita (470)
  - Rimborso partecipazione (480)
  - Fine partita (490)
- messaggi informativi
  - Richiesta partite non chiuse (500)
  - Richiesta informazioni partita (510)
  - Richiesta informazioni cartelle vendute (520)
  - Richiesta informazioni giocatori partecipanti (530)
- 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 400, 430, 440, 450 e 490 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 420 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 420 valorizzando il campo `progr_partecipazione` con valori successivi maggiori di uno.

Il messaggio 425 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 430 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 480 di rimborso partecipazioni vendute e il 490 di fine partita, avrà come risposta un messaggio di errore.

Prima di poter chiudere una partita, è necessario inviare tutti i messaggi 470 relativi all'accredito delle vincite per quella partita; nel caso in cui la partita sia stata annullata, è necessario inviare il messaggio 480 di comunicazione di rimborso per tutti gli acquisti (identificati dal campo `id_ticket`) fatti dai giocatori. Il messaggio 470 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore, indipendentemente dal numero di premi o cartelle vincenti. Il messaggio 480 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 400, 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 400, 420, 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 400 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 (420), 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 (425) per i propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la comunicazione montepremi definitivo (430), la comunicazione numeri estratti (440) e la comunicazione vincite (450), o in caso di annullo invia il solo montepremi definitivo (430).
- Ogni concessionario aderente al circuito deve trasmettere i dati relativi agli accrediti delle vincite (470) o dei rimborsi (480) relativamente ai propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la fine della partita (490).

## **5 Regole sui messaggi informativi**

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

Con il messaggio 500 è possibile richiedere la lista delle eventuali partite non ancora regolarmente chiuse della sala.

Con il messaggio 510 è possibile richiedere lo stato di una specifica partita.

Con il messaggio 520 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 530 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	byte	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 (400)

Header.tipo\_messaggio 400

### 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	Date Time	Data e ora UTC di inizio vendita cartelle	
3	dtou_fine_vendita_utc	7	Date Time	Data e ora UTC di fine vendita cartelle. Determina la data della competenza della partita.	
4	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti	
5	montepremi			Si ripete "num_monte" volte	
	5.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi verrà totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).
	5.2	imp_prezzo_giocata	4	Int	Prezzo di acquisto dell'unità minima di gioco (cartella/e) (in millesimi di Euro)
	5.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi (bingo e facoltativi) in palio il cui importo è pagato a valere sul montepremi

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
					identificato del relativo id_monte della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti
	5.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte
	5.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
	5.3.2	cod_categoria_premio	1	byte	Codice categoria premio, (bingo o facoltativo - vedi tabella "Categoria premi")
	5.4.3	perc_premio_monte	2	short	Percentuale del venduto totalizzato assegnata al premio (Es. per 1% indicare 100)
	5.4.4	Imp_premio_garantito_monte	4	Int	Importo del premio garantito, indipendentemente dalla raccolta (in millesimo di euro). Vale zero se non è garantito alcun importo.
6	num_fondi_ps		1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguenti
7	Fondo_premi_speciali				Si ripete "num_fondi_ps" volte
	7.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	7.2	perc_fondo_ps	2	short	Percentuale del venduto della partita assegnata in incremento al fondo premi speciali (Es. per 1% indicare 100)
8	num_attributi		1	byte	Valorizzato con il numero degli attributi comunicati. Specifica quanti sono gli elementi "attributi" seguenti
9	attributi				Si ripete "num_attributi" volte
	9.1	cod_attributo	3	Char	Vedi tabella attributi sessione
	9.2	valore_attributo	16	Char	Valore dell'attributo

Lunghezza totale: 21 byte + (num\_monte \* (6 + 8\*num\_premi\_monte)) + (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 id\_monte identifica i montepremi totalizzati nella partita, ed è valorizzato a partire dal valore 1, in modo crescente per tutti i montepremi totalizzati nella partita.

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	short	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 (420)****Header.tipo\_messaggio 420****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, ed in quale montepremi verrà totalizzata.

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:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
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	short	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	short	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	byte	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	byte	Lunghezza del campo id_user seguente (massimo 100 caratteri)
8	Id_user		Char	Pseudonimo del giocatore
9	lung_indirizzo_ip	1	byte	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 2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:0000:0001)
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	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
14	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
15	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	15.1 id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale: 42 + 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	short	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	short	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1

Lunghezza totale: 40 byte

#### 14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (425)

Header.tipo\_messaggio 425

#### 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 430.

#### 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	short	Progressivo di partecipazione. Vale 0 per tutte le partecipazioni del giocatore, o è pari al progressivo partecipazione da cancellare.
3	cod_rete	2	short	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	byte	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	short	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	short	Numero delle partecipazioni annullate.

