



***PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE TRA
IL SISTEMA DI ELABORAZIONE DEL CONCESSIONARIO ED IL SISTEMA DI
CONTROLLO DI ADM DA ADOTTARSI PER IL GIOCO NUMERICO A
TOTALIZZATORE NAZIONALE DENOMINATO PLAYSIX***

PETS V1.1

INDICE

1 GENERALITÀ	5
1.1 SOGGETTI COINVOLTI	5
1.2 ALLINEAMENTO APPLICATIVO	6
1.3 MODIFICHE APPORTATE RISPETTO ALLA VERSIONE PRECEDENTE	6
2 MODALITÀ DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI	7
2.1 CONVENZIONI DI CODIFICA	7
2.2 GESTIONE DELLA SICUREZZA	8
2.3 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI	8
2.4 ELENCO DEI MESSAGGI E REGOLE DI INVIO	9
3 DESCRIZIONE DEI MESSAGGI	13
3.1 STRUTTURA HEADER	13
3.2 STRUTTURA BODY	14
3.3 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO	15
3.3.1 APERTURA CONCORSO (MESSAGGIO 200)	15
3.3.2 ANNULLAMENTO CONCORSO (MESSAGGIO 205)	16
3.3.3 INVIO ELENCO GIOCATE (MESSAGGIO 210)	17
3.3.4 ANNULLAMENTO GIOCATA (MESSAGGIO 215)	23
3.3.5 FINE ACCETTAZIONE GIOCATE (MESSAGGIO 220)	24
3.3.6 COMUNICAZIONE SCRITTURA CD (MESSAGGIO 225)	25

3.3.7	INVIO INCREMENTO MONTEPREMI (MESSAGGIO 227)	26
3.3.8	ELENCO VINCITE (MESSAGGIO 230)	27
3.3.9	INVIO DATI RIEPILOGATIVI DEL CONCORSO CHIUSO (MESSAGGIO 235)	29
3.3.10	INVIO RESOCONTO CONTABILE DEL CONCORSO (MESSAGGIO 240)	33
3.3.11	COMUNICAZIONE VERSAMENTI ERARIO (MESSAGGIO 250)	36
3.3.12	COMUNICAZIONE RICHIESTE DI PAGAMENTO VINCITE (MESSAGGIO 260)	38
3.3.13	COMUNICAZIONE VINCITE NON RISCOSE (MESSAGGIO 265)	41
3.3.14	COMUNICAZIONE DI AVVENUTO PAGAMENTO DELLE VINCITE (MESSAGGIO 270)	43
3.3.15	COMUNICAZIONE VERSAMENTI ERARIO VINCITE NON RISCOSE (MESSAGGIO 280)	44
3.3.16	RICHIESTA RIEPILOGO GIOcate TRASMESSE (MESSAGGIO 300)	46
3.3.17	RIEPILOGO PAGAMENTI TRASMESSI (GIORNALMENTE) (MESSAGGIO 310)	48
3.3.18	ELENCO GIOcate VINCENTI PRIVE DI PAGAMENTO(MESSAGGIO 320)	49
3.3.19	RIEPILOGO PAGAMENTI VINCITE(MESSAGGIO 330)	51
3.3.20	RECUPERO CONCORSO (MESSAGGIO 350)	53
3.3.21	CANCELLAZIONE VERSAMENTO(MESSAGGIO 360)	54
4	TABELLE	56
4.1	TABELLA 1 CODICI REGIONE E PROVINCE AUTONOME	56
4.2	TABELLA 2 DEFINIZIONE CATEGORIA	57
4.3	TABELLA 3 DEFINIZIONE CONCORSO	60
4.4	TABELLA 4 DEFINIZIONE GIOCO	61
4.5	TABELLA 5: TIPO CANALE	61

4.6	TABELLA 6: CODICI RETE	62
4.7	TABELLA 7: CAPITOLI DI BILANCIO	62
4.8	TABELLA 8: DESCRIZIONE CAUSALI VERSAMENTI	63
4.9	TABELLA 9: CODICI SOGGETTI EUROPEI	64
4.10	TABELLA 8: DESCRIZIONE TIPOLOGIA DI VINCITA	65

1 GENERALITÀ

Il Protocollo di comunicazione Giochi Numerici a totalizzatore (nel seguito PGN) è un protocollo di livello applicativo per la trasmissione dei dati, relativi ai concorsi dei giochi numerici a totalizzatore, dal sistema di elaborazione del concessionario al sistema di controllo di ADM.

Ogni interazione tra i due sistemi si basa sullo scambio di messaggi server to server. In particolare il sistema di elaborazione del concessionario effettua una richiesta ed il server del sistema di controllo di ADM invia una risposta nell'ambito della stessa sessione, strutturata come previsto nel presente protocollo di comunicazione.

Il PGN opera utilizzando il protocollo HTTP che permette lo scambio dei messaggi in forma crittografata e cifrati tramite certificati.

Per motivi di sicurezza e integrità dei dati, al testo costituente i messaggi viene applicata una funzione di trasformazione (algoritmo) di hash: la stringa risultante è il digest, che rappresenta l'impronta digitale del testo. Al digest così ottenuto viene applicato un certificato di firma digitale.

Le funzioni di hash svolgono un ruolo essenziale nella crittografia: sono utili per verificare l'integrità di un messaggio, poiché l'esecuzione della funzione di trasformazione su un testo anche minimamente modificato fornisce un digest completamente differente rispetto a quello calcolato sul testo originale, rivelando la tentata modifica.

Si prevede che si possano instaurare più sessioni contemporanee e che il server del sistema di elaborazione del concessionario possa inviare al server del sistema di controllo di ADM più messaggi in contemporanea; qualora la risposta dal server di ADM non pervenga entro **15** secondi, il concessionario è autorizzato a reinviare la stessa transazione, nel qual caso il messaggio reinviato dovrà essere identico al precedente.

1.1 SOGGETTI COINVOLTI

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del PGN sono:

- il concessionario;
- l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM).

Nel seguito del presente documento i nomi dei sistemi informatici di detti soggetti saranno abbreviati secondo le seguenti sigle:

Sistema/Soggetti	Sigla
Sistema di elaborazione del concessionario	SE
Sistema di controllo di ADM	SC

1.2 ALLINEAMENTO APPLICATIVO

Nel definire il protocollo si è fatta l'assunzione che i messaggi scambiati seguano un allineamento ON-LINE.

Il server del SE che non riceve una risposta è autorizzato a ritentare l'invio dello stesso messaggio solo dopo la scadenza del timeout (15 secondi) e senza modificarne in alcun modo i contenuti, indicando, in particolare, lo stesso codice transazione del messaggio originariamente inviato.

SC restituirà la risposta relativa al suddetto messaggio, non ricevuta dal concessionario nel corso della precedente transazione.

1.3 MODIFICHE APPORTATE RISPETTO ALLA VERSIONE PRECEDENTE

- Introduzione del nuovo messaggio 290 per la trasmissione delle compensazioni avvenute a livello Europeo tra i soggetti coinvolti;
- Introduzione delle nuove tipologie di concorso e di gioco per SiVinceTutto, Win For Life, Euro Jackpot (vedi tabelle 3 e 4);
- Introduzione della tabella delle causali di versamento (tabella 8) e della tabella dei codici dei soggetti europei partecipanti a Euro Jackpot (tabella 9);
- Modifiche ai messaggi esistenti nella tipologia e/o lunghezza dei campi;
- Modifiche alla tabella delle categorie di vincita per inserimento nuovi concorsi (tabella 2).

2 MODALITÀ DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

2.1 CONVENZIONI DI CODIFICA

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

- numeri interi senza segno (**int**): contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra).
- Importi espressi in centesimi di euro (**€int**): identico ad un campo int, contiene l'importo espresso in centesimi di euro;
- Caratteri (**char**): un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati devono assumere il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quella specificata nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.
- I caratteri ammessi sono:
 - “0123456789”;
 - “ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ”;
 - “abcdefghijklmnopqrstuvwxyz”;
 - “.,-”

Tutti i campi **Int** specificati nei messaggi conterranno solo valori interi privi di interpunzione per le migliaia.

Tutti i campi dei messaggi che contengono importi saranno espressi in centesimi di euro.

Tutti i campi dei messaggi che contengono valori percentuali saranno arrotondati alla seconda cifra decimale e privi di carattere separatore per le cifre decimali stesse.

Qualora un campo non contenga valori significativi, sarà impostato a zero se int, a spazio se char.

I campi che compongono il messaggio sono a lunghezza fissa: il valore è riportato nella colonna "lunghezza" delle tabelle descrittive dei tracciati dei messaggi.

Il PGN prevede per l'invio dei messaggi l'utilizzo del metodo POST dell'HTTP.

2.2 GESTIONE DELLA SICUREZZA

Al fine di garantire l'autenticità e l'integrità della comunicazione, i messaggi (sia di richiesta che di risposta) saranno salvati in una base dati dedicata e corredati di firma elettronica.

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data. I campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists saranno assenti.

Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

Le specifiche per la produzione e la distribuzione dei certificati da utilizzare saranno consegnate al momento della sottoscrizione dell'atto di concessione.

2.3 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI

I messaggi di seguito elencati sono tutti inviati dal sistema SE al sistema di controllo di AAMS.

Ogni messaggio è costituito da due parti:

Header: contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio. E' sempre presente in tutti i messaggi.

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

Per inviare un messaggio, il SE deve predisporre una stringa di byte composta da un header e un body opportunamente valorizzati.

La risposta fornita dal sistema di controllo sarà composta dall'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta, con i campi così codificati:

- il primo campo è l'esito dell'elaborazione, secondo la codifica che verrà fornita al concessionario con i costanti aggiornamenti
- i campi successivi sono presenti solo in risposta ad alcuni messaggi di richiesta.

2.4 ELENCO DEI MESSAGGI E REGOLE DI INVIO

Per ciascun concorso delle tipologie di riferimento, è previsto l'invio dei seguenti messaggi:

1. Apertura concorso (200)
2. Annullamento concorso (205)
3. Invio elenco giocate (210)
4. Annullamento giocata (215)
5. Fine accettazione giocate (220)
6. Comunicazione scrittura CD (225)
7. Invio incremento montepremi (227)
8. Elenco vincite (230)
9. Invio dati riepilogativi del concorso chiuso (235)
10. Invio resoconto contabile concorso (240)
11. Comunicazione versamenti erario (250)
12. Comunicazione presentazione ricevute di gioco (260)
13. Comunicazione vincite non riscosse (265)

-
14. Comunicazione pagamenti vincite (270)
 15. Comunicazione versamenti erario vincite non riscosse (280)
 16. Comunicazione compensazione(290)
 17. Richiesta riepilogo giocate trasmesse (300)
 18. Riepilogo pagamenti trasmessi (310)
 19. Elenco giocate vincenti prive di pagamenti (320)
 20. Elenco pagamenti vincite (330).
 21. Riepilogo Pagamenti Vincite (340).
 22. Recupero Concorso (350).
 23. Cancellazione Versamento (360).

Il concessionario promuove il concorso utilizzando i propri canali di comunicazione e registrando le giocate da parte di ciascun giocatore.

Si attiva contemporaneamente il flusso di comunicazione dal sistema di elaborazione del concessionario al sistema centrale di ADM secondo i seguenti passi:

- il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di apertura del concorso (messaggio 200);
- qualora il concessionario abbia la necessità di annullare un concorso, eccezionalmente e su richiesta di ADM, deve inoltrare il messaggio 205;
- il concessionario, successivamente all'apertura del concorso, invia più volte al sistema centrale di ADM il messaggio con l'elenco delle giocate registrate sui propri sistemi (messaggio 210);
- qualora il concessionario abbia la necessità di annullare, su richiesta dei giocatori, delle giocate precedentemente trasmesse, inoltra il messaggio 215 per ognuna delle giocate da annullare. Tale messaggio verrà accettato dal sistema centrale, se ancora non è stato trasmesso il messaggio di "fine accettazione giocate" (messaggio 220), tranne il caso di segnalazione da parte

del sistema centrale della presenza di un disallineamento dati, effettuata tramite la risposta al messaggio “di servizio” 300;

- il concessionario comunica il termine dell'accettazione delle giocate del concorso corrente attraverso il messaggio 220 e, quindi, “congela” le giocate con la scrittura delle stesse su CD non riscrivibili, dei quali comunica numero e identificativi attraverso il messaggio 225;
- laddove previsto, il concessionario comunica al sistema centrale gli incrementi al montepremi del concorso corrente e, in ogni caso, le ripartizioni del montepremi stesso per categoria di vincita tramite il messaggio (227);
- successivamente, il concessionario è tenuto ad inviare l'elenco delle giocate vincenti a seguito dell'estrazione effettuata (messaggio 230) e, quindi, il riepilogo delle informazioni (montepremi del concorso, montepremi per categoria, jackpot, fondi concorso, numeri estratti, numero di giocate vincenti,...) relativo al concorso chiuso (messaggio 235);
- il concessionario invia le informazioni contabili della giornata di riferimento (nel caso di concorsi ad unica estrazione giornaliera, come Enalotto e SuperStar, si intende la giornata di estrazione del concorso, in caso contrario, come per Win for Life, la giornata di estrazione dei diversi concorsi giornalieri) utilizzando il messaggio 240;
- il concessionario trasmette le richieste di pagamento delle giocate vincenti ricevute (messaggio 260 inviato più volte), e successivamente comunica i dati relativi ai pagamenti effettuati a fronte di tali richieste (messaggio 270);
- trascorsi 60/90 giorni (secondo il tipo di gioco numerico a totalizzatore) dalla data di comunicazione delle vincite del concorso di riferimento (indicata nel messaggio 230), il concessionario è tenuto a comunicare con il messaggio 265 le giocate vincenti non riscosse. Dopo la registrazione di tale messaggio, il sistema centrale non accetterà ulteriori richieste di pagamento di giocate vincenti afferenti il medesimo concorso di riferimento (messaggio 260).
Successivamente il concessionario invia gli estremi dei versamenti effettuati all'erario per le vincite non riscosse (messaggio 280);
- per ogni settimana contabile il concessionario trasmette i dati relativi ai versamenti effettuati all'erario distinti per capitoli di bilancio (messaggio 250).

Per effettuare il controllo di allineamento tra il sistema di elaborazione del concessionario e il sistema centrale di ADM, il concessionario può utilizzare alcuni messaggi di servizio. In particolare:

- il messaggio 300 per controllare l'allineamento delle giocate tra SE e SC;

-
- il messaggio 310 per controllare giornalmente l'allineamento dei pagamenti trasmessi per le giocate vincenti;
 - il messaggio 320 per ricevere, alla scadenza dei termini della prescrizione (60/90 giorni), l'elenco delle giocate vincenti ancora prive dei relativi pagamenti;
 - il messaggio 330 per avere il riepilogo dei pagamenti effettuati distinti per tipologia di punto di riscossione (punto di vendita fisico o a distanza / punto di vendita autorizzato al pagamento / punto di riscossione speciale).

Al termine dell'elaborazione dei messaggi ricevuti, il sistema centrale di ADM restituisce sempre al concessionario un messaggio con l'esito dell'elaborazione, corredandolo eventualmente di ulteriori dati, laddove previsti (vedi messaggio 300).

I messaggi 200, 220, 225, 227, 235 sono a molteplicità singola, ovvero vengono inviati una sola volta nell'ambito di un concorso a meno di eventuali rettifiche per i messaggi che le prevedono.

3 DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

Ogni messaggio, composto da header e body, ha la struttura evidenziata nella tabella che segue:

Prog	Campo	Tipo	Lunghezza	Descrizione
Nn	Xxxx	Xx	Nn	xxxxx

Qualora un tipo messaggio preveda una ripetitività di campi (parte variabile), questi saranno opportunamente evidenziati.

3.1 STRUTTURA HEADER

La struttura dell'header è la stessa per tutte le tipologie di messaggio, sia per la richiesta verso il sistema centrale di ADM sia per la risposta dal sistema centrale di ADM.

La lunghezza totale è di 31 byte.

Prog	Campo	Tipo	Lunghezza	Descrizione
1	Id_transazione	Char	16	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario
2	Flag Rettifica	Int	1	Impostato ad n > 0 in caso di comunicazioni di rettifica di una precedente comunicazione con n progressivo in caso di rettifica ripetuta (si ammettono al massimo 255 rettifiche del body della stessa transazione) ,

				altrimenti impostato a zero (in caso di comunicazione iniziale)
3	Id_messaggio	Int	2	Identificativo del messaggio (vedi § 2.4)
4	Tipo_concorso	Int	2	0 per messaggi di riepilogo relativi a tutti i concorsi; altrimenti secondo la tabella 3
5	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso corrente
6	Anno_concorso	Int	2	Anno del concorso corrente
7	Lenght_body	Int	4	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

Nota:

Nel caso il cui l'header del messaggio inviato non è leggibile, il SC costruirà un messaggio composto da un header con:

- Id_transazione valorizzato a spazio;
- Id_messaggio valorizzato a 99;
- Progr_concorso e Anno_concorso valorizzati a 0;

ed il body conterrà:

- l'esito dell'elaborazione;
- un campo, contenente il messaggio corrotto come è stato ricevuto dal SC.

3.2 STRUTTURA BODY

In questo paragrafo sono definite le strutture dei **body** per ogni tipo di messaggio e della relativa risposta contenente l'esito dell'elaborazione.

