

PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE TRA I SISTEMI INFORMATICI DELLE SALE-BINGO E DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Il presente documento si articola nei seguenti capitoli:

- **Modalità di comunicazione e Tipologia di dati**, in cui si illustrano le modalità per trasmettere e ricevere messaggi tra il sistema informatico integrato di sala o sala-master ed il sistema informatico di AAMS;
- **Apertura del colloquio**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per iniziare la comunicazione con il sistema informatico di AAMS.
- **Chiusura del colloquio**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per chiudere la comunicazione con il sistema informatico di AAMS.
- **Bingo nazionale**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo nazionale e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo simultaneo intersala**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo simultaneo intersala e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo accumulato intersala**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo accumulato intersala e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo elettronico** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo elettronico e dei relativi messaggi di risposta.
- **Funzioni di servizio**, in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per le funzioni di servizio e dei messaggi di risposta.

- **Segnalazioni di errore**, in cui si illustra la sintassi specifica dei messaggi di risposta trasmessi dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato di sala o sala-master, in caso di errore.

1. MODALITÀ DI COMUNICAZIONE E TIPOLOGIA DI DATI

Il colloquio tra il sistema informatico integrato di sala ed il sistema informatico di AAMS avviene con due modalità di comunicazione:

- **Multicast**, quando il messaggio è trasmesso dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato di sala;
- **HTTP**, quando il messaggio è trasmesso dal sistema informatico integrato di sala al sistema informatico di AAMS.

Il contenuto di ciascun messaggio è costituito da un insieme di byte (stream), codificati in formato ASCII, la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento.

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

- numeri interi: 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 precisa che i campi numerici che contengono valori monetari devono essere sempre espressi in centesimi di Euro.
- caratteri: un carattere è contenuto in 1 byte. Si specifica che i byte che non sono valorizzati assumono il valore = “-“ (trattino) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Questa preelaborazione richiede di appendere dei byte extra (padding) al valore reale poiché è necessario ottenere una lunghezza in byte complessiva uguale al valore massimo del campo carattere.

I byte devono essere valorizzati partendo da sinistra, ad esempio se il campo codice sala è composto di 4 byte carattere e deve essere inviato il codice sala 59, il valore da scrivere risulta essere:

- ‘59--’.

I caratteri ammessi risultano essere:

- “0123456789”;
- “ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ_”;
- “abcdefghijklmnopqrstvwxyz”.

I campi carattere non possono contenere all’interno dei byte valorizzati il carattere ‘-‘ (trattino).

1.1 TIPOLOGIA E CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI

Sono previsti 5 tipi di messaggio:

- fase di apertura del colloquio;

- fase di chiusura del colloquio;
- multicast;
- operazioni di gioco;
- operazioni di servizio.

Ogni messaggio è costituito da due parti di dimensioni variabili in base al tipo di messaggi ed alla tipologia di gioco:

- 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 informatico integrato 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.

1.2 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI IN MULTICAST

Il sistema informatico di AAMS, per comunicare simultaneamente con i sistemi informatici integrati delle sale, invia messaggi in multicast. I messaggi sono utilizzati esclusivamente nei giochi del bingo nazionale e del bingo elettronico.

N.B.: Per tutti i messaggi multicast ricevuti dal sistema informatico integrato, deve essere trasmessa una notifica di ricezione al sistema informatico di AAMS.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 14 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPO	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione di gioco
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale
Progressivo notifica	2	Numerico	Identificativo del progressivo del

Lunghezza body	2	Numerico	messaggio multicast per il controllo dell'avvenuta ricezione Numero di byte del body
-----------------------	---	----------	---

Id gioco :

Identifica il tipo di gioco ed assume i seguenti valori :

- N = nazionale;
- E = elettronico.

Id sessione

Identifica la sessione di gioco durante la quale è scambiato il messaggio, esso è composto da 5 byte suddivisi nel seguente modo :

- I primi 2 byte indicano il progressivo del giorno all'interno dell'anno. Il primo gennaio, è valorizzato con 1, il primo febbraio con 32, 25 settembre con 268. Devono altresì essere gestiti gli anni bisestili (in questo caso il 25 settembre con 269).
- 2 byte indicano l'anno in formato 'AAAA'.
- 1 byte indica la sessione di gioco in progressione cronologica nell'ambito della giornata di gioco per ciascuna tipologia di gioco. La prima sessione della giornata, per ogni tipo di gioco è la 1, la seconda 2, etc.

Id partita

Identifica la partita in gioco durante la quale è scambiato il messaggio. È composto di 2 byte che indicano la partita di gioco ed assume valori in progressione cronologica nella sessione. La prima partita della prima sessione della giornata di gioco, per ogni tipo di gioco sarà la 1, la seconda la 2; la prima partita della seconda sessione di gioco sarà la 1, la seconda la 2, ecc.

Id messaggio

Identifica il tipo di messaggio contenuto nel body secondo le seguenti convenzioni:

Identificativo	Descrizione
100	Stato partita
101	Invio numeri
102	Montepremi
103	Vincita
104	Stato sessione
105	Invio numeri rimanenti – SOLO NEL BINGO NAZIONALE
106	Vincita Bingo di sala – SOLO NEL BINGO ELETTRONICO

107	Invio totale delle sale mancanti alla chiusura della partita
108	Verifica cartelle vincenti
109	Assegnazione dei premi di prima categoria

Progressivo notifica

Identifica il progressivo attribuito al messaggio. I messaggi inviati in multicast richiedono una risposta da parte del destinatario che confermi l'avvenuta ricezione (acknowledge). In tale risposta, inviata con apposito messaggio (vedi cap. 5, Id messaggio 4), deve essere indicato il progressivo notifica in modo da poter associare l'acknowledge al messaggio cui si riferisce.

Lunghezza del body

Contiene il numero di byte che costituiscono il body.

Descrizione del body

La descrizione del body relativo ad ogni messaggio è contenuta nei capitoli successivi.

1.3 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI HTTP

Il sistema informatico integrato per comunicare con il sistema informatico di AAMS, invia messaggi tramite connessione su protocollo http.

Il sistema informatico di AAMS invia sempre un messaggio di risposta.

Si specifica che i messaggi di risposta del sistema informatico di AAMS, hanno lo stesso header fatta eccezione per il campo 'lunghezza del body' del messaggio di richiesta.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 18 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala o della sala-master(in caso di tipologia intersala)
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale.
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco. Vedi Tabella A
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione di gioco. Vedi capitolo 1.2
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco. Vedi capitolo 1.2

Lunghezza body 4 Numerico Numero di byte del body

Tabella A: identificativi del gioco

Id gioco	Descrizione
N	bingo nazionale
E	bingo elettronico
S	bingo simultaneo intersala
A	bingo accumulato intersala
T	Generico

Descrizione del body

La descrizione del body relativo ad ogni messaggio è contenuta nei capitoli successivi.

2. APERTURA DEL COLLOQUIO

Per iniziare lo scambio di messaggi dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS deve esserci una fase iniziale di autenticazione. Tale fase è gestita inviando un messaggio http contenente nel body una parte relativa ad uno USER NAME (nome univoco per ogni sala) ed una PASSWORD (che la sala può modificare). La fase di autenticazione permette al sistema informatico integrato lo scambio di messaggi e quindi la partecipazione al gioco.

A seguito dell'operazione di autenticazione, i sistemi informatici integrati riceveranno una risposta HTTP nel cui header sono contenuti i cookie di autenticazione e di sessione. Tali cookie, necessari per mantenere il contesto di sicurezza e di sessione, dovranno essere inviati ad ogni richiesta HTTP successiva affinché il sistema informatico integrato sia riconosciuto come precedentemente autenticato.