Lunghezza totale: 24 byte

### 15 Messaggio di comunicazione dei montepremi (430)

Header.tipo\_messaggio 430

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario o concessionario proponente di un circuito di inviare l'importo dei montepremi definitivi e dei premi speciali in palio, una volta conclusa la fase di vendita.

In caso di annullo della partita, gli importi del montepremi, dei 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:**

	<b>Campo</b>		<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
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	byte	1=montepremi definitivo; 2=partita annullata per mancata vendita o mancato quorum.
4	n_cartelle		4	Int	Numero totale delle cartelle vendute nella partita (al netto degli acquisti annullati)
5	n_giocatori		4	Int	Numero totale dei giocatori che hanno acquistato cartelle (al netto degli acquisti annullati)
6	imp_venduto		4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle, al netto degli acquisti annullati (in millesimi di euro)
7	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti
8	montepremi				Si ripete "num_monte" volte
	8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).
	8.2	imp_monte	4	Int	Importo del montepremi (in millesimi di euro). Indica la somma degli importi destinati al pagamento dei premi (bingo e facoltativi) per un determinato montepremi, identificato da id_monte. Vale 0 se la partita è annullata.
	8.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi (bingo e facoltativi) in palio il cui importo è pagato a valere sul montepremi identificato del relativo id_monte della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti
	8.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte



	Campo		L.	Tipo	Descrizione
	8.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
	8.4.2	Imp_premio_monte	4	Int	Importo del premio (in millesimo di euro).
<b>9</b>	Num_fondi_ps		1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio_speciale" seguenti
<b>10</b>	Fondo_premi_speciali				Si ripete "num_fondi_ps" volte
	10.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	10.2	Imp_fondo_ps_ini	4	Int	Importo del fondo premi speciali ad inizio della partita (in millesimi di euro)
	10.3	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.
<b>11</b>	Num_premi_ps		1	byte	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.
<b>12</b>	Premio_speciale				Si ripete "num_premi_ps" volte
	12.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato
	12.2	Id_premio_ps	1	byte	Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato
	12.3	Imp_premio_ps	4	Int	Importo del premio speciale in palio (in millesimi di euro)

Lunghezza totale:  $36 + \text{num\_monte} * (5 + (\text{num\_premi\_monte} * 5)) + (\text{Num\_fondi\_ps} * 9) + (\text{Num\_premi\_ps} * 6)$  byte.

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
<b>2</b>	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>3</b>	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 (440)

**Header.tipo\_messaggio 440**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la sequenza dei numeri estratti relativi ad uno o più montepremi. Se l'estrazione è unica per tutti i montepremi, i valori degli Estratti saranno inviati ripetuti uguali per tutti gli id\_monte.

### 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	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "estrazione_monte" seguenti
4	Estrazione_monte				Si ripete "num_monte" volte
	4.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica a quale montepremi è riferita l'estrazione.
	4.2	ctr_estratti	1	byte	Totale numeri estratti. Specifica quanti numeri sono stati estratti ed inviati nell'elemento "Estratti" seguente
	4.3	Estratti			Si ripete 'ctr_estratti' volte
	4.3.1	numero_estratto	1	byte	Numero estratto

Lunghezza totale: 21 + num\_monte \* (2 + (1\*ctr\_estratti)) byte

### Body di risposta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito		2	short	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.

Lunghezza totale: 22 byte

## 17 Messaggio di comunicazione vincite (450)

**Header.tipo\_messaggio 450**

### 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), separatamente per ciascun montepremi, 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	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuale nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti		
4	Montepremi			Si ripete "num_monte" volte		
	4.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica da quale montepremi è prelevata la vincita.	
	4.2	n_categoria_vin_mon	1	byte	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Categoria vincita_mon" seguenti	
	4.3	Categoria vincita_mon		Si ripete 'n_categoria_vin_mon' volte		
		4.3.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
		4.3.2	prog_estr_vin_mon	1	byte	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
		4.3.3	imp_pag_vin_mon	4	Int	Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro)
		4.3.4	n_cartelle_vin_mo	4	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto

Campo			L.	Tipo	Descrizione
		n			premi derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle vincente_mon" seguenti
	4.3.5	Cartelle vincente_mon			Si ripete 'n_cartelle_vin_mon' volte
	4.3.5.1	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
	4.3.5.2	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
	4.3.5.2	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
	4.3.5.3	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	4.3.5.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
5	n_categoria_vin_ps		1	byte	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	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato
	6.2	Id_premio_ps	1	byte	Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato
	6.3	prog_estr_vin_ps	1	byte	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	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
	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	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	6.6.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco

Lunghezza totale:  $22 + \text{num\_monte} * (2 + (10 * \text{n\_categoria\_vin\_mon} + (11 * \text{n\_cartelle\_vin\_mon} + \text{lung\_cod\_conto\_gioco}))) + (10 * \text{n\_categoria\_vin\_ps} + (12 * \text{n\_cartelle\_vin\_ps} + \text{lung\_cod\_conto\_gioco}))$  byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	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 (470)

Header.tipo\_messaggio 470

#### 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 490)

#### 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	short	Codice identificativo della rete del

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				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	byte	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	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	short	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 (480)

Header.tipo\_messaggio 480

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 490)

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita,

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				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	short	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	byte	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	short	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 (490)

Header.tipo\_messaggio 490

**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	byte	Numero fondi per premi speciali al termine della partita (da 0 a n). Specifica quanti sono gli elementi "fondo_ps_fin" seguenti	
3	fondo_ps_fin			Si ripete "n_fondi_ps_fin" volte	
	3.1	id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	3.2	imp_fondo_ps_fin	4	Int	Importo del fondo premi speciali alla fine della partita (in millesimi di Euro)

Lunghezza totale:  $21 + (\text{num\_monte} * 5) + (\text{n\_fondi\_ps\_fin} * 5)$  byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	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 (500)**

Header.tipo\_messaggio      500

**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	short	Esito della richiesta	
2	n_part_no_chiuse	1	byte	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	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

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

## 22 Messaggio di richiesta informazione partita (510)

Header.tipo\_messaggio 510

#### 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	short	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	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 23 byte

**23 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (520)**

**Header.tipo\_messaggio 520**

**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	byte	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	byte	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
--	-------	----	------	-------------

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito		2	short	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	byte	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	short	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	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
	6.7	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
	6.8	<b>cartelle</b>			<b>Si ripete 'n_cartelle' volte</b>
	6.7.1	id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale:  $39 + (\text{num\_acquisti} * (24 + (\text{n\_cartelle} * 4)))$  byte

**24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (530)****Header.tipo\_messaggio 530****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	short	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	<b>Giocatore</b>			<b>Si ripete 'n_giocatori' volte</b>
	5.1 lung_cod_conto_gioco	1	byte	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	short	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

Campo		L.	Tipo	Descrizione
				dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario che ha trasmesso l'acquisto delle cartelle.
5.6	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5.7	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "Giocata_monte" seguenti
5.8	Giocata_monte			Si ripete "num_monte" volte
5.8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata la giocata.
5.8.2	n_cartelle_tot	2	short	Numero totale di cartelle acquistate.
5.8.3	imp_giocata_tot	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro).
5.8.4	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)

Lunghezza totale:  $26 + n\_giocatori * (28 + lung\_cod\_conto\_gioco + num\_monte * 11)$  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:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	n_partite	2	short	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:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
1	num_moduli_sw	2	short	Numero totale dei moduli software inviati
2	<b>Moduli</b>			<b>Si ripete 'Num_moduli_sw' volte</b>
2.1	cod_tipo_modulo_sw	1	byte	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	2	short	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 + Num\_moduli\_sw \* (47 + Lung\_estremi\_modulo) byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	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	short	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  $\geq 9000$  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**.

