



**Modalità di colloquio (protocollo di
comunicazione) tra il sistema di sala ed il
sistema di controllo dell’Agenzia per il Bingo
di sala**

(PBDS vers. 1)

Indice

Premessa.....	4
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati.....	4
2 Caratteristiche dei messaggi.....	5
3 Elenco dei messaggi.....	6
4 Sequenza dei messaggi durante una giornata.....	7
5 Regole sui messaggi di servizio e di definizione dei parametri di gioco.....	7
6 Regole sui messaggi informativi e di configurazione iniziale.....	8
7 Gestione della sicurezza.....	8
8 Struttura dei messaggi.....	9
8.1 Struttura dell'header.....	9
8.2 Struttura del body.....	10
9 Messaggi di gioco.....	10
9.1 Messaggio di inizio giornata (100).....	10
9.2 Messaggio di fine partita (120).....	11
9.3 Messaggio di fine giornata (130).....	15
10 Messaggi di servizio.....	17
10.1 Messaggio di cancellazione inizio giornata (200).....	17
10.2 Messaggio di cancellazione partita (210).....	17
10.3 Messaggio di cancellazione fine giornata (220).....	18
10.4 Messaggio di cancellazione intera giornata di gioco (230).....	18
10.5 Messaggio di richiesta ultimo messaggio di gioco trasmesso (240).....	19
11 Messaggi di definizione dei parametri di gioco.....	20
11.1 Messaggio di definizione percentuali montepremi (300).....	20
11.2 Messaggio di definizione parametri premi a progressivo fisso (310).....	21
11.3 Messaggio di definizione parametri premi a progressivo di estrazione incrementale (320).....	22
11.4 Messaggio di definizione parametri premio Bingo Happy (330).....	23
11.5 Messaggio di anticipo fondo (340).....	24
11.6 Messaggio di recupero fondo (350).....	25
12 Messaggi informativi.....	26
12.1 Messaggio di interrogazione inizio giornata (400).....	26
12.2 Messaggio di interrogazione partita (410).....	27
12.3 Messaggio di interrogazione fine giornata (420).....	31
12.4 Messaggio di interrogazione percentuali montepremi (430).....	33
12.5 Messaggio di interrogazione parametri premi a progressivo fisso (440).....	34
12.6 Messaggio di interrogazione parametri premi a progressivo incrementale (450).....	36
12.7 Messaggio di interrogazione parametri premio Bingo Happy (460).....	38
13 Messaggi di configurazione iniziale.....	40
13.1 Messaggio di configurazione iniziale (Start della sala) 500.....	40
13.1 Messaggio di cancellazione della configurazione iniziale 510.....	42
14 Gestione degli esiti.....	42
14.1 Struttura del body di comunicazione di esito negativo.....	42
14.2 Gestione time-out.....	44
15 Tabelle di riferimento.....	44
15.1 Tabella A: Identificativi dei messaggi.....	44
15.2 Tabella B: Tipo fondi.....	45
15.3 Tabella C: Esiti partita.....	45

15.4	Tabella D: Tipo Premi.....	46
15.5	Tabella E: Tipo partita	46
15.6	Tabella F: Tipo gioco	47
15.7	Tabella G: Giorni della settimana.....	47
15.8	Tabella H: Stato dei parametri percentuali	47
15.9	Tabella Errori: codice e descrizione degli errori	47
15.10	Tabella Anomalie: codice e descrizione delle anomalie	53

Premessa.

Il presente documento definisce il nuovo protocollo di comunicazione fra il sistema di sala e il sistema di controllo dell’Agenzia per il gioco del Bingo di Sala.

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il sistema di sala invia un messaggio e attende la risposta del sistema di controllo dell’Agenzia.

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												
Bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1												
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 centesimi 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.</p>												
Date	<p>Una struttura di 4 byte per la rappresentazione della data, composta da:</p> <table border="1" data-bbox="304 1832 740 1989"> <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: <table border="1" data-bbox="304 450 740 607"> <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" data-bbox="304 792 740 902"> <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.
- Body: contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio.

L'header per ciascun tipo di messaggio è di lunghezza fissa.

Il body ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema di sala. Tale dimensione è specificata nell'apposito campo dell'header (lunghezza del body).

Alcuni body sono composti da campi ripetuti, in tal caso i blocchi di campi soggetti a ciclicità vengono evidenziati in corsivo.

Per inviare un messaggio, il sistema di sala 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.

3 Elenco dei messaggi

Sono previsti i seguenti messaggi, suddivisi per tipologie:

➤ **Messaggi di gioco**

- Messaggio di inizio giornata (Id Messaggio 100);
- Messaggio di fine partita (Id Messaggio 120);
- Messaggio di fine giornata (Id Messaggio 130);

➤ **Messaggi di servizio**

- Messaggio cancellazione inizio giornata (Id Messaggio 200);
- Messaggio cancellazione partita (Id Messaggio 210);
- Messaggio cancellazione fine giornata (Id Messaggio 220);
- Messaggio cancellazione intera giornata di gioco (Id Messaggio 230);
- Messaggio di richiesta ultimo messaggio di gioco trasmesso (Id Messaggio 240);

➤ **Messaggi di definizione dei parametri di gioco**

- Messaggio definizione percentuali montepremi (Id Messaggio 300);
- Messaggio definizione parametri premi a progressivo di estrazione fisso (Id Messaggio 310);
- Messaggio definizione parametri premi a progressivo di estrazione incrementale (Id Messaggio 320);
- Messaggio definizione parametri premio bingo happy (Id Messaggio 330);
- Messaggio di richiesta anticipo fondo premi a progressivo di estrazione fisso (Id Messaggio 340);
- Messaggio di richiesta recupero fondo premi a progressivo di estrazione fisso (Id Messaggio 350);

➤ **Messaggi informativi**

- Messaggio interrogazione inizio giornata (Id Messaggio 400);
- Messaggio interrogazione partita (Id Messaggio 410);
- Messaggio interrogazione fine giornata (Id Messaggio 420);
- Messaggio interrogazione percentuali montepremi (Id Messaggio 430);
- Messaggio interrogazione parametri premi a progressivo fisso (Id Messaggio 440);
- Messaggio interrogazione parametri premi a progressivo incrementale (Id Messaggio 450);
- Messaggio interrogazione parametri premio Bingo Happy (Id Messaggio 460);

➤ **Messaggi di configurazione iniziale e cancellazione**

- Messaggio di configurazione iniziale (Start della sala) (Id Messaggio 500);
- Messaggio di cancellazione della configurazione iniziale (Id Messaggio 510);

4 Sequenza dei messaggi durante una giornata

Nel corso di una giornata, i messaggi di gioco devono essere inviati nello stesso ordine in cui sono elencati.

I messaggi 100 e 130 devono essere trasmessi una sola volta durante la giornata di gioco da ciascuna sala Bingo.

Il messaggio 120 deve essere trasmesso per ogni partita giocata dalla sala Bingo durante la giornata di gioco e rispettando la sequenzialità delle partite svolte.

Il messaggio 200 può essere inviato per cancellare un inizio giornata precedentemente trasmesso.

Il messaggio 210 può essere inviato per cancellare una partita precedentemente trasmessa.

Il messaggio 220 può essere inviato per cancellare un fine giornata precedentemente trasmesso.

Il messaggio 230 può essere inviato per richiedere la cancellazione dell'intera giornata di gioco, comprese tutte le partite in essa svolte già trasmesse.

Al fine di garantire la correttezza e congruità del dato trasmesso, è richiesto di:

- Inviare il messaggio 100 (Inizio Giornata), solo dopo aver ricevuto l'esito del messaggio 130 (Fine Giornata) della giornata precedente.
- Inviare il messaggio 120 (Fine Partita), solo dopo aver ricevuto l'esito del messaggio 120 della partita precedente. In caso di prima partita della giornata, inviare il messaggio 120, solo dopo aver ricevuto l'esito del messaggio 100 (Inizio Giornata).
- Inviare il messaggio 130 (Fine Giornata), solo dopo aver ricevuto l'esito del messaggio 120 dell'ultima partita della giornata.

Nota: l'invio di un messaggio, senza il rispetto della sequenzialità, comporta la non elaborazione dei dati trasmessi e sarà inviato in risposta un esito con il codice di errore di riferimento.

Nel paragrafo "**Gestione degli esiti**" sono descritte ed elencate le tipologie di esiti, con distinzione fra Errori e Anomalie.

5 Regole sui messaggi di servizio e di definizione dei parametri di gioco

I messaggi di cancellazione (200,210,220,230), possono essere trasmessi solo se non sono presenti dati successivi a quelli che si vogliono cancellare.

Esempio 1: in caso di presenza della partita n.1 all'interno della giornata di gioco non

può essere inviato il messaggio di cancellazione dell'Inizio Giornata.

Esempio 2: in caso di presenza della partita n.2 all'interno della giornata non può essere inviato il messaggio di cancellazione della partita n.1.

Esempio 3: in caso di presenza dell'inizio giornata del giorno successivo, non può essere inviato il messaggio di cancellazione del fine giornata precedente.

In tal caso bisogna andare a ritroso nella richiesta di cancellazione, procedendo sempre con la richiesta di cancellazione dell'ultimo dato trasmesso.

Il messaggio di servizio richiesta ultimo messaggio di gioco trasmesso (240) può essere inviato in qualsiasi momento.

I messaggi di cancellazione possono essere inviati entro una settimana dallo svolgimento della giornata di gioco.

I messaggi di definizione dei parametri di gioco (300,310,320,330) possono essere trasmessi come da regolamento di gioco (nei 10 giorni precedenti l'inizio del mese di validità dei nuovi parametri). Come da regolamento il periodo di validità deve essere per tutto il mese, quindi a cominciare dal primo del mese comunicato.

I messaggi di movimentazione del fondo premi a progressivo d'estrazione fisso (340,350), possono essere trasmessi in qualsiasi momento e saranno contabilizzati nel fondo nella prima partita successiva alla trasmissione dei messaggi.

6 Regole sui messaggi informativi e di configurazione iniziale

Il messaggio informativi possono essere inviati in qualsiasi momento e permettono alla sala di reperire informazioni sui dati di gioco (400,410,420) e sui parametri di configurazione dei montepremi (430) e dei premi speciali (440, 450, 460).

Il messaggio di configurazione iniziale (500) è utilizzato per trasmettere i dati di gioco relativi all'ultima partita trasmessa con la vecchia modalità di trasmissione dati, al fine di consentire la migrazione alla nuova modalità di trasmissione prevista dal presente protocollo. Il messaggio di cancellazione della configurazione iniziale (510) è utilizzato per cancellare una precedente configurazione ed è accettato solo se non sono già stati inviati inizi giornata con la nuova modalità di trasmissione.

7 Gestione della sicurezza

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

Per un periodo transitorio iniziale sarà ammesso anche l'invio e ricezione di messaggi non firmati, ad una URL specificamente dedicata a tale uso.

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

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

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

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

8 Struttura dei messaggi

8.1 Struttura dell'header

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

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	id_versione	1	Int	Versione del protocollo (vale 1)
2	id_gioco	1	Int	Identificativo del tipo di gioco (Tabella Tipo gioco).
3	cod_sala	4	Int	Codice identificativo della Sala bingo.
4	cod_conc	4	Int	Codice identificativo del Concessionario
5	tipo__messaggio	4	Char	Tipo messaggio (Tabella Identificativi dei messaggi).
6	id_transazione	16	Char	Identificativo univoco assegnato al messaggio. Costituisce l'identificativo della transazione inviata.
7	lunghezza_body	4	Int	Numero di byte del body.

La lunghezza totale è di 34 byte.

Il campo idTransazione 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 del messaggio inviato al sistema di controllo dell'Agenzia più il messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema di controllo dell'Agenzia 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. Qualora il sistema di sala dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

8.2 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 del sistema di sala sia corretta e non si siano verificati errori durante l'elaborazione da parte del sistema di controllo dell'Agenzia, il body di risposta è quello descritto di seguito, altrimenti la risposta dal sistema di controllo dell'Agenzia conterrà un body di tipo segnalazione di errore o di anomalia (vedi capitolo Gestione degli esiti). Per tutti i body di risposta, se non si verifica alcun errore o anomalia, il primo campo `cod_esito` è uguale a 0 (zero).

9 Messaggi di gioco

9.1 Messaggio di inizio giornata (100)

Header.id_messaggio **100**

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia i dati con i quali la giornata di gioco ha inizio.

Body di richiesta:

	NOME CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	<code>dt_competenza</code>	4	Date	Data di competenza della giornata di gioco, la data in cui la sala inizia lo svolgimento del gioco secondo il calendario italiano
2	<code>dtou_inizio_giornata</code>	7	DateTime	Data ed ora di inizio della giornata di gioco (formato UTC). Coincide con l'orario di apertura della sala.
3	<code>fl_giorno_festivo</code>	1	Int	Vale 1 in caso di giorno con palinsesto di gioco festivo/prefestivo a carattere nazionale per i premi bingo one e bingo one extra. Altrimenti vale 2.
4	<code>num_fondi</code>	1	Int	Numero fondi premi. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.
5	<code>fondo_premio</code>			Si ripete ogni 'num_fondi' volte.

	5.1	<i>cod_tipo_fondo</i>	1	<i>Int</i>	<i>Codice tipo fondo (Tabella Tipo fondi).</i>
	5.2	<i>imp_fondo_iniz</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo iniziale del fondo espresso in centesimi.</i>
6		<i>num_tagli_cart</i>	1	<i>Int</i>	Numero dei tagli cartelle. Specifica quanti sono gli elementi “taglio_cartelle” seguenti.
7		<i>taglio_cartelle</i>			Si ripete ogni ‘num_tagli_cart’ volte.
	7.1	<i>cod_serie_cart</i>	8	<i>Char</i>	<i>Codice serie cartella.</i>
	7.2	<i>progr_cart_iniz</i>	4	<i>Int</i>	<i>Progressivo cartella iniziale.</i>

Lunghezza totale : 14 + (num_fondi * 9) + (num_tagli_cart * 12).

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	<i>cod_esito</i>	2	<i>Int</i>	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

9.2 Messaggio di fine partita (120)

Header.id_messaggio **120**

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala, per trasmettere al sistema di controllo dell’Agenzia i dati riepilogativi della partita svolta.

Body di richiesta:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	<i>dt_competenza</i>	4	<i>Date</i>	Data di competenza della giornata di gioco
2	<i>num_part_giorno</i>	4	<i>Int</i>	Numero partita della giornata di gioco.
3	<i>dtou_inizio_partita</i>	7	<i>DateTime</i>	Data ed ora di inizio partita (formato UTC). Coincide con l’inizio della vendita delle

				cartelle della partita.
4	dtou_fine_partita	7	DateTime	Data e ora di fine partita (formato UTC). Coincide con l'orario di fine della partita, dopo l'assegnazione di tutti i premi.
5	cod_esito_partita	1	Int	Codice esito partita (Tabella Esiti partita).
6	cod_tipo_part	1	Int	Codice tipo partita (tabella Tipo partita).
7	serie_set_palline	10	Char	Set palline utilizzato nella partita.
8	num_part_set_palline	4	Int	Numero di partite giocate con il set palline.
9	valore_cart	2	Int	Prezzo di vendita delle cartelle (in centesimi).
10	num_cart_vend	2	Int	Numero cartelle vendute nella partita.
11	imp_venduto	8	Int	Importo del movimento venduto espresso in centesimi.
12	cod_serie_prima_cart	8	Char	Codice serie della prima cartella venduta.
13	num_progr_prima_cart	2	Int	Progressivo della prima cartella venduta.
14	cod_serie_ultima_cart	8	Char	Codice serie dell'ultima cartella venduta.
15	num_progr_ultima_cart	2	Int	Progressivo dell'ultima cartella venduta.
16	num_cart_vinc	1	Int	Numero cartelle vincenti nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "cartella_vincente" seguenti.

17	cartella_vincente				Si ripete ogni 'num_cart_vinc' volte.
	17.1	<i>cod_serie_cart_vinc</i>	8	<i>Char</i>	<i>Codice della serie cartella vincente.</i>
	17.2	<i>progr_cart_vinc</i>	2	<i>Int</i>	<i>Progressivo della cartella vincente.</i>
	17.3	<i>num_premi</i>	1	<i>Int</i>	<i>Numero premi vinti dalla cartella. Specifica quanti sono gli elementi "premio" seguenti.</i>
	17.4	premio			Si ripete ogni 'num_premi' volte.
	17.4.1	<i>cod_tipo_premio</i>	1	<i>Int</i>	<i>Codice tipo premio (Tabella Tipo premi).</i>
	17.4.2	<i>imp_premio</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del premio.</i>
	17.4.3	<i>prog_estr_vinc</i>	1	<i>Int</i>	<i>Progressivo di estrazione vincente del premio.</i>
18	num_fondi		1	<i>Int</i>	Numero dei fondi premi. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.
19	fondo_premio				Si ripete ogni 'num_fondi' volte.
	19.1	<i>cod_tipo_fondo</i>	1	<i>Int</i>	<i>Codice tipo fondo (Tabella Tipo fondi).</i>
	19.2	<i>imp_fondo_iniz</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo iniziale.</i>
	19.3	<i>imp_incremento</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo d'incremento del fondo per la partita espresso in centesimi.</i>
	19.4	<i>imp_fondo_fin</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo finale. Equivale a:</i>

					<i>imp_fondo_iniz + imp_incremento - vincite inerenti il fondo.</i>
20	progr_ass_bingone		1	Int	Progressivo di assegnazione bingone. Parte dal progressivo 46 se “cod_tipo_part” vale 2, 4 o 5, nella partita successiva a quella in cui il fondo premi a progressivo di estrazione incrementale raggiunge il valore di soglia. S’incrementa di un’unita per ogni partita successiva fino a quando il premio è assegnato. Altrimenti vale 0.
21	tot_num_estr		1	Int	Totale dei numeri estratti durante la partita. Specifica quanti sono gli elementi “numero_estratto” seguenti.
22	numero_estratto				Si ripete ogni ‘tot_num_estr’ volte.
	22.1	num_estratto	1	Int	Sequenza dei numeri in ordine di estrazione.
23	fl_ultima_partita		1	Int	Vale 1 In caso di ultima partita della giornata, altrimenti vale 2.

Lunghezza totale: $74 + (\text{num_cart_vinc} * (11 + (\text{num_cart_vinc} [\text{num_premi}] * 10))) + (\text{num_fondi} * 25) + \text{tot_num_estr}$

Body di risposta in caso di esito positivo:

Campo	L.	Tipo	Descrizione
-------	----	------	-------------

1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
---	-----------	---	-----	-------------------------------

Lunghezza totale: 2 byte.

9.3 Messaggio di fine giornata (130)

Header.id_messaggio 130

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia i dati riepilogativi della giornata di gioco conclusa.

Body di richiesta:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza del fine giornata.
2	dtou_fine_giornata	7	DateTime	Data e ora di Fine Giornata (formato UTC). Coincide con l'orario di chiusura della sala.
3	num_part_disp	2	Int	Numero di partite disputate nella giornata.
4	imp_movimento_venduto	8	Int	Importo del movimento venduto totale della giornata espresso in centesimi.
5	num_fondi	1	Int	Numero fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.
6	fondo_premio			Si ripete ogni

					'num_fondi' volte.
	6.1	<i>cod_tipo_fondo</i>	1	<i>Int</i>	<i>Codice tipo fondo (Tabella Tipo fondi).</i>
	6.2	<i>imp_fondo_fin</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo a fine giornata. Deve corrispondere al fondo dell'ultima partita della giornata di gioco.</i>
7	num_tagli_cart		1	<i>Int</i>	Numero tagli cartelle della giornata di gioco. Specifica quanti sono gli elementi "taglio_cartelle" seguenti.
8	taglio_cartelle				Si ripete ogni 'num_tagli_cart' volte.
	8.1	<i>num_cart_vend_taglio</i>	4	<i>Int</i>	<i>Numero Cartelle Vendute per taglio.</i>
	8.2	<i>num_part_disp_taglio</i>	2	<i>Int</i>	<i>Numero partite disputate per taglio.</i>
	8.3	<i>cod_serie_cart</i>	8	<i>Char</i>	<i>Codice Serie Cartella.</i>
	8.4	<i>progr_cart_fin</i>	4	<i>Int</i>	<i>Progressivo Cartella Finale.</i>

Lunghezza totale : 23 + (num_fondi * 9) + (num_tagli_cartelle *14).

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

10 Messaggi di servizio

10.1 Messaggio di cancellazione inizio giornata (200)

Header.id_messaggio 200

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia la richiesta di cancellazione di un inizio giornata.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza dell'inizio giornata da cancellare.

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

10.2 Messaggio di cancellazione partita (210)

Header.id_messaggio 210

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia la richiesta di cancellazione di una partita.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della partita da cancellare.
2	num_part_giorno	4	Int	Numero della partita della giornata di gioco da cancellare.

Lunghezza totale: 8 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

10.3 Messaggio di cancellazione fine giornata (220)

Header.id_messaggio 220

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia la richiesta di cancellazione di un fine giornata.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza del fine giornata da cancellare.

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

10.4 Messaggio di cancellazione intera giornata di gioco (230)

Header.id_messaggio 230

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia la richiesta di cancellazione di un'intera giornata di gioco. Sono eventualmente compresi tutti i dati d'inizio giornata, di fine giornata e di tutte le partite trasmesse di competenza della giornata.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza dell'intera giornata di gioco da cancellare.

Lunghezza totale: 4 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

10.5 Messaggio di richiesta ultimo messaggio di gioco trasmesso (240)

Header.id_messaggio 240

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per richiedere al sistema di controllo dell'Agenzia l'ultimo messaggio di gioco trasmesso, ricevuto con esito positivo o con anomalie, sia esso un messaggio di fine partita o di un inizio o fine giornata.

Body di richiesta:

non è previsto alcun body di richiesta per questo tipo di messaggio

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
2	dt_competenza	4	Date	Data di competenza dell'ultima partita

				trasmessa.
3	num_part_giorno	4	Int	Numero dell'ultima partita trasmessa per la data di competenza indicata. Vale 0 se l'ultimo messaggio trasmesso è l'inizio giornata, vale 999 se l'ultimo messaggio trasmesso è il fine giornata, altrimenti vale il progressivo dell'ultima partita trasmessa.

Lunghezza totale: 10 byte.

11 Messaggi di definizione dei parametri di gioco

11.1 Messaggio di definizione percentuali montepremi (300)

Header.id_messaggio 300

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia le nuove percentuali del montepremi. Le stesse saranno valide dalla prima partita successiva alla data d'inizio validità indicata.

La somma delle percentuali deve rispettare i limiti imposti dalla normativa.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle nuove percentuali del montepremi.
2	perc_mont_cinquina	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al premio cinquina.
3	perc_mont_bingo	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al premio bingo.
4	perc_mont_fondo_pf	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al

				fondo premi speciali.
5	perc_mont_fondo_bo	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al fondo premio bingone.
6	perc_mont_fondo_bh	2	Int	Percentuale (in centesimi) destinata al fondo premio bingo happy. In caso di non accantonamento vale 0.

Lunghezza totale: 17 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

11.2 Messaggio di definizione parametri premi a progressivo fisso (310)

Header.id_messaggio 310

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia i nuovi parametri riguardanti i premi a progressivo di estrazione fisso. Gli stessi parametri saranno validi dalla prima partita successiva alla data d'inizio validità indicata. Devono essere indicati tutti i premi a progressivo di estrazione fisso che sono: Super Bingo, Bingo Oro, Bingo Argento e Bingo Bronzo.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle nuove percentuali.
2	n_premi_pf	2	Int	Numero dei premi a progressivo di estrazione fisso. Specifica quanti sono gli elementi "premio_pf" seguenti.
3	premio_pf			Si ripete ogni "n_premi_pf" volte.
	3.1	1	Int	<i>Tabella D (Tipo Premi), può assumere i valori 3,4,5,8.</i>
	3.2	2	Int	<i>Percentuale (in centesimi) del fondo destinata al premio. Se il premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.</i>
	3.3	1	Int	<i>Progressivo di assegnazione minimo del premio progressivo di estrazione fisso. Se il</i>

					<i>premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.</i>
	3.4	<i>prog_ass_max</i>	1	<i>Int</i>	<i>Progressivo di assegnazione massimo del premio progressivo di estrazione fisso. Se il premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.</i>

Lunghezza totale: $9 + (n_premi_pf * 5)$ byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	<i>cod_esito</i>	2	<i>Int</i>	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

11.3 Messaggio di definizione parametri premi a progressivo di estrazione incrementale (320)

Header.id_messaggio 320

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia i nuovi parametri riguardanti i premi a progressivo di estrazione incrementale. Gli stessi parametri saranno validi dalla prima partita successiva alla data d'inizio validità indicata. Devono essere indicati i premi a progressivo di estrazione incrementale che sono: Bingo One e Bingo One Extra.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	<i>dtou_iniz_val</i>	7	<i>DateTime</i>	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità dei nuovi parametri.
2	<i>cod_tipo_premio</i>	1	<i>Int</i>	<i>Tabella D (Tipo Premi), può assumere solo i valori 6 o 7.</i>
3	<i>imp_soglia_fondo_pi_nofest</i>	8	<i>int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo premi a progressivo incrementale al di del quale si deve porre in palio il premio a progressivo di estrazione incrementale nei giorni non festivi né prefestivi a carattere nazionale.</i>
4	<i>imp_soglia_fondo_pi_fest</i>	8	<i>int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo premi a progressivo incrementale al di del quale si deve</i>

				<i>porre in palio il premio a progressivo di estrazione incrementale nei giorni festivi/prefestivi a carattere nazionale.</i>
5	fl_assegn_pi_ultima_partita	1	Int	Flag di assegnazione premio “bingo one” nell’ultima partita. Vale 1 se il concessionario assegna il premio “bingo one” nell’ultima partita della sessione di gioco, in aggiunta al premio bingo realizzato con qualsiasi numero di palline estratte; Vale 2 altrimenti.

Lunghezza totale: 25 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

11.4 Messaggio di definizione parametri premio Bingo Happy (330)

Header.id_messaggio 330

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell’Agenzia i nuovi parametri riguardanti il premio Bingo happy. Gli stessi parametri saranno validi dalla prima partita successiva alla data d’inizio validità indicata.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità dei nuovi parametri.
2	n_gio_sett	1	Int	Numero dei giorni della settimana nei quali si effettueranno partite di bingo happy. Specifica quanti sono gli elementi “giorno_settimana” seguenti.
3	giorno_settimana			Si ripete ogni “n_gio_sett” volte.
	3.1 gio_sett_bh	1	Int	Giorno della settimana con partite bingo happy (Tabella Giorni della settimana).
	3.2 ora_iniz_bh	3	Time	Orario delle partite con il premio bingo

				happy
4	fl_assegnazione_bh	1	Int	Eventualità di assegnazione del premio nel caso in cui nell'orario scelto per la partita, si effettui una partita in cui può essere assegnato il premio bingo one. Vale 1 se il premio bingo happy viene pagato comunque. Vale 2 se il premio bingo happy non viene pagato.

Lunghezza totale: 9 + (n_date * 4) byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

11.5 Messaggio di anticipo fondo (340)

Header.id_messaggio **340**

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia l'importo che il concessionario anticipa al fondo premi a progressivo di estrazione fisso.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	fl_validita_immediata	1	Int	Flag di validità immediata, vale 1 se l'importo anticipo deve essere aggiunto al fondo della prima partita svolta successivamente all'invio del messaggio con esito positivo, vale 0 se la validità è a partire dalla data futura di inizio giornata indicata in dt_comp_inizio_val.
2	dt_comp_inizio_val	4	Date	Data di inizio validità della aggiunta al fondo. E' la data di inizio giornata in cui il fondo è incrementato dell'anticipo. (Vale 0 se la validità è immediata)
3	imp_anticipo	8	Int	Importo espresso in centesimi di anticipo al fondo premi a progressivo di estrazione fisso.

Lunghezza totale: 13 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
2	imp_anticipo_tot	8	Int	Importo totale anticipato per la sala (in centesimi di Euro)

Lunghezza totale: 10 byte.

11.6 Messaggio di recupero fondo (350)

Header.id_messaggio 350

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia l'importo che il concessionario recupera dal fondo premi a progressivo di estrazione fisso dopo averlo anticipato.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	fl_validita_immediata	1	Int	Flag di validità immediata, vale 1 se l'importo deve essere recuperato dal fondo della prima partita svolta successivamente all'invio del messaggio con esito positivo, vale 0 se la validità è a partire dalla data futura di inizio giornata indicata in dt_comp_inizio_val.
2	dt_comp_inizio_val	4	Date	Data di inizio validità del recupero dal fondo. E' la data di inizio giornata in cui il fondo è decrementato del recupero. (Vale 0 se la validità è immediata)
3	imp_recupero	8	Int	Importo espresso in centesimi di recupero dal fondo premi a progressivo di estrazione fisso.

Lunghezza totale: 13 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
2	imp_anticipo_tot	8	Int	Importo totale che risulta

				ancora anticipato per la sala (in centesimi di Euro)
--	--	--	--	--

Lunghezza totale: 10 byte.

12 Messaggi informativi

12.1 Messaggio di interrogazione inizio giornata (400)

Header.id_messaggio 400

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sui dati di un inizio giornata di gioco.

Body di richiesta:

	NOME CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della giornata di gioco, la data in cui la sala inizia lo svolgimento del gioco secondo il calendario italiano

Lunghezza totale: 4 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	NOME CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	Cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
2	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della giornata di gioco, la data in cui la sala inizia lo svolgimento del gioco secondo il calendario italiano
3	dtou_inizio_giornata	7	DateTime	Data ed ora di inizio della giornata di gioco (formato UTC). Coincide con l'orario di apertura della sala.
4	fl_giorno_festivo	1	Int	Vale 1 in caso di giorno con palinsesto di gioco festivo /prefestivo a carattere nazionale per i

				premi bingo one e bingo one extra. Altrimenti vale 2.	
5	num_fondi	1	Int	Numero fondi premi. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.	
6	fondo_premio			Si ripete ogni 'num_fondi' volte.	
	6.1	cod_tipo_fondo	1	Int	Codice tipo fondo (Tabella Tipo fondi).
	6.2	imp_fondo_iniz	8	Int	Importo iniziale del fondo espresso in centesimi.
7	num_tagli_cart	1	Int	Numero dei tagli cartelle. Specifica quanti sono gli elementi "taglio_cartelle" seguenti.	
8	taglio_cartelle			Si ripete ogni 'num_tagli_cart' volte.	
	8.1	cod_serie_cart	8	Char	Codice serie cartella.
	8.2	progr_cart_iniz	4	Int	Progressivo cartella iniziale.

Lunghezza totale : 16 + (num_fondi * 9) + (num_tagli_cart * 12).

12.2 Messaggio di interrogazione partita (410)

Header.id_messaggio 410

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sui dati riepilogativi di una partita svolta.

Body di richiesta:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della giornata di gioco
2	num_part_giorno	4	Int	Numero partita della giornata di gioco.

Lunghezza totale: 8 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
--	-------	----	------	-------------

1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0
2	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della giornata di gioco
3	num_part_giorno	4	Int	Numero partita della giornata di gioco.
4	dtou_inizio_partita	7	DateTime	Data ed ora di inizio partita (formato UTC). Coincide con l'inizio della vendita delle cartelle della partita.
5	dtou_fine_partita	7	DateTime	Data e ora di fine partita (formato UTC). Coincide con l'orario di fine della partita, dopo l'assegnazione di tutti i premi.
6	cod_esito_partita	1	Int	Codice esito partita (Tabella Esiti partita).
7	cod_tipo_part	1	Int	Codice tipo partita (tabella Tipo partita).
8	serie_set_palline	10	Char	Set palline utilizzato nella partita.
9	num_part_set_palline	4	Int	Numero di partite giocate con il set palline.
10	valore_cart	2	Int	Prezzo di vendita delle cartelle (in centesimi).
11	num_cart_vend	2	Int	Numero cartelle vendute nella partita.
12	imp_venduto	8	Int	Importo del movimento venduto espresso in centesimi.
13	cod_serie_prima_cart	8	Char	Codice serie della prima cartella venduta.
14	num_progr_prima_cart	2	Int	Progressivo della prima cartella venduta.

15	cod_serie_ultima_cart		8	Char	Codice serie dell'ultima cartella venduta.
16	num_progr_ultima_cart		2	Int	Progressivo dell'ultima cartella venduta.
17	num_cart_vinc		1	Int	Numero cartelle vincenti nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "cartella_vincente" seguenti.
18	cartella_vincente				Si ripete ogni 'num_cart_vinc' volte.
	18.1	cod_serie_cart_vinc	8	Char	Codice della serie cartella vincente.
	18.2	progr_cart_vinc	2	Int	Progressivo della cartella vincente.
	18.3	num_premi	1	Int	Numero premi vinti dalla cartella. Specifica quanti sono gli elementi "premio" seguenti.
	18.4	premio			Si ripete ogni 'num_premi' volte.
	18.4.1	cod_tipo_premio	1	Int	Codice tipo premio (Tabella Tipo premi).
	18.4.2	imp_premio	8	Int	Importo espresso in centesimi del premio.
	18.4.3	prog_estr_vinc	1	Int	Progressivo di estrazione vincente del premio.
19	num_fondi		1	Int	Numero dei fondi premi. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.
20	fondo_premio				Si ripete ogni 'num_fondi' volte.
	20.1	cod_tipo_fondo	1	Int	Codice tipo fondo (Tabella Tipo

					<i>fondi).</i>
	20.2	<i>imp_fondo_iniz</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo iniziale.</i>
	20.3	<i>imp_incremento</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo d'incremento del fondo per la partita espresso in centesimi.</i>
	20.4	<i>imp_fondo_fin</i>	8	<i>Int</i>	<i>Importo espresso in centesimi del fondo finale. Equivale a: imp_fondo_iniz + imp_incremento - vincite inerenti il fondo.</i>
21	progr_ass_bingone		1	<i>Int</i>	Progressivo di assegnazione bingone. Parte dal progressivo 46 se "cod_tipo_part" vale 2, 4 o 5, nella partita successiva a quella in cui il fondo premi a progressivo di estrazione incrementale raggiunge il valore di soglia. S'incrementa di un'unita per ogni partita successiva fino a quando il premio è assegnato. Altrimenti vale 0.
22	tot_num_estr		1	<i>Int</i>	Totale dei numeri estratti durante la partita. Specifica quanti sono gli elementi "numero_estratto" seguenti.
23	numero_estratto				Si ripete ogni 'tot_num_estr' volte.
	23.1	<i>num_estratto</i>	1	<i>Int</i>	<i>Sequenza dei numeri in ordine di estrazione.</i>
24	fl_ultima_partita		1	<i>Int</i>	Vale 1. In caso di ultima partita

				della giornata, altrimenti vale 2.
--	--	--	--	------------------------------------

Lunghezza totale: $77 + (\text{num_cart_vinc} * (11 + (\text{num_cart_vinc} [\text{num_premi}] * 10))) + (\text{num_fondi} * 25) + \text{tot_num_estr}$

12.3 Messaggio di interrogazione fine giornata (420)

Header.id_messaggio 420

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sui dati riepilogativi di una giornata di gioco conclusa.

Body di richiesta:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza del fine giornata.

Lunghezza totale: 4 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0.
2	dt_competenza	4	Date	Data di competenza del fine giornata.
3	dtou_fine_giornata	7	DateTime	Data e ora di Fine Giornata (formato UTC). Coincide con l'orario di chiusura della sala.
4	num_part_disp	2	Int	Numero di partite

					disputate nella giornata.
5	imp_movimento_venduto		8	Int	Importo del movimento venduto totale della giornata espresso in centesimi.
6	num_fondi		1	Int	Numero fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio" seguenti.
7	fondo_premio				Si ripete ogni 'num_fondi' volte.
	7.1	cod_tipo_fondo	1	Int	Codice tipo fondo (Tabella Tipo fondi).
	7.2	imp_fondo_fin	8	Int	Importo espresso in centesimi del fondo a fine giornata. Deve corrispondere al fondo dell'ultima partita della giornata di gioco.
8	num_tagli_cart		1	Int	Numero tagli cartelle della giornata di gioco. Specifica quanti sono gli elementi "taglio_cartelle" seguenti.
9	taglio_cartelle				Si ripete ogni 'num_tagli_cart' volte.
	9.1	num_cart_vend_taglio	4	Int	Numero Cartelle Vendute per taglio.
	9.2	num_part_disp_taglio	2	Int	Numero partite

					<i>disputate per taglio.</i>
9.3	<i>cod_serie_cart</i>	8	<i>Char</i>		<i>Codice Serie Cartella.</i>
9.4	<i>progr_cart_fin</i>	4	<i>Int</i>		<i>Progressivo Cartella Finale.</i>

Lunghezza totale : 25 + (num_fondi * 9) + (num_tagli_cartelle *14).

12.4 Messaggio di interrogazione percentuali montepremi (430)

Header.id_messaggio 430

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sulle percentuali del montepremi.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali del montepremi.
2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali del montepremi. Per ottenere tutte le impostazioni future deve essere valorizzato al 31 dicembre 2099

Lunghezza totale: 14 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0.
2	ctr_sala_montepremi	2	Int	Numero valori di montepremi impostati per la sala nel periodo richiesto. Specifica quanti sono gli elementi "Sala_montepremi" seguenti.

3	Sala_montepremi			Si ripete ogni 'ctr_sala_montepremi' volte.
3.1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali del montepremi.
3.2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali del montepremi. Se non vi è limite futuro, è valorizzato nell'anno 2099
3.3	cod_stato_perc	2	Int	Stato delle percentuali (vedi tabella Stato parametri percentuali).
3.4	perc_mont_cinquina	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al premio cinquina.
3.5	perc_mont_bingo	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al premio bingo.
3.6	perc_mont_fondo_pf	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al fondo premi speciali.
3.7	perc_mont_fondo_bo	2	Int	Percentuale (in centesimi) del montepremi destinata al fondo premio bingone.
3.8	perc_mont_fondo_bh	2	Int	Percentuale (in centesimi) destinata al fondo premio bingo happy. In caso di non accantonamento vale 0.
3.9	Dtou_sys	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) in cui i dati sono stati elaborati dal sistema di controllo centralizzato.

Lunghezza totale: 4 + (ctr_sala_montepremi * 33) byte.

12.5 Messaggio di interrogazione parametri premi a progressivo fisso (440)

Header.id_messaggio 440

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sui premi a progressivo fisso (PF).

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali dei premi.
2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali dei

				premi. Per ottenere tutte le impostazioni future deve essere valorizzato al 31 dicembre 2099
--	--	--	--	--

Lunghezza totale: 14 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO		L.	TIPO	DESCRIZIONE	
1	cod_esito		2	Int	Esito della richiesta, vale 0.	
2	ctr_sala_premio_pf		2	Int	Numero valori di premi pf impostati per la sala nel periodo richiesto. Specifica quanti sono gli elementi "Sala_premio_pf" seguenti.	
3	Sala_premio_pf				Si ripete ogni 'ctr_sala_premio_pf' volte.	
	3.1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali di premi.	
	3.2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali dei premi. Se non vi è limite futuro, è valorizzato nell'anno 2099	
	3.3	cod_stato_perc	2	Int	Stato delle percentuali (vedi tabella Stato parametri percentuali).	
	3.4	n_premi_pf	2	Int	Numero dei premi a progressivo di estrazione fisso. Specifica quanti sono gli elementi "premio_pf" seguenti.	
	3.5	premio_pf			Si ripete ogni "n_premi_pf" volte.	
		3.5.1	cod_tipo_premio	1	Int	Tabella D (Tipo Premi), può assumere i valori 3,4,5,8.
		3.5.2	perc_fondo_pf	2	Int	Percentuale (in centesimi) del fondo destinata al premio. Se il premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.
		3.5.3	prog_ass_min	1	Int	Progressivo di assegnazione

						<i>minimo del premio progressivo di estrazione fisso. Se il premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.</i>
		3.5.4	<i>prog_ass_max</i>	<i>1</i>	<i>Int</i>	<i>Progressivo di assegnazione massimo del premio progressivo di estrazione fisso. Se il premio non è messo in palio dal concessionario, vale 0.</i>
		3.5.5	<i>Dtou_sys</i>	<i>7</i>	<i>DateTime</i>	<i>Data e ora (in formato UTC) in cui i dati sono stati elaborati dal sistema di controllo centralizzato.</i>

Lunghezza totale: $4 + (\text{ctr_sala_premio_pf} * 18 + (\text{n_premi_pf} * 12))$ byte.

12.6 Messaggio di interrogazione parametri premi a progressivo incrementale (450)

Header.id_messaggio 450

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sui premi a progressivo di estrazione incrementale (PI).

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali dei premi.
2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali dei premi. Per ottenere tutte le impostazioni future deve essere valorizzato al 31 dicembre 2099

Lunghezza totale: 14 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
--	-------	----	------	-------------

1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0.
2	ctr_sala_premio_pi	2	Int	Numero valori di premi pi impostati per la sala nel periodo richiesto. Specifica quanti sono gli elementi "Sala_premio_pi" seguenti.
3	Sala_premio_pi			Si ripete ogni 'ctr_sala_premio_pi' volte.
3.1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità delle percentuali di premi.
3.2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità delle percentuali dei premi. Se non vi è limite futuro, è valorizzato nell'anno 2099
3.3	cod_stato_perc	2	Int	Stato delle percentuali (vedi tabella Stato parametri percentuali).
3.4	Cod_tipo_premio	1	Int	Tabella Tipo premio, può assumere solo i valori 6 o 7.
3.4	imp_soglia_fondo_pi_no_fest	8	int	<i>Importo espresso in centesimi del fondo premi a progressivo incrementale al di del quale si deve porre in palio il premio a progressivo di estrazione incrementale nei giorni non festivi.</i>
3.4	imp_soglia_fondo_pi_fest	8	int	<i>Importo espresso in centesimi del fondo premi a progressivo incrementale al di del quale si deve porre in palio il premio a progressivo di estrazione incrementale nei giorni festivi.</i>
3.5	fl_assegn_pi_ultima_partita	1	Int	Flag di assegnazione premio "bingo one" nell'ultima partita. Vale 1 se il concessionario assegna il premio "bingo one" nell'ultima partita della sessione di gioco, in aggiunta al premio bingo realizzato con qualsiasi numero di

					palline estratte; Vale 2 altrimenti.
	3.5	Dtou_sys	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) in cui i dati sono stati elaborati dal sistema di controllo centralizzato.

Lunghezza totale: $4 + (\text{ctr_sala_premio_pi} * 41)$ byte.

12.7 Messaggio di interrogazione parametri premio Bingo Happy (460)

Header.id_messaggio 460

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per ottenere informazioni precedentemente trasmesse al sistema di controllo dell'Agenzia sul premio bingo happy (BH).

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dtou_iniz_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità dei parametri.
2	dtou_fine_val	7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità dei paramentri. Per ottenere tutte le impostazioni future deve essere valorizzato al 31 dicembre 2099

Lunghezza totale: 14 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0.
2	ctr_sala_premio_bh	2	Int	Numero valori di premi bh impostati per la sala nel periodo richiesto. Specifica quanti sono gli elementi "Sala_premio_bh" seguenti.

3	Sala_premio_bh				Si ripete ogni 'ctr_sala_premio_bh' volte.
3.1	dtou_iniz_val		7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di inizio validità dei parametri.
3.2	dtou_fine_val		7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) di fine validità dei parametri. Se non vi è limite futuro, è valorizzato nell'anno 2099
3.3	cod_stato_perc		2	Int	Stato delle percentuali (vedi tabella Stato parametri percentuali).
3.4	n_gio_sett		2	Int	Numero dei giorni della settimana nei quali si effettuano partite di bingo happy. Specifica quanti sono gli elementi "giorno_settimana" seguenti.
3.5	Giorno_settimana				Si ripete ogni "n_gio_sett" volte.
	3.5.1	Gio_sett_bh	1	Int	Giorno della settimana con partite bingo happy. (Tabella Giorni della settimana).
	3.5.2	Ora_iniz_bh	3	Time	Orario delle partite con il premio bingo happy.
3.6	Fl_assegnazione_bh		1	Int	Eventualità di assegnazione del premio nel caso in cui nell'orario scelto per la partita, si effettui una partita in cui può essere assegnato il premio bingo one. Vale 1 se il premio bingo happy viene pagato comunque. Vale 2 se il premio bingo happy non viene pagato.
3.7	Dtou_sys		7	DateTime	Data e ora (in formato UTC) in cui i dati sono stati elaborati dal sistema di controllo centralizzato.

Lunghezza totale: $4 + (\text{ctr_sala_premio_bh} * 20 + (\text{n_gio_sett} * 4))$ byte.

13 Messaggi di configurazione iniziale

13.1 Messaggio di configurazione iniziale (Start della sala) 500

Header.id_messaggio 500

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per trasmettere al sistema di controllo dell'Agenzia i dati di gioco iniziali, nel momento in cui la sala inizia per la prima volta la trasmissione con il protocollo PBDS, per allineare i nuovi dati trasmessi agli ultimi dati trasmessi con la precedente modalità di trasmissione.

Body di richiesta:

	NOME CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della trasmissione dei dati di avvio della sala. Coincide con la data dell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità.
2	imp_fondo_pf_fin	8	Int	Importo espresso in centesimi del fondo a progressivo di estrazione fisso che deve coincidere con quanto comunicato nell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità.
3	imp_fondo_pi_fin	8	Int	Importo espresso in centesimi del fondo a progressivo di estrazione incrementale che deve coincidere con quanto comunicato nell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità.
4	imp_soglia_fondo_pi	8	Int	Valore di soglia espresso in centesimi del fondo premio a progressivo di estrazione incrementale. Deve coincidere con il valore utilizzato dalla sala bingo nell'ultima partita trasmessa con la vecchia modalità nel caso in cui si tratti dello stesso mese.
5	imp_pag_premio_pi	8	Int	Importo espresso in centesimi del premio a progressivo di estrazione incrementale complessivo comunicato nell'ultima partita

				trasmessa con la vecchia modalità. Può assumere un valore maggiore di 0 solamente se nell'ultima partita il premio è stato pagato.	
6	prog_ass_bingone	1	Int	Valore del progressivo di assegnazione del premio bingo a progressivo di estrazione incrementale comunicato nell'ultima partita trasmessa con la vecchia modalità. Può assumere un valore = 0(zero) se nell'ultima partita trasmessa il premio non era in corso di assegnazione. Può assumere il valore > 46 se nell'ultima partita trasmessa il premio era in corso di assegnazione, ma non è stato ancora pagato.	
7	serie_set_palline	10	Char	Set palline in uso e comunicato nell'ultima partita trasmessa con la vecchia modalità.	
8	num_part_set_palline	4	Int	Numero di partite disputate con il set palline dichiarato nel campo serie_set_palline.	
9	num_tagli_cart	1	Int	Numero dei tagli cartelle inviati nell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità	
10	taglio_cartelle			Si ripete ogni 'num_tagli_cart' volte.	
	10.1	cod_serie_cart	8	Char	Codice serie cartella comunicato nell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità
	10.2	progr_cart_fin	4	Int	Ultimo progressivo cartelle dichiarato nell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità

Lunghezza totale : 52 + (num_tagli_cart * 12).

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

13.1 Messaggio di cancellazione della configurazione iniziale 510

Header.id_messaggio 510

Descrizione:

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema di sala per cancellare dal sistema di controllo dell'Agenzia i dati di gioco iniziali precedentemente trasmessi. Tale cancellazione non è consentita se esistono messaggi di gioco già trasmessi.

Body di richiesta:

	NOME CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della trasmissione dei dati di avvio della sala. Coincide con la data dell'ultimo fine giornata trasmesso con la vecchia modalità.

Lunghezza totale : 4 byte.

Body di risposta in caso di esito positivo:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	Int	Esito della richiesta, vale 0

Lunghezza totale: 2 byte.

14 Gestione degli esiti

14.1 Struttura del body di comunicazione di esito negativo

In caso di elaborazione con esito negativo di una richiesta effettuata (messaggio HTTP da parte del sistema di sala), il sistema di controllo dell'Agenzia risponde utilizzando lo stesso header della richiesta e un body che avrà:

- Un esito uguale a 1000 nel caso in cui il body del messaggio di richiesta non sia leggibile.
- Un esito con il codice di errore riscontrato durante l'elaborazione che non permette l'archiviazione dei dati trasmessi. I codici di errore sono descritti nella tabella "Errori".

- Un esito uguale a 2 e una sequenza di codici di anomalie riscontrate nel messaggio di richiesta che permettono comunque l'archiviazione dei dati trasmessi. In questo caso il dato è considerato valido. I codici di anomalie sono descritti nella tabella "Anomalie".

Body di risposta campo body richiesta non leggibile, esito 1000:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	cod_esito	2	Int	Esito della Richiesta (1000 in caso di Body del messaggio di richiesta non leggibile).

Lunghezza totale: 2 byte.

Body di risposta con codice di errore.

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE
1	cod_esito	2	Int	Identificativo dell'errore (Tabella Errori).
2	descrizione	250	Char	Descrizione dell'errore verificatosi.

Lunghezza totale : 252 byte.

Body di risposta con anomalie riscontrate dal sistema di controllo, esito 2:

	CAMPO	L.	TIPO	DESCRIZIONE	
1	cod_esito	2	Int	Esito della Richiesta , vale 2.	
2	num_totale_anomalie	1	Int	Numero totale di anomalie commesse. Specifica quanti sono gli elementi "anomalia" seguenti.	
3	anomalia			Si ripete ogni ' num_totale_anomalie' volte.	
	3.1	cod_anomalia	2	Int	Identificativo dell'anomalia (Tabella Anomalie).

Lunghezza totale : 3 + (num_totale_anomalie * 2).

14.2 Gestione time-out

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

4 secondi	Prime tre retry
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 “idTransazione”**, fino ad ottenere una risposta con un cod_esito definito (di esito positivo con o senza anomalie o con un codice di errore applicativo.

Nel caso di ricezione di una risposta con cod_esito ≥ 9000 (errore interno del sistema di controllo) ci si deve comportare come nel caso di errore di time-out, reinviando la richiesta rispettando gli intervalli suddetti, ma occorre **modificare negli invii successivi il campo identificativo di transazione “idTransazione”**.

15 Tabelle di riferimento

15.1 Tabella A: Identificativi dei messaggi

id_messaggio	Descrizione
100	Inizio Giornata
120	Fine Partita
130	Fine Giornata
200	Cancellazione Inizio Giornata
210	Cancellazione Partita
220	Cancellazione Fine Giornata
230	Cancellazione Intera Giornata di Gioco

240	Richiesta ultimo messaggio di gioco trasmesso
300	Definizione percentuali montepremi
310	Definizione parametri per premi a progressivo di estrazione fisso
320	Definizione parametri per premi a progressivo di estrazione incrementale
330	Definizione parametri per premio bingo happy
340	Anticipo fondo
350	Recupero fondo
400	Interrogazione Inizio Giornata
410	Interrogazione Partita
420	Interrogazione Fine Giornata
430	Interrogazione Percentuali Montepremi
440	Interrogazione Parametri Premi a Progressivo Fisso
450	Interrogazione Parametri Premi a Progressivo Incrementale
460	Interrogazione Parametri Premio Bingo Happy
500	Configurazione Iniziale (start della sala)
510	Cancellazione della Configurazione Iniziale

15.2 Tabella B: Tipo fondi

cod_tipo_fondo	Descrizione	Descrizione breve
10	Fondo Premi Speciali a progressivo di estrazione fisso	Fondo PF
20	Fondo Premi a progressivo di estrazione incrementale	Fondo PI
30	Fondo Premio Bingo Happy	Fondo BH

15.3 Tabella C: Esiti partita

cod_esito_partita	Descrizione
-------------------	-------------

1	Valida
2	Annullata

15.4 Tabella D: Tipo Premi

cod_tipo_premio	Descrizione
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo Bronzo
4	Bingo Argento
5	Bingo Oro
6	Bingo one
7	Bingo one Extra
8	Super Bingo
9	Bingo Happy

15.5 Tabella E: Tipo partita

cod_tipo_part	Descrizione
0	Normale
1	Speciale
2	Bingo one
3	Bingo Happy
4	Bingo one + Bingo Happy
5	Bingo one e one Extra
6	Bingo one e one Extra + Bingo Happy

15.6 Tabella F: Tipo gioco

id_gioco	Descrizione
1	Bingo

15.7 Tabella G: Giorni della settimana

gio_sett_bh	Descrizione giorno settimana
1	Lunedì
2	Martedì
3	Mercoledì
4	Giovedì
5	Venerdì
6	Sabato
7	Domenica

15.8 Tabella H: Stato dei parametri percentuali

Cod_stato_perc	Descrizione
1	Valido
2	Da utilizzare
3	Utilizzato
4	Fine validità - obsoleto

15.9 Tabella Errori: codice e descrizione degli errori

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	L'id_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	Campo id_versione mancante o errato	Tutti
1101	Campo id_gioco mancante o errato	Tutti
1102	Campo cod_sala mancante o errato	Tutti
1103	Campo cod_conc mancante o errato	Tutti

1104	Campo tipo_messaggio mancante o errato	Tutti
1105	Campo id_transazione mancante o errato	Tutti
1106	Campo lunghezza_body mancante o errato	Tutti
1108	Codice sala non accettabile per tipo messaggio	Tutti
1109	Concessionario 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 dt_competenza mancante o errato	100, 120, 130, 200, 210, 220, 230, 400, 500, 510
1151	Campo dtou_inizio_giornata mancante o errato	100
1152	Campo fl_giorno_festivo mancante o errato	100
1153	Campo num_fondi mancante o errato	100,120,130
1154	Campo cod_tipo_fondo mancante o errato	100, 120, 130
1155	Campo imp_fondo_iniz mancante o errato	100,120
1156	Campo num_tagli_cart mancante o errato	100, 130, 500
1157	Campo cod_serie_cart mancante o errato	100, 130, 500
1158	Campo progr_cart_iniz mancante o errato	100
1159	Campo taglio_cartelle mancante o errato	100, 500
1160	Campo cod_esito_partita mancante o errato	120
1161	Campo cartella_vincente mancante o errato	120
1162	Campo cod_serie_cart_vinc mancante o errato	120
1163	Campo cod_serie_prima_cart mancante o errato	120
1164	Campo cod_serie_ultima_cart mancante o errato	120
1165	Campo cod_tipo_part mancante o errato	120
1166	Campo cod_tipo_premio mancante o errato	120, 310, 320
1167	Campo dtou_fine_partita mancante o errato	120
1168	Campo dtou_inizio_partita mancante o errato	120
1169	Campo fl_ultima_partita mancante o errato	120
1170	Campo imp_fondo_fin mancante o errato	120, 130
1171	Campo imp_incremento mancante o errato	120
1172	Campo imp_movimento_venduto mancante o errato	130
1173	Campo imp_premio mancante o errato	120
1174	Campo imp_venduto mancante o errato	120
1175	Campo num_cart_vend mancante o errato	120
1176	Campo num_cart_vend_taglio mancante o errato	120, 130
1177	Campo valore_cart mancante o errato	120
1178	Campo num_cart_vinc mancante o errato	120
1179	Campo num_estratto mancante o errato	120
1180	Campo num_part_anno mancante o errato	120
1181	Campo num_part_giorno mancante o errato	120, 210
1182	Campo num_part_set_palline mancante o errato	120, 500
1183	Campo num_premi mancante o errato	120
1184	Campo num_progr_prima_cart mancante o errato	120
1185	Campo num_progr_ultima_cart mancante o errato	120
1186	Campo prog_estr_vinc mancante o errato	120
1187	Campo progr_cart_vinc mancante o errato	120
1188	Campo tot_num_estr mancante o errato	120

1189	Campo progr_ass_bingone mancante o errato	120, 500
1190	Campo serie_set_palline mancante o errato	120, 500
1191	Campo num_part_disp_taglio mancante o errato	130
1192	Campo num_part_disp mancante o errato	130
1193	Campo progr_cart_fin mancante o errato	130, 500
1194	Campo dtou_fine_giornata mancante o errato	130
1195	Campo dtou_iniz_val mancante o errato	300, 310, 320, 330, 430, 440, 450, 460
1196	Campo perc_mont_cinquina mancante o errato	300
1197	Campo perc_mont_fondo_bh mancante o errato	300
1198	Campo perc_mont_fondo_bo mancante o errato	300
1199	Campo perc_mont_fondo_pf mancante o errato	300
1200	Campo perc_fondo_pf mancante o errato	310
1201	Campo prog_ass_max mancante o errato	310
1202	Campo ora_iniz_bh mancante o errato	330
1203	Campo prog_ass_min mancante o errato	310
1204	Campo n_gio_sett mancante o errato	330
1205	Campo n_premi_pf mancante o errato	310
1206	Campo n_premi_pi mancante o errato	320
1207	Campo fl_validita_immediata mancante o errato	340, 350
1208	Campo imp_soglia_fondo_pi_fest mancante o errato	320
1209	Campo fl_assegnazione_bh mancante o errato	330
1210	Campo imp_soglia_fondo_pi_nofest mancante o errato	320
1211	Campo imp_anticipo mancante o errato	340
1212	Campo gio_sett_bh mancante o errato	330
1213	Campo perc_mont_bingo mancante o errato	300
1214	Campo premio_pi mancante o errato	320
1215	Campo dt_comp_inizio_val mancante o errato	340
1216	Campo dt_comp_inizio_val mancante o errato	350
1217	Campo imp_recupero mancante o errato	350
1218	Campo imp_fondo_pf_fin mancante o errato	500
1219	Campo imp_fondo_pi_fin mancante o errato	500
1220	Campo imp_soglia_fondo_pi mancante o errato	500
1221	Campo imp_pag_premio_pi mancante o errato	500
1222	Configurazione iniziale già inviata	500
1250	Valore facciale cartelle non valido	120
1254	Progressivo estratto cinquina non valido	120
1255	Progressivo estratto bingo non valido	120
1269	data incongruente	120
1270	Sequenza date partite incongruente	120
1271	Totale numeri estratti minore di 15	120
1272	Inizio giornata per una data successiva già trasmesso	100, 200,220
1273	Inizio giornata gia' trasmesso	120
1274	Fine giornata gia' trasmesso	120,130
1275	Numero partite dichiarate nel fine giornata incongruente	120
1276	Movimento dichiarato incongruente con cartelle vendute	120
1277	Superbingo non valido	120
1278	Bingooro non valido	120

1279	Bingoargento non valido	120
1280	Bingobronzo non valido	120
1281	Importo pagato per superbingo non valido	120
1282	Importo pagato per bingooro non valido	120
1283	Importo pagato per bingoargento non valido	120
1284	Importo pagato per bingbronzo non valido	120
1285	Importo fondo premi a progressivo fisso non valido	120
1286	La partita non prevede premi speciali	120
1287	La cinquina risulta avere meno di cinque numeri	120
1288	Il bingo risulta avere meno di quindici numeri	120
1289	Inizio giornata non trasmessa	120,130,200
1290	Set palline non dichiarato nella partita	120
1291	Incremento fondo bo errato	120
1292	Bingoone non assegnato	120
1293	Partita speciale durante assegnazione bingo one	120
1294	Montepremi bingo one non corretto	120
1295	Numero estrazioni incompatibile con progr bingo one	120
1298	Mancato invio fine giornata	120
1299	Mancato invio partita precedente	120
1300	Bingo one assegnato con fondo inferiore a soglia	120
1301	Incremento del contatore bingo one errato	120
1302	Progressivo bingo one valorizzato con fondo inferiore a soglia	120
1303	Dati partita precedente non trasmessi	120
1304	Progressivo non valorizzato con fondo superiore alla soglia	120
1305	Dati inizio giornata non trasmessi	120
1306	Bingo one assegnato con numero estrazioni non corretto	120
1307	Sala non collaudata per premio bingo one	120
1308	Importo integrazione anticipo non corretto	120
1309	Anno non corretto	120
1320	Cartelle vincenti cinquina non impostato	120
1321	Cartelle vincenti bingo non impostato	120
1322	Numero cartelle vendute non impostato o uguale a 0	120
1323	Codice taglio cartelle inesistente	120
1324	Valore facciale cartelle non congruente con taglio	120
1325	Importo fondo premi a progressivo fisso incongruente con fondo premi del fine giornata precedente	100
1326	Importo fondo premi a progressivo fisso incongruente con partita precedente	120
1327	Importo fondo premi a progressivo incrementale incongruente con fine giornata	100
1328	Importo fondo premi a progressivo incrementale incongruente con partita precedente	120
1329	Importo fondo premio bingo happy incongruente con fine giornata	100
1330	Importo fondo premio bingo happy incongruente con partita precedente	120
1331	Cancellazione non permessa	200,210,220,230

1332	Non esistono dati da cancellare	200,210,220,230
1333	Data inizio validità mancante o errata	300,310,320,330,340,350
1334	Non esistono dati per la richiesta	240,400,410,420,430,440,450,460,510
1335	Inviare msg 300	120
1336	L importo di incremento del fondo premio pf non è coerente con la percentuale dichiarata	120
1337	L importo di incremento del fondo premio pi non è coerente con la percentuale dichiarata	120
1338	L importo di incremento del fondo premio bh non è coerente con la percentuale dichiarata	120
1339	Cod_tipo_premio non congruente con cod_tipo_part	120
1340	La tipologia partita doveva prevedere l'assegnazione del premio, pi cod_tipo_premio 6	120
1341	La tipologia partita doveva prevedere l'assegnazione del premio bh	120
1342	La tipologia partita 2 ma fondo premio pi inferiore alla soglia dichiarata	120
1343	Progr_ass_bingone non coerente con la partita precedente	120
1344	Fondo pf iniziale diverso da fondo pf finale della partita precedente	120
1345	Fondo pi iniziale diverso da fondo pi finale della partita precedente	120
1346	Fondo bh iniziale diverso da fondo bh finale della partita precedente	120
1347	Ammontare premio cinquina non corretto	120
1348	Ammontare premio bingo non corretto	120
1349	Ammontare premio bingo bronzo non corretto	120
1350	Ammontare premio bingo argento non corretto	120
1351	Ammontare premio bingo oro non corretto	120
1352	Ammontare premio super bingo non corretto	120
1353	Ammontare premio bingo happy non corretto	120
1354	Esista già un partita con fl_ultima_partita valorizzato a 1 per la giornata di gioco	120
1355	Il premio speciale non può essere pagato, progressivo di estrazione vincente non corretto	120
1356	Inviare msg 310	120
1357	Il premio a progressivo di estrazione incrementale, non può essere pagato, progressivo di estrazione vincente non corretto	120
1358	Ammontare premio a progressivo di estrazione incrementale non corretto	120
1359	Nessun fine partita trasmesso per la giornata	130
1360	Campo dt_competenza incongruente con ultimo inizio giornata trasmesso	120,130
1361	Campo dt_competenza incongruente con ultimo fine partita trasmesso	130
1362	L'ultima partita trasmessa non è l'ultima della giornata	130
1363	Importo Fondo PF non coincidente con il fondo del fine giornata precedente	100
1364	Importo Fondo PI non coincidente con il fondo del fine giornata precedente	100
1365	Importo Fondo BH non coincidente con il fondo del fine giornata precedente	100

1366	Definizione parametri premi a progressivo fisso non effettuata	120
1367	Definizione parametri premi a progressivo incrementale non effettuata	120
1368	Definizione parametri premio bingo happy non effettuata	120
1369	Campo dt_competenza incongruente con ultimo fine partita trasmesso	120
1370	Fine partita già trasmesso da altra transazione	120,200
1371	partita successiva già trasmessa	210
1372	Premio Cinquina mancante o errato	210
1373	Premio Bingo mancante o errato	210
1374	Premio dichiarato più volte per la stessa cartella	210
1375	Premio Bingo Bronzo mancante o errato	210
1376	Premio Bingo Argento mancante o errato	210
1377	Premio Bingo Oro mancante o errato	210
1378	Premio Bingo One mancante o errato	120,210
1379	Premio Bingo Extra mancante o errato	210
1380	Premio Super Bingo mancante o errato	210
1381	Premio Bingo Happy mancante o errato	210
1382	La tipologia partita doveva prevedere l assegnazione del premio pi extra	120
1383	La tipologia partita doveva essere di tipo 0 o 1	120
1384	La tipologia partita doveva prevedere l assegnazione del premio pi e del premio bh	120
1385	La tipologia partita doveva prevedere l assegnazione del premio pi extra e del premio bh	120
1386	Importo fondo premi a progressivo incrementale non valido	120
1387	Importo fondo premio bingo happy non valido	120
1388	progr_ass_bingone non coerente con tipo partita	120
1389	Importo premio bingo non coerente con tipo partita	120
1390	Progressivo di estrazione bingo bronzo non valido	120
1391	Progressivo di estrazione bingo argento non valido	120
1392	Progressivo di estrazione bingo oro non valido	120
1393	Ammontare premio bingo one non corretto	120
1394	Ammontare premio bingo one extra non corretto	120
1395	Progressivo di estrazione bingo one non valido	120
1396	Progressivo di estrazione bingo one extra non valido	120
1397	Progressivo di estrazione super bingo non valido	120
1398	Progressivo di estrazione bingo happy non valido	120
1399	Sala non configurata per avvio trasmissione dati	120
1400	Cod tipo premio pf non assegnabile	120
1401	La cartella vincente dichiarata non esiste	120
1402	Cartella vincente duplicata	120
1403	Numero cinquine superiori a 2 per la stessa cartella vincente	120
1404	Cod_tipo_premio duplicato per cartella vincente	120
1405	Cod_tipo_fondo duplicato	120
1406	La partita deve prevedere il pagamento del premio a progressivo di estrazione incrementale	120
1407	La partita deve prevedere almeno una cinquina	120

1408	La partita deve prevedere almeno un bingo	120
1409	Importo recupero superiore al valore anticipato o disponibile	350
1410	Valore facciale non congruente con serie vendute	120
1411	La partita doveva prevedere l'assegnazione del premio cod_tipo_premio 3	120
1412	La partita doveva prevedere l'assegnazione del premio cod_tipo_premio 4	120
1413	La partita doveva prevedere l'assegnazione del premio cod_tipo_premio 5	120
1414	La partita doveva prevedere l'assegnazione del premio cod_tipo_premio 8	120
1415	Non può essere assegnato il premio Bingo senza un premio Cinquina	120
1416	Non può essere pagato un cod_tipo_premio maggiore di 2 se il cod_tipo_premio 2 non è stato pagato	120
1417	Progressivi cartelle venduti incongruenti con num_cart_vend	120
1418	Esiste già una famiglia premi Bingo Happy	330
1419	Progr_ass_bingone non coerente con la partita precedente annullata	120
1420	La partita non può prevedere l'assegnazione del premio pi perchè il fondo è inferiore alla soglia	120
1421	Percentuale bingo mancante o errata	300
1422	fl_assegn_pi_ultima_partita mancante o errato	320
1423	Campo dtou_fine_val mancante o errato	430, 440, 450, 460
1424	Campo dtou_fine_val precedente al campo dtou_iniz_val	430, 440, 450, 460
>=9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti

15.10 Tabella Anomalie: codice e descrizione delle anomalie

Cod_anomalia	DESCRIZIONE	MESSAGGIO
2001	Incremento fondo ps incongruente con palinsesto	120
2002	Incremento fondo bo incongruente con palinsesto	120
2003	Incremento fondo happy incongruente con palinsesto	120
2004	Valore soglia bingone incongruente con palinsesto	120
2005	Progressivo massimo bingo bronzo incongruente con palinsesto	120
2006	Progressivo cartella non consecutivo con ultima partita	100,120
2007	Serie cartelle inesistente	100,120
2008	Serie cartelle non in carico alla sala	100,120
2009	Numero partite con set palline superiore a 5000	120
2010	Numero partite nell'anno superiore a 99999	120
2011	Numero partite disputate per taglio non corretto	120
2012	Movimento venduto per taglio non corretto	120
2013	Numero partite con set palline dichiarato non corretto	120
2014	Il tipo di partita doveva prevedere assegnazione del premio bh	120
2015	Progressivo cartella venduto, non consecutivo rispetto all ultimo comunicato	120
2016	Nessun fine partita trasmesso per la giornata	130
2017	Serie cartella precedente non completamente utilizzata	100

NOTA: Le tabelle errori e anomalie non sono definitive e riportano solo una parte dei codici che saranno inviati alle sale.