3.3 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

3.3.1 APERTURA CONCORSO (MESSAGGIO 200)

Il messaggio comunica la data di inizio accettazione giocate e quelle dell'estrazione del concorso e consente la registrazione delle giocate da parte del sistema di controllo.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso in apertura
2	Anno_concorso	Int	2	Anno del concorso in apertura
3	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco del concorso (vedi tabella 4)
4	DTOU_inizio_accettazione	Char	14	Data ed ora di inizio accettazione giocate nel formato "AAAAMMGGhhmmss" UTC
5	DTOU_estrazione	Char	14	Data ed ora di estrazione del concorso "AAAAMMGGhhmmss" UTC

Lunghezza totale: 35 byte

Il **campo 4** rappresenta la data e ora di estrazione del concorso; nel caso del gioco Enalotto, l'orario sarà impostato a zero.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.2 ANNULLAMENTO CONCORSO (MESSAGGIO 205)

Con il messaggio il concessionario comunica l'eventuale annullamento del concorso e le giocate ad esso connesse.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco del concorso da annullare (vedi tabella 4)
2	DTOU annullamento	Char	14	Data ed ora di annullamento nel formato "AAAAMMGGhhmmss" UTC

Lunghezza totale: 15 byte

Il **campo 1** rappresenta la data e ora di annullamento del concorso; nel caso del concorso Enalotto, l'orario sarà impostata a zero.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.3 INVIO ELENCO GIOCATE (MESSAGGIO 210)

Il messaggio comunica l'elenco delle giocate accettate; l'elenco può contenere: minimo una giocata fino ad un numero massimo di giocate che entrano in un messaggio la cui lunghezza non può superare 1 Mbyte.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
1	Numero_giocate		Int	2	Riporta il numero delle giocate contenute nel messaggio.
2	Giocata (molteplicità = valore campo 1)				
	2.27	Numero_categorie	Int	2	Numero di categorie di premi istantanei vinte
	2.27	Numero_categorie	Int	2	Numero di categorie di premi istantanei vinte
	2.27	Numero_categorie	Int	2	Numero di categorie di premi istantanei vinte
	2.27	Numero_categorie	Int	2	Numero di categorie di premi istantanei vinte
	2.1	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso di riferimento della giocata (obbligatoriamente della stessa tipologia del concorso corrente)
	2.2	Anno_concorso	Int	2	Anno del concorso di competenza della giocata
	2.3	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco cui la giocata si riferisce (vedi tabella 4) per superenalotto/superstar vale 1
	2.4	Tipo_accettazione	Char	1	Identificativo della modalità di accettazione delle giocate: "F" = giocata da punto fisico "D" = giocata a distanza
	2.5	DTOU_registrazione_giocata	Char	14	Data ed ora di registrazione della giocata nel formato "AAAAMMGGhhmmss".

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
				Nel caso di comunicazione della rivendita di cedola a caratura speciale la data è relativo a quella della rivendita della singola cedola. UTC
2.6	Cod_regione	Char	2	Identifica la regione della giocata (Vedi Tabella 1) a. "Tipo accettazione" = F: regione nella quale è ubicato il punto di vendita b. "Tipo accettazione" = D: regione o stato di residenza del giocatore
2.7	Codice_univoco	Char	27	Identificativo univoco assegnato alla giocata; in caso di giocata di una quota a caratura riporta il "codice_univoco" della giocata madre. Le ultime due posizioni per il Superenalotto, EuroJackpot e SiVinceTutto sono valorizzate a spazio.
2.8	Id_giocata	Char	27	Codice assegnato dal concessionario alla giocata convalidata, contestualmente al codice univoco Le ultime due posizioni per il Superenalotto, EuroJackpot e SiVinceTutto sono valorizzate a spazio.
2.9	Giocata_abbonamento	Int	1	Vale 0 per giocata ordinaria, vale 1 per giocata in abbonamento, vale 2 per giocata prenotata.
2.10	Punto_vendita	Char	6	a. Tipo accettazione = F, codice di identificazione del punto vendita fisico b. Tipo accettazione = D, codice identificativo del punto di vendita a distanza

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
	2.11	Codice_terminale	Char	1	a. Tipo accettazione = F, indica il codice identificativo del terminale che ha emesso la ricevuta. b. Tipo accettazione = D, non valorizzato
	2.12	Numero_Conto	Char	20	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice di identificazione del conto di gioco del giocatore
	2.13	Gestore del conto di gioco	Int	4	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice attribuito da ADM al punto di vendita a distanza
	2.14	Codice rete	Int	2	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 6) valorizzato solo se impostato il campo precedente
	2.15	Canale di vendita	Int	1	Solo per "Tipo accettazione" = D; si veda tabella 5
	2.16	DominioWeb	Char	63	Nome del dominio web da cui viene effettuato l'acquisto della giocata. Valorizzato solo nel caso di vendita telematica. Spazi se giocata da punto di vendita fisico.
	2.17	Numero combinazioni	Int	4	Numero totale delle combinazioni della giocata
	2.18	Numero combinazioni gioco principale	Int	4	Numero totale delle combinazioni della giocata per il gioco principale del concorso (es. Enalotto o WFL)
	2.19	Totale_importo giocata	€Int	8	Importo complessivo della giocata (es. Enalotto + Superstar), nel caso di comunicazione della rivendita di cedola a caratura speciale

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
				l'importo è relativo a quello della singola cedola.
2.20	Importo_gioco_principale	€Int	8	Contiene l'importo relativo al gioco principale (es. importo relativo a Enalotto o a WFL).
2.21	Importo_gioco_aggiuntivo	€Int	8	Contiene l'importo aggiuntivo della giocata (es. importo derivante da Superstar)
2.22	Tipo_giocata	Char	2	Identificativo del tipo di giocata: <ul style="list-style-type: none"> • "A" = giocata ordinaria <i>presenta una combinazione per pannello;</i> • "Bn" = giocata a basi e varianti (<i>"n"</i> compreso tra 1 e 5 indica il numero di raggruppamento dei pronostici base) • "I" = giocata sistemistica integrale <i>presenta la sequenza dei numeri giocati per pannello.</i>
2.23	Giocata_caratura	Char	4	<ul style="list-style-type: none"> • "Sn" = caratura speciale del concessionario • "Cn" = caratura normale del rivenditore (<i>"n"</i> compreso tra 2 e 125 indica il numero di quote) • "Spazio" = giocata senza carature
2.24	Tipo_giocata_a_caratura	int	1	Zero: identifica la giocata madre effettuata dal concessionario o dal rivenditore <> zero: identifica il progressivo della quota venduta (in questo caso il campo "Numero_Combinazioni" è zero)
2.25	Num_premi_istantanei	Int	2	Numero premi istantanei vinti dalla giocata del concorso corrente
2.26	Importo_premi	€Int	8	Importo premi istantanei vinti

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
		_istantanei			dalla giocata del concorso corrente
2.27	Numero_categorie		Int	2	Numero di categorie di premi istantanei vinte
2.28	Premi istantanei per categoria				Si ripete Numero_categorie volte
	2.28.1	Categoria	Int	2	Valore della categoria alla quale il premio istantaneo si riferisce (vedi tabella 2).
	2.28.2	Quantità_premi	Int	2	Numero totale di premi per la categoria indicata
2.29	Numero_pannelli		Int	2	Riporta il numero dei pannelli della giocata
2.30	Pannelli				(molteplicità = valore campo Numero_pannelli)
	2.30.1	Progressivo Pannello	Int	2	Progressivo numerico del pannello limitatamente alla singola giocata
	2.30.2	Costo_combinazione	€Int	8	Contiene l'importo della singola combinazione
	2.30.3	Numero casuale	Int	1	Il campo contiene il numero casuale selezionato per la partecipazione. Nel caso di 6x36 tipo gioco 11 indica il numero selezionato per la partecipazione alla vincita dei premi istantanei.
	2.30.4	Numeri per pannello	Int	1	Il campo riporta la quantità dei numeri giocati per ogni pannello
2.31	Sequenza numeri giocati				(molteplicità = valore campo 2.30.4)
	2.31.1	Numero	Int	1	Indica il numero che compone la sequenza giocata

Lunghezza totale: 2 byte + valore campo 1 *(227 byte (parte variabile Giocata) + 4 byte (parte variabile premi istantanei) * valore campo 2.27+ valore campo 2.28 * (12 byte (parte variabile Pannello) + 1 byte * valore campo 4.4))

La molteplicità laddove indicata si riferisce a tutti i campi di livello inferiore (n.m) fino all'indicazione di "fine" della relativa parte variabile.

La lunghezza MAX del messaggio sarà pari a quella relativa alla dimensione di 1Mbyte.

Nota: campo Tipo_giocata_a_caratura

Per le giocate a caratura (campo 2.23 diverso da spazio) si riportano in tabella, a titolo di chiarimento, le valorizzazioni dei campi e le relative interpretazioni.

Tipo_giocata_caratura (29)	Numero combinazioni (30)	Tipo giocata
zero	<> zero	Giocata madre effettuata dal concessionario/rivenditore
<> zero	zero	Quota i-esima di una giocata a caratura acquistata dal giocatore

I casi non riportati in tabella non sono ammissibili per le giocate a caratura.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

In caso di esito negativo nessuna giocata verrà registrata dal SC; il messaggio rinvio, identificato da un nuovo codice transazione, conterrà nuovamente tutte le giocate.

3.3.4 ANNULLAMENTO GIOCATO (MESSAGGIO 215)

Il messaggio consente al SE di comunicare al SC la giocata annullata. Devono essere inviati tanti messaggi quante sono le giocate da annullare.

La giocata può essere annullata solo nell'immediatezza della stampa della ricevuta.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso di competenza della giocata annullata
2	Anno_concorso	Int	2	Anno del concorso di competenza della giocata annullata
3	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco cui la giocata si riferisce (vedi tabella 4)
4	DTOU annullamento	Char	14	Data ed ora dell'annullamento, registrata sul sistema del SE, nel formato "AAAAMMGHhmmss" UTC
5	Codice_univoco	Char	27	Identifica il codice univoco della giocata
6	Codice annullamento	Char	27	Codice univoco dell'operazione di annullamento
7	Id_giocata	Char	27	Codice assegnato dal concessionario alla giocata convalidata, contestualmente al codice univoco

Lunghezza totale: 102 byte

Corpo messaggio di risposta:

prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.5 FINE ACCETTAZIONE GIOCATE (MESSAGGIO 220)

Questo messaggio consente al SE di comunicare la data e l'orario oltre il quale non sono più accettate le giocate per il concorso corrente. Inoltre, vengono comunicate alcune informazioni per la verifica dell'allineamento degli archivi (SC e SE).

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
2	DTOU_fine_accettazione	Char	14	Data ed ora di fine accettazione giocate, nel formato "AAAAMMGGhhmmss" Timezone UTC
3	Num_totale_giocate_inviolate	Int	8	Numero delle giocate totali trasmesse al SC
4	Num_totale_giocate annullate	Int	8	Numero delle giocate totali annullate e trasmesse al SC
5	Num_totale_combinazioni_del_concorso_inviolate	Int	8	Numero delle combinazioni inviate relative al concorso, comprese quelle annullate
6	Totale_combinazioni_inviolate_conteggiate	Int	8	Numero delle combinazioni valide inviate (sono escluse le combinazioni di giocate in prevendita e le annullate)

Lunghezza totale: 47 byte

Il **campo 1** è non rettificabile; ciò implica che una comunicazione di rettifica deve riportare la stessa data di fine accettazione giocate comunicata in precedenza.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.6 COMUNICAZIONE SCRITTURA CD (MESSAGGIO 225)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC che le combinazioni giocate sono state “congelate” in CD non riscrivibili.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)	
2	DTOU_scrittura	Char	14	data ed ora della scrittura del CD “AAAAMMGGhhmmss” Timezone UTC	
3	Numero CD	Int	2	Indica il numero di CD scritti	
4	CD Scritti (molteplicità = valore campo 3)				
	4.1	Hash_N	Char	40	Impronta di controllo del CD. N = seriale del CD
Fine CD Scritti					

Lunghezza totale: 17 byte + 40 byte (parte variabile) * valore campo 3

Il **campo 3.1** è ripetuto un numero di volte pari a numero di CD utilizzati, ciascuno identificato da un seriale.

Corpo messaggio di risposta:

prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.7 INVIO INCREMENTO MONTEPREMI (MESSAGGIO 227)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC l'incremento del montepremi e le relative ripartizioni nelle categorie di vincita, compresi i premi speciali, a discrezione di ADM.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Numero incrementi	Int	2	Numero degli incrementi comunicati per il concorso corrente	
2	Incremento (molteplicità = valore di campo 1)				
	2.1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
	2.2	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce l'incremento
	2.3	Anno_concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce l'incremento
	2.4	DTOU_estrzione	Char	14	Data ed ora di estrazione del concorso nel formato AAAAMMGGhhmmss (nel caso di Enalotto l'ora è impostata a zero) Timezone

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
				UTC	
	2.5	Categoria	Int	2	Valore della categoria alla quale l'incremento si riferisce (es. 1 se l'incremento si riferisce alla 1^ categoria) (vedi tabella 2). Per premi speciali deve essere impostato a 99.
	2.6	Importo	€Int	8	Importo incremento montepremi
Fine Incremento					

Lunghezza totale: 2 byte + 31 byte (parte variabile) * valore di campo 1

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.8 ELENCO VINCITE (MESSAGGIO 230)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC le vincite del concorso corrente.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	DTOU_comunicazione_ufficiale_vincite	Char	14	Data e ora di ufficializzazione delle

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
					vincite, nel formato "AAAAMMGGhhmss" Timezone UTC
2	DTOU_estrazione		Char	14	data ed ora di estrazione del concorso, nel formato "AAAAMMGGhhmss" Timezone UTC
3	Num. vincite		Int	4	Identifica il numero delle vincite del seguente ciclo
4	Vincita (molteplicità = valore campo 3)				
	4.1	Codice_univoco	Char	27	Identifica il codice univoco della giocata vincente (per la tipologia di concorso Superenalotto 1, SiVinceTutto 4 e Eurojackpot 9 le ultime due posizioni sono valorizzate a spazio)
	4.2	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco cui la vincita si riferisce (vedi tabella 4)
	4.3	Categoria	Int	2	Valore della categoria del concorso di riferimento (vedi tabella 2)
	4.4	Occorrenza_vincit a	Int	2	Indica il numero di vincite ottenute nella categoria indicata nel campo precedente
	4.5	Importo	€Int	8	Quota vincita della categoria indicata nel campo 4.3
Fine vincita					

Lunghezza totale: 32 byte + 40 byte (parte variabile "Vincita") * valore campo 3.

Per le giocate a caratura , ordinaria o speciale ove previste viene comunicato l'importo vinto dalla matrice e non quello delle singole cedole.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.9 INVIO DATI RIEPILOGATIVI DEL CONCORSO CHIUSO (MESSAGGIO 235)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC i dati di riepilogo relativi alla raccolta delle giocate del concorso chiuso e all'individuazione delle quote di vincita determinate dallo spoglio.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
2	DTOU_ estrazione	Char	14	Data ed ora di estrazione del concorso "AAAAMMGGhhmmss" Timezone UTC
3	Montepremi concorso corrente	€Int	8	Montepremi destinato a vincite derivante dalle giocate
4	Num_categorie gioco_principale	Int	2	Numero delle categorie di vincita interessate dal montepremi corrente del

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
					gioco (non valorizzato per la tipologia di gioco Superstar 3)
5	Montepremi per categoria gioco principale (molteplicità = valore campo 4)				
	5.1	Categoria	Int	2	Valore della categoria del concorso di riferimento (vedi tabella 2)
	5.2	Importo montepremi	€Int	8	Importo del montepremi per la categoria indicata
	Fine montepremi per categoria gioco principale				
6	Num_categorie gioco_aggiuntivo		Int	2	Numero delle categorie di vincita del gioco aggiuntivo interessate dal montepremi corrente (valorizzato solo per la tipologia di gioco 3 Superstar associato al concorso Superenalotto)
7	Montepremi per categoria gioco aggiuntivo (molteplicità = valore campo 6)				
	7.1	Categoria	Int	2	Valore della categoria del concorso di riferimento (vedi tabella 2) per il gioco aggiuntivo.
	7.2	Importo montepremi	€Int	8	Importo del montepremi per la categoria indicata
	Fine montepremi per categoria gioco aggiuntivo				
8	Jackpot		€Int	8	Quota parte del montepremi destinato a vincite di prima categoria ottenuta totalizzando le quote delle mancate vincite di concorsi precedenti
9	Fondo concorso principale		€Int	8	E' il valore accumulato con vincite mancanti di concorsi precedenti (per Superenalotto si compone con il 50% delle vincite mancanti di seconda categoria, per Win for Life è

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
					l'incremento o il decremento del montepremi dedicato al pagamento delle vincite di categoria Win for Life)
10	Fondo concorso aggiuntivo		€Int	8	Entità del fondo destinato al pagamento delle vincite gioco complementare (valido solo per tipo concorso Superenalotto altrimenti impostato a 0)
11	Quantità numeri estratti		Int	2	Quantità totale dei numeri estratti per le diverse serie
12	Estrazioni (molteplicità = valore campo 11)				
	12.1	Serie	Int	1	Valore della serie cui i numeri si riferiscono; vale 1 se l'estrazione è relativa al gioco principale (es. Enalotto o WfL); 2 se relativa al gioco aggiuntivo (es. Superstar o Numerone)
	12.2	Sequenza Estratto	Int	1	Successione dei numeri estratti
	12.3	Numero estratto	Int	1	Valore del numero estratto per la serie indicata
	Fine estrazioni				
13	Totale_vincite		Int	2	Quantitativo delle tipologie di vincite (categorie) del concorso di riferimento (nel caso della tipologia concorso Superenalotto è comprensivo delle 8 categorie di vincita del gioco Superstar)
14	Vincite (molteplicità = valore campo 13)				
	14.1	Tipo_gioco	Int	1	Indica la tipologia del gioco cui la vincita si riferisce (vedi tabella 4)
	14.2	Categoria	Int	2	Valore della categoria del concorso di riferimento (vedi tabella 2)

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
	14.3	Numero vincite	Int	4	Quantità di vincite ottenute per la categoria e il tipo di gioco indicati
	14.4	Quota	€Int	8	Importo della vincita di riferimento
Fine Vincite					

Lunghezza totale: 25 byte + 10 byte (parte variabile montepremi per categoria gioco principale) * valore campo 4 + 10 byte (parte variabile montepremi per categoria gioco aggiuntivo) * valore campo 6 + 28 +3 byte (parte variabile "Estrazioni") * valore del campo 11 + 2 + 15 byte (parte variabile "Vincite") * valore di campo 13

Nota:

se la quota unitaria di una categoria fosse minore della quota unitaria della categoria inferiore, si procede alla fusione delle due categorie assegnando ai vincitori delle stesse la medesima quota unitaria (calcolata come media delle quote). In questo caso:

1. i campi contenenti le quote unitarie riporteranno il valore dell'importo della quota risultante dalla fusione delle categorie;
2. i campi relativi al numero di vincitori per categoria riporteranno invece i numeri effettivi dei vincitori per ciascuna categoria.

Corpo messaggio di risposta:

prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.10 INVIO RESOCONTO CONTABILE DEL CONCORSO (MESSAGGIO 240)

Questo messaggio consente al SE di inviare al SC le informazioni di riepilogo dei dati contabili relativi alla giornata ed ai concorsi/giochi effettuati. Pertanto nell'header del messaggio non verrà riportato alcun valore in riferimento al tipo concorso (tipo_concorso = 0) e al progressivo e anno del concorso.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Data_di_riferimento	Char	8	Data relativa alla giornata cui i dati si riferiscono, nel formato "AAAAMMGG"; nel caso di Enalotto si intende la giornata di estrazione	
2	Numero tipi gioco	Int	1	Contiene il numero dei tipo gioco cui l'invio si riferisce (es. vale 3 se sono riportati i dati sia di Enalotto sia di Superstar, sia di WfL)	
3	Dati contabili per tipologia Gioco (molteplicità = campo 2)				
	3.1	Tipo_gioco	Int	1	Vedi tabella 4
	3.2	Numero concorsi	Int	4	Contiene il numero dei concorsi, per il tipo gioco indicato, cui l'invio si riferisce
4	Dati contabili per concorso (molteplicità = campo 3.2)				
	4.1	Progr_concorso	Int	4	Progressivo del concorso cui i dati si riferiscono
	4.2	Anno concorso	Int	2	Anno del concorso cui i dati si riferiscono
	4.3	Numero tipi punti vendita	Int	1	Contiene il numero delle tipologie di punti vendita interessati (es. vale 2 se i dati riguardano sia i PdV fisici sia quelli a distanza)
5	Tipologia dei PdV (molteplicità = campo 4.3)				

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
	5.1	Tipo_punto_vendita	Char	1	Vale F per Punto Vendita fisico Vale D per Punto vendita a distanza
	5.2	Numero tipologie di posta	Int	1	Numero delle poste ammesse per la tipologia di gioco
	Tipologia di posta (molteplicità = campo 5.2)				
	5.2.1	Importo Posta	Int	8	Importo della posta per le combinazioni dei campi successivi
	5.2.2	Num_combinazioni_valide	Int	4	Numero totale delle combinazioni valide
	5.2.3	Num_combinazioni annull	Int	4	Numero totale delle combinazioni annullate
	Fine Tipologia di posta				
	5.3	Importo_combinaz_valide	€Int	8	Importo totale derivante dalle combinazioni valide per tipo PdV e tipologia gioco (num. Combinazioni valide * costo unitario)
	5.3bis	Importo_combinaz annullate	€Int	8	Importo totale derivante dalle combinazioni annullate
	5.4	Montepremi	€Int	8	Ammontare complessivo delle giocate destinato alle vincite
	5.5	Aggio_pdv	€Int	8	Importo totale dell'aggio riconosciuto ai punti vendita, al netto dell'eventuale compenso aggiuntivo riconosciuto dal concessionario
	5.6	Compenso_conc	€Int	8	Importo del compenso di spettanza del concessionario
	5.7	Importo_Totale_DF	€Int	8	Importo totale del diritto fisso per le combinazioni valide

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione	
	5.10	Numero_vincite	Int	4	Numero totale delle vincite realizzate	
	5.11	Importo_vincite	€Int	8	Importo totale delle vincite realizzate	
	5.12	Numero_vincite_istantanee	Int	4	Numero delle vincite istantanee realizzate	
	5.13	Importo_vincite_istantanee	€Int	8	Importo totale delle vincite realizzate	
	5.14	Numero capitoli	Int	2	Contiene il numero dei capitoli di bilancio interessati dai versamenti di imposta	
	6	Imposta dovuta (molteplicità = campo 5.14)				
		6.1	Capitolo	Int	2	Valore del capitolo di interesse (vedi tabella 7)
		6.2	Destinazione	Char	2	Contiene l'indicazione del soggetto cui sono destinati gli importi del capitolo indicato. Vale "I" per lo Stato ovvero uno dei valori della tabella 1 per le regioni speciali
		6.3	Numero tipologie di posta	Int	1	Numero delle poste ammesse per la tipologia di gioco
		Tipologia di posta (molteplicità = campo 6.3)				
		6.4	Importo Posta	Int	8	Importo della posta per le combinazioni dei campi successivi
		6.5	Num_combinazioni_valide	Int	4	Numero delle combinazioni valide su cui calcolare imposta dovuta sul capitolo e destinazione di riferimento
		Fine Tipologia di posta				
		6.6	Importo	€Int	8	Importo dovuto da versare (sul capitolo e destinazione di riferimento)
		Fine Imposta dovuta				
		Fine Tipologia dei PdV				

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
	Fine dati contabili per concorso			
	Fine Dati contabili per tipologia Gioco			

Lunghezza totale: 9 byte + valore campo 2 *(2 byte + valore campo 3.2* (7 byte + valore campo 4.3 *(valore campo 5.2 * 16) + 74 + valore campo 5.13 + (5 byte+(valore campo 6.3 * 12)+8)))

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lunghezza	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.11 COMUNICAZIONE VERSAMENTI ERARIO (MESSAGGIO 250)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC i dati dei versamenti, suddivisi per capitolo delle entrate di bilancio, relativi all'intera settimana contabile e ai concorsi/giochi effettuati. Pertanto nell'header del messaggio non verrà riportato alcun valore in riferimento al tipo concorso (tipo_concorso = 0) e al progressivo e anno del concorso.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Settimana di riferimento	int	1	Progressivo della settimana cui si riferiscono i concorsi
2	Anno_di_riferimento	int	2	Anno di riferimento della settimana di svolgimento dei concorsi

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
3	Numero Tipi gioco	Int	1	Contiene il numero delle tipologie di gioco cui i dati si riferiscono (es. vale 3 nel caso i dati si riferiscano a Enalotto, Superstar e WfL)	
Tipo gioco (molteplicità = campo 3)					
3.1	Tipo_gioco	Int	1	Vedi tabella 4	
3.2	Numero versamenti	Int	1	Numero di versamenti per la tipologia di gioco indicata	
4	Dati versamenti per tipo gioco (molteplicità = campo 3.2)				
	4.1	Progressivo versamento	Int	2	Progressivo del versamento nel caso vengano effettuati più versamenti relativi alla stessa settimana contabile.
	4.2	Causale	Int	1	Vedi tabella 8
	4.3	Capitolo	Int	2	Valore del capitolo di interesse; vedi tabella 7
	4.4	Destinazione	Char	2	Contiene l'indicazione del soggetto cui sono destinati gli importi del capitolo indicato. Vale "I" per lo Stato ovvero uno dei valori della tabella 1 per le regioni speciali
	4.5	Importo	€Int	8	Importo versato sul capitolo e destinazione di riferimento
	4.6	Estremi_quietanza	Char	40	Estremi utili per l'individuazione del versamento
	4.7	Data_versamento	Char	8	Data del versamento nel formato "AAAAMMGG"
Fine Dati versamenti per tipo Gioco					
Fine tipo gioco					

Lunghezza totale: 4 + (2 byte + 63 byte * valore campo 3.2) * valore campo 3

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lunghezza	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte.

3.3.12 COMUNICAZIONE RICHIESTE DI PAGAMENTO VINCITE (MESSAGGIO 260)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC la presentazione delle ricevute vincenti, gli accrediti delle vincite sui conti di gioco e l'informativa sulle vincite.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Numero_ricevute	Int	4	Numero totale delle ricevute contenute nel messaggio	
2	Ricevuta giocata vincente (molteplicità = campo 1)				
	2.1	Codice_univoco	Char	27	Identificativo univoco della giocata vincente (per la tipologia di concorso Superenalotto 1, SiVinceTutto 4 e Eurojackpot 9 le ultime due posizioni sono valorizzate a spazio)
	2.2	Id_giocata	Char	27	Codice assegnato dal concessionario alla giocata convalidata, contestualmente al codice univoco (per la tipologia di concorso Superenalotto 1, SiVinceTutto

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione
					4 e Eurojackpot 9 le ultime due posizioni sono valorizzate a spazio)
	2.3	Numero_cedola	Int	2	Identificativo del numero di cedola, valorizzato nel caso di giocata a caratura
	2.4	Data_pres	Char	8	Data presentazione ricevuta vincente, nel formato "AAAAMMGG" ovvero per gli accrediti diretti sul conto di gioco, data nella quale il concessionario comunica la vincita al punto di vendita a distanza
	2.5	Tipo_accettazione	Char	1	Identificativo della modalità di accettazione della giocata vincente: "F" = giocata da punto fisico "D" = giocata a distanza
	2.6	Flag_tipo_vincita	Char	1	Vale "P" se vincita a punteggio, "I" se vincita istantanea
	2.7	Flag_pagato	Int	1	Indicare 1 se il pagamento è contestuale alla richiesta altrimenti 0 (zero)
	2.8	Punto_vendita	Char	6	Punto di vendita presso il quale è stata presentata la ricevuta se "Tipo accettazione" = F ovvero Codice identificativo del punto di vendita a distanza della giocata vincente
	2.9	Importo complessivo vincita	€Int	8	Riporta la somma delle singole vincite della giocata (es. quelle relative a Enalotto e a Superstar in caso di concorso Enalotto). Nel caso in cui l'importo della vincita complessivamente superi i 500 euro , a tale somma verrà

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione	
					sottratto il 6% della parte eccedente i 500 euro.	
	2.9 bis	Importo tassazione (6%)	€Int	8	Importo pari al 6% della parte eccedente i 500 euro.	
	2.10	Numero_Conto	Char	20	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice di identificazione del conto di gioco del giocatore	
	2.11	Gestore del conto di gioco	Int	4	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice del titolare di sistema di conti di gioco	
	2.12	Codice rete	Int	2	Codice identificativo della rete del titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 6)	
	2.13	Numero vincite della giocata	Int	2	Indica il numero di vincite presenti nella giocata di riferimento	
	3	Vincite (molteplicità = campo 2.13)				
		3.1	Tipo gioco	Int	1	Vedi tabella 4
		3.2	Categoria vincita	Int	2	Indica la categoria della vincita (vedi tabella 2)
		3.3	Numero vincite per categoria	Int	2	Numero di vincite nella stessa categoria
		3.4	Importo	€Int	8	Quota della vincita
Fine vincite						
Fine ricevuta giocata vincente						

Lunghezza totale: 4 byte + 117 byte * valore campo 1 + 13 byte * valore campo 2.13.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.13 COMUNICAZIONE VINCITE NON RISCOSSE (MESSAGGIO 265)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC le vincite non riscosse suddivise per categoria. Se la giocata è a caratura si riporta il totale delle vincite non riscosse relativo alle cedole non vendute, sia per carature speciali sia per carature ordinarie.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Totale_importo_non_assegnato	Int	8	Totale dell'importo associato a vincite non riscosse contenute nel messaggio	
2	Num_giocate_vincenti_nono_risc	Int	4	Numero totale delle giocate vincenti non riscosse nel seguente ciclo	
3	Giocata vincente non riscossa (molteplicità = campo 2)				
	3.1	Codice_univoco	Char	27	Identificativo univoco della giocata vincente (per la tipologia di concorso Superenalotto 1, SiVinceTutto 4 e Eurojackpot 9 le ultime due posizioni sono valorizzate a spazio)
	3.2	Id_giocata	Char	27	Codice assegnato dal concessionario alla giocata convalidata, contestualmente al codice

Prog	Campo		Tipo	Lungh	Descrizione	
					univoco (per la tipologia di concorso Superenalotto 1, SiVinceTutto 4 e Eurojackpot 9 le ultime due posizioni sono valorizzate a spazio)	
	3.3	Tipo Vincita	Char	1	Vale I se istantanea, P se a punteggio, S se comprensiva di superpremio Superstar	
	3.4	Numero Cedola	Int	2	Progressivo della cedola o 0 nel caso di giocata non a caratura	
	3.5	Importo totale non riscosso	Int	8	Importo complessivo non riscosso della singola giocata vincente	
	3.6	Numero vincite della giocata	Int	2	Indica il numero di categorie di vincita non rimosse presenti nella giocata di riferimento	
	4	Vincite non rimosse (molteplicità = campo 3.6)				
		4.1	Tipo gioco	Int	1	Vedi tabella 4
		4.2	Categoria	Int	2	Indica la categoria delle vincite non rimosse (vedi tabella 2)
		4.3	Numero vincite	Int	2	Numero vincite non rimosse per la categoria e il gioco di riferimento
		4.4	Importo vincite	€Int	8	Quote vincite non rimosse per la categoria e il gioco di riferimento
		Fine vincite non rimosse				
		Fine giocata vincente non rimosse				

Lunghezza totale: 12 byte + valore campo 2 *(67 byte + 13 byte * valore campo 3.6)

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.14 COMUNICAZIONE DI AVVENUTO PAGAMENTO DELLE VINCITE (MESSAGGIO 270)

Questo messaggio consente ai SE di comunicare al SC l'avvenuto pagamento delle vincite.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	Num_pagamenti	Int	4	Numero totale dei pagamenti	
2	Pagamenti (molteplicità = campo 1)				
	2.1	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia del concorso
	2.2	Codice_univoco	Char	27	Identificativo univoco della giocata vincente per cui effettuare il pagamento
	2.3	Id_giocata	Char	27	Codice assegnato dal concessionario alla giocata vincente, contestualmente al codice univoco .
	2.4	Numero_cedola	Int	2	Identificativo del numero di cedola, valorizzato nel caso di giocata a caratura
	2.5	Data Presentazione ricevuta vincente	Char	8	Data presentazione ricevuta nel formato "AAAAMMGG"
	2.6	Importo_complessivo_vincita	€Int	8	Riporta la somma delle singole vincite della giocata al netto della tassazione del 6% effettuata sull'importo eccedente 500 euro
	2.7	Flag_tipo_vincita	Char	1	Vale "P" se vincita a punteggio, "I" se vincita istantanea

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
	2.8	Data_pagamento	Char	8	Data di pagamento/accredito sul conto di gioco nel formato "AAAAMMGG"
	2.9	Numero_Conto	Char	20	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice di identificazione del conto di gioco del giocatore
	2.10	Gestore del conto di gioco	Int	4	a. Tipo accettazione = F non valorizzato b. Tipo accettazione = D codice del titolare di sistema di conti di gioco
	2.11	Codice rete	Int	2	Codice identificativo della rete del titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 6)
Fine pagamenti					

Lunghezza totale: 4 byte + 108 byte * valore campo 1

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte

3.3.15 COMUNICAZIONE VERSAMENTI ERARIO VINCITE NON RISCOSE (MESSAGGIO 280)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC i dati dei versamenti relativi alle vincite non riscosse distinti per tipologia.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
1	DTOU_comunicazione_ufficiale_vincite	Char	14	Data ed ora di inizio pagamento vincite, nel formato "AAAAMMGGhhmmss" UTC	
2	Numero Tipi gioco	Int	1	Contiene il numero delle tipologie di gioco cui i dati si riferiscono .	
3	Dati versamenti vincite non riscosse per tipologia Gioco (molteplicità = campo 2)				
	3.1	Tipo_gioco	Int	1	Vedi tabella 4
	3.2	Numero versamenti	Int	1	Numero di versamenti per il tipo gioco indicato
	Dati versamenti vincite (molteplicità = campo 3.2)				
	3.2.1	Progressivo versamento	Int	2	Progressivo dei versamenti nel caso per uno stesso periodo di riferimento e sullo stesso capitolo vengano effettuati più versamenti.
	3.2.2	Capitolo	Int	2	Valore del capitolo di interesse (vedi tabella 7)
	3.2.3	Data_versamento	Char	8	Data del versamento, nel formato "AAAAMMGG"
	3.2.4	Data_inizio_periodo	Char	8	Data di inizio del periodo di riferimento del versamento, nel formato "AAAAMMGG"
	3.2.5	Data_fine_periodo	Char	8	Data fine del periodo di riferimento del versamento , nel formato "AAAAMMGG"
	3.2.6	Estremi_versamento(quietanza)	Char	40	Estremi utili per l'individuazione del versamento
	3.2.9	Causale	Int	1	Vedi tabella 8
	3.2.10	Importo_versato	€Int	8	Importo totale versato con la quietanza
	3.2.11	Importo_non riscosso	€Int	8	Importo versato sul capitolo relativo ai premi non riscossi
	3.2.12	Importo_interessi	€Int	8	Importo versato sul capitolo relativo agli interessi maturati

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione	
	3.2.1 3	Importo_civano	€Int	8	Importo versato sul capitolo relativo alle quote derivanti dai resti della totalizzazione
Fine Dati versamenti vincite non riscosse					
Fine Dati versamenti vincite non riscosse per tipologia Gioco					

Lunghezza totale: 15 byte + valore campo 2 * (1 + (101 byte * valore campo 3.2.))

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte.

3.3.16 RICHIESTA RIEPILOGO GIOCATE TRASMESSE (MESSAGGIO 300)

Consente al SE di richiedere al SC, al fine di un corretto allineamento, il riepilogo delle giocate registrate e trasmesse ed eventualmente annullate per un concorso fino alla data e ora indicati.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	DTOU_di_allineamento	Char	14	Orario limite per verifica dell'allineamento in formato "AAAAMMGGhhmmss" Timezone UTC

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
2	Tipo_gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
3	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso nell'anno
4	Anno Concorso	Int	2	Anno di competenza del concorso

Lunghezza totale: 21 byte

La data indicata al **campo 1** rappresenta la data di registrazione delle giocate sul sistema di elaborazione del concessionario (SE) trasmesse al SC.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.
2	Tipo_gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
3	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso nell'anno
4	Anno Concorso	Int	2	Anno di competenza del concorso
5	Num_giocate_effettuate	Int	4	Numero delle giocate complessive
6	Num_combinazioni	Int	4	Numero delle combinazioni complessive
7	Num_giocate annullate	Int	4	Numero delle giocate annullate
8	Num_combinazioni annullate	Int	4	Numero delle combinazioni annullate

Lunghezza totale: 25 byte

3.3.17 RIEPILOGO PAGAMENTI TRASMESSI (GIORNALMENTE) (MESSAGGIO 310)

Consente al SE di richiedere al SC, al fine di un corretto allineamento, il riepilogo dei pagamenti registrati (ricevute presentate) e trasmessi per un concorso fino alla data e ora indicati.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
2	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
3	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Flag Tipo Vincita	Char	1	Vale "P" se vincita a punteggio, "I" se vincita istantanea
5	Tipologia della giocata vincente	Int	1	0=tutte le giocate escluse le cedole a caratura speciale 1=cedole a caratura speciale 2=entrambe 3=nessuna delle precedenti
6	DTOU_di_allineamento	Char	14	Orario limite per verifica dell'allineamento in formato "AAAAMMGGhhmmss" Timezone UTC

Lunghezza totale: 23 byte

Il campo 2 ed il campo 3 presentano gli stessi valori degli analoghi campi riportati nell'header.

La data indicata al **campo 6** rappresenta la data di presentazione delle ricevute sul sistema di elaborazione del concessionario (SE) trasmesse al SC.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.
2	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
3	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
5	Flag Tipo Vincita	Char	1	Vale "P" se vincita a punteggio, "I" se vincita istantanea
6	Tipologia della giocata vincente	Int	1	0=tutte le giocate escluse le cedole a caratura speciale 1=cedole a caratura speciale 2=entrambe 3=nessuna delle precedenti
7	Numero ricevute presentate	Int	8	Numero ricevute presentate
8	Importo ricevute presentate	Int	8	Importo ricevute presentate

Lunghezza totale: 27 byte

3.3.18 ELENCO GIOCATE VINCENTI PRIVE DI PAGAMENTO(MESSAGGIO 320)

Al termine dei 90/60 giorni utili per la presentazione delle ricevute vincenti tale messaggio consente al SE di richiedere al SC, al fine di un corretto allineamento di un determinato concorso, l'elenco delle giocate risultate vincenti di cui non risulta registrato né il pagamento né la comunicazione della prescrizione.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
2	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
3	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Tipologia della giocata vincente	Int	1	0=tutte le giocate escluse le cedole a caratura speciale 1=cedole a caratura speciale 2=entrambe 3=nessuna delle precedenti

Lunghezza totale: 8 byte

Il campo 2 ed il campo 3 presentano gli stessi valori degli analoghi campi riportati nell'header.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.
2	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
3	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
5	Numero di vincite	Int	8	Numero di schede
Schede vincenti				
5.1	CodiceUnivoco	Char	27	Identificativo univoco assegnato alla giocata; in caso di giocata di una quota a caratura riporta il

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
				"codice_univoco" della giocata madre. Le ultime due posizioni per il Superenalotto , SiVinceTutto e l'EuroJackpot sono valorizzate a spazio.
5.2	Numero Cedola	Int	2	Numero ricevute presentate
	Fine Schede Vincenti			

Lunghezza totale: 17 + (campo 3)*29 byte

3.3.19 RIEPILOGO PAGAMENTI VINCITE (MESSAGGIO 330)

Al termine dei 90/60 giorni utili per la presentazione delle ricevute vincenti, tale messaggio consente al SE di richiedere al SC, il controllo della corretta comunicazione, per un determinato concorso, dei pagamenti effettuati distinti per tipologie di riscossione previste (presso i punti di vendita fisici e a distanza, presso i punti di pagamento autorizzati e presso i punti di pagamento speciali, ovvero presso le sedi di Sisal di Roma e Milano)

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
2	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
3	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Tipologia della giocata vincente	Int	1	0=tutte le giocate escluse le cedole a caratura speciale 1=cedole a caratura speciale 2=entrambe 3=nessuna delle precedenti

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
5	Tipologia del punto vendita riscossione	Char	1	F = PdV fisico D = PdV telematico (accredito conto di gioco) A = PdV fisico autorizzato S = punto di riscossione vincite gestito da Sisal

Lunghezza totale: 9 byte

Il campo 2 ed il campo 3 presentano gli stessi valori degli analoghi campi riportati nell'header.

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.
2	Tipo Gioco	Int	1	Tipologia di gioco del concorso (vedi tabella 4)
3	Progressivo Concorso	Int	4	Progressivo del concorso al quale si riferisce la richiesta
4	Anno Concorso	Int	2	Anno del concorso al quale si riferisce la richiesta
5	Tipologia della giocata vincente	Int	1	0=tutte le giocate escluse le cedole a caratura speciale 1=cedole a caratura speciale 2=entrambe 3=nessuna delle precedenti
6	Tipologia del punto vendita riscossione	Char	1	F = PdV fisico D = PdV telematico (accredito conto di gioco) A = PdV fisico autorizzato S = punto di riscossione vincite gestito da Sisal
7	Numero Pagamenti	Int	8	Numero ricevute presentate

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
8	Importo Pagamenti	Int	8	Importo ricevute presentate

Lunghezza totale: 27 byte

3.3.20 RECUPERO CONCORSO (MESSAGGIO 350)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC, nel caso di concorso chiuso con dati non allineati fra i sistemi, i dati delle giocate mancanti richiedendo la modifica dello stato del concorso.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Prog_Concorso	Int	4	Progressivo numerico del concorso
2	Anno_Concorso	Int	2	Anno di svolgimento del concorso
3	Tipo_Gioco	Int	1	Tipo Gioco

Lunghezza totale: 7 byte

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte.

3.3.21 CANCELLAZIONE VERSAMENTO(MESSAGGIO 360)

Questo messaggio consente al SE di comunicare al SC, nel caso di comunicazione di dati di un versamento errati, la richiesta di cancellazione dello stesso.

Corpo messaggio di richiesta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Prog_Concorso	Int	4	Progressivo numerico del concorso
2	Anno_Concorso	Int	2	Anno di svolgimento del concorso
3	Tipo_Gioco	Int	1	Tipo Gioco
4	Tipo_Capitolo	Int	2	Tipo Capitolo
5	Destinazione	Char	2	Erario o Sicilia
6	Progressivo_Versamento	Int	2	Progressivo del versamento se ve ne sono più di uno nel medesimo periodo di riferimento
7	Data inizio periodo	Char	8	Data di inizio periodo di competenza del versamento
8	Data fine periodo	Char	8	Data di fine periodo di competenza del versamento
9	Cod_Causale_Versamento	Int	1	Causale del versamento

Lunghezza totale: 14 byte

Corpo messaggio di risposta:

Prog	Campo	Tipo	Lungh	Descrizione
1	Esito	Int	2	Esito della elaborazione. Il valore dei codici di ritorno sono riportati nella tabella resa disponibile al concessionario.

Lunghezza totale: 2 byte.

4 TABELLE

4.1 TABELLA 1 CODICI REGIONE E PROVINCE AUTONOME

Regione	Codice Regione
ABRUZZO	01
BASILICATA	02
BOLZANO	03
CALABRIA	04
CAMPANIA	05
EMILIA ROMAGNA	06
FRIULI VENEZIA GIULIA	07
LAZIO	08
LIGURIA	09
LOMBARDIA	10
MARCHE	11
MOLISE	12
PIEMONTE	13
PUGLIA	14
SARDEGNA	15
SICILIA	16
TOSCANA	17
TRENTO	18
UMBRIA	19
VALLE D'AOSTA	20
VENETO	21
REPUBBLICA DI SAN MARINO	50

4.2 TABELLA 2 DEFINIZIONE CATEGORIA

Categoria vincita	Tipo concorso	Tipo gioco	Descrizione categoria
1	1	1	Sei
		3	Sei + super bonus
	2	2	10 numeri / 0 numeri
	3	4	10 numeri / 0 numeri
	4	5	Sei
	6	6	10 numeri / 0 numeri
	7	7	5 numeri pronosticati/estratti escluso numerone (pannelli da a ad e)
	8	8	6 numeri pronosticati/estratti escluso numerone (pannelli da a ad f)
	9	9	5 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 2 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	10 numeri / 0 numeri pronosticati/estratti
	11	11	6 numeri pronosticati e estratti
2	1	1	Cinque + 1
		3	Cinque + 1 + super bonus
	2	2	9 numeri / 1 numeri
	3	4	9 numeri / 1 numeri
	4	5	Cinque
	6	6	9 numeri / 1 numeri
	7	7	4 numeri pronosticati/estratti (pannelli da a a d)
	8	8	5 numeri pronosticati/estratti escluso numerone
	9	9	5 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 1 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	9 numeri / 1 numeri pronosticati/estratti + il

			numerone
	11	11	5 numeri pronosticati estratti
3	1	1	Cinque
		3	Cinque stella
	2	2	8 numeri / 2 numeri
	3	4	8 numeri / 2 numeri
	4	5	Quattro
	6	6	8 numeri / 2 numeri
	7	7	3 numeri pronosticati/estratti (pannelli da a ad c)
	8	8	4 numeri pronosticati/estratti escluso numerone
	9	9	5 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 0 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	9 numeri / 1 numeri pronosticati/estratti
	11	11	4 numeri pronosticati estratti
4	1	1	Quattro
		3	Quattro stella
	2	2	7 numeri / 3 numeri
	3	4	7 numeri / 3 numeri
	4	5	Tre
	6	6	7 numeri / 3 numeri
	7	7	2 numeri pronosticati/estratti (pannelli da a ad b)
	8	8	3 numeri pronosticati/estratti escluso numerone
	9	9	4 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 2 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	8 numeri / 2 numeri pronosticati/estratti + il numerone
	11	11	3 numeri pronosticati estratti
5	1	1	Tre

		3	Tre stella
	2	2	10 numeri / 0 numeri + Numerone
	3	4	10 numeri / 0 numeri + Numerone
	4	5	Due
	6	6	10 numeri / 0 numeri + Numerone
	7	7	1 numeri pronosticati/estratti (pannello a)
	8	8	2 numeri pronosticati/estratti escluso numerone
	9	9	4 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 1 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	7 numeri / 3 numeri pronosticati/estratti + il numerone
6	1	3	Due stella
	7	7	5 numeri pronosticati/estratti e numerone (pannelli da a ad e) (Winforlife)
	8	8	1 numeri pronosticati/estratti escluso numerone
	9	9	4 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 0 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	8 numeri / 2 numeri pronosticati/estratti
7	1	3	Uno stella
	7	7	Jolly 4 pannelli anche non sequenziali (da a ad e)
	8	8	6 numeri pronosticati/estratti e numerone
	9	9	3 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 2 numeri pronosticati/estratti

			dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	7 numeri / 3 numeri pronosticati/estratti
8	1	3	Zero stella
	9	9	2 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 1 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
	10	10	10 numeri / 0 numeri pronosticati/estratti+numerone
9	9	9	2 numeri pronosticati/estratti dalla prima serie di 50 numeri e 2 numeri pronosticati/estratti dalla seconda serie di 8 numeri
99	1	1 o 3	Premio Speciale
100	1	3	Premio Speciale 10000 euro
101	1	3	Premio Speciale 1000 euro
102	1	3	Premio Speciale 500 euro
103	1	3	Premio Speciale 100 euro
104	1	3	Premio Speciale 50 euro
105	1	3	Premio Speciale 10 euro
106	1	3	Premio Speciale 5 euro
107	2	2	Premio Opzionale 1000000 euro
	3	4	Premio Opzionale 1000000 euro
108	1	3	Premio Speciale Superstar

4.3 TABELLA 3 DEFINIZIONE CONCORSO

Tipo concorso	Descrizione
1	Enalotto
2	Win For Life
3	Win For Life Gold

4	SiVinceTutto
6	WinforlifeVivallItalia
7	WinforlifeGrattacieli
8	WinforlifeCassaforte
9	EuroJackpot
10	WinforlifeClassico
11	Enalotto Telematico (6x36)

4.4 TABELLA 4 DEFINIZIONE GIOCO

Tipo gioco	Descrizione
1	Enalotto
2	Win For Life
3	Superstar
4	Win For Life Gold
5	SiVinceTutto
6	WinforlifeVivallItalia
7	WinforlifeGrattacieli
8	WinforlifeCassaforte
9	EuroJackpot
10	WinforlifeClassico
11	Enalotto Telematico (6x36)

4.5 TABELLA 5: TIPO CANALE

Canale	Descrizione
1	Internet

Canale	Descrizione
2	Internet-mobile
3	Telefono fisso
4	Telefono mobile
5	Televisione interattiva satellitare
6	Televisione interattiva terrestre
FF	Altro

4.6 TABELLA 6: CODICI RETE

Codice	Descrizione	Note
2	Giochi pubblici Sport	
3	Giochi pubblici Ippica	Comprende Bersani e D.L. 149/08
7	Rinnovato scommesse ippiche	Comprende: Rinnovato scommesse ippiche e ippodromi
8	Rinnovato scommesse sportive	
12	Superenalotto	
13	Bingo	

4.7 TABELLA 7: CAPITOLI DI BILANCIO

Codice	Descrizione	Destinazione
1809	Erario	Bilancio dello Stato
1804	Erario	Bilancio dello Stato
1008	Erario	Bilancio dello Stato
1008	Erario	Bilancio delle regioni speciali (es. Sicilia)

1999	Erario	Bilancio dello Stato
------	--------	----------------------

4.8 TABELLA 8: DESCRIZIONE CAUSALI VERSAMENTI

Codice	Descrizione	Messaggio di riferimento
1	Versamento cap 1008 1804 1809 per settimana contabile	250
2	Versamento cap 1999 per concorso (vincite non riscosse)	280
3	Versamento interessi su vincite cap 1999 per trimestre	280
4	Versamento interessi su abbonamenti o giocate in prenotazione cap 1999 per trimestre	280
5	Versamento cap 1804 per concorso (6% dell'importo eccedente € 500 per le vincite superiori a € 500)	280
6	Versamento cap 1999 civanzi per concorso	280
7	Versamento cap 1999 civanzi per vendite	280
8	Versamento cap 1999 civanzi per vincite	280

9	Versamento interessi per vitalizio WFL cap 1999 per trimestre	280
10	Versamento civanzo 6%	280

4.9 TABELLA 9: CODICI SOGGETTI EUROPEI

Cod	Abbr	Paese	Stato Federale	Nome società
1	BAW	GERMANY	BADEN-WURTTENBERG	STAATLICHE TOTO-LOTTO GMBH BADEN-WURTTENBERG
2	BAY	GERMANY	BAYERN	STAATLICHE LOTTERIEVERWALTUNG IN BAYERN
3	BER	GERMANY	BERLIN	DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN (DKLB)
4	BRA	GERMANY	BRANDENBURG	LAND BRANDENBURG LOTTO GMBH
5	BRE	GERMANY	BREMEN	BREMER TOTO UND LOTTO GMBH
6	DAN	DENMARK		DANSK SPIL A/S
7	DEL	NETHERLANDS		DE LOTTO
8	EEL	ESTONIA		AS EESTI LOTO
9	HAM	GERMANY	MANBURG	NORDWEST LOTTO UND TOTO HAMBURG
10	HES	GERMANY	HESSEN	LOTTERIE-TREUHANDGESELLSCHAFT MBH HESSEN
11	ISG	ICELAND		ISLENSK GETSPA
12	MEC	GERMANY	MECKLENBURG-VORPOMM	VERWALTUNGSGESELLSCHAFT LOTTO UND TOTO IN MECKLEMBURG-VORPOMMERN MBH

			ERN	
13	NDS	GERMANY	NIEDERSACHSEN	TOTO-LOTTO NIEDERSACHSEN GMBH
14	NOT	NORWAY		NORSK TIPPING
15	NRW	GERMANY	NORDRHEIN-WESTFALEN	WESTDEUTSCHE LOTTERIE GMBH & CO OHG
16	ONC	SPAIN		ORGANIZACION NACIONAL DE CIEGOS DE ESPANA
17	RLP	GERMANY	RHEINLAND-PFALZ	LOTTO RHEINLAND-PFALZ GMBH
18	SAA	GERMANY	SACHSEN-ANHALT	LOTTO-TOTO GMBH SACHSEN-ANHALT
19	SAC	GERMANY	SACHSEN	SACHSISCHE LOTTO-GMBH
20	SAL	GERMANY	SAARLAND	SAARLAND-SPORTTOTO GMBH
21	SIS	ITALY		SISAL S.P.A.
22	SLH	GERMANY	SCHLESWIG-HOLSTEIN	NORDWESTLOTTO SCHLESWIG-HOLSTEIN GMBH & CO KG
23	SLO	SLOVENIA		LOTERIJA SLOVENIJE
24	SVS	SWEDEN		SWENSKA SPEL
25	THU	GERMANY	THURINGEN	LOTTERIE-TREUHANDGESELLSCHAFT MBH THURINGEN
26	VEO	FINLAND		VEIKKAUS OY

4.10 TABELLA 8: DESCRIZIONE TIPOLOGIA DI VINCITA

Codice	Descrizione	Messaggio di riferimento
I	Vincita Istanatnea	260/270/265
P	Vincita a Punteggio	260/270/265
S	Vincita comprendente una vincita del SuperPremio Superstar	260/270/265