### 30 Tabelle di codifica

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

**Tabella categoria premi**

Cod_categoria_premio	Descrizione
1	Bingo
2	Premio facoltativo a valere sul montepremi
3	Premio speciale a valere su un fondo premi speciali

**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



COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
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	400
1151	Campo cod_attributo CAR mancante o errato	400
1152	Campo cod_attributo ECR mancante o errato	400
1153	Campo cod_attributo ELE mancante o errato	400
1155	Campo cod_attributo PSF mancante o errato	400
1156	Campo id_fondo_ps mancante o errato	400,430,450,490
1158	Campo id_user mancante o errato	420
1159	Campo indirizzo_ip mancante o errato	420
1160	Campo valore_attributo mancante o errato	400
1161	Campo valore_attributo ELE mancante o errato	400
1163	Campo valore_attributo CAR mancante o errato	400
1164	Campo valore_attributo ECR mancante o errato	400
1165	Campo valore_attributo PSF mancante o errato	400
1166	Campo cod_conc_titolare mancante o errato	420, 450, 470, 480, 520
1167	Campo cod_conto_gioco mancante o errato	420, 450, 470, 480, 520
1168	Campo cod_rete mancante o errato	420, 450, 470, 480, 520
1169	Campo cod_stato_montepremi mancante o errato	430
1170	Campo ctr_estratti mancante o errato	440
1171	Campo dt_competenza_rendiconto mancante o errato	800
1172	Campo dtou_accr_rimb_utc mancante o errato	480
1173	Campo dtou_fine_vendita_utc mancante o errato	400
1174	Campo dtou_iniz_vendita_utc mancante o errato	400
1175	Campo dtou_pag_vinc_utc mancante o errato	470
1176	Campo id_cartella mancante o errato	420, 450
1177	Campo id_fascia_prezzo mancante o errato	400, 420, 430, 450
1178	Campo id_premio_ps mancante o errato	430, 440, 450
1179	Campo id_partita mancante o errato	400, 420, 430, 440, 450, 470, 480, 490, 510, 520
1180	Campo id_sess_sist_centri mancante o errato	420, 425, 430, 440, 450, 470, 480, 490
1181	Campo id_ticket mancante o errato	470, 480
1182	Campo imp_fondo_ps_fin mancante o errato	490
1183	Campo imp_fondo_ps_ini mancante o errato	430
1184	Campo imp_giocata mancante o errato	420

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
1185	Campo imp_giocata_bon mancante o errato	420
1186	Campo imp_montepremi mancante o errato	430
1187	Campo imp_pag_vin_mon mancante o errato	450
1188	Campo imp_pag_vin_ps mancante o errato	450
1189	Campo imp_prezzo_giocata mancante o errato	400
1190	Campo imp_rimborso_bon mancante o errato	480
1191	Campo imp_rimborso_tot mancante o errato	480
1192	Campo imp_venduto mancante o errato	430
1193	Campo imp_vincita_bon mancante o errato	470
1194	Campo imp_vincita_tot mancante o errato	470
1195	Campo lung_cod_conto_gioco mancante o errato	420, 450, 470, 480, 520
1196	Campo lung_id_user mancante o errato	420
1197	Campo lung_indirizzo_ip mancante o errato	420
1198	Campo n_cartelle mancante o errato	420, 430
1199	Campo n_cartelle_vin_mon mancante o errato	450
1200	Campo n_cartelle_vin_ps mancante o errato	450
1201	Campo n_categoria_vin_mont mancante o errato	450
1202	Campo n_categoria_vin_ps mancante o errato	450
1203	Campo n_fasce_montepremi mancante o errato	430
1204	Campo n_fasce_prezzo mancante o errato	400
1205	Campo n_fondi_ps_fin mancante o errato	490
1206	Campo n_giocatori mancante o errato	430
1207	Campo num_attributi mancante o errato	400
1208	Campo num_fondi_ps mancante o errato	400, 430
1209	Campo num_premi_facolt mancante o errato	400,430
1210	Campo numero_estratto mancante o errato	440
1211	Campo perc_mont_bingo mancante o errato	400
1212	Campo perc_mont_fondo_ps mancante o errato	400
1213	Campo perc_mont_premio_facolt mancante o errato	400
1214	Campo prog_estr_vin_mon mancante o errato	450
1215	Campo prog_estr_vin_ps mancante o errato	450
1216	Campo progr_partecipazione mancante o errato	420
1217	Campo lmp_premio_facolt mancante o errato	430,440
1218	Campo lmp_fondo_ps_incr mancante o errato	430
1219	Campo lmp_premio_ps mancante o errato	430,440
1220	Campo lmp_bingo_garantito mancante o errato	400
1221	Campo lmp_premio_facolt_garantito mancante o errato	400
1222	Importo premio inferiore al minimo garantito	430
1223	Campo num_prezzi_giocata mancante o errato	400
1224	Campo num_monte mancante o errato	400,430,440
1225	Campo id_monte mancante o errato	400,425,430,440
1226	Campo num_premi_monte mancante o errato	400
1227	Campo id_premio_monte mancante o errato	400,430
1228	Campo perc_premio_monte mancante o errato	400
1229	Campo imp_premio_garantito_monte mancante o errato	400
1230	Campo id_monte duplicato	400
1231	Campo id_premio_monte duplicato	400
1232	Campo imp_prezzo_giocata duplicato	400
1233	Campo cod_categoria_premio mancante o errato	400