Per la modifica della PASSWORD dovranno essere inseriti tutti e quattro i campi del body (USER NAME, PASSWORD, NUOVA PASSWORD, CONFERMA NUOVA PASSWORD). Una volta effettuata l'autenticazione essa avrà durata per tutta la giornata di gioco, salvo esplicita disconnessione da parte del sistema informatico integrato della sala.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 12 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala o della sala master (in caso di tipologia intersala)
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale. In tal caso assume valore = 1 (uno)
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Lunghezza body	2	Numerico	Numero di byte del body

CONNESSIONE DEL SISTEMA INFORMATICO INTEGRATO - (ID MESSAGGIO 1)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione per la partecipazione al gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 64 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
User name	16	Carattere	Identificativo univoco della sala per l'autenticazione, è il codice fiscale del concessionario o di un utente delegato
Password	16	Carattere	Identificativo segreto di autenticazione della sala. Devono essere necessariamente valorizzati tutti e 16 i byte
Nuova password	16	Carattere	Nuovo identificativo segreto di autenticazione della sala. In caso di semplice autenticazione senza cambio password valorizzare come precedentemente menzionato nel capitolo 1 (campi carattere)
Conferma nuova password	16	Carattere	Conferma della nuova password. In caso di semplice autenticazione senza cambio password valorizzare come precedentemente menzionato nel capitolo 1 (campi carattere)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla richiesta di autenticazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 53 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Esito autorizzazione	1	Numerico	Indica se l'autorizzazione è andata a buon fine, in caso positivo assume valore=0(zero)
Esito cambio password	1	Numerico	Indica se il cambio password è andato a buon fine, in caso positivo assume valore=0(zero).Nel caso non sia valorizzato nella richiesta il campo 'cambio password' il valore è =1 (uno)
Nuovo palinsesto	1	Numerico	Indica se presente un nuovo palinsesto non ancora richiesto, in tal caso il valore è = 1, altrimenti è = 0
Segnalazione di servizio	50	Carattere	Comunica al sistema informatico integrato una comunicazione di servizio da parte di

AAMS

3. CHIUSURA DEL COLLOQUIO

Il sistema informatico integrato di sala per terminare lo scambio di messaggi con il sistema informatico di AAMS deve inviare i seguenti messaggi HTTP:

- richiesta rendiconto contabile della giornata;
- chiusura collegamento.

La fase di chiusura termina la possibilità di scambiare messaggi tra i due sistemi.

Descrizione dell'header

L'header dei messaggi della fase di chiusura del colloquio ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale. Vedi Tabella B
Lunghezza body	2	Numerico	Numero di byte del body

Tabella B: riassuntiva dei identificativi del messaggio

Id messaggio	Descrizione
10000	Chiusura collegamento
200	Richiesta rendiconto contabile della giornata

RICHIESTA RENDICONTO CONTABILE GIORNATA - (ID MESSAGGIO 200)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta delle informazioni contabili relative alla singola giornata di gioco. **Tale richiesta deve essere effettuata alla fine della giornata di gioco.**

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 4 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla richiesta di rendiconto contabile della giornata.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Ora rendiconto	1	Numerico	Ora rendiconto in formato 0 – 23
Minuti rendiconto	1	Numerico	Minuti rendiconto in formato 0 - 59
Totale dare	8	Numerico	Somma totale che la sala deve versare per la giornata di gioco
Totale avere	8	Numerico	Somma totale che la sala deve ricevere per la giornata di gioco
Totale giochi	1	Numerico	Totale dei giochi a cui la sala ha partecipato nella giornata di gioco
<i>Per ogni tipo di gioco</i>			
<i>Id gioco</i>	1	Carattere	Identificativo della tipologia del gioco Tabella A
<i>Totale cartelle vendute</i>	4	Numerico	Totale delle cartelle vendute dalla sala per la tipologia di gioco all'interno della giornata corrente
<i>Totale venduto</i>	8	Numerico	Importo totale di tutte le cartelle vendute dalla sala per la giornata di gioco
<i>Quota montepremi giornata</i>	8	Numerico	Importo lordo che la sala deve versare per la restituzione del montepremi
<i>Quota erario giornata</i>	8	Numerico	Importo che la sala deve versare all'erario per la giornata di gioco
<i>Quota compenso AAMS giornata</i>	8	Numerico	Importo che la sala deve versare ad AAMS per la giornata di gioco
<i>Quota spettante giornata</i>	8	Numerico	Compenso sala
<i>Importo vincite pagate in sala</i>	8	Numerico	Totale importo delle vincite nella giornata pagate in sala
<i>Importo ricevute di vincita emesse</i>	8	Numerico	Totale importo delle ricevute di vincita nella giornata emesse dalla sala

CHIUSURA COLLEGAMENTO - (ID MESSAGGIO 10000)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la comunicazione di uscita dal gioco. Tale messaggio contiene nel body un USER NAME ed una PASSWORD. In assenza del messaggio di uscita, al termine della giornata, l'operazione sarà effettuata in automatico dal sistema informatico di AAMS.

N.B.:Tale operazione non può essere effettuata se non è stato richiesto il rendiconto contabile.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 32 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
User name	16	Carattere	Identificativo univoco della sala per l'autenticazione, è il codice fiscale del concessionario o di un utente delegato
Password	16	Carattere	Identificativo segreto di autenticazione della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere alle sale la risposta alla richiesta di uscita dal gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Esito logout	1	Numerico	Indica se l'uscita dal gioco è andata a buon fine, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

4. BINGO NAZIONALE

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http e multicast) e della relativa risposta per la tipologia di gioco bingo nazionale.

Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo nazionale, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'N'.

PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il numero di cartelle che intende prenotare per ogni sessione e per ogni partita della giornata di gioco.

In caso di totale delle cartelle richieste superiore al massimo numero di cartelle che si possono assegnare alla sala, verranno inviati i dati delle cartelle assegnabili.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sessioni	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si prenotano le cartelle
<i>Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
<i>Totale partite</i>	1	Numerico	Numero totale delle partite per le quali si prenotano le cartelle
<i>Per ogni partita nella sessione si ripetono i seguenti campi</i>			
<i>Id partita</i>	1	Numerico	Identificativo della partita per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
<i>Numero cartelle richieste</i>	2	Numerico	Numero di cartelle richieste per la partita.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Totale sessioni per le quali sono state prenotate le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali sono state prenotate le cartelle
<i>Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si trasmettono le cartelle, vedi capitolo 1.2
<i>Numero cartelle concesse</i>	4	Numerico	Numero totale delle cartelle concesse per la sessione
<i>Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i <u>seguenti due campi</u></i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Numeri</i>	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.
<i>Totale dei diversi valori facciali</i>	1	Numerico	Numero totale dei prezzi delle cartelle per cui si prenota
<i>Per ogni valore facciale della cartella nella sessione si ripetono i seguenti campi</i>			
<i>Valore facciale cartelle</i>	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella
<i>Totale codice lotto</i>	2	Numerico	Totale dei codici lotto inviati.
<i>Per ogni codice lotto del valore facciale si ripete il seguente campo</i>			
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice lotto delle cartelle

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il lotto di cartelle (precedentemente prenotate e trasmesse) che intende annullare.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
-------	----------------	------	-------------

Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Totale sessioni per le quali si annullano le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si annullano le cartelle
<i>Per ogni sessione ove annullare le cartelle vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si annullano le cartelle, vedi capitolo 1.2

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA ANNULLAMENTO STAMPA LOTTO CARTELLE ED INVIO NUOVO CODICE DI LOTTO - (ID MESSAGGIO 16)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento di un codice lotto di cartelle precedentemente prenotate ed ottenere un nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il Body ha una lunghezza di 15 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si annulla il codice lotto
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si annulla il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle da annullare

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 15 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si rilascia il codice lotto cartelle
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si rilascia il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle rilasciato

NOTIFICA RICEZIONE DEI MESSAGGI MULTICAST - (ID MESSAGGIO 4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione (acknowledge) dei messaggi multicast che conferma la presenza in gioco della sala.

Descrizione del protocollo di comunicazione dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 3 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo messaggio	2	Numerico	Progressivo del messaggio multicast ricevuto
Id messaggio multicast	1	Numerico	Identificativo del messaggio multicast di cui si invia notifica di ricezione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla notifica del multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 1).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvio della sessione e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della sessione.

Tali messaggi vengono segnalati tutti con il messaggio 104, hanno nel body uno campo **stato sessione** che indica il tipo di stato della sessione che si intende comunicare.

In caso di apertura della sessione il campo è valorizzato ad 1.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza fissa di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione
Giorno fine sessione	1	Numerico	Giorno fine sessione in formato 1 .. 31
Mese fine sessione	1	Numerico	Mese fine sessione in formato 1 .. 12
Anno fine sessione	2	Numerico	Anno fine sessione in formato 'AAAA'
Ora fine sessione	1	Numerico	Ora fine sessione (da 0 a 23)
Minuti fine sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario fine sessione (da 0 a 59)
Secondi fine sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario fine sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

SESSIONE SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 3,4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la sospensione o l'annullamento della sessione. Tale messaggio contiene uno stato sessione che assume i seguenti significati :

VALORE	DESCRIZIONE
3	Sessione sospesa
4	Sessione revocata

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

AVVIAMENTO PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 1)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvio della partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body uno campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di apertura della partita il campo è valorizzato ad 1.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 10 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita, in

Valore facciale cartelle	2	Numerico	caso di apertura assume il valore=1 (uno) Prezzo di vendita della cartella
Giorno fine vendita in locale	1	Numerico	Giorno della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 1 .. 31
Mese fine vendita in locale	1	Numerico	Mese della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 1 .. 12
Anno fine vendita in locale	2	Numerico	Anno della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 'AAAA'
Ora fine vendita in locale	1	Numerico	Ora per la fine della vendita in locale delle cartelle(da 0 a 23)
Minuti fine vendita in locale	1	Numerico	Minuti dell'orario per la fine della vendita in locale delle cartelle(da 0 a 59)
Secondi fine vendita in locale	1	Numerico	Secondi dell'orario per la fine della vendita in locale delle cartelle (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

PARTITA SOSPESA O REVOCATA DA AAMS - MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 3,4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la sospensione o l'annullamento della partita.

Tale messaggio contiene uno stato partita che assume i seguenti significati:

VALORE	DESCRIZIONE
3	Partita sospesa
4	Partita revocata

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DELLA VENDITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della vendita in sala e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della vendita il campo è valorizzato a 2.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita
Giorno fine trasmissione venduto	1	Numerico	Giorno della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 1 .. 31
Mese fine trasmissione venduto	1	Numerico	Mese della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 1 .. 12
Anno fine trasmissione venduto	2	Numerico	Anno della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 'AAAA'
Ora fine trasmissione venduto	1	Numerico	Ora per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 23)
Minuti fine trasmissione venduto	1	Numerico	Minuti dell'orario per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 59)
Secondi fine trasmissione venduto	1	Numerico	Secondi dell'orario per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio entro il tempo previsto per la trasmissione del venduto. Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

La vendita in ogni partita deve iniziare sempre dalla prima del lotto prenotato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 24 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo cartella inizio venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta
Codice lotto cartella iniziale	8	Carattere	Codice lotto della prima cartella venduta
Progressivo cartella fine venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta
Codice lotto cartella finale	8	Carattere	Codice lotto dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il montepremi del bingo di sala in risposta alla richiesta di vendita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi del bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

INVIO MONTEPREMI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 102)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato i montepremi della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 39 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale partecipanti
Totale cartelle	4	Numerico	Numero totale delle cartelle vendute nella partita
Montepremi cinquina	8	Numerico	Montepremi cinquina espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo	8	Numerico	Montepremi bingo espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	Montepremi bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	2	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuato il bingo accumulato
Giorno inizio estrazione	1	Numerico	Giorno previsto inizio estrazione in formato 1 .. 31
Mese inizio estrazione	1	Numerico	Mese previsto inizio estrazione in formato 1 .. 12
Anno inizio estrazione	2	Numerico	Anno previsto inizio estrazione in formato 'AAAA'
Ora inizio estrazione	1	Numerico	Ora prevista inizio estrazione (da 0 a 23)
Minuti inizio estrazione	1	Numerico	Minuti dell'orario previsto inizio estrazione (da 0 a 59)
Secondi inizio estrazione	1	Numerico	Secondi dell'orario previsto inizio estrazione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO DEI NUMERI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 101)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri estratti della partita.

Descrizione del protocollo di comunicazione dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO	TIPO	DESCRIZIONE
	BYTE		
Numero estratto	1	Numerico	Ultimo numero estratto
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo dell'ultimo progressivo di estrazione
<i>Per ogni numero estratto escluso l'ultimo vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Numero estratto</i>	1	Numerico	numero estratto
<i>Progressivo estratto</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO BLOCCO ESTRAZIONE - (ID MESSAGGIO 8)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il blocco temporaneo dell'estrazione per verifica vincita.

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito al blocco della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA BLOCCATA PER CONFERMA VINCITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 6,7)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato lo stato di attesa di conferma della vincita a seguito di una comunicazione di vincita. Tale messaggio contiene uno stato partita che assume i seguenti valori :

VALORE	DESCRIZIONE
6	Partita bloccata per conferma cinquina
7	Partita bloccata per conferma bingo

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 5 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita.
Codice Sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO CONFERMA DI VINCITA PREMIO DI PRIMA CATEGORIA - (ID MESSAGGIO 9)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le presunte cartelle vincenti della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
--------------	------------------------	-------------	--------------------

Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle trasmesse per la verifica della vincita
<i>Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Identificativo del codice di lotto della cartella

Tabella C : Codifica tipo di vincita

VALORE	DESCRIZIONE
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla verifica della cartella.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso di vincita assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA CARTELLE VINCENTI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 108).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito del controllo delle cartelle per la vincita di uno dei premi del bingo.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Totale cartelle vincenti	1	Numerico	Totale delle cartelle della sala
---------------------------------	---	----------	----------------------------------

Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi

<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
-----------------------------	---	----------	---

Per ognuno dei 15 numeri della cartella vengono ripetuti i seguenti campi (I numeri dal primo al quinto rappresentano la prima riga, i successivi 5 la seconda e gli ultimi 5 la terza)

<i>Numeri cartella</i>	1	Numerico	Numero della cartella
<i>Esito</i>	1	Numerico	Indica se il numero è stato estratto ed assume il valore = 0 (zero) se non è ancora estratto, valore = 1 (uno) se il numero è già estratto.

VINCITA CONSEGUITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 103).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvenuta vincita di uno dei premi del bingo.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body è di lunghezza variabile in funzione del numero di cartelle vincenti contemporaneamente. Il primo campo, tipologia vincita, ed il secondo, ammontare vincita, vengono riportati una unica volta. La successione dei campi seguenti viene ripetuta per tante volte quante sono le cartelle vincenti.

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita
Totale sale che hanno effettuato la vincita	1	Numerico	Totale sale che hanno effettuato la vincita

Per ogni sala vincitrice si ripetono i seguenti campi

<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Totale cartelle vincenti</i>	1	Numerico	Totale delle cartelle vincenti della sala

Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi

<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Numeri vincenti</i>	1 * 15	Numerico	Numeri con i quali è stato effettuata la vincita. Se la vincita è di tipo cinquina, vengono valorizzati solo i primi 5, gli altri avranno valore 0

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

RIPRESA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 8)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la ripresa della partita a seguito di una vincita del premio relativo alla cinquina e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di ripresa della partita il campo è valorizzato a 8.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

ANNULLAMENTO DELLA PARTITA PER AVVENUTA MANCANZA DEL QUORUM. MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 9)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'annullamento della partita a seguito

della mancanza del numero minimo di sale connesse al sistema informatico di AAMS nella partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di annullamento della partita per mancanza del quorum il campo è valorizzato a 9.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi **ID MESSAGGIO 4**, pagina 26

INVIO NUMERI RIMANENTI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 105)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body è costituito da 1 byte che indica il totale dei numeri da inviare e da una sequenza di 2 byte, ripetuti per tante volte quanti sono i numeri rimanenti da inviare (ossia dal progressivo in cui si è verificato il bingo fino alla novantesima estrazione).

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
--------------	------------------------	-------------	--------------------

Durata estrazione	2	Numerico	Tempo limite per la gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala espresso in secondi
Totale dei numeri rimanenti	1	Numerico	Totale dei numeri rimanenti
<i>Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo estratto</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
<i>Numero estratto</i>	1	Numerico	Numero estratto

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

RICHIESTA DEI NUMERI RIMANENTI PER IL BINGO DI SALA - (ID MESSAGGIO 34)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS, per richiedere i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala in caso di mancata ricezione del messaggio multicast “invio dei numeri rimanenti” (ID MESSAGGIO 105).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora fine estrazione	1	Numerico	Ora fine della gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Minuti fine	1	Numerico	Minuti dell'orario fine della gestione

estrazione			dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Secondi fine	1	Numerico	Secondi dell'orario fine della gestione
estrazione			dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Totale dei numeri rimanenti	1	Numerico	Totale dei numeri rimanenti

Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi

<i>Progressivo estratto</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
<i>Numero estratto</i>	1	Numerico	Numero estratto

INVIO TOTALE DELLE SALE MANCANTI PER LA FINE DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 107)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il numero totale delle sale che stanno terminando la partita per l'assegnazione del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 2 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale delle sale	2	Numerico	Numero totale delle sale ancora in gioco per il bingo di sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO DATI BINGO DI SALA - (ID MESSAGGIO 23)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati relativi all'assegnazione della vincita del premio bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato di sala al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO	TIPO	DESCRIZIONE
--------------	---------------	-------------	--------------------

	BYTE		
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione con il quale è stato effettuato il bingo di sala
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella che ha effettuato la vincita di bingo di sala</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta ai dati del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione

all'emissione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo si trasmette un nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 21 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della partita il campo è valorizzato ad 5.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il messaggio di chiusura della sessione e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della sessione.

Tali messaggi vengono segnalati tutti con il messaggio 104, hanno nel body uno campo **stato sessione** che indica il tipo di stato della sessione che si intende comunicare.

In caso di chiusura della sessione il campo è valorizzato ad 2.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione = 2
Giorno fine sessione	1	Numerico	Giorno previsto fine sessione in formato 1 .. 31
Mese fine sessione	1	Numerico	Mese previsto fine sessione in formato 1 .. 12
Anno fine sessione	2	Numerico	Anno previsto fine sessione in formato 'AAAA'
Ora fine sessione	1	Numerico	Ora prevista fine sessione (da 0 a 23)
Minuti fine sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario previsto fine sessione (da 0 a 59)
Secondi fine sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario previsto fine sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

5. BINGO SIMULTANEO INTERSALA

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http) e della relativa risposta nella categoria bingo simultaneo intersala.

Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella categoria bingo simultaneo intersala, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'S', ed il campo "codice sala" è sempre valorizzato con il codice della sala-master.

PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di prenotazione delle cartelle di ciascuna sala che partecipa al gioco.

Si precisa che la sala-master deve utilizzare il messaggio anche per la prenotazione delle cartelle della propria sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale sessioni	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si prenotano le cartelle
<i>Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
<i>Totale partite</i>	1	Numerico	Numero totale delle partite per le quali si prenotano le cartelle
<i>Per ogni partita nella sessione si ripetono i seguenti campi</i>			
<i>Id partita</i>	1	Numerico	Identificativo della partita per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
<i>Numero cartelle richieste</i>	2	Numerico	Numero di cartelle richieste per la partita.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prevista prenotazione cartelle (da 0 a 23)
Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Totale sessioni per cui sono state prenotate le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per cui sono state prenotate le cartelle
<i>Per ogni sessione vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui sono state prenotate le cartelle. Vedi capitolo 1.2
<i>Numero cartelle concesse alla sala</i>	2	Numerico	Numero delle cartelle concesse per la sessione
<i>Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i <u>seguenti due campi</u></i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Numeri</i>	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.
<i>Totale dei diversi valori facciali</i>	1	Numerico	Numero totale dei prezzi delle cartelle per cui si è prenotato
<i>Per ogni valore facciale della cartella nella sessione si ripetono i seguenti campi</i>			
<i>Valore facciale cartelle</i>	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella
<i>Totale codice lotto</i>	2	Numerico	Totale dei codici lotto inviati.
<i>Per ogni codice lotto del valore facciale si ripete il seguente campo</i>			
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice lotto delle cartelle

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato di sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento di cartelle (di una o più sale) precedentemente prenotate.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale per cui si richiede l'annullamento delle cartelle
<i>Per ogni sala vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Totale sessioni</i>	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per cui si annullano le cartelle
<i>Per ogni sessione vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si annullano le cartelle. Vedi capitolo 1.2

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA ANNULLAMENTO STAMPA LOTTO CARTELLE ED INVIO NUOVO CODICE DI LOTTO - (ID MESSAGGIO 16)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento di un codice lotto di cartelle precedentemente prenotate ed ottenere un nuovo codice di lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il Body ha una lunghezza di 19 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si annulla il lotto cartelle
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si annulla il lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle da annullare

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 19 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si rilascia il lotto cartelle
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si rilascia il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle rilasciate

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 10)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di apertura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno apertura sessione	1	Numerico	Giorno apertura sessione in formato 1 .. 31
Mese apertura sessione	1	Numerico	Mese apertura sessione in formato 1 .. 12
Anno apertura sessione	2	Numerico	Anno apertura sessione in formato 'AAAA'
Ora apertura sessione	1	Numerico	Ora apertura sessione (da 0 a 23)
Minuti apertura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)
Secondi apertura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla richiesta di apertura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

SESSIONE ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la sospensione o l'annullamento della sessione.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento sessione	1	Numerico	Giorno annullamento sessione in formato 1 .. 31
Mese annullamento sessione	1	Numerico	Mese annullamento sessione in formato 1 .. 12
Anno annullamento sessione	2	Numerico	Anno annullamento sessione in formato 'AAAA'
Ora annullamento sessione	1	Numerico	Ora annullamento sessione (da 0 a 23)
Minuti annullamento sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)
Secondi annullamento sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AVVIAMENTO PARTITA - (ID MESSAGGIO 20)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'avviamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 9 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno avviamento partita	1	Numerico	Giorno avviamento partita in formato 1 .. 31
Mese avviamento partita	1	Numerico	Mese avviamento partita in formato 1 .. 12
Anno avviamento partita	2	Numerico	Anno avviamento partita in formato 'AAAA'
Ora avviamento partita	1	Numerico	Ora avviamento partita (da 0 a 23)
Minuti avviamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario di avviamento partita (da 0 a 59)
Secondi avviamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario di avviamento partita (da 0 a 59)
Durata della vendita in locale	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle in locale, espressa in secondi

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta all'avviamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 13)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento di una partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1

annullamento partita			.. 31
Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute di tutte le sale partecipanti.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio prima della trasmissione del messaggio "INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA" (ID MESSAGGIO 11). Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

La vendita in ogni partita per ogni sala deve iniziare sempre dalla prima del lotto prenotato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero sale	2	Numerico	Numero delle sale che hanno venduto cartelle
<i>Per ogni sala che partecipa al gioco vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Progressivo cartella inizio venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta
<i>Codice lotto cartella iniziale</i>	8	Carattere	Codice lotto della prima cartella venduta
<i>Progressivo cartella fine venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta
<i>Codice lotto cartella finale</i>	8	Carattere	Codice lotto dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la convalida delle cartelle vendute.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA - (ID MESSAGGIO 11)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati sui montepremi di prima categoria e sul premio del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi cinquina	8	Numerico	Montepremi cinquina espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità

Montepremi bingo	8	Numerico	di euro Montepremi bingo espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	Montepremi bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuato il bingo accumulato
Numero sale	2	Numerico	Numero delle sale partecipanti
<i>Per ogni sala che partecipa al gioco vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Montepremi bingo di sala</i>	8	Numerico	<i>Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro</i>

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la convalida del montepremi.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA SEQUENZA NUMERI IN CASO DI ESTRAZIONE CON MODALITÀ INFORMATICA - (ID MESSAGGIO 12)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta dei 90 (novanta) numeri da estrarre.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

In questo caso il Body non è valorizzato.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master i 90 (novanta) numeri da estrarre.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
<i>Per ognuno dei 90 numeri estratti vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo estratto</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
<i>Numero estratto</i>	1	Numerico	Numero estratto

INVIO NUMERO ESTRATTO IN CASO DI ESTRAZIONE CON MACCHINA ESTRATTRICE - (ID MESSAGGIO 15)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS ogni numero estratto con relativo progressivo di estrazione in caso di estrazione con macchina estrattrice.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 2 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della registrazione del numero estratto della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA ED ASSEGNAZIONE VINCITA - (ID MESSAGGIO 14)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati necessari per la verifica delle vincite.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO	TIPO	DESCRIZIONE
-------	--------	------	-------------

	BYTE		
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare. Vedi Tabella D
Totale delle sale vincitrici	1	Numerico	Numero totale delle sale vincitrici

Per ogni sala vincente vengono ripetuti i seguenti campi

<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Totale dei numeri estratti</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al momento della vincita
<i>Totale cartelle</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti

Per ogni cartella vincente si ripete il seguente campo

<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice lotto della cartella

Tabella D : tipologia di vincita da verificare

Codice	Descrizione
1	cinquina
2	bingo
3	bingo accumulato
4	bingo di sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la registrazione e la convalida della vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO	TIPO	DESCRIZIONE
	BYTE		
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MESSAGGIO DI MANCANZA DI COLLEGAMENTO DI UNA SALA ALLA PARTITA - (ID MESSAGGIO 17)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la mancanza di collegamento con una sala partecipante alla partita e disconnessa dopo la fase di vendita delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno mancanza collegamento	1	Numerico	Giorno mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 31
Mese mancanza collegamento	1	Numerico	Mese mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 12
Anno mancanza collegamento	2	Numerico	Anno mancanza collegamento alla partita in formato 'AAAA'
Ora mancanza collegamento	1	Numerico	Ora mancanza collegamento alla partita (da 0 a 23)
Minuti mancanza collegamento	1	Numerico	Minuti dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Secondi mancanza Collegamento	1	Numerico	Secondi dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione della mancanza di collegamento con una delle sale.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MESSAGGIO DI ANNULLAMENTO PARTITA PER AVVENUTA MANCANZA DEL QUORUM - (ID MESSAGGIO 22)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della partita per mancanza del numero minimo di sale connesse alla sala-master nella partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO	TIPO	DESCRIZIONE
--------------	---------------	-------------	--------------------

	BYTE		
Giorno annullamento partita	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1 .. 31
Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Numero totale delle sale non connesse	1	Numerico	Numero totale delle sale non più connesse al sistema integrato intersala
			<i>Per ogni sala che non è più connessa</i>
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere alla sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione dell'annullamento della partita per mancanza del numero minimo di sale connesse.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta (da consegnare alla sala che la richiede) della vincita effettuata.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella E
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale per cui si invia la ricevuta di vincita
<i>Per ogni sala che invia la ricevuta di vincita vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Totale delle cartelle vincenti</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Tabella E: tipologia vincita da controllare

Identificativo	Descrizione
1	Cinquina
2	bingo simultaneo
3	bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master (da consegnare alla sala vincitrice) l'esito della richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 25 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella E
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita (da consegnare in caso di sala diversa dalla sala-master alla sala richiedente).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA PARTITA - (ID MESSAGGIO 21)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura partita	1	Numerico	Giorno chiusura partita in formato 1 .. 31
Mese chiusura partita	1	Numerico	Mese chiusura partita in formato 1 .. 12
Anno chiusura partita	2	Numerico	Anno chiusura partita in formato 'AAAA'
Ora chiusura partita	1	Numerico	Ora chiusura partita (da 0 a 23)
Minuti chiusura partita	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)
Secondi chiusura partita	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla chiusura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 25)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della sessione di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura sessione	1	Numerico	Giorno chiusura sessione in formato 1 .. 31
Mese chiusura sessione	1	Numerico	Mese chiusura sessione in formato 1 .. 12

Anno chiusura sessione	2	Numerico	Anno chiusura sessione in formato 'AAAA'
Ora chiusura sessione	1	Numerico	Ora chiusura sessione (da 0 a 23)
Minuti chiusura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)
Secondi chiusura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione di chiusura sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

6. BINGO ACCUMULATO INTERSALA

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http) e della relativa risposta nella categoria bingo accumulato intersala.

Si specifica che, a differenza delle altre tipologie di gioco, le partite all'interno della sessione sono svolte autonomamente nelle sale.

Tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo accumulato intersala, hanno nell'header :

- il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'A';
- il campo "codice sala" sempre valorizzato con il codice della sala-master;
- il campo "id partita" valorizzato con il progressivo partita della sala, di cui si invia il messaggio, all'interno della sessione (Vedi capitolo 1.2), salvo sia specificato diversamente nel protocollo.

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 10)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'apertura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno apertura sessione	1	Numerico	Giorno apertura sessione in formato 1 .. 31
Mese apertura sessione	1	Numerico	Mese apertura sessione in formato 1 .. 12
Anno apertura sessione	2	Numerico	Anno apertura sessione in formato 'AAAA'
Ora apertura sessione	1	Numerico	Ora apertura sessione (da 0 a 23)
Minuti apertura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)
Secondi apertura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'apertura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

SESSIONE ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la sospensione o l'annullamento della sessione.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento sessione	1	Numerico	Giorno annullamento sessione in formato 1 .. 31
Mese annullamento sessione	1	Numerico	Mese annullamento sessione in formato 1 .. 12
Anno annullamento sessione	2	Numerico	Anno annullamento sessione in formato 'AAAA'
Ora annullamento sessione	1	Numerico	Ora annullamento sessione (da 0 a 23)
Minuti annullamento sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)
Secondi annullamento sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AVVIAMENTO PARTITA - (ID MESSAGGIO 20)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'avviamento della partita di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno avviamento partita	1	Numerico	Giorno avviamento partita in formato 1 .. 31
Mese avviamento partita	1	Numerico	Mese avviamento partita in formato 1 .. 12
Anno avviamento partita	2	Numerico	Anno avviamento partita in formato 'AAAA'
Ora avviamento partita	1	Numerico	Ora avviamento partita (da 0 a 23)
Minuti avviamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario avviamento partita (da 0 a 59)
Secondi avviamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario avviamento partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta alla apertura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 13)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della partita di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno annullamento partita	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1 .. 31
Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute da ciascuna sala partecipante che ha chiuso la vendita in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale delle serie	1	Numerico	Numero totale delle serie utilizzate nel venduto
<i>Per ogni serie si ripetono i seguenti campi</i>			
<i>Serie cartelle</i>	10	Carattere	Identificativo della Serie venduta nella partita
<i>Progressivo cartella inizio venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella della serie venduta
<i>Progressivo cartella fine venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella della serie venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla richiesta di vendita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA - (ID MESSAGGIO 11)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le informazioni relative ai montepremi di ciascuna sala partecipante al gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Montepremi cinquina di sala	8	Numerico	Montepremi della cinquina della sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Numero premi di bingo accumulato	1	Numerico	Numero dei premi di bingo accumulato intersala nei quali sarà distribuito il montepremi totale
<i>Per ogni premio bingo accumulato vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo di estrazione del bingo accumulato</i>	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuata la vincita del bingo accumulato intersala
<i>Montepremi bingo accumulato</i>	8	Numerico	<i>Montepremi del bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro</i>

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'invio dei dati relativi ai montepremi.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA ED ASSEGNAZIONE VINCITA - (ID MESSAGGIO 14)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati necessari per verificare e validare le vincite di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare. Vedi Tabella F
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti trasmesse
<i>Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti due campi</i>			
Serie cartella	10	Carattere	Serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Totale dei numeri estratti	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al momento della vincita
<i>Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
Progressivo di estrazione	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione rispettando la cronologia di estrazione
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto

Tabella F: Codifica tipo di vincita

Codice	Descrizione
1	Cinquina
2	bingo di sala
3	bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla richiesta di verifica vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AGGIORNAMENTO MONTEPREMI BINGO ACCUMULATO - (ID MESSAGGIO 30)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'aggiornamento del montepremi del bingo accumulato in caso di vincita del premio.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale
<i>Per ogni sala vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco
Numero premi di bingo accumulato	1	Numerico	Numero dei premi di bingo accumulato intersala nei quali sarà distribuito il montepremi totale
<i>Per ogni premio bingo accumulato vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuata la vincita del bingo accumulato intersala
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	Montepremi del bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'aggiornamento del montepremi del bingo accumulato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita del premio accumulato intersala per ogni sala che ha effettuato la vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Serie cartella</i>	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il titolo di riscossione (da consegnare alla sala vincitrice) della vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 26 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

INVIO MESSAGGIO DI MANCANZA DI COLLEGAMENTO DI UNA SALA ALLA PARTITA - (ID MESSAGGIO 17)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la mancanza di collegamento con una sala che ha iniziato una partita e disconnessa dopo la fase di vendita delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno mancanza collegamento	1	Numerico	Giorno mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 31
Mese mancanza collegamento	1	Numerico	Mese mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 12
Anno mancanza collegamento	2	Numerico	Anno mancanza collegamento alla partita in formato 'AAAA'
Ora mancanza collegamento	1	Numerico	Ora mancanza collegamento alla partita (da 0 a 23)
Minuti mancanza collegamento	1	Numerico	Minuti dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Secondi mancanza Collegamento	1	Numerico	Secondi dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione della mancanza di collegamento con una delle sale.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA PARTITA - (ID MESSAGGIO 21)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della partita di una sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno chiusura partita	1	Numerico	Giorno chiusura partita in formato 1 .. 31
Mese chiusura partita	1	Numerico	Mese chiusura partita in formato 1 .. 12
Anno chiusura partita	2	Numerico	Anno chiusura partita in formato 'AAAA'
Ora chiusura partita	1	Numerico	Ora chiusura partita (da 0 a 23)
Minuti chiusura partita	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)
Secondi chiusura partita	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla chiusura della partita di una sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 25)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura sessione	1	Numerico	Giorno chiusura sessione in formato 1 .. 31
Mese chiusura sessione	1	Numerico	Mese chiusura sessione in formato 1 .. 12
Anno chiusura sessione	2	Numerico	Anno chiusura sessione in formato 'AAAA'
Ora chiusura sessione	1	Numerico	Ora chiusura sessione (da 0 a 23)
Minuti chiusura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)
Secondi chiusura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta in merito alla chiusura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

7. BINGO ELETTRONICO

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http e multicast) e della relativa risposta per la tipologia di gioco bingo elettronico.

Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo elettronico, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'E'.

PRENOTAZIONE CARTELLE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il numero di cartelle che intende prenotare per la giornata di gioco.

Nel caso il totale di cartelle richieste sia superiore al massimo numero di cartelle che si possono assegnare alla sala, verranno inviati i dati delle cartelle assegnabili.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prenotazione cartelle (da 0 a 23)
Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Numero Cartelle Richieste	4	Numerico	Numero delle cartelle richieste per la giornata di gioco

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prenotazione cartelle (da 0 a 23)

Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Numero cartelle concesse	4	Numerico	Numero delle cartelle concesse

Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i seguenti campi

<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Numeri</i>	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il lotto di cartelle (precedentemente prenotate e trasmesse) che intende annullare per la giornata di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'Header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

APERTURA SESSIONE MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 1).

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

SESSIONE SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 3,4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

AVVIAMENTO PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 1)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

PARTITA SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 3,4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INIZIALIZZAZIONE DEL TERMINALE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 26)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il caricamento iniziale del credito di gioco di uno o più terminali di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno ricevuto credito di gioco
<i>Per ogni terminale in cui è stato caricato il credito di gioco</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Credito di gioco</i>	8	Numerico	Credito di gioco caricato sul terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta al caricamento iniziale del credito di gioco di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AGGIORNAMENTO DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 27)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'incremento del credito di gioco di un terminale di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno ricevuto credito di gioco
<i>Per ogni terminale in cui è stato caricato il credito di gioco</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Credito di gioco</i>	8	Numerico	Credito di gioco caricato sul terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta all'incremento del credito di gioco di un terminale di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute per ciascun terminale.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio entro il tempo previsto per la trasmissione del venduto. Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo del bingo di sala	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al quale si effettua il bingo di sala
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
<i>Per ogni terminale che ha effettuato vendita</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Credito di gioco</i>	8	Numerico	Credito di gioco sul terminale prima della vendita
<i>Numero vendite</i>	1	Numerico	Numero di volte che il terminale ha acquistato le cartelle
<i>Per ogni vendita effettuata dal terminale</i>			
<i>Progressivo cartella inizio venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta
<i>Progressivo cartella fine venduto</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla trasmissione del venduto. Tale risposta contiene il montepremi del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi del bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

CHIUSURA DELLA VENDITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 2)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INVIO MONTEPREMI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 102)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INVIO DEI NUMERI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 101)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

NOTIFICA RICEZIONE DEL MESSAGGIO MULTICAST - (ID MESSAGGIO 4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

ASSEGNAZIONE DEI PREMI DI PRIMA CATEGORIA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 109).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvenuta vincita di uno dei premi di prima categoria del bingo elettronico.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Durata della gestione della vincita	2	Numerico	Tempo limite per la gestione della vincita
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi tabella G
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita di ogni singola

Totale sale	1	Numerico	cartella vincente Numero totale sale che hanno effettuato la vincita
Per ogni sala vincitrice si ripetono i seguenti campi			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala
<i>Numero terminali</i>	1	Numerico	Numero totale dei terminali vincitori
Per ogni terminale vincitore			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Totale delle cartelle vincenti</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Numeri vincenti</i>	1 * 15	Numerico	Numeri con i quali è stata effettuata la vincita. Se la vincita è di tipo cinquina, vengono valorizzati solo i primi 5, gli altri avranno valore 0

Tabella G : Codifica della tipologia di vincita

VALORE	DESCRIZIONE
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

ASSEGNAZIONE DEL PREMIO BINGO DI SALA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 106)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'assegnazione del premio bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Durata della gestione della vincita	2	Numerico	Tempo limite per la gestione della vincita
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale vincitrici
Per ogni sala dove si è effettuata la vincita			
<i>Codice sala</i>	4	Carattere	Identificativo della sala

<i>Importo della vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
<i>Totale terminali</i>	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno effettuato la vincita
<i>Per ogni terminale dove si è effettuata la vincita</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Totale delle cartelle</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'ACCREDITO DI VINCITA NEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 28)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'accredito della vincita sul credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H, con l'aggiunta dell'identificativo=4 che rappresenta il bingo di sala
Totale terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali vincenti
<i>Per ogni terminale che possiede la cartella vincente</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Importo accreditato</i>	8	Numerico	Importo del premio accreditati sul credito di gioco

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'autorizzazione all'accredito della vincita sul credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 7)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta del credito di gioco di un terminale. Deve essere inviato, nel caso in cui il credito di gioco del terminale sia superiore agli euro 1000, immediatamente dopo il messaggio di Chiusura del terminale di gioco (ID messaggio 29).

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 18 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Importo del credito di gioco	8	Numerico	Importo residuo del credito di gioco aggiornato all'ultima partita giocata

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'autorizzazione all'emissione della ricevuta del credito di gioco di un terminale. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 31)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della ricevuta del credito di gioco. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 10 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa da annullare
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta del credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella H

Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
<i>Per ogni terminale che possiede la cartella vincente</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Totale delle cartelle</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella

Tabella H: Codifica della tipologia di vincita

Identificativo	Descrizione
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della partita ed il tempo a disposizione del giocatore per scegliere se proseguire il gioco o ritirare il credito di gioco e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body uno campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della partita il campo è valorizzato ad 5.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 3 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita
Durata gestione dell'uscita dal gioco	2	Numerico	Tempo limite per la gestione dell'uscita dal gioco espresso in secondi

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DEL TERMINALE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 29)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la chiusura di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale dei terminali	2	Numerico	Numero totale dei terminali di cui si effettua la chiusura
<i>Per ogni terminale di cui si effettua la chiusura viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla chiusura di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 2)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

8. FUNZIONI DI SERVIZIO

DESCRIZIONE DELL'HEADER

L'header, da utilizzare per tutti i messaggi HTTP delle funzioni di servizio, ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Codice identificativo della sala
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale . Vedi Tabella I
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco Tabella A
Lunghezza body	4	Numerico	Numero di byte del body

Tabella I: riassuntiva degli identificativi del messaggio

Id messaggio	Descrizione
24	Richiesta di palinsesto AAMS
32	Richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita
33	Annullamento codice di stampa della richiesta di riscossione
35	Richiesta di autorizzazione alla riscossione del credito di gioco
36	Annullamento codice di stampa della richiesta di riscossione del credito di gioco

RICHIESTA DEL PALINSESTO AAMS DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 24)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta del palinsesto del bingo nazionale.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body dal sistema informatico di sala al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno di inizio	1	Numerico	Giorno di inizio del palinsesto richiesto in

palinsesto			formato 1 .. 31
Mese di inizio palinsesto	1	Numerico	Mese di inizio palinsesto richiesto in formato 1 .. 12
Anno di inizio palinsesto	2	Numerico	Anno di inizio palinsesto richiesto in formato 'AAAA'
Giorno di fine palinsesto	1	Numerico	Giorno di fine del palinsesto richiesto in formato 1 .. 31
Mese di fine palinsesto	1	Numerico	Mese di fine palinsesto richiesto in formato 1 .. 12
Anno di fine palinsesto	2	Numerico	Anno di fine palinsesto richiesto in formato 'AAAA'

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato il palinsesto del bingo nazionale del periodo di riferimento richiesto.

Descrizione del body dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale Giorni di gioco	1	Numerico	Numero totale delle giornate di gioco del mese di riferimento
<i>Per ogni giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti i campi</i>			
<i>Giorno</i>	1	Numerico	Giorno di riferimento nel formato 1 .. 31
<i>Mese</i>	1	Numerico	Mese in formato 1 .. 12
<i>Anno</i>	2	Numerico	Anno in formato 'AAAA'
<i>Codice palinsesto</i>	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
<i>Numero di sessioni del giorno di riferimento</i>	1	Numerico	Numero totale delle sessioni di gioco del giorno di riferimento
<i>Per ogni sessione del giorno vengono ripetuti i seguenti i campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione. Vedi capitolo 1.2
<i>Ora inizio sessione</i>	1	Numerico	Ora di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 23
<i>Minuti dell'orario di inizio sessione</i>	1	Numerico	Minuti di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 59
<i>Ora fine sessione</i>	1	Numerico	Ora di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 23
<i>Minuti dell'orario di fine sessione</i>	1	Numerico	Minuti di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 59
<i>Totale delle partite della sessione</i>	1	Numerico	Numero totale delle partite della sessione
<i>Per ogni partita della sessione vengono ripetuti i seguenti i campi</i>			
<i>Id partita</i>	2	Numerico	Identificativo della partita. Vedi

<i>Valore facciale</i>	2	Numerico	capitolo 1.2 Prezzo di vendita delle cartelle per la partita
<i>Durata della vendita</i>	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle, espressa in secondi

RICHIESTA DEL PALINSESTO AAMS DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 24)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta del palinsesto del bingo elettronico.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body del messaggio inviato è lo stesso del bingo nazionale.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato il palinsesto del bingo elettronico del periodo di riferimento.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale Giorni della sessione di gioco	1	Numerico	Numero totale delle giornate di gioco del mese di riferimento
<i>Per ogni giornata di gioco del mese vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Giorno</i>	1	Numerico	Giorno nel formato 1 .. 31
<i>Mese</i>	1	Numerico	Mese nel formato 1 .. 12
<i>Anno</i>	2	Numerico	Anno nel formato 'AAAA'
<i>Codice palinsesto</i>	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
<i>Totale sessioni del giorno di riferimento</i>	1	Numerico	Numero totale delle sessioni del giorno di riferimento
<i>Per ogni sessione del giorno vengono ripetuti i seguenti i campi</i>			
<i>Id sessione</i>	5	Numerico	Identificativo della sessione. Vedi capitolo 1.2
<i>Ora inizio sessione</i>	1	Numerico	Ora di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 23
<i>Minuti dell'orario di inizio sessione</i>	1	Numerico	Minuti di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento

<i>Ora fine sessione</i>	1	Numerico	in formato 0 – 59 Ora di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento
<i>Minuti dell'orario di fine sessione</i>	1	Numerico	in formato 0 – 23 Minuti di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento
<i>Valore facciale</i>	2	Numerico	in formato 0 – 59 Prezzo di vendita delle cartelle per la partita
<i>Durata della vendita</i>	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle, espressa in secondi

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione. In caso di esito positivo si trasmette un nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
<i>Codice lotto</i>	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
<i>Codice di stampa</i>	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO SIMULTANEO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'S' (bingo simultaneo intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella E
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale per cui si invia la ricevuta di vincita

Per ogni sala che invia la ricevuta di vincita vengono ripetuti i seguenti campi

Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti

Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo

Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della richiesta

di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO SIMULTANEO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'S' (bingo simultaneo intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 156 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella E
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ACCUMULATO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita del premio accumulato intersala.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'A' (bingo accumulato intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Serie cartella</i>	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO ACCUMULATO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'A' (bingo accumulato intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 149 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella H
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
<i>Per ogni terminale che possiede la cartella vincente</i>			
<i>Id terminale</i>	2	Numerico	Identificativo del terminale
<i>Totale delle cartelle</i>	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
<i>Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo</i>			
<i>Progressivo cartella</i>	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
<i>Importo vincita</i>	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 146 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 35)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta del credito di gioco.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo dell'ultima partita disputata al terminale dal giocatore
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione della partita di cui sopra
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito	8	Numerico	Credito del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta del credito di gioco. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 36)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta del credito di gioco. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 146 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito	8	Numerico	Importo del credito del terminale
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

9. SEGNALAZIONI DI ERRORE

Il sistema informatico di AAMS in caso di esito negativo di una richiesta (messaggio HTTP da parte del sistema informatico integrato), risponde utilizzando lo stesso header della richiesta.

In caso di trasmissione, dal sistema informatico integrato, di sala o sala master, al sistema informatico di AAMS di un messaggio con header completamente errato, si restituisce un messaggio senza header, composto semplicemente dal body del messaggio 99 in cui il campo "ID messaggio" assume il valore=0 (zero).

ESITO NEGATIVO - (ID MESSAGGIO 99)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per rispondere in caso di esito negativo al sistema informatico integrato.

A tal fine viene utilizzato in tutti i casi di esiti negativi o anomalie indipendentemente dalla **tipologia di richiesta o comunicazione**.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 4 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
ID errore	2	Numerico	Codice dell'errore verificato Tabella J
ID messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio nel quale si è riscontrato l'errore

Segue una tabella (tabella J) di codici di errori a titolo esplicativo e non esaustivo.

Verranno messi a disposizione successivamente i codici di errore.

Tabella J: Codici di errori

ID_ERRORE	DESCRIZIONE
15000	Errore di transazione generico
15001	Errore nella composizione del messaggio inviato dal sistema informatico integrato
15002	Errore nei dati del messaggio del sistema informatico integrato
15003	Id gioco errato
15004	Id gioco non presente
15005	Id messaggio errato
15006	Codice Sala non censito
15007	Id Sessione errato
15008	Id Sessione non presente
15009	Id partita errato
15010	Id partita non presente

15011	La sala ha una concessione sospesa o revocata
15012	Il taglio inviato non è corretto
15013	Username o Password non corretti
15014	Valore facciale delle cartelle non valido
15015	Lo stato della sessione non è corretto con la tipologia del messaggio
15016	Lo stato della partita non è corretto con la tipologia del messaggio
15017	La sala ha chiesto un codice di stampa indicando una partita e una sessione per i quali non ha cartelle prenotate
15018	La sala non è autenticata
15019	la sala non puo' autenticarsi a quest'ora
15020	L'importo richiesto per la ricevuta di vincita è inferiore alla soglia di riscossione
15021	La sala ha venduto cartelle con progressivi non validi
15022	La sala non ha rispettato la sequenzialità/ciclicità nella vendita delle cartelle
15023	La sala ha già richiesto il titolo di riscossione
15024	Tipologia vincita non valida
15025	Cartella non vincente
15026	Non è possibile richiedere nuovo codice stampa perché la ricevuta non è stata annullata
15027	La sala non partecipa alla partita
15028	Impossibile annullare una ricevuta non richiesta
15029	La sala non ha ancora effettuato il bingo di sala
15030	Impossibile emettere ricevuta perché ci sono partite in gioco in sala
15031	Al momento il codice di stampa non può essere annullato poiché vi sono partite in gioco
16000	La sala no può bloccare la partita perche non sta giocando
16001	La partita che si vuole bloccare non è in gioco
16002	Non sono state censite cartelle da annullare nella sessione indicata
16003	Non sono censite giornate in cui si gioca il nazionale
16004	La sala ha inviato progressivi non vincenti per il bingo di sala
16005	Progressivo multicast già inviato
16006	La sala ha inviato progressivi cartelle non venduti
16007	Il premio per cui è stata fatta la richiesta non è ancora disponibile
16010	Nessuna sala ha notificato i messaggi multicast
16011	Quorum di sale connesse per la partita mancante
16013	La sala ha già prenotato
16014	La cartella ha già ricevuto il premio per la partita corrente
16015	La sala ha già richiesto il premio per la partita corrente
16018	la sala non ha prenotato cartelle per la giornata corrente
16022	la sala ha duplicato le cartelle
16023	la sala ha venduto un numero di cartelle superiore a quelle disponibili
16026	Il primo progressivo venduto è maggiore dell'ultimo
16027	La partita non appartiene alla giornata di gioco odierna
16033	La sala ha inviato un codice lotto non corretto
16035	Vincita non verificata impossibile eseguire il blocco partita
16036	Vincita già verificata con esito positivo per la cartella richiesta
16037	Codice Lotto non corretto
16040	La sala ha inviato una cartella vincente per una vincita che non risulta avere i codici lotto e stampa inviati
17001	Codice Sala non presente o sala disconnessa
17002	Codice della Sala Master errato

17003 La sala non è associata con alcun gruppo intersala
17004 Alla sessione non è associato nessun gruppo intersala
17005 Il gruppo intersala della sala master non coincide con quello della sessione
17011 Data di apertura non corretta
17012 Sessioni di BN ancora aperte
17013 Sessioni di BE ancora aperte
17014 Sessioni di BIA nello stesso gruppo intersala ancora aperte
17015 Sessioni di BIS nello stesso gruppo intersala ancora aperte
17018 La sala non è associata al gruppo intersala della sala master
17021 Non tutte le sale hanno ancora effettuato il bingo di sala
17022 La sessione è già stata aperta
17023 La partita è già stata aperta
17026 Numero estratto non valido
17027 Progressivo estratto non valido
17030 La sala vincente non corrisponde alla cartella vincente
17032 L'importo della vincita errato
17036 Montepremi bingo accumulato non corretto
17038 Progressivo vincita errato
17039 Montepremi cinquina errato
17040 Montepremi bingo errato
17041 Soglia del bingo accumulato errata
17042 Attenzione, si sta aspettando il messaggio per l'aggiornamento del montepremi
17043 Il codice inviato è della sala vincente. Non è necessario ricalcolare il montepremi
18001 Numero di cartelle prenotate superiore al limite massimo
18004 La sala ha già prenotato per la sessione o per quel valore facciale
18005 Codice sala non presente o sala disconnessa
18008 Numero di cartelle vendute superiore al numero di cartelle prenotate
18009 Numero di cartelle vendute superiore alle cartelle di cui si dispone
18010 Codice della Sala Master errato
18012 Montepremi del bingo di sala non corretto
18013 La sala non ha prenotato alcuna cartella per la sessione
18015 La sala non è associata con alcuno gruppo intersala
18016 La sala non è associata al gruppo intersala della sala master
18017 Montepremi cinquina errato
18018 Montepremi bingo errato
18019 Montepremi bingo accumulato errato
18020 Soglia bingo accumulato errata
18021 Soglia bingo accumulato superiore al massimo previsto
18023 Modalità di estrazione non corretta
18026 La sala vincente non corrisponde alla cartella vincente
18029 L'importo della vincita errato
18035 Codice Lotto non corretto
18036 Il bingo di Sala non è stata effettuato da tutte le sale
18037 La sessione non esiste o ad essa non è associato nessun gruppo intersala
18038 Il gruppo intersala della sala master non coincide con quello della sessione
18039 Data di apertura non corretta
18040 Data di prenotazione non corretta
18041 Nessun palinsesto attivo associato alla sala master in modalità intersala
18044 Sessioni di BN ancora aperte

18045	Sessioni di BE ancora aperte
18046	Sessioni di BIA nello stesso gruppo intersala ancora aperte
18047	Sessioni di BIS nello stesso gruppo intersala ancora aperte
18049	Numero estratto non valido
18050	Progressivo estratto non valido
18052	Progressivo vincita errato
18054	La sessione è già stata aperta
18055	La partita è già stata aperta
18056	Non è presente nel palinsesto come si intende ripartire il bingo di sala
18057	Percentuale del bingo di sala errato
18058	La durata della vendita non corrisponde a quella del palinsesto
18060	Data di annullamento non corretta
18061	Totale del montepremi del bingo di sala errato
18063	Data di chiusura non corretta
	Non si può annullare la partita. Non si è raggiunto il quorum per le sale disconnesse
18065	
18066	Numero sessioni non corrispondente alle sessioni immesse
18070	Vincita già verificata con esito positivo per la cartella richiesta
20001	Terminale non censito per la sala
20002	Numero di cartelle prenotate superiore al limite massimo
20003	La sala ha già prenotato per la giornata di gioco
20004	Non ci sono terminali censiti per la sala
20005	Il numero dei terminali associati alla sala è maggiore del massimo possibile
20006	La sala non ha prenotato cartelle per la giornata di gioco
20007	Credito di gioco non corretto
20008	Progressivo del bingo di sala errato
20009	Nessuna sala ha notificato i messaggi multicast
20010	Importo vincita non valido
20011	Il terminale non ha vinto
20012	Richiesta accredito fuori tempo limite
20013	Importo credito di gioco non corretto
20014	Importo premi non corretto
	Impossibile annullare la ricevuta del credito di gioco perché non ancora richiesta
20015	
20016	Impossibile richiedere una nuova ricevuta senza annullare la precedente
	Importo richiesto per la ricevuta del credito è inferiore alla soglia di riscossione
20017	
20018	Terminale non inizializzato