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
1234	Campo imp_premio_monte mancante o errato	430
1235	Campo imp_monte mancante o errato	430
1236	Somma importo premi inconguente con imp_monte	430
1237	Incrementi fondi inconguente con percentuale massima ammessa	430
1238	Importi destinati a montepremi inconguenti con percentuale minima della raccolta	430
1239	Campo id_fondo_ps duplicato	430
1240	Campo id_premio_ps duplicato	430
1241	Campo imp_giocata incongruente con n_cartelle e imp_prezzo_giocata	420
1250	Partita con montepremi definitivo inviato	420
1251	Campo Imp_premio_bingo mancante o errato	430
1252	Campo Num_premi_ps mancante o errato	430
1253	Campo n_cartelle incongruente con acquisti inviati	430
1254	Campo n_giocatori incongruente con acquisti inviati	430
1255	Campo imp_venduto incongruente con acquisti inviati	430
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	430
1263	Importo premio incongruente con percentuale del venduto assegnata	430
1264	Importo incremento fondo incongruente con percentuale del venduto assegnata	430
1265	Importo fondo incongruente con fondo partita precedente	430
1266	Importo premio speciale maggiore del fondo corrispondente	430
1267	Messaggio già inviato da altra transazione	425,430,440,450,470,480,490
1268	Imp_montepremi incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita	430
1269	Non esistono dati relativi alla richiesta	520, 530
1270	Cartella non acquistata dal giocatore	425,450,470,480
1271	Cartella acquistata da altro giocatore	450
1272	Vincite non completamente accreditate	490
1273	Rimborsi non completamente accreditati	490
1274	Il progr_partecipazione non corrisponde all'ultimo acquisto effettuato	425
1275	Campo id_sess_sist_centra incongruente con id_partita	425
1901	Data competenza mancante o errata	800
1902	Rendiconto non disponibile	800
2006	Il concessionario non ha aperto la partita	430,440,450,490
2007	Partita precedente con montepremi non definitivo	400
2008	Partita già aperta da altra transazione	400
2009	Inizio vendita precedente a fine vendita della precedente partita	400
2011	Partita precedente non esistente	400
2012	Parametri montepremi sala difformi o non definiti	400
2013	Valori premi speciali difformi o non definiti	400
2014	Identificativo premio non indicato in ordine crescente	400

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
2015	id_fondo_ps non comunicato in ordine crescente	400,430,490
2103	Partita non esistente	420,430,440,450,470,480,490
2106	Conto di gioco inesistente o non abilitato	420
2202	Cartella già acquistata dal giocatore	420
2204	Importo bonus mancante o errato	420
2205	Durata vendita errata	400
2206	Acquisto già effettuato da altra transazione	420
2301	Partita annullata	440,450,470
2401	Montepremi definitivo non ancora inviato	440,450,470,480,490
2402	Partita chiusa	420,430,440,450,470,480,490
2403	Partita da annullare	430
2501	Comunicazione vincite non ancora inviato	470,480,490
2502	Pagamenti premi non pervenuti	490
2503	Partita precedente non chiusa	430,440,450,490
2504	Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto	420
2505	Lunghezza id_user non congruente con il valore dell'id_user	420
2506	Lunghezza indirizzo_ip non congruente con il valore dell'indirizzo_ip	420
2507	Non esistono partite non chiuse	500
2508	Data pagamento della vincita precedente alla data di vendita	470
2509	Rimborso non ammesso	480
2510	Data rimborso precedente alla data di vendita	480
2511	Comunicazione estratti non ancora inviato	450,470,490
2512	La partita non esiste	510
2513	Hash code errato	830
2514	Partita annullata. Il premio deve essere valorizzato a zero	430
2515	Partita annullata. Il campo Num_premi_ps deve essere valorizzato a zero	430
2516	Partita annullata. Il campo imp_fondo_ps_incr deve essere valorizzato a zero	430
4208	Somma percentuali mancante o errata	400
>=9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti