Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli

Direzione Giochi

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE COMMA 6A

12 AGOSTO 2021

Indice

1. PREMESSA 4
1.1 MODIFICHE RISPETTO VERSIONE PRECEDENTE 6
2. GLOSSARIO 7
2.1 Messaggi Inviati Dal Sistema Del Concessionario AWP Al Sistema di controllo AWP 9
2.2 Messaggi Inviati Dal Sistema di controllo AWP Al Sistema Del Concessionario AWP 15
3. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI 20
3.1 Codice Di Autenticazione 20
3.2 Struttura Delle Chiavi 21
4. COMPRESSIONE 22
4.1 Convenzioni di Codifica 23
4.2 Separatori 25
4.3 Struttura generale del messaggio 26
4.3.1 Intestazione HTTP 27
4.3.2 Messaggio applicativo 27
4.3.3 Testata del messaggio 28
4.3.4 Messaggio operativo 29
4.4 Procedura di attivazione di un apparecchio di gioco 30
4.5 Procedura di blocco di funzionamento di un apparecchio di gioco 32
4.6 Procedura di ripristino di funzionamento di un apparecchio di gioco 35
4.7 Messaggi operativi inviati dal sistema del concessionario AWP al sistema di controllo AWP 37
4.7.1 Autodichiarazione del rapporto giuridico tra il concessionario ed un soggetto iscritto nell'elenco dei soggetti (Codice Messaggio 315) 39
4.7.2 Proprietario/detentore a qualsiasi titolo dell'apparecchio di gioco (Codice messaggio 350) 41
4.7.3 Autocertificazione dell'avvenuto aggiornamento del software / variazione dei dati del punto di accesso (codice messaggio 360) 43
4.7.4 Nuovo magazzino, Installazione / spostamento del punto di accesso (codice messaggio 362) 46
4.7.5 Disattivazione del punto di accesso (codice messaggio 363) 50
4.7.6 Variazione dei dati di un magazzino (Codice messaggio 365) 52
4.7.7 Cessazione di un magazzino (Codice messaggio 367) 53
4.7.8 Dati di georeferenziazione del punto di accesso (codice messaggio 368) 55
4.7.9 Notifica di ricezione (Codice messaggio 500) 56
4.7.10 Notifica di ricezione con segnalazione di errore (Codice messaggio 501) 57
4.7.11 Richiesta delle notifiche mancanti (Codice messaggio 504) 60
4.7.12 Richiesta della chiave pubblica del sistema di controllo AWP (Codice messaggio 507) 61
4.7.13 Invio della nuova chiave pubblica del concessionario (Codice messaggio 508) 62
4.7.14 Richiesta ultima notifica pratica amministrativa (codice messaggio 515) 63
4.7.15 Invio del valore del contatore annuale CNTTOTIN (Codice messaggio 603) 65
4.7.16 Invio del valore del contatore annuale CNTTOTOT (Codice messaggio 604) 67
4.7.17 DATI DELL'APPARECCHIO (Codice messaggio 670) 68
4.7.18 Mancata estrazione del contatore (codice messaggio 724) 71
4.7.19 Richiesta conferma attivazione/blocco/ripristino degli apparecchi di gioco (codice messaggio 750) 73
4.7.20 Richiesta data ultimo collegamento di un apparecchio di gioco alla rete telematica (codice messaggio 751) 74
4.7.21 Comunicazione dell'utilizzo del credito annuale (codice messaggio 812) 75
4.7.22 Richiesta dati soggetto iscritto all' Elenco dei soggetti (codice messaggio 900) 76
4.7.23 Richiesta degli Esercizi di un Esercente iscritto all' Elenco dei soggetti (codice messaggio 901) 77
4.7.24 Richiesta iscrizioni effettuate in una data all' Elenco dei soggetti (codice messaggio 902) 78
4.7.25 Richiesta Soggetti sospesi dall' Elenco dei soggetti(codice messaggio 903) 79

4.7.26 Richiesta dati NOE (codice messaggio 904) 80
4.8 Messaggi operativi inviati dal sistema di controllo AWP al sistema del concessionario AWP 81
4.8.1 Notifica di ricezione (Codice messaggio 000) 84
4.8.2 Notifica di errore (Codice messaggio 001) 85
4.8.3 Notifica di controllo (Codice messaggio 002) 88
4.8.4 Notifica di richiesta evasa (Codice messaggio 003) 89
4.8.5 Notifica di errata ubicazione (codice messaggio 006) 90
4.8.6 Notifica codice identificativo ubicazione assegnato da ADM (codice messaggio 008) 92
4.8.7 Notifica di validazione (codice messaggio 013) 93
4.8.8 Notifica di sospensione/cancellazione/ripristino di un soggetto dall'Elenco dei soggetti(codice messaggio 014) 95
4.8.9 Notifica di acquisizione pratica amministrativa (codice messaggio 015) 96
4.8.10 Notifica di mancata acquisizione pratica amministrativa (codice messaggio 016) 97
4.8.11 Notifica di acquisizione autodichiarazione (codice messaggio 017) 98
4.8.12 Richieste tramite gateway di accesso dei dati registrati negli apparecchi di gioco (Codice messaggio da 111 a 132) 99
4.8.13 Richieste tramite gateway di accesso al dispositivo di controllo di Adm (Codice messaggio 160) .. 101
4.8.14 Richiesta tramite gateway dei dati di un punto di accesso (codice messaggio 180) 105
4.8.15 Richiesta tramite gateway degli apparecchi collegati al punto di accesso (codice messaggio 181) ... 107
4.8.16 Richiesta tramite gateway delle letture dei contatori degli apparecchi di gioco effettuate dal punto di accesso (codice messaggio 182) 110
4.8.17 Richiesta tramite gateway delle incongruenze rilevate sulle letture dei contatori degli apparecchi di gioco di un punto di accesso (codice messaggio 183) 114
4.8.18 Richiesta tramite gateway dei dati di georeferenziazione del punto di accesso (codice messaggio 184) 118
4.8.19 Conferma attivazione/blocco/ripristino di un apparecchio di gioco (codice messaggio 410) 119
4.8.20 Data ultimo collegamento di un apparecchio di gioco alla rete telematica (codice messaggio 412) 121
4.8.21 Dati di un soggetto iscritto all' Elenco dei soggetti (codice messaggio 413) 122
4.8.22 Dati degli Esercizi di un Esercente iscritto all' Elenco dei Soggetti(codice messaggio 414) 123
4.8.23 Soggetti iscritti all' Elenco dei soggetti in una data (codice messaggio 415) 124
4.8.24 Soggetti Sospesi dall'Elenco dei soggetti (codice messaggio 416) 126
4.8.25 Dati del NOE di un Apparecchio di Gioco (codice messaggio 417) 128
4.8.26 Richiesta della chiave pubblica del sistema del concessionario AWP (Codice messaggio 450) 129
4.8.27 Invio della nuova chiave pubblica di ADM (Codice messaggio 451) 130
4.8.28 Invio esercizio eccedente numero apparecchi (Codice messaggio 480) 131
5. TABELLE DI DECODIFICA 132
6. ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE 146

1. PREMESSA

Il presente documento riporta il **protocollo di comunicazione comma 6a** (già specifiche di comunicazione) relative ai messaggi di colloquio tra il **sistema del concessionario AWP** (già sistema di elaborazione del concessionario) e il **sistema di controllo AWP** (già sistema centrale) di **ADM** di cui al **capitolato tecnico** per la gestione telematica del gioco lecito mediante apparecchi da divertimento e intrattenimento nonché delle attività e delle funzioni connesse.
Si precisa che dalla data di pubblicazione sul sito di Adm dell'**Elenco dei soggetti** che svolgono attività funzionali alla raccolta del gioco mediante apparecchi da divertimento con vincite in denaro (vedi G.U. n. 100 del 2-5-2011), dovranno necessariamente essere utilizzati solo tali soggetti e i relativi esercizi, per l'invio dei dati tramite messaggi telematici. Si specifica inoltre che dal **01 luglio 2012** dovranno essere utilizzati, da tutti i messaggi telematici che prevedono la valorizzazione del codice identificativo dell'esercizio assegnato da ADM, esclusivamente i codici presenti nell' **Elenco dei soggetti per Esercizi**.

Dalla data del 30 Novembre 2021, entreranno in vigore le modifiche al presente

protocollo di comunicazione, più precisamente :

1) modifiche al messaggio 362;
2) i nuovi messaggi 900,901,902,903,904,413,414,415,416,417;

I termini in **grassetto** utilizzati assumono il significato indicato affianco di ciascuno di essi nel *nomenclatore unico delle definizioni*, riportato in allegato 1 alla convenzione di concessione.

I termini in ***grassetto corsivo*** utilizzati assumono il significato indicato affianco di ciascuno di essi nelle definizioni riportate nel successivo paragrafo 2.
Il documento si articola nelle seguenti sezioni:

- contesto generale, in cui s'illustrano:
  - le entità coinvolte nella comunicazione,
  - le tipologie e i flussi dei messaggi,
  - le regole che le entità devono seguire per il trattamento dei messaggi;

- autenticazione dei messaggi, in cui s'illustrano:

- le modalità di calcolo e verifica del ***codice di autenticazione***, che fa parte del messaggio cui si riferisce, al fine di garantire al sistema destinatario la certezza della sua provenienza e integrità,
- le indicazioni relative alle modalità di consegna da parte di **ADM** della coppia di chiavi asimmetriche da utilizzare;

– compressione**,** in cui s'illustrano le modalità di compressione dei messaggi che superano una dimensione prefissata di lunghezza del messaggio;

– descrizione dei messaggi, in cui s'illustrano le strutture dei singoli messaggi oggetto di scambio, che, con riferimento a quanto previsto nel **capitolato tecnico**, riguardano:

- dati di gioco registrati negli **apparecchi di gioco**;
- segnalazioni d'irregolarità evidenziate dall'elaborazione dei dati raccolti;
- eventi che si verificano durante il ciclo di vita degli **apparecchi di gioco**;
- dati relativi agli **apparecchi di gioco**;
- dati relativi agli **esercizi;**
- dati relativi ai **punti di accesso**;

– tabelle di decodifica, in cui s'illustrano le tabelle da utilizzare per impostare il valore di tutti i campi presenti nei ***messaggi operativi*** che presuppongono l'utilizzo di particolari codici;

– elenco delle tabelle e figure**,** in cui s'illustrano gli elenchi di tutti i messaggi, dei loro tracciati e delle tabelle di decodifica utilizzate per la composizione dei messaggi stessi.

1.1 MODIFICHE RISPETTO VERSIONE PRECEDENTE

Descrizione	Paragrafo
Data di entrata in vigore delle modifiche e dei nuovi messaggi il 30 Novembre 2021	1
Inserimento nuove tipologie di messaggi	2
Aggiunti nuovi codici di errore	Tabella 1 – Errori
Adeguamento modalità di spostamento del punto di accesso(È possibile procedere con la variazione di ubicazione del punto d'accesso solo dopo aver spostato tutti gli apparecchi di gioco ad esso collegato)	4.7.4
Inserimento messaggio 900	4.7.22
Inserimento messaggio 901	4.7.23
Inserimento messaggio 902	4.7.24
Inserimento messaggio 903	4.7.25
Inserimento messaggio 904	4.7.26
Inserimento messaggio 413	4.7.22
Inserimento messaggio 414	4.7.23
Inserimento messaggio 415	4.7.24
Inserimento messaggio 416	4.7.25
Inserimento messaggio 417	4.7.26

2. GLOSSARIO

Oltre ai termini riportati nel nomenclatore unico delle definizioni, riportato nell'atto di convenzione, nel documento sono utilizzate le seguenti definizioni:

Codice di autenticazione, indica la sequenza di caratteri ottenuta con le modalità descritte nel paragrafo 3.1;

Codice identificativo della concessione, indica il codice che identifica la **concessione**, assegnato da **ADM** successivamente alla stipula della **concessione** stessa;

Elenco dei soggetti, indica l'elenco dei soggetti che svolgono attività funzionali alla raccolta del gioco mediante apparecchi da divertimento con vincite in denaro (vedi G.U. n. 100 del 2-5-2011).

Elenco dei soggetti per Esercizi, indica l'elenco contenente gli identificativi univoci degli esercizi dei soggetti, da utilizzare nei messaggi del presente protocollo e messo a disposizione da **ADM** a seguito delle dichiarazioni degli esercenti effettuate tramite l'***Elenco dei soggetti.***

Messaggio applicativo, indica la parte del messaggio priva dell'intestazione http;

Messaggio operativo, indica la parte del ***messaggio applicativo*** priva del ***codice di autenticazione*** e della ***testata***; contiene, quindi, le informazioni che sono effettivo oggetto di scambio tra ***sistema*** mittente e ***sistema*** destinatario;

Notifica di ricezione, indica il ***messaggio operativo*** mediante il quale il ***sistema*** destinatario comunica al ***sistema*** mittente l'avvenuta ricezione del messaggio;

Notifica di controllo, indica il ***messaggio operativo*** mediante il quale il **sistema di controllo AWP** di **ADM** segnala al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuta ricezione e controllo del messaggio;

Notifica di errore, indica il ***messaggio operativo*** mediante il quale il **sistema di controllo AWP** di **ADM** segnala al **sistema del concessionario AWP** del **concessionario** la presenza di errori in un ***messaggio operativo*** da questi precedentemente inviato ed eventuali azioni che il **concessionario** deve eseguire;

Notifica di validazione, indica il ***messaggio operativo*** mediante il quale il **sistema di controllo** di **ADM** segnala al **sistema del concessionario AWP** la validazione dei dati di gioco;

Separatore, indica particolari caratteri il cui utilizzo è strettamente riservato a separare tra loro i dati o i gruppi di dati che costituiscono il ***messaggio applicativo***;

***Sessione*,** indica l'intervallo di tempo che intercorre tra l'inizio e la fine della connessione tra l'entità mittente e l'entità destinataria; in una sessione l'invio del mittente prevede sempre una risposta da parte del destinatario.

Testata*,** indica la parte del ***messaggio applicativo che contiene le informazioni di servizio relative al messaggio stesso, necessarie a eseguirne la corretta elaborazione.

CONTESTO GENERALE

Le entità coinvolte nella comunicazione sono il **sistema** del **concessionario** e il **sistema di controllo AWP** di **ADM**.

Lo scambio di informazioni tra i due sistemi utilizza il protocollo di colloquio HTTPS.

I messaggi oggetto di scambio tra **sistema di controllo AWP** e **sistema del concessionario AWP** sono suddivisi nelle seguenti tipologie:

- *invio dati*, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente trasmette dati al sistema destinatario senza che questo ne abbia richiesto l'invio;
- *richieste*, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente richiede al sistema destinatario la trasmissione di specifici dati;
- *risposte alle richieste*, sono messaggi mediante i quali il sistema che ha ricevuto un messaggio di tipo richieste risponde con la trasmissione di specifici dati;
- *invio dati dell'**apparecchio di gioco***, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente trasmette dati relativi all'**apparecchio di gioco** al sistema destinatario senza che questo ne abbia richiesto l'invio;
- *richiesta messaggi di conferma dell'**apparecchio di gioco.***

2.1 MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO AWP AL SISTEMA DI CONTROLLO AWP

I messaggi inviati dal **sistema del concessionario AWP** al **sistema di controllo AWP,** sono suddivisi nelle seguenti tipologie:

- *invio dati* (messaggi 315, 350, 360, 362, 363, 365, 367, 368, 603, 604, 724, 812);
- *invio dati dell'**apparecchio di gioco*** (messaggio 670)*;*
- *risposte alle richieste* (risposte dei messaggi 111-132 e messaggi 180-184);
- *richiesta messaggi di conferma dell'**apparecchio di gioco*** (messaggi 750, 751)*;*
- *richieste (*messaggi *900, 901, 902, 903, 904).*

Per i messaggi che non rientrano nelle tipologie sopra elencante, il flusso è descritto nella descrizione dei messaggi stessi.

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi *invio dati*

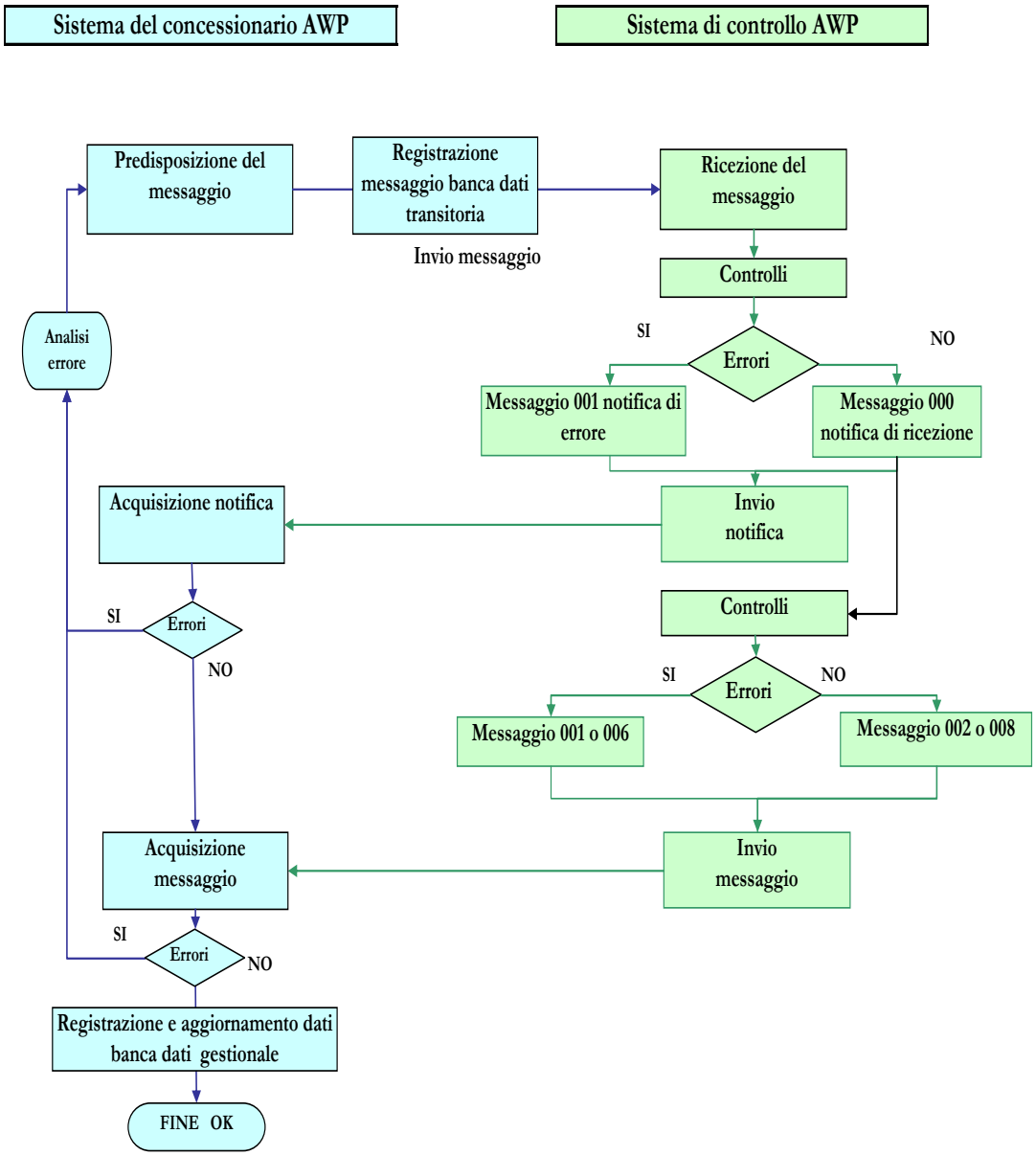

Figura 1: Flusso di comunicazione dei messaggi di tipo invio dati

- il **sistema del concessionario AWP** trasmette un messaggio al **sistema di controllo AWP;**
- il **sistema del concessionario AWP** registra il messaggio nella **banca dati transitoria** in attesa di validazione da parte del **sistema di controllo AWP**;
- il **sistema di controllo AWP** esegue dei controlli, contestualmente alla ricezione;

- il **sistema di controllo AWP,** invia nella stessa ***sessione*** un messaggio di ***notifica di ricezione*** per confermare l'avvenuta ricezione del messaggio oppure una ***notifica di errore***;

- in caso di esito positivo dei successivi controlli, il **sistema di controllo AWP** invia in un'altra ***sessione*** la ***notifica di controllo*** (o la notifica 008 laddove specificato) per validare i dati ricevuti dal **sistema del concessionario AWP** che trasferisce i dati validati dalla **banca dati transitoria** alla **banca dati gestionale;**

- in caso di ricezione di ***notifica di errore*** (o notifica 006 laddove specificato) il **sistema del concessionario AWP** deve:
    - analizzare la notifica di errore;
    - rimuovere l'errore;
    - provvedere, ove necessario, alla ritrasmissione delle informazioni.

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi "*invio dati dell'apparecchio di gioco"*:

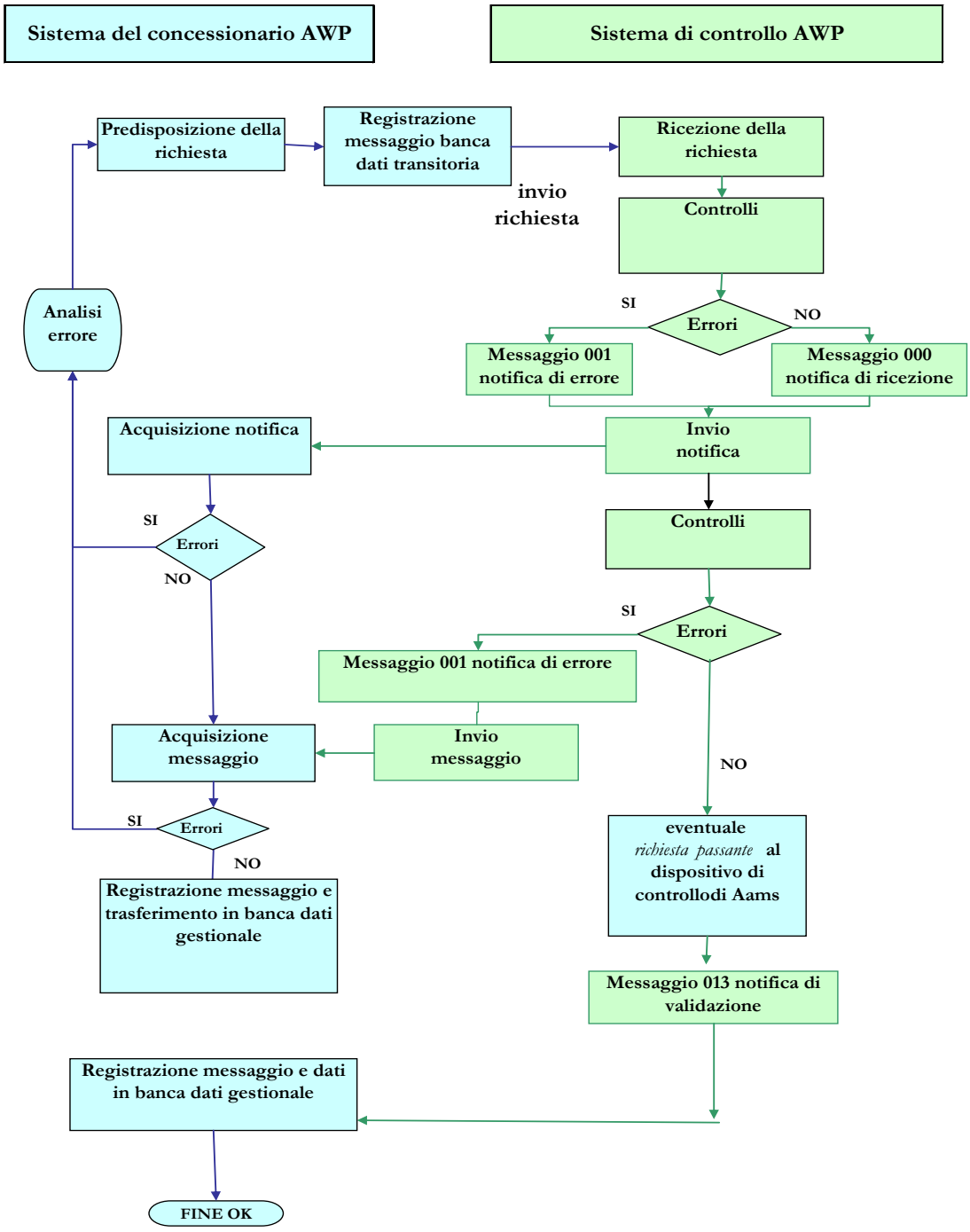

Figura 2 : Flusso di comunicazione dei messaggi di tipo invio dati dell'apparecchio di gioco

Il **sistema del concessionario AWP** trasmette un messaggio di richiesta al **sistema di controllo AWP.**

Il **sistema del concessionario AWP** registra il messaggio nella **banca dati transitoria** in attesa di validazione della richiesta da parte del **sistema di controllo AWP**.

Il **sistema di controllo AWP** esegue dei controlli, contestualmente alla ricezione.
Il **sistema di controllo AWP,** invia nella stessa ***sessione*** un messaggio di ***notifica di ricezione*** per confermare l'avvenuta ricezione del messaggio oppure una ***notifica di errore***.

A fronte dei successivi controlli il **sistema di controllo AWP** invia in un'altra ***sessione*** un messaggio di ***notifica di errore*** oppure una ***notifica di validazione*** (Msg.013) per confermare l'avvenuto controllo dei dati del messaggio e in questo caso può inviare un messaggio al **dispositivo di controllo di ADM** attraverso il **gateway di accesso** secondo il flusso ***"Figura 4"*** al fine di soddisfare la richiesta del **sistema del concessionario AWP.** In tal caso il **sistema del concessionario AWP** trasferisce i dati validati dal **sistema di controllo AWP** dalla **banca dati transitoria** alla **banca dati gestionale**.

Il **sistema del concessionario AWP** aggiorna la propria **banca dati gestionale** della propria *richiesta*.

Il **sistema del concessionario AWP** alla ricezione del "*messaggio di conferma*" deve registrare tutti i dati inviati dal **sistema di controllo AWP** nella **banca dati gestionale**.
In ogni caso di ricezione di ***notifica di errore*** il **sistema del concessionario AWP** del **concessionario** deve:

- analizzare la notifica di errore;
- rimuovere l'errore;
- provvedere, ove necessario, alla ritrasmissione delle informazioni.

In caso di risposta tardiva con esito positivo dal **gateway di accesso** il **sistema di controllo AWP** conferma la conclusione della richiesta al **sistema del concessionario AWP** inviando in un'altra *sessione*:

- un *messaggio di conferma* per informare il **sistema del concessionario AWP** dell'avvenuta esecuzione della richiesta;

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi "*richieste di messaggi di conferma*" degli **apparecchi di gioco**:

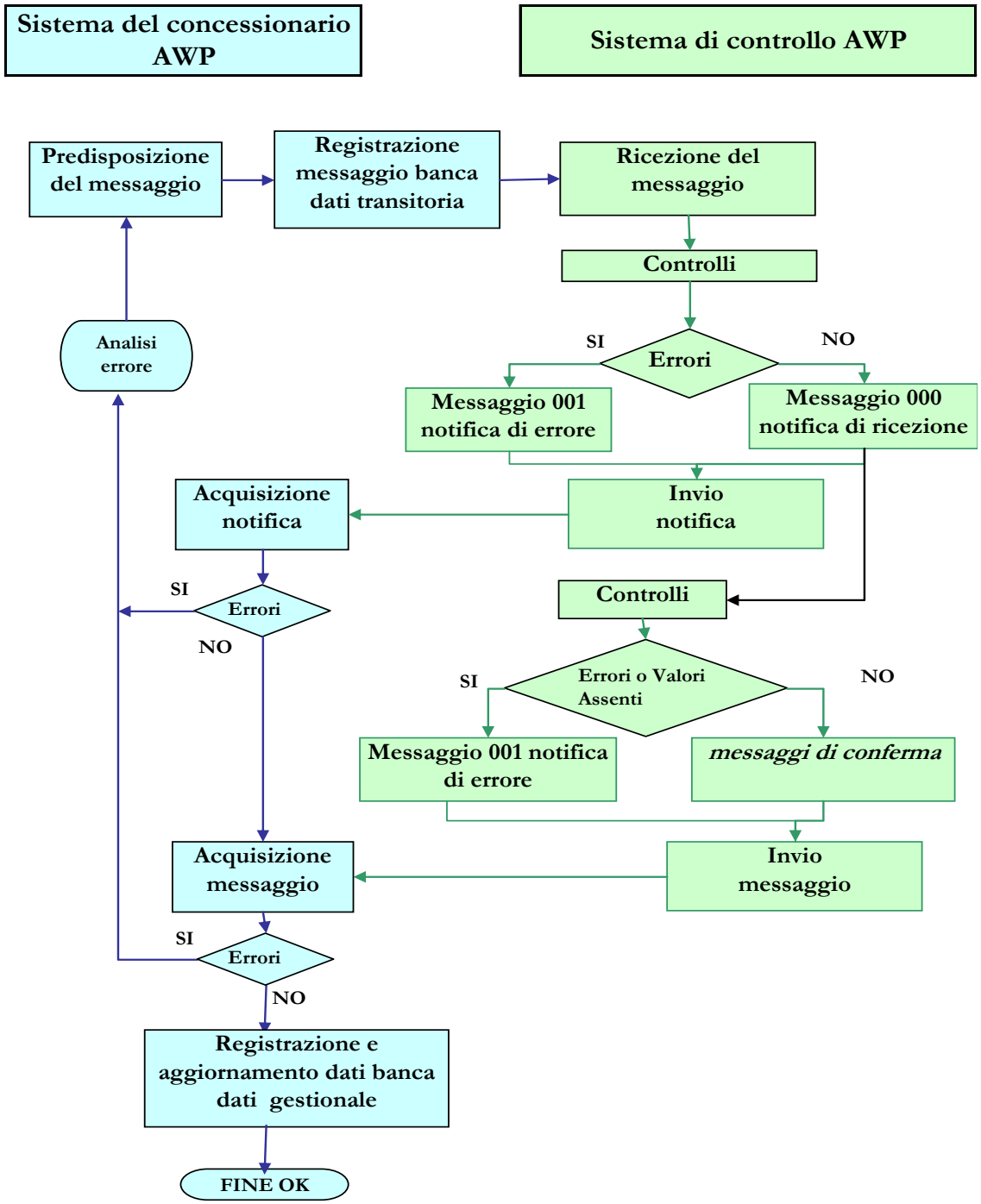

Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma degli apparecchi di gioco.

Il **sistema del concessionario AWP** trasmette un messaggio 750 di tipo "*richiesta messaggi di conferma"* al **sistema di controllo AWP** per ricevere la conferma di attivazione/blocco/ripristino di un **apparecchio di gioco.**

Il **sistema del concessionario AWP** registra il messaggio nella **banca dati transitoria** in attesa di risposta da parte del **sistema di controllo AWP**.

Il **sistema di controllo AWP** esegue dei controlli, contestualmente alla ricezione.
Il **sistema di controllo AWP,** invia nella stessa ***sessione***:

- un messaggio di ***notifica di ricezione*** per confermare l'avvenuta ricezione del messaggio oppure una ***notifica di errore***.

In caso di ricezione di ***notifica di errore*** il **sistema del concessionario AWP** del **concessionario** deve:

- analizzare la notifica di errore;
- rimuovere l'errore;
- provvedere, ove necessario, alla ritrasmissione delle informazioni.

Il **sistema di controllo AWP,** invia un *messaggio di conferma* contenente i dati richiesti dal **sistema del concessionario AWP.**

Il **sistema del concessionario AWP** registra e aggiorna la **banca dati gestionale** con i dati pervenuti dal **sistema di controllo AWP**.

2.2 MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI CONTROLLO AWP AL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO AWP

I messaggi inviati dal **sistema di controllo AWP** al **sistema del concessionario AWP** sono suddivisi nelle seguenti tipologie:

- *richieste* di dati di gioco e di funzionamento tramite il **gateway di accesso** (messaggi 111-132 e messaggi 180-184);
- *richieste passanti* sono le richieste inviate al **dispositivo di controllo di ADM** tramite il **gateway di accesso** (messaggi 160);
- *risposte alle richieste* (messaggi 413, 414, 415, 416, 417);
- *messaggi di conferma* di operazioni concluse attraverso il **dispositivo di controllo di ADM** (attivazione, blocco di funzionamento, ripristino di funzionamento), a seguito di *richieste* inviate dal **sistema del concessionario AWP**, ovvero su iniziativa di **ADM** (messaggi 410, 412, 480, 013, 014, 015, 016, 017);
- *notifica* (messaggi 000, 001, 002, 003, 006, 008)*;*

Per i messaggi che non rientrano nelle tipologie sopra elencante, il flusso è descritto nella descrizione dei messaggi stessi.

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi di tipo *richieste* tramite il **gateway di accesso**.

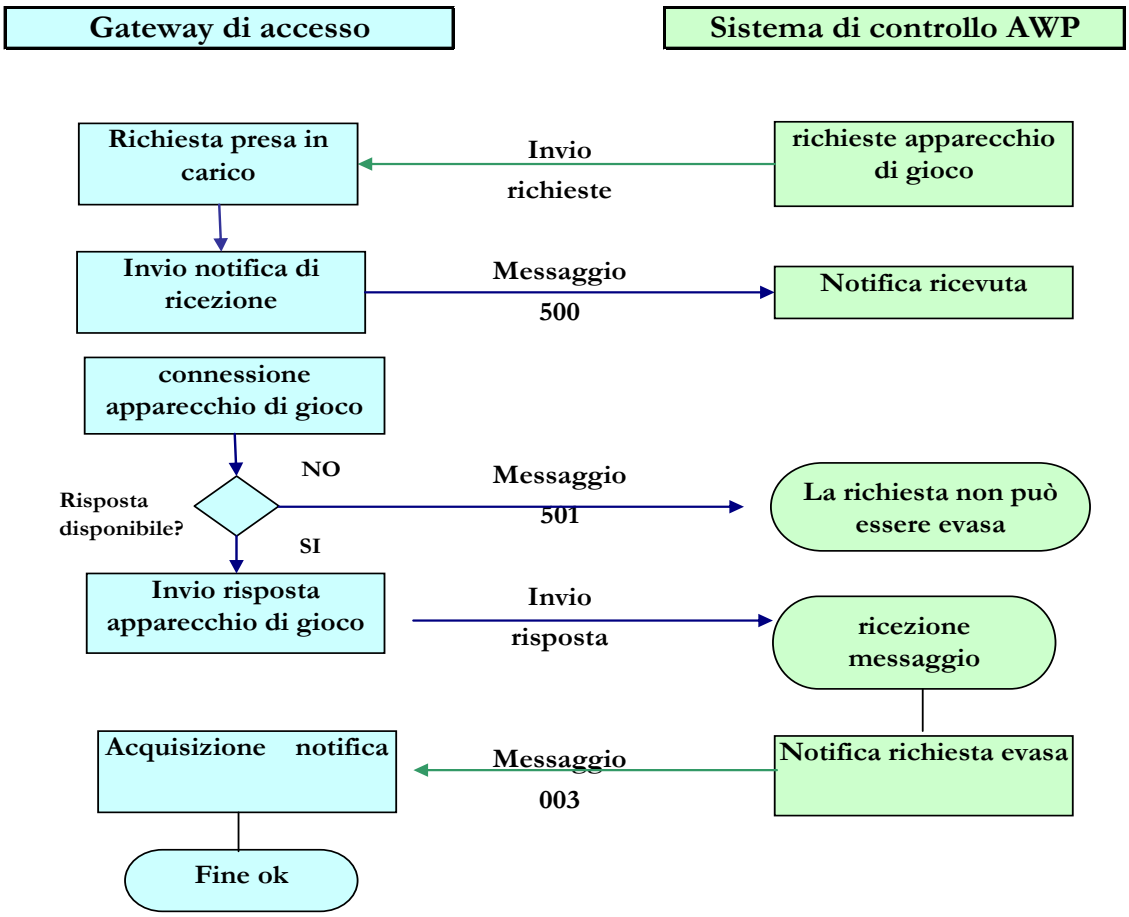

Figura 4 : Flusso di comunicazione delle richieste tramite il gateway di accesso

Il **sistema del concessionario AWP,** alla ricezione del messaggio di tipo richieste inviata dal **sistema di controllo AWP**, deve inviare contestualmente la ***notifica di ricezione***, altrimenti la richiesta risulterà inevasa;
Il **sistema di controllo AWP** nella medesima sessione in cui riceve la risposta alla sua richiesta, invia la *notifica di richiesta evasa*.

I messaggi inviati dal **sistema di controllo AWP** al **sistema del concessionario AWP** di tipo *richieste passanti,* devono essere trattate come tutte le richieste al **gateway di accesso** e più specificatamente alla ricezione del messaggio il **sistema del concessionario AWP** deve:

- inviare nella stessa sessione la notifica di ricezione con esito positivo (messaggio codice 500) ;

- inviare i dati richiesti entro i termini fissati dai livelli di servizio, o in caso d'impossibilità inviare la notifica di errore (messaggio codice 501).

Il **sistema di controllo AWP** nella medesima *sessione* in cui riceve la risposta alla sua richiesta, invia la notifica di richiesta evasa (messaggio codice 003). Si specifica che qualora la risposta dall'**apparecchio di gioco** dovesse pervenire tardivamente al **gateway di accesso**, ovvero dopo aver inviato il messaggio 501 e aver ricevuto il messaggio 003, si deve comunque inoltrare al **sistema di controllo AWP** la risposta proveniente dall'**apparecchio di gioco**, che verrà elaborata solo se inviata entro la stessa giornata della richiesta.

Per le richieste dirette al **dispositivo di controllo di ADM,** il **gateway di accesso** pur svolgendo una funzione "passante" dovrà tenere traccia di tutti i messaggi evasi.

Il **gateway di accesso,** alla ricezione del messaggio di tipo *richieste passanti* inviato dal **sistema di controllo AWP**, deve:

- inviare contestualmente la ***notifica di ricezione***, altrimenti la richiesta risulterà inevasa e memorizzarne in **banca dati transitoria** la ricezione del messaggio;
- predisporre l'invio al **punto di accesso** del messaggio ricevuto dal **sistema di controllo AWP** senza alterare in nessun modo il messaggio stesso e attendere la risposta nella stessa *sessione;*
- non appena ricevuta la risposta dal **punto di accesso** il **sistema del concessionario AWP** dovrà predisporre la risposta per il **sistema di controllo AWP** e registrare in **banca dati transitoria** sia quanto pervenuto dal **punto di accesso** che il messaggio da inviare al **sistema di controllo AWP;**
- inviare la risposta al **sistema di controllo AWP** e dopo aver ricevuto nella stessa *sessione* d'invio la *notifica di richiesta evasa* dal **sistema di controllo AWP,** il **sistema del concessionario AWP** dovrà registrare in **banca dati gestionale** il messaggio di richiesta pervenuto dal **sistema di controllo AWP,** la risposta ricevuta dal **punto di accesso** e il messaggio di risposta inviato al **sistema di controllo AWP**.

I messaggi inviati dal **sistema di controllo AWP** al **sistema del concessionario AWP** di tipo *messaggi di conferma*, prevedono esclusivamente l'invio della *notifica di ricezione*. Il **sistema del concessionario AWP** alla ricezione dei suddetti messaggi deve:

- inviare nella stessa *sessione* elusivamente la *notifica di ricezione* con esito positivo (messaggio codice 500);

In ogni caso il **sistema del concessionario AWP** deve procedere alla registrazione dei dati inviati dal **sistema di controllo AWP** nella propria **banca dati gestionale.**

Si specifica che mediante le notifiche inviate con i messaggi 002, 008, nonché 013 e 015 (di seguito dettagliatamente descritti) il **sistema di controllo AWP** valida e/o aggiorna

i dati trasmessi dal **sistema del concessionario AWP** del **concessionario.** Alla ricezione di tali notifiche il **sistema del concessionario AWP** deve trasferire dalla **banca dati transitoria** alla **banca dati gestionale** quanto segnalato, nonché aggiornare la **banca dati gestionale** con le segnalazioni del **sistema di controllo AWP**.

3. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI

3.1 CODICE DI AUTENTICAZIONE

Tutte le comunicazioni tra i due sistemi utilizzano tecniche di autenticazione basate sulla crittografia asimmetrica.

Per motivi di sicurezza e integrità dei dati, sui messaggi da trasmettere è eseguita una procedura di "hashing" e il "digest" così ottenuto è crittografato con la chiave privata di chi trasmette il messaggio e codificato base64, determinando il ***codice di autenticazione***.

Il destinatario, utilizzando la chiave pubblica del mittente, provvederà a decifrare il digest e a confrontarlo con quello ottenuto applicando al messaggio ricevuto il medesimo algoritmo di hashing; tale verifica, in caso di esito positivo, attesta:

- la provenienza del messaggio;
- che il messaggio non è stato alterato successivamente al momento in cui il mittente ha calcolato il ***codice di autenticazione***.

Il **sistema di controllo AWP** e il **sistema del concessionario AWP** devono quindi utilizzare delle funzioni che consentano il calcolo del digest da parte del sistema mittente e la verifica dello stesso da parte del sistema destinatario.

I prodotti di riferimento per l'implementazione sono le librerie Open Source MHASH e OPENSSL, e il formato delle chiavi private e delle chiavi pubbliche è il PEM (Privacy Enhanced Mail).

A livello applicativo, il **sistema di controllo AWP** interfaccia MHASH e OPENSSL tramite le funzioni PHP (versione: 5.2.9) mhash, openssl private encrypt e openssl public decrypt, i cui sorgenti in linguaggio C sono liberamente disponibili e ai quali si rimanda per i dettagli implementativi.

Si precisa che le citate funzioni di encrypt/decrypt utilizzano il valore di default per il quarto parametro; di conseguenza, le chiamate alle funzioni OPENSSL di basso livello RSA private encrypt e RSA public decrypt prevedono un "padding" di tipo RSA_PKCS1_PADDING (PKCS #1 v1.5).

E' data facoltà al **concessionario** di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

L'algoritmo di hashing utilizzato è MD5; se il **sistema del concessionario AWP** utilizza per l'implementazione gli stessi prodotti utilizzati dal **sistema di controllo AWP**, il digest si ottiene mediante la chiamata PHP mhash(MHASH_MD5, $msg).

Per il calcolo del ***codice di autenticazione***, i passi da seguire sono i seguenti:

1. costruire la stringa di caratteri costituita dalla ***testata*** e dal ***messaggio operativo***, eventualmente compresso, separati tra loro dall'apposito separatore specificato al paragrafo 4.2;
2. applicare l'algoritmo di hashing alla stringa ottenuta con le modalità descritte al punto precedente;
3. crittografare il digest ottenuto con la propria chiave privata;
4. codificare base64 il digest crittografato.

Il ***messaggio applicativo*** da trasmettere è costituito dal ***codice di autenticazione***, seguito dalla stringa calcolata con le modalità descritte al precedente punto 1, separati tra loro dall'apposito ***separatore***, così come specificato al successivo paragrafo 4.2;

Per la verifica del ***codice di autenticazione***, i passi da seguire sono i seguenti:

5. ricavare dalla ***testata*** il codice identificativo del mittente;
6. individuare, attraverso tale codice, la chiave pubblica associata al **sistema** mittente;
7. decrittografare il ***codice di autenticazione***, presente nel ***messaggio applicativo*** ricevuto, utilizzando la chiave pubblica individuata con le modalità descritte al punto precedente;
8. applicare l'algoritmo di hashing alla stringa costituita dalla ***testata*** e dal ***messaggio operativo*** separati tra loro dall'apposito ***separatore*** specificato al paragrafo 4.2.

Se le due stringhe ottenute con le modalità descritte ai punti 7 e 8 coincidono, il destinatario è certo dell'identità del mittente e dell'integrità dei dati ricevuti.

3.2 STRUTTURA DELLE CHIAVI

Il formato della chiave privata e delle chiavi pubbliche è il PEM (Privacy Enhanced Mail).

La chiave privata è costituita da 256 bit protetta "Triplo DES".

Il **concessionario** deve custodire nel **sistema del concessionario AWP** la chiave pubblica di **ADM** e la propria chiave privata, della quale garantisce la riservatezza.

Il **sistema di controllo AWP** possiede nelle proprie banche dati le chiavi pubbliche di tutti i **concessionari**.

4. COMPRESSIONE

Se la lunghezza del ***messaggio operativo*** è maggiore o uguale a 1 KB (1024 caratteri), è necessario procedere alla compressione; lo standard di riferimento è quello previsto dalla RFC 1951 "DEFLATE Compressed Data Format Specification version 1.3", con particolare riferimento alla libreria Open Source ZLIB ivi citata.

La compressione non deve essere effettuata quando il ***messaggio operativo*** ha dimensione compresa tra 1 e 1023 caratteri.

A livello applicativo, il **sistema di controllo AWP** interfaccia la ZLIB tramite le funzioni PHP (versione: 5.2.9) gzdeflate e gzinflate, i cui sorgenti in linguaggio C sono liberamente disponibili e ai quali si rimanda per i dettagli implementativi.

Si precisa che la chiamata alla gzdeflate prevede l'impostazione del secondo parametro al valore "1" per selezionare il livello di compressione, scelta che garantisce il miglior compromesso tra dimensione delle stringhe prodotte e velocità di compressione / decompressione per il tipo di applicazione di interesse.
È data facoltà al concessionario di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

Il paragrafo descrive i contenuti dei messaggi oggetto di scambio tra il **sistema del concessionario AWP** e il **sistema di controllo AWP**.

4.1 CONVENZIONI DI CODIFICA

La struttura dei messaggi è descritta in forma tabellare.

Ciascuna tabella è costituita dalle seguenti colonne:

- Colonna 1 – *Progressivo campo*: contiene un progressivo che identifica il campo all'interno della tabella;
- Colonna 2 – *Tipo*: contiene il codice che definisce il tipo di campo;
- Colonna 3 – *Lunghezza massima*: contiene il numero di caratteri massimo che costituiscono il campo;
- Colonna 4 – *Obbl.*: contiene l'indicazione se il campo è obbligatorio o meno;
- Colonna 5 – *Descrizione*: contiene indicazioni sul dato da riportare nel campo del messaggio;
- Colonna 6 – *Note di compilazione*: contiene indicazioni su come valorizzare il campo.

Di seguito sono definiti i tipi di dato previsti:

Tipo	Descrizione	Codifica
String	Campo alfanumerico di lunghezza variabile	ASCII
Numeric	Campo numerico intero di lunghezza variabile	ASCII
SNumeric	Campo numerico intero con segno di lunghezza variabile	ASCII
Eurocent	Campo numerico contenente valori espressi in centesimi di euro	ASCII
TGString	Campo alfanumerico di lunghezza variabile contenente le stringhe di	ASCII

Tipo	Descrizione	Codifica
	richiesta e risposta inviate e ricevute dagli **apparecchi di gioco**	
PDAString	Campo alfanumerico di lunghezza variabile contenente le stringhe di richiesta e risposta inviate e ricevute dai **punti di accesso**	ASCII
Dataora	Campo numerico di 12 caratteri che contiene la data in formato AAMMGG, seguito da ora, minuti, secondi nel formato HHMMSS	ASCII
Data	Campo numerico di 6 caratteri che contiene la data in formato AAMMGG	ASCII
DAString	Campo alfanumerico di lunghezza variabile contenente la Stringa scambiata, tramite **gateway di accesso**, tra il sistema di controllo AWP e il dispositivo di controllo di ADM installato sugli **apparecchi di gioco**	Secondo quanto descritto nel Protocollo di comunicazione tra la scheda di gioco, la rete telematica e il dispositivo di controllo di ADM
Riga	Elenco di elementi costituiti da uno o più campi dei tipi sopra indicati	ASCII
Separatore	Carattere utilizzato per separare un campo dal successivo.	ASCII

Per i campi di tipo *String***,** *Numeric***,** *SNumeric***,** *Eurocent***,** *TGString*, rappresentati in codifica ASCII, si specifica quanto segue:

- *String*: può contenere tutti i caratteri ASCII con l'esclusione dei caratteri di tipo ***separatore***. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostare un carattere a spazio (ASCII hex 20);

- *Numeric*: ciascun carattere può assumere i valori da "0" a "9". Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "**0**";
- *SNumeric*: il primo carattere può assumere i valori "+" o "-" e gli altri possono assumere i valori da "0" a "9". Se il primo carattere è diverso da "-" il campo viene considerato positivo. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "**0**";
- *Eurocent*: esprime importi in centesimi di euro con un numero variabile di caratteri, il primo dei quali può assumere i valori " +" o "-" e gli altri possono assumere i valori da "0" a "9". Se il primo carattere è diverso da "-" il campo viene considerato positivo. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "**0**";
- *PDAString*: può contenere tutti i caratteri ASCII. Per la rappresentazione interna, si rinvia al contenuto definito nelle **specifiche del punto di accesso**. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostare un carattere a spazio (ASCII hex 20).
- *TGString*: può contenere tutti i caratteri ASCII. Per la rappresentazione interna, si rinvia al contenuto della parte 1 del **protocollo di comunicazione** tra **la scheda di gioco, la rete telematica** e **il dispositivo di controllo di Adm**. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostare un carattere a spazio (ASCII hex 20).
- *DAString*: può contenere tutti i caratteri ASCII. Per la rappresentazione interna, si rinvia al contenuto della parte 2 del **protocollo di comunicazione** tra **la scheda di gioco, la rete telematica** e **il dispositivo di controllo di Adm**. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostare un carattere a spazio (ASCII hex 20).

Riguardo, infine, alla colonna "Obbl.", i valori in essa contenuti assumono il seguente significato:

- valore "**S**" se il campo è sempre obbligatorio;
- valore "**C**" se il campo è obbligatorio in alcuni casi indicati nelle *note di compilazione,* altrimenti è facoltativo*;*

4.2 SEPARATORI

Ciascun ***messaggio operativo***, è composto da una o più righe.

Ciascun campo deve essere separato dal campo successivo da uno specifico carattere di separazione.

I ***separatori*** previsti sono: "#", "|", ";" il loro utilizzo è riservato all'interno di ciascuna delle parti che compongono il ***messaggio applicativo***, così come mostrato nella tabella che segue:

Carattere	Utilizzo
#	Separa i componenti del ***messaggio applicativo*** (***codice di autenticazione***, ***testata***, ***messaggio operativo***)
;	Separa le righe all'interno del ***messaggio operativo***
|	Separa i campi all'interno della ***testata*** e all'interno di ciascuna riga del ***messaggio operativo***

Il ***separatore* "#"** non deve essere inserito prima del ***codice di autenticazione*** e dopo il ***messaggio operativo***.

Il ***separatore* ";"** non deve essere inserito prima della prima riga e dopo l'ultima riga del ***messaggio operativo***.

Il ***separatore* "|"** non deve essere inserito prima del primo campo e dopo l'ultimo campo della **testata** e prima del primo campo e dopo l'ultimo campo di ciascuna riga del ***messaggio operativo***.

I campi non obbligatori devono essere rappresentati con una stringa nulla (lunghezza 0 caratteri); ne consegue che all'interno del messaggio si potranno trovare ***separatori*** contigui.

Per non appesantire la descrizione dei ***messaggi operativi***, le tabelle non contengono in modo esplicito l'indicazione dei ***separatori***.

4.3 STRUTTURA GENERALE DEL MESSAGGIO

L'insieme di caratteri che viaggiano da un sistema a un altro possono essere suddivisi in due componenti:

- intestazione http;
- ***messaggio applicativo.***

4.3.1 *INTESTAZIONE HTTP*

Le intestazioni HTTP hanno numerosità e lunghezza variabili e sono separate dal ***messaggio applicativo*** dalla sequenza CRLFCRLF dove CR = carriage return (ASCII hex 0D) e LF = line feed (ASCII hex 0A).

Al fine di minimizzare i dati scambiati, l'invio delle informazioni dal **sistema del concessionario AWP** verso il **sistema di controllo AWP** utilizza il metodo POST, indirizzato all'URL /c6p, con le sole intestazioni HTTP indispensabili:

POST /c6p HTTP/1.0
Host: <IP sistema remoto>
Content-Length: <lunghezza ***messaggio applicativo*** >

Parte delle intestazioni delle risposte è impostata dal Web Server e non è eliminabile; di conseguenza, il programma chiamante dovrà semplicemente scartare tutto il testo precedente e inclusivo della sequenza CRLFCRLF.

Per quanto riguarda le comunicazioni effettuate dal **sistema di controllo AWP** verso il **sistema del concessionario AWP**, è utilizzato lo stesso metodo POST http; il **concessionario** deve comunicare successivamente alla pubblicazione **dell'elenco dei concessionari** ed entro la conclusione dell'avviamento:

- l'URL completa cui indirizzare le interrogazioni tramite **gateway di accesso**;
- l'URL completa cui indirizzare tutte i messaggi di tipo diverso da quello specificato al punto precedente.

4.3.2 *MESSAGGIO APPLICATIVO*

Il ***messaggio applicativo*** è strutturato come evidenziato nella tabella che segue:

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	Variabile	S	Codice di autenticazione
2	String	Variabile	S	Testata
3	String	Variabile	C	Messaggio operativo

Tracciato 1 Struttura generale del messaggio applicativo

4.3.3 *TESTATA DEL MESSAGGIO*

Tutti i messaggi scambiati tra le parti prevedono, salvo dove esplicitamente indicato, una ***testata*** così composta:

Errore. Il collegamento non è valido.

Tracciato 2 Testata del messaggio

Il contenuto dei campi indicati nella tabella dipende da quale sistema ha trasmesso il messaggio. In particolare:

- *Campo 1*, contiene l'identificativo del ***messaggio applicativo***. Il formato è il seguente:

  <ggg><aa><nnnnnnnnnn>

  dove

  - **<ggg>** rappresentata il progressivo numerico del giorno all'interno dell'anno (giorno giuliano). Ad esempio, il primo gennaio, è valorizzato con "001", il primo febbraio è "032", 25 settembre è "268". Bisogna inoltre tener conto negli anni bisestili del giorno 29 febbraio in questo caso il primo marzo sarà il giorno "061".
  - **<aa>** rappresenta le ultime due cifre dell'anno
  - **<nnnnnnnnnn>** rappresenta un progressivo numerico, che deve essere calcolato a partire dal valore iniziale "0000000001" (uno), aumentando di un'unità a ogni messaggio con l'unico vincolo che l'identificativo (progressivo del giorno + anno + progressivo) deve essere univoco per **concessionario** e per il **sistema di controllo AWP**.

  Per i messaggi di tipo *invio dati o richiesta*, il contenuto del campo deve essere generato dal sistema mittente e identifica univocamente il ***messaggio applicativo***.

  Per i messaggi di *notifica* o di *risposta alla richiesta*, il contenuto del campo deve essere valorizzato con lo stesso valore contenuto nella ***testata*** del messaggio cui fa riferimento la *notifica* o la *risposta alla richiesta*.

- *Campo 2*, consente al concessionario di eseguire prove funzionali delle proprie applicazioni.

  Durante la fase di test e fino all'esecuzione del collaudo con esito positivo, descritto nel **capitolato tecnico**, il **concessionario** può eseguire esclusivamente invii di prova, specificando nel campo della testata il valore "T". Successivamente a tale fase, **ADM** si riserva la facoltà di mantenere attiva la possibilità di

effettuare invii di prova; in tale ipotesi, il **concessionario** deve richiedere apposita autorizzazione.

In tutti i messaggi inviati durante la fase di normale attività (non di prova) il campo deve essere impostato a stringa nulla (lunghezza 0 byte).

- *Campo 3*, contiene il codice dei messaggi operativi ricavato:
  - dalle tabelle specificate nel paragrafo 4.7, nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema del concessionario AWP**;
  - dalle tabelle specificate nel paragrafo 4.8, nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema di controllo AWP**;
- *Campo 4*, contiene la lunghezza del ***messaggio operativo*** prima della compressione. Il valore contenuto in tale campo deve essere utilizzato per capire se il messaggio è compresso.

  La lunghezza massima per un singolo ***messaggio operativo*** è di **999.999 byte**.

  I messaggi trasmessi dal **sistema del concessionario AWP** contenenti un ***messaggio operativo*** avente lunghezza superiore al valore massimo, non saranno elaborati dal **sistema di controllo AWP**.

  Qualora il **sistema del concessionario AWP** debba effettuare l'invio di un ***messaggio operativo*** con lunghezza maggiore, dovrà frazionare in più ***messaggi operativi*** le informazioni, mantenendo comunque tutte le righe e tutti i campi della struttura prevista, e procedere alla trasmissione di più messaggi aventi nel **campo 1** della ***testata*** identificativi distinti.

  Qualora invece la risposta del **sistema del concessionario AWP** a una richiesta del **sistema di controllo AWP** comporta un ***messaggio operativo*** con lunghezza superiore al valore massimo, il **sistema del concessionario AWP** risponderà che la richiesta non può essere evasa.

  Se il campo è uguale a 0 (zero), il ***messaggio operativo*** non è presente.

- *Campo 5*, contiene:
  - il codice identificativo del **concessionario** mittente, assegnato al **concessionario** da **ADM** all'atto della stipula della **concessione,** nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema del concessionario AWP**;
  - "0", nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema di controllo AWP**.

4.3.4 *MESSAGGIO OPERATIVO*

I ***messaggi operativi*** possono essere di tipo:

- *Singolo*, se è costituito da una sola riga il cui tipo, indicato nel primo campo della riga, vale sempre "A";
- *Lista***,** se è costituito da più righe il cui tipo è indicato nel primo campo della riga.
- *Vuoto*, se il messaggio operativo ha lunghezza nulla (cioè uguale a 0).

Nei ***messaggi operativi*** di tipo lista che contengono più righe dello stesso tipo, il numero progressivo che identifica univocamente la riga, riportato nei messaggi con cui il **sistema di controllo AWP** notifica l'esito dei controlli, è calcolato dal **sistema di controllo AWP** a partire dalla riga di tipo "A" che viene sempre identificata come la riga numero "**1**".

4.4 PROCEDURA DI ATTIVAZIONE DI UN APPARECCHIO DI GIOCO

L'attivazione dell'**apparecchio** consiste in una serie di operazioni che s'innescano dopo che l'**apparecchio** è collegato per la prima volta alla **rete telematica** del **concessionario**.

Non appena collegato, l'**apparecchio** è "visibile" in rete e la **scheda di gioco** risponde ai messaggi previsti nella parte I del **protocollo di comunicazione** tra la **scheda di gioco**, la **rete telematica** e il **dispositivo di controllo di ADM**; il **punto di accesso** quindi è in grado di comunicare con l'**apparecchio di gioco**.

Il **sistema del concessionario AWP** per avviare il processo di attivazione deve trasmetterne specifica richiesta al **sistema di controllo AWP**, tramite l'invio di un messaggio 670 (*dati dell'apparecchio*) che in questo caso ha obbligatoriamente valorizzati i seguenti campi:

- TGString di richiesta (campo 2);
- TGString di risposta (campo 3);
- Motivo della trasmissione (assume il valore "richiesta di attivazione dell'**apparecchio di gioco**, campo 8)

Se in precedenza non è mai stata validata dal **sistema di controllo AWP** la comunicazione da parte del **sistema del concessionario AWP** del collegamento a un **punto di accesso** del **concessionario** titolare del **nulla osta** di esercizio, la richiesta di attivazione deve avere valorizzati obbligatoriamente anche i seguenti campi:

- Codice identificativo dell'ubicazione (campo 5)
- Codice identificativo del **punto di accesso** (campo 6).

Dopo l'invio del messaggio di richiesta di attivazione il **sistema del concessionario AWP** aggiorna la **banca dati transitoria**.

La comunicazione tra **sistema del concessionario AWP, sistema di controllo AWP** e **dispositivo di controllo di ADM** segue il flusso descritto:

1) Il **sistema di controllo AWP**, ricevuto il messaggio 670 e in assenza di errori sulla TGString di risposta (campo 3) invia:

- *una notifica di ricezione* (msg 000) al **sistema del concessionario AWP**;
- in assenza di errori sul campo 8 e, se presenti, sui campi 5, 6, un primo messaggio 160 al **dispositivo di controllo di ADM** tramite **gateway di accesso;** tale messaggio è di tipo *richiesta passante,* è cifrato e deve essere trattato come le altre richieste tramite **gateway di accesso**.

In caso di errori sulla TGString di risposta, il processo termina con l'invio da parte del **sistema di controllo AWP** della *notifica di errore* (msg 001).

2) Alla ricezione della richiesta, il **dispositivo di controllo di ADM** predispone la risposta che contiene i dati identificativi del **dispositivo di controllo di ADM** e della **scheda di gioco**.

Il **gateway di accesso** raccoglie il messaggio 160 di risposta e lo inoltra **al sistema di controllo AWP**.

3) Il **sistema di controllo AWP** risponde con una *notifica di richiesta evasa* (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

In assenza di errori il **sistema di controllo AWP** invia, tramite **gateway di accesso,** un secondo messaggio 160 con l'autorizzazione all'attivazione, che contiene i dati relativi all'attivazione stessa, tra cui il **codice identificativo** dell'**apparecchio di gioco**.

4) Il **dispositivo di controllo di ADM,** ricevuto il messaggio, comunica alla **scheda di gioco** i dati previsti, tra cui il **codice identificativo** dell'**apparecchio di gioco**; al termine, predispone la risposta al messaggio 160.

Il **gateway di accesso** raccoglie tale messaggio di risposta e lo inoltra al **sistema di controllo AWP.**

5) Il **sistema di controllo AWP** risponde con una *notifica di richiesta evasa* (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

In assenza di errori comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuta attivazione tramite l'apposita *notifica di validazione* (msg 013).

6) In presenza di errori o in caso di mancata risposta a uno dei due messaggi 160 da parte del **gateway di accesso,** il **sistema di controllo AWP** comunica l'impossibilità di attivazione dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposita *notifica di validazione* (msg 013) con l'indicazione del relativo errore.

Sulla base del tipo di errore, il **sistema del concessionario AWP** deve ritrasmettere il messaggio 670 con motivo di trasmissione "richiesta di attivazione dell'**apparecchio di gioco**".
Se il **sistema di controllo AWP** riceve, la risposta al secondo messaggio 160 e, in assenza di errori su tale messaggio, comunica al **sistema del**

concessionario AWP l'avvenuta attivazione dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposito messaggio 410.

Il **sistema del concessionario AWP**, dopo aver trasmesso il messaggio 670, dovrà procedere alle letture periodiche dalle quali è in grado di riconoscere che l'**apparecchio di gioco** è stato attivato, analizzando i valori dei campi della TGString di risposta, in particolare i campi **codice identificativo** e/o "Esito_Comunicazione".

In particolare il **codice identificativo** presenta le seguenti caratteristiche:

- lettera "P" in posizione "2" che indica il **codice identificativo provvisorio** assegnato all'**apparecchio di gioco** al rilascio del nulla osta di distribuzione e valido sino all'attivazione dell'**apparecchio** stesso;

- lettera "N" in posizione "2" che indica il **codice identificativo** assegnato all'**apparecchio di gioco** dal **sistema di controllo AWP** all'attivazione;

Se il **sistema di controllo AWP** rileva dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio di tipo 670 l'avvenuta attivazione dell'**apparecchio di gioco**, invia la conferma del cambiamento di stato al **sistema del concessionario AWP** tramite la notifica di validazione (msg 013) relativa al messaggio 670 stesso in assenza di errori sulla TGString, ovvero tramite il messaggio 410 in presenza di errori sulla TGString.

4.5 PROCEDURA DI BLOCCO DI FUNZIONAMENTO DI UN APPARECCHIO DI GIOCO

La procedura di blocco di funzionamento di un **apparecchio di gioco**, è attivata dal **dispositivo di controllo di ADM**:

- alla ricezione di apposito comando inviato dal **sistema di controllo AWP**, su richiesta del **sistema del concessionario AWP** ovvero su segnalazione di **ADM**;
- automaticamente ad opera del **dispositivo di controllo di ADM** stesso ovvero su richiesta a questo ultimo da parte della **scheda di gioco**.

Nel caso in cui la procedura di blocco sia attivata su richiesta del **concessionario,** il **sistema del concessionario AWP** deve trasmetterne specifica richiesta al **sistema di controllo AWP**, tramite l'invio di un messaggio 670 (*dati dell'apparecchio*) con il campo motivo della trasmissione valorizzato con "Blocco **apparecchio di gioco**".

Se in precedenza non è mai stata validata dal **sistema di controllo AWP** la comunicazione da parte del **sistema del concessionario AWP** del collegamento a un **punto di accesso** del **concessionario** titolare del **nulla osta** di esercizio, la richiesta di blocco deve avere valorizzati obbligatoriamente anche i seguenti campi:

- Codice identificativo dell'ubicazione (campo 5)
- Codice identificativo del **punto di accesso** (campo 6).

La comunicazione tra **sistema del concessionario AWP, sistema di controllo AWP** e **dispositivo di controllo** segue il flusso descritto:

1) Il **sistema di controllo AWP**, ricevuto il messaggio 670 e in assenza di errori sulla TGString di risposta (campo 3), o sul campo CODEID (campo 4, presente in alternativa al campo 3), invia *una notifica di ricezione* (msg 000) al **sistema del concessionario AWP**.

   In caso di errori sulla TGString di risposta o, in sua assenza, sul campo CODEID, il processo termina con l'invio da parte del **sistema di controllo AWP** della *notifica di errore* (msg 001).

2) In assenza di errori sul motivo della trasmissione (campo 8) e, se presenti, sul codice identificativo dell'ubicazione e del **punto di accesso** (campi 5, 6), il **sistema di controllo AWP** invia un messaggio 160 al **dispositivo di controllo di ADM** tramite **gateway di accesso**; tale messaggio è di tipo richiesta passante, è cifrato e deve essere trattato come le altre richieste tramite **gateway di accesso**.

3) Alla ricezione della richiesta, il **dispositivo di controllo di ADM** attiva il blocco della **scheda di gioco** e predispone la risposta al messaggio 160.

   Il **gateway di accesso** raccoglie tale messaggio di risposta e lo inoltra al **sistema di controllo AWP**.

4) Il **sistema di controllo AWP** invia una notifica di richiesta evasa (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

   In assenza di errori comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto blocco tramite l'apposita *notifica di validazione* (msg 013).

5) In presenza di errori o in caso di mancata risposta al messaggio 160 da parte del **gateway di accesso**, il **sistema di controllo AWP** comunica l'impossibilità di blocco dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposita notifica di validazione (msg 013) con l'indicazione del relativo errore.

   Sulla base del tipo di errore, il **sistema del concessionario AWP** deve ritrasmettere il messaggio 670 con motivo di trasmissione "Blocco **apparecchio di gioco**".

6) Se il **sistema di controllo AWP** riceve, dopo i termini previsti nelle integrazioni al capitolato tecnico, la risposta al messaggio 160 e, in assenza di errori su tale messaggio, comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto blocco dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposito messaggio 410.

Nel caso in cui l'attivazione della procedura di blocco avvenga su segnalazione di **ADM**, la comunicazione tra **sistema del concessionario AWP, sistema di controllo AWP** e **dispositivo di controllo di ADM** segue il flusso descritto:

1) Il **sistema di controllo AWP** invia un messaggio 160 al **dispositivo di controllo di ADM** tramite **gateway di accesso**; tale messaggio è di tipo

richiesta passante, è cifrato e deve essere trattato come le altre richieste tramite **gateway di accesso**.

2) Alla ricezione della richiesta, il **dispositivo di controllo di ADM** attiva il blocco della **scheda di gioco** e predispone la risposta al messaggio 160.

   Il **gateway di accesso** raccoglie tale messaggio di risposta e lo inoltra al **sistema di controllo AWP**.
3) Alla ricezione di tale risposta, il **sistema di controllo AWP** invia una notifica di richiesta evasa (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

   In assenza di errori comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto blocco tramite l'apposito messaggio 410.
4) In assenza di risposta dal **gateway di accesso**, qualora il **sistema di controllo AWP** rileva dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio di tipo 670 l'avvenuto blocco dell'**apparecchio di gioco**, la comunicazione al **sistema del concessionario AWP** avviene tramite la notifica di validazione (msg 013) relativa a tale messaggio.

Nel caso in cui la procedura di blocco sia attivata dal **dispositivo di controllo di ADM** ovvero dalla **scheda di gioco**, il **sistema di controllo AWP**, appena riscontrato tale evento dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio 670, comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto blocco dell'**apparecchio di gioco** tramite la *notifica di validazione* (msg 013) relativa a tale messaggio.

Esclusivamente nel caso in cui il **dispositivo di controllo di ADM** abbia effettuato il blocco per assenza di comunicazione con la **rete telematica**, il **sistema di controllo AWP** avvia autonomamente il ripristino dell'**apparecchio**.
La *notifica di validazione* (msg 013) relativa al messaggio su cui è stato rilevato il blocco indica l'avvenuto ripristino dell'**apparecchio di gioco**, ovvero, nel caso di impossibilità di ripristino, l'avvenuto blocco.
Dopo l'attivazione della procedura di blocco, il **sistema del concessionario AWP** dovrà comunque procedere, alle letture periodiche dalle quali è in grado di riconoscere che l'**apparecchio di gioco** è stato bloccato, analizzando i valori dei campi della *TGString* di risposta, in particolare "Esito_Comunicazione".

Se il **sistema di controllo AWP** rileva dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio di tipo 670 l'avvenuto blocco dell'**apparecchio di gioco**, invia la conferma del cambiamento di stato al **sistema del concessionario AWP** tramite la notifica di validazione (msg 013) relativa al messaggio 670 stesso in assenza di errori sulla TGString, ovvero tramite il messaggio 410 in presenza di errori sulla TGString.

4.6 PROCEDURA DI RIPRISTINO DI FUNZIONAMENTO DI UN APPARECCHIO DI GIOCO

La procedura di ripristino di funzionamento di un **apparecchio di gioco**, è attivata dal **dispositivo di controllo di ADM** alla ricezione di apposito comando inviato dal **sistema di controllo AWP**, su segnalazione di **ADM** ovvero su richiesta del **sistema del concessionario AWP**.

La procedura di ripristino può essere richiesta dal **concessionario** solo dopo aver effettuato le necessarie azioni di controllo o manutenzione dell' **apparecchio di gioco** oppure a conclusione di un periodo programmato di interruzione di funzionamento; in tal caso il **sistema del concessionario AWP** deve trasmettere la richiesta di ripristino al **sistema di controllo AWP**, tramite l'invio di un messaggio 670 (*dati dell'apparecchio*) con il campo motivo della trasmissione valorizzato con "Ripristino **apparecchio di gioco**".

Se in precedenza non è mai stata validata dal **sistema di controllo AWP** la comunicazione da parte del **sistema del concessionario AWP** del collegamento a un **punto di accesso** del **concessionario** titolare del **nulla osta** di esercizio, la richiesta di ripristino deve avere valorizzati obbligatoriamente anche i seguenti campi:

- Codice identificativo dell'ubicazione (campo 5)
- Codice identificativo del **punto di accesso** (campo 6).

La comunicazione tra **sistema del concessionario AWP, sistema di controllo AWP** e **dispositivo di controllo di ADM** segue il flusso descritto:

1) Il **sistema di controllo AWP**, ricevuto il messaggio 670 e in assenza di errori sulla TGString di risposta (campo 3), invia al **sistema del concessionario AWP** *una notifica di ricezione* (msg 000).

   In caso di errori sulla TGString di risposta, il processo termina con l'invio da parte del **sistema di controllo AWP** della *notifica di errore* (msg 001).

2) In assenza di errori sul motivo della trasmissione (campo 8) e, se presenti, sul codice identificativo dell'ubicazione e del **punto di accesso** (campi 5, 6), il **sistema di controllo AWP** invia un messaggio 160**,** al **dispositivo di controllo di ADM** tramite **gateway di accesso;** tale messaggio è di tipo *richiesta passante,* è cifrato e deve essere trattato come le altre richieste tramite **gateway di accesso.**

3) Alla ricezione della richiesta, il **dispositivo di controllo di ADM** attiva il ripristino della **scheda di gioco** e predispone la risposta al messaggio 160.

   Il **gateway di accesso** raccoglie tale messaggio di risposta e lo inoltra al **sistema di controllo AWP**.

4) Il **sistema di controllo AWP** invia una *notifica di richiesta evasa* (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

   In assenza di errori comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto ripristino tramite l'apposita *notifica di validazione* (msg 013).

5) In presenza di errori o in caso di mancata risposta al messaggio 160 da parte del **gateway di accesso,** il **sistema di controllo AWP** comunica l'impossibilità di ripristino dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposita *notifica di validazione* (msg 013) con l'indicazione del relativo errore.

   Sulla base del tipo di errore, il **sistema del concessionario AWP** deve ritrasmettere il messaggio 670 con motivo di trasmissione "Ripristino **apparecchio di gioco**".

6) Se il **sistema di controllo AWP** riceve, dopo i termini previsti nelle integrazioni al **capitolato tecnico**, la risposta al messaggio 160 e, in assenza di errori su tale messaggio, comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto blocco dell'**apparecchio di gioco** tramite l'apposito messaggio 410.

Nel caso in cui il ripristino di funzionamento è avviato su iniziativa di **ADM,** la comunicazione tra **sistema del concessionario AWP, sistema di controllo AWP** e **dispositivo di controllo di ADM** segue il flusso descritto:

1) Il **sistema di controllo AWP**, invia un messaggio 160**,** al **dispositivo di controllo di ADM** tramite **gateway di accesso;** tale messaggio è di tipo *richiesta passante,* è cifrato e deve essere trattato come le altre richieste tramite **gateway di accesso.**

2) Alla ricezione della richiesta, il **dispositivo di controllo di ADM** attiva il ripristino della **scheda di gioco** e predispone la risposta al messaggio 160.

   Il **gateway di accesso** raccoglie tale messaggio di risposta e lo inoltra al **sistema di controllo AWP**.

3) Alla ricezione di tale risposta, il **sistema di controllo AWP** invia una notifica di richiesta evasa (msg. 003) verificando successivamente la validità dei dati contenuti nel messaggio stesso.

   In assenza di errori comunica al **sistema del concessionario AWP** l'avvenuto ripristino tramite l'apposito messaggio 410.

4) In assenza di risposta dal **gateway di accesso**, qualora il **sistema di controllo AWP** rileva dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio di tipo 670 l'avvenuto ripristino dell'**apparecchio di gioco**, la comunicazione al **sistema del concessionario AWP** avviene tramite la notifica di validazione (msg 013) relativa a tale messaggio.

Dopo il ripristino del funzionamento dell'**apparecchio di gioco**, il **sistema del concessionario AWP** dovrà comunque procedere, così come previsto **al capitolato tecnico,** alle letture periodiche dalle quali è in grado di riconoscere che l'**apparecchio di gioco** è stato ripristinato, analizzando i valori dei campi della *TGString* di risposta, in particolare "Esito_Comunicazione".

Se il **sistema di controllo AWP** rileva dalla TGString di risposta contenuta in un messaggio di tipo 670 l'avvenuto ripristino dell'**apparecchio di gioco**, invia la conferma del cambiamento di stato al **sistema del concessionario AWP** tramite la

notifica di validazione (msg 013) relativa al messaggio 670 stesso in assenza di errori sulla TGString, ovvero tramite il messaggio 410 in presenza di errori sulla TGString.

4.7 MESSAGGI OPERATIVI INVIATI DAL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO AWP AL SISTEMA DI CONTROLLO AWP

Il paragrafo contiene una descrizione dei **messaggi operativi** che il **sistema del concessionario AWP** invia al **sistema di controllo AWP**.
Nei successi paragrafi sono descritti i **messaggi operativi**, elencati nella seguente tabella:

Messaggi operativi	
Codice messaggio	**Descrizione**
315	Autodichiarazione del rapporto giuridico tra il concessionario ed un soggetto iscritto nell'elenco dei soggetti
350	Proprietario/detentore a qualsiasi titolo dell'apparecchio di gioco
360	Autocertificazione dell'avvenuto aggiornamento del software / variazione dei dati del punto di accesso
362	Nuovo magazzino, Installazione/spostamento del punto di accesso
363	Disattivazione del punto di accesso
365	Variazione dei dati di un magazzino
367	Cessazione di un magazzino
368	Dati di georeferenziazione del punto di accesso
500	Notifica di ricezione
501	Notifica di ricezione con segnalazione di errore
504	Richiesta delle notifiche mancanti
507	Richiesta della chiave pubblica di ADM
508	Invio della nuova chiave pubblica di concessionario
515	Richiesta ultima notifica pratica amministrativa
603	Contatore annuale del volume di euro delle somme giocate al 31 dicembre dell'anno precedente
604	Contatore annuale del volume di euro restituiti sotto forma di vincita al 31 dicembre dell'anno precedente
670	Invio dei dati dell'apparecchio
724	Mancata estrazione del contatore
750	Richiesta contatori di attivazione/blocco/ripristino di un apparecchio di gioco

Messaggi operativi	
Codice messaggio	**Descrizione**
751	Richiesta data ultimo collegamento di un apparecchio di gioco alla rete telematica
812	Comunicazione dell'utilizzo del credito annuale
900	Richiesta dati soggetto iscritto all' elenco dei soggetti
901	Richiesta degli Esercizi di un esercente iscritto all' Elenco dei soggetti
902	Richiesta iscrizioni effettuate in una data all'Elenco dei soggetti
903	Richiesta Soggetti sospesi dall'Elenco dei soggetti
904	Richiesta dati NOE

Messaggi operativi dal sistema del concessionario AWP al sistema di controllo AWP

4.7.1 *AUTODICHIARAZIONE DEL RAPPORTO GIURIDICO TRA IL CONCESSIONARIO ED UN SOGGETTO ISCRITTO NELL'ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 315)*

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** quanto previsto dall'art 9 comma 2 del Decreto Direttoriale n. 2011/31857/Giochi/ADI.

Se il soggetto risulta correttamente iscritto all'**Elenco dei soggetti,** a seguito di esito positivo dei controlli, è restituita una notifica di secondo livello (messaggio 017, par. 7.8.11).

Si precisa che tale messaggio è propedeutico all'accettazione degli altri messaggi del **sistema di controllo AWP** relativi a soggetti iscritti all'**Elenco dei Soggetti.**

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati del soggetto con cui si stipula un contratto.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del soggetto.
3	String	2	S	Tipo Attività	Presente nell'elenco dei soggetti, assume uno dei valori della tabella 14
4	String	1	S	Tipo di rapporto giuridico	0=costituzione; 1=modifica; 2= sospensione; 3=reintegro a seguito di sospensione; 4=estinzione; 5=estinzione per cancellazione da elenco dei soggetti
5	Data	6	S	Data effettiva	Data effettiva della pratica indicata al campo precedente
6	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Nel caso in cui il soggetto sia un esercente

Tracciato 3 Messaggio 315 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** deve essere un soggetto validamente iscritto all'**Elenco dei soggetti,** tranne per il caso in cui il **campo 4** vale 5**;**
- **Campo 4** se assume un valore diverso da "0" e non è stato inviato precedentemente una costituzione per la stessa attività verrà restituita una notifica

di errore; se è valorizzato a 5, in caso il soggetto non sia cessato **Elenco dei soggetti** verrà restituita una notifica d'errore 001 in seconda sessione;

- **Campo 3 e 6** qualora non corrispondono all'attività e/o all'esercizio del soggetto iscritto all'**Elenco dei soggetti**, il messaggio verrà accettato ma sarà dato un codice d'errore sulla notifica 017 (v. par. 7.8.11).

4.7.2 *PROPRIETARIO/DETENTORE A QUALSIASI TITOLO DELL'APPARECCHIO DI GIOCO (CODICE MESSAGGIO 350)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** i dati relativi al proprietario/detentore a qualsiasi titolo di un **apparecchio di gioco**.

Il **concessionario** è tenuto a inviare questo messaggio per:

- l'aggiornamento del proprietario/detentore a qualsiasi titolo di apparecchi, già comunicato contestualmente alla richiesta di nulla osta di esercizio rilasciato;

- l'aggiornamento del proprietario/detentore a qualsiasi titolo di apparecchi, già comunicato con il messaggio 350 stesso.

È previsto un messaggio per ogni singolo proprietario/detentore a qualsiasi titolo

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati del proprietario/detentore a qualsiasi titolo e il codice identificativo relativo a uno o più **apparecchi di gioco.**

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del proprietario/ detentore a qualsiasi titolo	Una per messaggio
Per ogni **apparecchio di gioco** si ripete la seguente riga		
B	Codeid degli **apparecchi di gioco** per cui si comunica il proprietario/ detentore a qualsiasi titolo	Una per ogni **apparecchio di gioco**

Riga A Dati del proprietario/detentore a qualsiasi titolo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	
3	Numeric	1	C	Tipo di attività	Non deve essere valorizzato

Tracciato 4 Messaggio 350 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** deve essere un soggetto validamente iscritto all'**Elenco dei soggetti.**

Riga B Dati degli apparecchi di gioco per cui si comunica il proprietario/detentore a qualsiasi titolo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	11	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	
3	Numeric	1	C	Aggiornamento/ rettificativo	Non deve essere valorizzato

Tracciato 5 Messaggio 350 – Riga B

4.7.3 *AUTOCERTIFICAZIONE DELL'AVVENUTO AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE / VARIAZIONE DEI DATI DEL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 360)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la comunicazione, relativa a un **punto di accesso** già installato, di avvenuto adeguamento del software e/o di variazione dei dati identificativi.

Alla ricezione di tale dichiarazione, il **sistema di controllo AWP** considera il **punto di accesso** conforme ai requisiti cui si fa riferimento nel **capitolato tecnico**.

Come data di avvenuto adeguamento si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo AWP**.

Dopo l'adeguamento, il **sistema del concessionario AWP** può utilizzare le funzioni di richiesta al **punto di accesso** e trasmettere i dati al **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati relativi a uno o più **punti di accesso**.

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni **punto di accesso** è ripetuta la seguente riga		
B	Dati del **punto di accesso**	Una per ogni **punto di accesso**

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	3	S	Numero righe B	Numero punti di accesso adeguati

Tracciato 6 Messaggio 360 – Riga A

Riga B Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	S	Modello	
4	String	20	S	Versione del Software	
5	DataOra	12	S	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	S	Idproduttore	
7	Numeric	2	S	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	S	Modalità di connessione con il sistema di elaborazione	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	S	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 7 Messaggio 360 – Riga B

Note di compilazione

- **Campo 3** nel caso in cui il **campo 9** sia uguale a "2", deve essere valorizzato con il codice identificativo, rilasciato a seguito del collaudo, del modello di **punto di accesso** georeferenziato; nel caso in cui il **campo 9** sia uguale a "1" deve essere valorizzato con il nome commerciale del modello di **punto di accesso**.
- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio.
- **Campo 8** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema del concessionario AWP**.**

- **Campo 9** è valorizzato per dichiarare il livello di adeguamento del **punto di accesso**. Vale "1" (uno) per comunicare contestualmente all'invio l'adeguamento alle **specifiche del punto di accesso** precedenti la georeferenziazione. Vale "2" (due) per comunicare contestualmente all'invio l'adeguamento alle **specifiche del punto di accesso** relative alla georeferenziazione, per ogni modello di **punto di accesso** dotato di funzionalità di georeferenziazione che abbia superato la sperimentazione e il collaudo previsti. In questo caso il campo 3, deve essere valorizzato con il codice modello assegnato a seguito del collaudo.
- **Campo 10** non deve essere valorizzato.

4.7.4 *NUOVO MAGAZZINO, INSTALLAZIONE / SPOSTAMENTO DEL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 362)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per censire nelle banche dati del **sistema di controllo AWP** le ubicazioni e/o comunicare l'installazione / spostamento di uno o più **punti di accesso**.

Il concessionario è tenuto a inviare questo messaggio nei seguenti casi:

1. dichiarazione di magazzino non ancora censito;
2. installazione di un **punto di accesso** in un'ubicazione;
3. variazione di ubicazione del **punto di accesso**.

Come data d'installazione / spostamento del **punto di accesso**, si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo AWP**.

Nel caso l'ubicazione di destinazione non sia ancora censita nelle banche dati del **sistema di controllo AWP**, a seguito di esito positivo dei controlli, è restituita una notifica di secondo livello (msg 008, par. 4.8.6) contenente il codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM.

Nel caso il magazzino di destinazione sia già censito nelle banche dati del **sistema di controllo AWP**, ma non vi sia corrispondenza tra il codice identificativo (campo 3 della riga A) e i dati del magazzino (campi dal 5 al 12 della riga A) indicati nel messaggio, ovvero non è riportato il codice identificativo, il **sistema di controllo AWP** restituisce una notifica di errore di secondo livello (msg 006).

È possibile procedere con la variazione di ubicazione del punto d'accesso solo dopo aver spostato tutti gli apparecchi di gioco ad esso collegato.

I dati sono aggiornati alla data di ricezione della *notifica di controllo*.

E' previsto un messaggio per ogni singola ubicazione.

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati di ubicazione e i dati relativi a uno o più **punti di accesso** per cui si effettua l'installazione / spostamento.

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di ubicazione	Una per messaggio
Per ogni **punto di accesso** è ripetuta la seguente riga		

Riga	Descrizione	Occorrenze
B	Dati del **punto di accesso**	Una per ogni **punto di accesso**

Nel caso di magazzino non ancora censito, le righe B possono non essere presenti.

Nel caso di ubicazione non ancora censita, in caso di errore su una o più delle righe B eventualmente presenti, non è censita né l'ubicazione né i PDA indicati nelle eventuali righe B corrette.

Riga A Dati di ubicazione

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del titolare dell'ubicazione.
3	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Codice identificativo dell'esercizio/magazzino assegnato da ADM
4	Numeric	2	C	Tipo ubicazione	
5	String	60	C	Nome commerciale dell'ubicazione	
6	Numeric	3	C	Toponimo	Indicare un codice di toponimo fra quelli riportati nella tabella presente sul sito di ADM
7	String	40	C	Indirizzo	Nome della via, piazza, …
8	String	7	C	Numero civico	
9	Numeric	5	C	CAP	CAP del comune di ubicazione
10	String	2	C	Provincia	Provincia del comune di ubicazione
11	String	40	C	Comune	Comune di ubicazione
12	String	4	C	Codice Catastale	Codice Catastale del comune di ubicazione

Tracciato 8 Messaggio 362 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** Esclusivamente se la tipologia di ubicazione non è magazzino, il campo, dovrà essere valorizzato solo con il dato pubblicato sul sito di Adm dell'***Elenco dei soggetti.***
- **Campo 3** Esclusivamente per gli esercizi, il campo deve essere valorizzato con esercizi il cui titolare è iscritto all'Elenco dei soggetti. Non deve essere valorizzato solo in caso dichiarazione di magazzino non ancora censito; in tal caso, la notifica, a seguito di esito positivo dei controlli, sarà il messaggio 008. In ogni caso, se il campo è valorizzato, è obbligatorio dichiarare almeno una riga B;
- **Campo 4** Deve essere valorizzato esclusivamente per i magazzini e assume il valore "9".
- **Campo 5-12** Vanno valorizzati solo in caso di nuovo magazzino.

Riga B Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	C	Modello	
4	String	20	C	Versione del Software	
5	DataOra	12	C	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	C	Idproduttore	
7	Numeric	2	C	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	C	Modalità di connessione con il sistema di elaborazione	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 9 Messaggio 362 – Riga B

Note di compilazione

- I campi condizionali dal 3 all'8 devono essere valorizzati solo in caso di installazione di un nuovo **punto di accesso** o di variazione dei dati.
- **Campo 3** se valorizzato, deve assumere il valore del codice identificativo rilasciato a seguito del collaudo nel caso in cui il campo 9 sia uguale a "2", deve assumere il valore con il nome commerciale del modello di **punto di accesso** nel caso in cui il campo 9 sia uguale a "1".
- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra **punto di accesso** e apparecchio.
- **Campo 8:** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra **punto di accesso** e sistema del concessionario AWP.
- **Campo 9** è obbligatorio per comunicare contestualmente all'invio l'adeguamento del **punto di accesso**; è opzionale negli altri casi. Vale "1" (uno) per l'adeguamento alle **specifiche del punto di accesso** precedenti la georeferenziazione. Vale "2" (due) per l'adeguamento alle **specifiche del punto di accesso** relative alla georeferenziazione, per ogni modello di **punto di accesso**

dotato di funzionalità di georeferenziazione che abbia superato la sperimentazione e il collaudo previsti.

- **Campo 10** non deve essere valorizzato.

4.7.5 *DISATTIVAZIONE DEL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 363)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la comunicazione di disattivazione (disinstallazione, guasto, rottamazione, ecc.) di uno o più **punti di accesso**.

Può essere utilizzato anche per comunicare la cessione di uno o più **punti di accesso**, a un altro concessionario.

Il messaggio può essere utilizzato solo se il **punto di accesso** non ha **apparecchi di gioco** collegati a esso (oppure si trovano in manutenzione straordinaria a seguito di un messaggio 724) e non è più installato in esercizi/magazzini del concessionario.

Come data di disattivazione/cessione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo AWP**.

Nel caso il **punto di accesso** debba essere riattivato (anche in seguito ad una cessione), deve essere utilizzato l'apposito messaggio 362.

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati di riepilogo e il dettaglio relativo a ogni disattivazione di un **punto di accesso.**

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni **punto di accesso** è ripetuta la seguente riga		
B	Dati del **punto di accesso**	Una per ogni **punto di accesso**

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	3	S	Numero delle righe B	Numero totale dei punti di accesso disattivati

Tracciato 10 Messaggio 363 – Riga A

Riga B Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	C	Modello	
4	String	20	C	Versione del Software	
5	DataOra	12	C	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	C	Idproduttore	
7	Numeric	2	C	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	
8	Numeric	2	C	Modalità di connessione con il sistema di elaborazione	
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	
11	String	16	C	Codice fiscale	Codice fiscale del concessionario acquirente

Tracciato 11 Messaggio 363 – Riga B

Note di compilazione

- **Campi dal 3 al 10** non devono essere valorizzati.
- **Campo 11** deve essere valorizzato solo in caso di vendita del **punto di accesso**, inserendo il codice fiscale del concessionario acquirente.

4.7.6 *VARIAZIONE DEI DATI DI UN MAGAZZINO (CODICE MESSAGGIO 365)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per comunicare la variazione dei dati di un magazzino già censita nelle banche dati del **sistema di controllo AWP**.

Come data di variazione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo AWP**.

Nel caso i dati del magazzino, indicati nel messaggio siano già censiti nelle banche dati del **sistema di controllo AWP**, ma il codice identificativo (campo 3 della riga A) indicato nel messaggio non corrisponda con quello censito, il **sistema di controllo AWP** restituisce una notifica di errore di secondo livello (msg 006, paragrafo 4.8.5).

È previsto un messaggio per ogni singolo magazzino

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati del magazzino oggetto della variazione.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del titolare dell'ubicazione.
3	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Codice identificativo del magazzino assegnato da ADM
4	Numeric	2	S	Tipo ubicazione	Deve essere valorizzato a "9"
5	String	60	S	Nome commerciale dell'ubicazione	
6	Numeric	3	S	Toponimo	Indicare un codice di toponimo fra quelli riportati nella tabella presente sul sito di ADM
7	String	40	S	Indirizzo	Nome della via, piazza, …
8	String	7	S	Numero civico	
9	Numeric	5	S	CAP	CAP del comune di ubicazione
10	String	2	S	Provincia	Provincia del comune di ubicazione
11	String	40	S	Comune	Comune di ubicazione
12	String	4	S	Codice Catastale	Codice Catastale del comune di ubicazione

Tracciato 12 Messaggio 365 – Riga A

4.7.7 *CESSAZIONE DI UN MAGAZZINO (CODICE MESSAGGIO 367)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la cessazione, di una più magazzini appartenenti allo stesso titolare.

La cessazione è accettata solo se, sul **sistema di controllo AWP**, è già censito il codice identificativo del magazzino oggetto della cessazione.

Come data della cessazione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo AWP**.
È previsto un messaggio per ogni singolo titolare del magazzino.

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati identificativi del titolare del magazzino e i dati dei magazzini oggetto della cessazione.

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del titolare del magazzino	Una per messaggio
Per ogni magazzino è ripetuta la seguente riga		
B	Dati del magazzino oggetto della cessazione	Una per ogni magazzino

La riga A dovrà essere seguita da tante righe B quanti sono le ubicazioni oggetto della cessazione.

Riga A Dati del titolare del magazzino

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del titolare del magazzino

Tracciato 13 Messaggio 367 – Riga A

Riga B Dati dei magazzini oggetto della cessazione

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	

Tracciato 14 Messaggio 367 – Riga B

4.7.8 *DATI DI GEOREFERENZIAZIONE DEL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 368)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** i dati di georeferenziazione del **punto di accesso.**

Il messaggio deve essere inviato almeno ogni 7 giorni, per ogni modello di **punto di accesso** dotato di funzionalità di georeferenziazione che abbia superato la sperimentazione ed il collaudo.

Tipo di messaggio
Singolo: contiene i dati di georeferenziazione del **punto di accesso**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	PDAString	(variabile)	C	Stringa contenente la richiesta effettuata verso il punto di accesso	
4	PDAString	(variabile)	S	Stringa contenente la risposta ricevuta dal punto di accesso	
5	Numeric	1	S	Motivo della trasmissione	Vedi Tabella 13

Tracciato 15 Messaggio 368

Note di compilazione

- **Campo 3** deve essere lasciato vuoto nel caso in cui il contenuto del campo 4 non sia la risposta all'invio di una PDAString di richiesta da parte del concessionario**.**

4.7.9 *NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 500)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** l'avvenuta ricezione di un messaggio di tipo *richieste o richieste dati di gioco*.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene la conferma di ricezione relativa al messaggio proveniente dal **sistema di controllo AWP**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Tipo riga
2	Dataora	12	S	Istante nel quale il messaggio è stato registrato dal sistema del concessionario AWP

Tracciato 16 Messaggio 500

4.7.10 *NOTIFICA DI RICEZIONE CON SEGNALAZIONE DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 501)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** di non poter predisporre la risposta corrispondente alla richiesta pervenuta e il corrispondente motivo.

Tipo di messaggio

Lista: il motivo di mancata estrazione o non elaborabili, relativo ai dati presenti nel messaggio inviato dal **sistema di controllo AWP**.

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
B	Dettaglio del motivo di mancata estrazione	Una per messaggio
Per ogni motivo si ripete la seguente riga		
C	Dettaglio dei motivi di non elaborabilità per errori nel messaggio	Una per ogni motivo di non elaborabilità

Il messaggio può contenere o una riga di tipo B o alternativamente una o più righe di tipo C.

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Deve essere uguale a "A"
2	Numeric	6	S	Totale righe di dettaglio

Tracciato 17 Messaggio 501 – Riga A

Riga B Dettaglio del motivo di mancata estrazione

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Tipo riga
2	Numeric	2	S	Motivo della mancata estrazione dei dati richiesti
3	String	256	C	Descrizione

Tracciato 18 Messaggio 501 – Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** rappresenta il motivo della mancata estrazione dei dati richiesti all'**apparecchio di gioco** e deve essere rilevato dalla Tabella 2 – Motivi di mancata elaborazione.
- **Campo 3** Obbligatorio se B2=9.

Riga C Dettaglio dei motivi di non elaborabilità

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "C"
2	Numeric	4	S	Codice dell'errore riscontrato	Vedi Tabella 1
3	Numeric	5	S	Progressivo riga	Progressivo che identifica la riga all'interno del messaggio inviato cui si riferisce il messaggio 501. Per i messaggi costituiti da una sola riga, indicare 1
4	String	1	S	Identificativo della riga che risulta non elaborabile	Coincide, generalmente, con il campo 1 della riga del messaggio originario
5	Numeric	2	S	Identificativo del campo in cui è stato riscontrato il motivo della non elaborabilità	Coincide con il numero riportato nella colonna "Progressivo campo" che corrisponde al campo che risulta non elaborabile

Tracciato 19 Messaggio 501 – Riga C

Note di compilazione

- **Campo 2** Rappresenta il codice dell'errore sostanziale riscontrato e deve essere rilevato dalla Tabella 1 – Errori.

4.7.11 *RICHIESTA DELLE NOTIFICHE MANCANTI (CODICE MESSAGGIO 504)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la richiesta di notifiche, ai messaggi precedentemente inviati, non ricevute dal **sistema del concessionario AWP**.

Nel messaggio è indicato l'identificativo del messaggio inviato di cui non si è avuta ancora una notifica.

Non sarà possibile richiedere le notifiche di ricezione mancanti relative a messaggi ricevuti dal **sistema di controllo AWP** da più di 2 giorni.

Alla ricezione del presente messaggio da parte del **sistema di controllo AWP** seguiranno le normali notifiche relative al messaggio stesso, e in caso di corretta ricezione verrà inviata l'ultima notifica del messaggio di cui è richiesta notifica

Tipo di messaggio

Singolo: il messaggio per cui non è stata mai ricevuta una notifica dal **sistema di controllo AWP**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Deve essere uguale a "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio applicativo di cui si richiede notifica

Tracciato 20 Messaggio 504 – Riga A

4.7.12 *RICHIESTA DELLA CHIAVE PUBBLICA DEL SISTEMA DI CONTROLLO AWP (CODICE MESSAGGIO 507)*

Descrizione

Il presente messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per segnalare al **sistema di controllo AWP** la richiesta della chiave pubblica di **ADM**.

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola ***testata*** mentre il ***messaggio operativo*** è assente (cioè di lunghezza 0).

In risposta alla richiesta della chiave pubblica del **sistema di controllo AWP,** viene inviato nella stessa ***sessione*** il messaggio con codice messaggio 451 dal **sistema di controllo AWP**.

4.7.13 *INVIO DELLA NUOVA CHIAVE PUBBLICA DEL CONCESSIONARIO (CODICE MESSAGGIO 508)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la nuova chiave pubblica da utilizzare per decifrare i messaggi provenienti dal **sistema del concessionario AWP**. La nuova chiave pubblica del **concessionario** è utilizzata dal **sistema di controllo AWP** a partire dal messaggio successivo.

Il messaggio è inviato come risposta al messaggio 450.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene la nuova chiave pubblica del **concessionario**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Deve essere uguale a "A"
2	String	256	S	Nuova chiave pubblica

Tracciato 21 Messaggio 508

4.7.14 *RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA PRATICA AMMINISTRATIVA (CODICE MESSAGGIO 515)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere al **sistema di controllo AWP** l'ultima notifica 015 (acquisizione pratica amministrativa) ovvero 016 (mancata acquisizione pratica amministrativa), registrata nella banca dati del **sistema di controllo AWP**.

Nel caso in cui tale informazione sia presente nelle banche dati del **sistema di controllo AWP**, a seguito di esito positivo dei controlli, è restituita una notifica di secondo livello contenente i dati richiesti con la struttura riportata di seguito.

Tipo messaggio

Richieste di messaggi di conferma

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	3	S	Tipo notifica	015 o 016
3	String	11	S	Codice identificativo	

Tracciato 22 Messaggio 515 – Richiesta – Riga A

Struttura del messaggio di risposta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	3	S	Tipo notifica	Corrispondente al campo 2 della richiesta
3	String	2	S	Sigla provincia	Sede dell'Ufficio ADM
4	String	11	S	CODEID	
5	Numeric	2	S	Codice evento	Vedi Tabella 10
6	Data	6	C	Data dell'evento	Se il campo 5 vale "15" non deve essere valorizzato
7	Numeric	2	C	Codice errore	Vedi Tabella 11
8	Data	6	S	Data della notifica	Data in cui la notifica richiesta è stata inviata a SE

Tracciato 23 Messaggio 515 – Risposta – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 7** è presente solo in caso di richiesta di notifica '016'.

4.7.15 *INVIO DEL VALORE DEL CONTATORE ANNUALE CNTTOTIN (CODICE MESSAGGIO 603)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** i dati del **contatore annuale** CNTTOTIN estratto da un **apparecchio di gioco**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene il valore del **contatore** relativo allo stesso **apparecchio di gioco**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	2	S		Vale '3'
3	String	15	C		Non deve essere valorizzato
4	Dataora	12	S	Instante nel quale è inviata la richiesta all'apparecchio di gioco	
5	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la richiesta effettuata verso l'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
6	Dataora	12	S	Instante nel quale il sistema del concessionario AWP riceve la risposta	
7	TGString	(variabile)	C	Stringa contenente la risposta ricevuta dall'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
8	Numeric	11	C		Non deve essere valorizzato

Tracciato 24 Messaggio 603

Note di compilazione

- **Campo 3** campo disponibile per futuri utilizzi;
- **Campo 5** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio = 120**;
- **Campo 7** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio = 120.**

4.7.16 *INVIO DEL VALORE DEL CONTATORE ANNUALE CNTTOTOT (CODICE MESSAGGIO 604)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** i dati dal **contatore annuale** CNTTOTOT estratto da un **apparecchio di gioco**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene il valore del **contatore** relativo allo stesso **apparecchio di gioco**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	2	S		Vale '3'
3	String	15	C		Non deve essere valorizzato
4	Dataora	12	S	Instante nel quale è inviata la richiesta all'apparecchio di gioco	
5	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la richiesta effettuata verso l'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
6	Dataora	12	S	Instante nel quale il sistema del concessionario AWP riceve la risposta	
7	TGString	(variabile)	C	Stringa contenente la risposta ricevuta dall'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
8	Numeric	11	C		Non deve essere valorizzato

Tracciato 25 Messaggio 604

Note di compilazione

- **Campo 3** campo disponibile per futuri utilizzi;
- **Campo 5** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio = 121**;
- **Campo 7** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio = 121.**

4.7.17 *DATI DELL'APPARECCHIO (CODICE MESSAGGIO 670)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** la lettura dei contatori e, solo nel caso in cui la data di lettura dei contatori coincide con quella di invio del messaggio stesso, uno o più dei seguenti eventi:

- richiesta di attivazione / blocco / ripristino per gli **apparecchi di gioco**;
- collegamento dell'apparecchio a punto di accesso;
- spostamento dell'**apparecchio di gioco** presso un'altra ubicazione;
- trasferimento, nei casi autorizzati da ADM, della titolarità del nulla osta di esercizio ad altro concessionario.

L'avvenuto cambiamento di stato relativo alla richiesta di attivazione / blocco / ripristino per gli **apparecchi di gioco** è aggiornato alla data di ricezione del messaggio di notifica 013.

I dati del **punto di accesso** e dell'ubicazione associati all'**apparecchio di gioco** devono essere inseriti nel messaggio solo se variati, a partire dalla data di invio del messaggio stesso, rispetto a quelli già associati all'**apparecchio di gioco** nella banca dati del **sistema di controllo AWP**; inoltre, tali dati devono essere stati già censiti nella banca dati del **sistema di controllo AWP** e, in caso positivo dei controlli, sono aggiornati alla data di ricezione del messaggio di notifica 013.

Il **sistema di controllo AWP**, a fronte della ricezione del messaggio 670 contenente la TgString di risposta corretta e completa del **codice di autenticazione**, nel caso in cui la data di lettura dei contatori coincide con quella di ricezione del messaggio stesso, può inviare il messaggio 160 di "conferma di funzionamento della rete telematica" al **dispositivo di controllo di ADM** installato sull'apparecchio. A fronte della ricezione della risposta al messaggio 160 di cui sopra il **sistema di controllo AWP** invia al **sistema del concessionario AWP** il messaggio 412.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati di gioco, eventualmente dell'ubicazione e del **punto di accesso,** per l'**apparecchio di gioco**.

Struttura del messaggiodel messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	TGString	(variabile)	C	Stringa contenente la richiesta effettuata verso l'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
3	TGString	(variabile)	C	Stringa contenente la risposta ricevuta dall'apparecchio di gioco	Assente solo in caso di impossibilità di lettura
4	String	11	C	CODEID	Presente solo in caso di impossibilità di lettura
5	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Codice identificativo dell'esercizio/magazzino assegnato da ADM
6	String	16	C	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
7	String	16	C	Codice fiscale	Dati del terzo incaricato
8	Numeric	11	C	Motivo della trasmissione	Vedi Tabella 9

Tracciato 26 Messaggio 670 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** e **3** la struttura e la lunghezza dei campi è quella prevista per il messaggio con Id_messaggio = 113 nel **protocollo di comunicazione**; i campi devono essere entrambi valorizzati tranne caso di impossibilità di lettura dei contatori;
- **Campo 4** deve essere valorizzato solo se sono verificate entrambe le condizioni seguenti:
  - i campi 2 e 3 non sono entrambi valorizzati;
  - i campi 5 e 6 sono entrambi valorizzati ovvero il campo 8 vale "2".
- **Campo 5** e **6** devono essere entrambi valorizzati nei seguenti casi:
  - apparecchio non associato, nella banca dati del **sistema di controllo AWP**, a un **punto di accesso** del concessionario titolare del nulla osta, successivamente al rilascio dello stesso;
  - spostamento dell'apparecchio presso un'ubicazione già censita (tramite l'apposito messaggio 362);
  - collegamento a un nuovo **punto di accesso** già censito presso l'ubicazione indicata nel campo 5 (tramite l'apposito messaggio 362).

  Quindi, in caso di collegamento dell'apparecchio a un nuovo **punto di accesso** all'interno della stessa ubicazione, il campo 5 contiene l'identificativo dell'ubicazione già associata all'apparecchio nella banca dati del **sistema di controllo AWP** in caso di magazzino e dalla data di pubblicazione sul sito di Adm

dell'***Elenco dei soggetti***, in caso di esercizio, e il campo 6 l'identificativo del nuovo **punto di accesso**. Invece, nel caso di variazione di ubicazione dell'apparecchio, il campo 5 contiene l'identificativo della nuova ubicazione e il campo 6 l'identificativo di un **punto di accesso** già censito in tale ubicazione.

Il campo 6 deve contenere l'identificativo di un **punto di accesso** già adeguato (tramite il messaggio 362 o 360)**.**

- **Campo 7** il suddetto campo non deve essere valorizzato.
- **Campo 8** indica il motivo della trasmissione del messaggio e assume i valori della Tabella 9 - Motivo della trasmissione

  Solo nel caso in cui il messaggio 670 è utilizzato per comunicare il trasferimento del nulla osta, il campo 8 deve essere valorizzato con il codice fiscale del concessionario subentrante.

  Il campo 8 può assumere i valori 0, 1, 3 o essere valorizzato con il codice fiscale del concessionario subentrante, solo se i campi 2 e 3 sono entrambi valorizzati.

  Non può essere trasmesso più di un messaggio 670 con la stessa data di lettura nella TgString di risposta dell'apparecchio, se uno di tali messaggi ha:

  - il campo 8 valorizzato con 0.
  - I campi dal 4 all'8 non valorizzati e la lettura non comporti un cambiamento di stato dell'apparecchio e che, infine, i valori dei contatori presenti nella TgString siano uguali a quelli trasmessi e validati per lo stesso giorno di lettura.

Se la data di lettura dei contatori è diversa da quella di invio del messaggio, i campi dal 4 all'8, se presenti, non vengono elaborati.

In caso di esito positivo dei controlli sul campo 3, la notifica di controllo al messaggio 670 è il messaggio 013, che contiene eventuali errori associati a uno o più campi dal 4 all'8 e/o segnalazioni associate a uno o più campi dal 2 all'8.

In caso di esito negativo dei controlli sul campo 3, la notifica di controllo al messaggio 670 è il messaggio 001 e i rimanenti campi del messaggio, se presenti, non vengono elaborati.

Se i campi 2 e 3 non sono valorizzati, in caso di esito negativo dei controlli sul campo 4 o di assenza di tale campo, la notifica di controllo al messaggio 670 è il messaggio 001 e i campi dal 5 all'8, se presenti, non vengono elaborati.

Il flusso è descritto alla Figura 2 : Flusso di comunicazione dei messaggi di tipo invio dati dell'apparecchio **di gioco**

4.7.18 *MANCATA ESTRAZIONE DEL CONTATORE (CODICE MESSAGGIO 724)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per trasmettere al **sistema di controllo AWP** le informazioni relative agli eventi che determinano l'impossibilità di estrazione dei contatori di un **apparecchio di gioco**.

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	CODEID	
3	Numeric	2	S	Codice evento	Vedi Tabella 12
4	String	256	C	Descrizione dell'evento	
5	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Codice identificativo dell'esercizio/magazzino assegnato da ADM in cui è effettuata la manutenzione

Tracciato 27 Messaggio 724 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** indica il codice identificativo dell'**apparecchio di gioco,** se da attivare indica il codice identificativo provvisorio.
- **Campo 5** indica la locazione temporanea, precedentemente censita con il messaggio 362, dell'**apparecchio di gioco**.

Si assume come data d'inizio dell'evento (ad esempio, la data di inizio del periodo di manutenzione straordinaria) la data nella quale il messaggio è stato ricevuto dal **sistema di controllo AWP** di ADM.

Si assume come:

- data di fine dell'evento di manutenzione straordinaria la data di lettura dei contatori di gioco più prossima alla data di inizio dell'evento e trasmessa al **sistema di controllo AWP** tramite un messaggio 670 successivo al messaggio 724.

- data di fine degli altri eventi di impossibilità di lettura dei contatori la più prossima alla data di inizio dell'evento tra:
    - data di lettura dei contatori di gioco precedente la data di fine del periodo contabile, trasmessa al **sistema di controllo AWP** tramite un messaggio 670 successivo al messaggio 724.
    - data di comunicazione di un evento di manutenzione straordinaria, trasmessa al **sistema di controllo AWP** tramite un altro messaggio 724
    - data di fine del periodo contabile in cui è stato inviato il messaggio 724.

Al termine dell'evento indicato nel messaggio, l'**apparecchio di gioco** tornerà nell'ubicazione precedente al messaggio 724, a meno di:

- esplicito spostamento dichiarato con il messaggio 670;
- variazione di ubicazione del **punto di accesso** (messaggio 362) ove risulta collegato l'apparecchio prima del messaggio 724.

4.7.19 *RICHIESTA CONFERMA ATTIVAZIONE/BLOCCO/RIPRISTINO DEGLI APPARECCHI DI GIOCO (CODICE MESSAGGIO 750)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere al **sistema di controllo AWP** la conferma di una delle seguenti operazioni:

- attivazione,
- blocco di funzionamento,
- ripristino di funzionamento.

Tale messaggio deve essere utilizzato nel caso in cui nella banca dati gestionale del **sistema del concessionario AWP** non sono presenti i dati dell'attivazione / blocco / ripristino di un **apparecchio di gioco**.

Tipo messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	2	S	Tipo conferma	
3	String	11	S	Codice identificativo	

Tracciato 28 Messaggio 750 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** può assumere i seguenti valori:
  - vale "0" (zero) se i dati richiesti sono relativi all' attivazione;
  - vale "1" (uno) se i dati richiesti sono relativi all'ultimo blocco di funzionamento;
  - vale "2" (due) se i dati richiesti sono relativi all'ultimo ripristino di funzionamento;
- **Campo 3** solo se il campo 2 vale "0" (zero) può essere valorizzato con il codice identificativo provvisorio

La risposta al messaggio 750 è il messaggio 410 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma degli **apparecchi di gioco**.

4.7.20 *RICHIESTA DATA ULTIMO COLLEGAMENTO DI UN APPARECCHIO DI GIOCO ALLA RETE TELEMATICA (CODICE MESSAGGIO 751)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere al **sistema di controllo AWP** la data di ultima comunicazione con il **dispositivo di controllo di ADM** installato sull' **apparecchio di gioco**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	C	**Codice identificativo**	

Tracciato 29 Messaggio 751 – Riga A

La risposta al messaggio 751 è il messaggio 412 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma degli **apparecchi di gioco**.

4.7.21 *COMUNICAZIONE DELL'UTILIZZO DEL CREDITO ANNUALE (CODICE MESSAGGIO 812)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per comunicare la scelta tra l'utilizzo in compensazione e il rimborso della differenza a credito annuale.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Anno di riferimento	La lunghezza del campo è fissa e pari a 4
3	Numeric	1	S	Scelta	Vale "1" se il credito annuale è richiesto a rimborso; vale "0" in caso contrario

Tracciato 30 Messaggio 812 – Riga A

4.7.22 *RICHIESTA DATI SOGGETTO ISCRITTO ALL' ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 900)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere le informazioni relative a un soggetto iscritto all' ***Elenco dei soggetti***.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del soggetto.

Tracciato 31 Messaggio 900 – Riga A

La risposta al messaggio 900 è il messaggio 413 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP,** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma degli **apparecchi di gioco**.

4.7.23 *RICHIESTA DEGLI ESERCIZI DI UN ESERCENTE ISCRITTO ALL' ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 901)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere le informazioni relative agli esercizi di un esercente iscritto all' ***Elenco dei soggetti***.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del soggetto.

Tracciato 32 Messaggio 901 – Riga A

La risposta al messaggio 901 è il messaggio 414 inviato su sessione aperta **dal sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma **degli apparecchi di gioco**.

4.7.24 *RICHIESTA ISCRIZIONI EFFETTUATE IN UNA DATA ALL' ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 902)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere i soggetti iscritti all' ***Elenco dei soggetti*** in una data.

E' possibile richiedere la lista degli iscritti all' ***Elenco dei soggetti*** con data di riferimento (campo 2 del messaggio), al massimo relativamente al giorno precedente l'invio del messaggio.

La richiesta riceverà in risposta l'elenco dei soggetti che si sono correttamente iscritti alla data di riferimento (campo 2 del messaggio).

Più precisamente soggetti con:

- nuova iscrizione;
- rinnovo prima o dopo la scadenza del periodo d'iscrizione.

Soggetti iscritti in date precedenti o comunque diverse dalla data di riferimento , anche se validi al momento dell'interrogazione, non saranno compresi nella risposta.

L'iscrizione di un soggetto confermata dal messaggio non attribuisce validità all'iscrizione nelle date successive alla data di riferimento della richiesta.

Es. Per un soggetto che si iscrive il giorno 20 luglio 2021, se effettuo l'interrogazione il giorno 23 luglio, pur avendo una iscrizione valida, non verrà restituito nella risposta.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Data	6	S	Data di riferimento	Data di riferimento in cui si vuole avere la lista degli iscritti all' Elenco dei soggetti

Tracciato 33 Messaggio 902 – Riga A

La risposta al messaggio 902 è il messaggio 415 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma **degli apparecchi di gioco**.

4.7.25 *RICHIESTA SOGGETTI SOSPESI DALL' ELENCO DEI SOGGETTI(CODICE MESSAGGIO 903)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere i soggetti sospesi dall' ***Elenco dei soggetti***.

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola testata mentre il messaggio operativo è assente (cioè di lunghezza 0).

La risposta al messaggio 903 è il messaggio 416 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma **degli apparecchi di gioco**.

4.7.26 *RICHIESTA DATI NOE (CODICE MESSAGGIO 904)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario AWP** per richiedere le informazioni relative ai Nulla Osta di Esercizio legati agli **apparecchi di gioco**.

La risposta viene fornita con i dati validi al momento della ricezione del messaggio e solo se il concessionario richiedente è il proprietario del **NOE**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	codeid	Codice Identificativo Apparecchio

Tracciato 34 Messaggio 904 – Riga A

La risposta al messaggio 904 è il messaggio 417 inviato su sessione aperta dal **sistema di controllo AWP** come previsto nel flusso descritto alla Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma **degli apparecchi di gioco**.

4.8 MESSAGGI OPERATIVI INVIATI DAL SISTEMA DI CONTROLLO AWP AL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO AWP

Il paragrafo contiene una descrizione dei **messaggi operativi** che il **sistema di controllo AWP** invia al **sistema del concessionario AWP**.

Nei successi paragrafi sono descritti i messaggi operativi, elencati nella seguente tabella:

Messaggi operativi	
Codice Messaggio	**Descrizione**
000	Notifica di ricezione
001	Notifica di errore
002	Notifica di controllo
003	Notifica di richiesta evasa
006	Notifica di errata ubicazione
008	Notifica codice identificativo ubicazione assegnata da ADM
013	Notifica di validazione
014	Notifica di sospensione/cancellazione/ripristino di un soggetto dall'Elenco dei soggetti
015	Notifica di acquisizione pratica amministrativa
016	Notifica di mancata acquisizione pratica amministrativa
017	Notifica di acquisizione autodichiarazione
111	Richiesta del contenuto di un contatore
112	Richiesta del contenuto di più contatori
113	Richiesta del contenuto di tutti i contatori
114	Richiesta dei dati di gioco relativi a una data
115	Richiesta dei dati di gioco relativi a un intervallo di date

Messaggi operativi	
Codice Messaggio	**Descrizione**
116	Richiesta sugli accessi al sistema in una data
117	Richiesta sugli accessi al sistema in un intervallo di date
118	Richiesta data di inizio del ciclo corrente
119	Richiesta dei dati di gioco nell'ambito del ciclo corrente relativi all'intervallo di partite specificato
120	Richiesta del valore del contatore CNTTOTIN alle ore 24:00 del 31 dicembre dell'anno precedente
121	Richiesta del valore del contatore CNTTOTOT alle ore 24:00 del 31 dicembre dell'anno precedente
122	Richiesta del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nell'ultimo ciclo concluso
123	Richiesta della durata complessiva in secondi di tutte le partite nell'ultimo ciclo concluso
124	Richiesta del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso
125	Richiesta della durata complessiva in secondi di tutte le partite del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso
126	Richiesta tramite gateway sugli eventi registrati per intervallo di date e per tipo di evento dell'apparecchio di gioco
127	Richiesta tramite gateway del valore dei parametri (COSTO, INTCL) di funzionamento dell'apparecchio di gioco
128	Richiesta tramite gateway dei contatori "identificazione dell'apparecchio di gioco" e "identificazione del software di gioco" dell'apparecchio di gioco
129	Richiesta tramite gateway stato della scheda di gioco dell'apparecchio di gioco
130	Richiesta tramite gateway dei dati di gioco, nell'ambito delle ultime 15.000 partite, relativi all'intervallo di partite specificato dell'apparecchio di gioco
131	Richiesta tramite gateway degli interventi di manutenzione dell'apparecchio di gioco
132	Interrogazione dei messaggi finalizzati alla promozione del gioco responsabile dell'apparecchio di gioco

Messaggi operativi	
Codice Messaggio	**Descrizione**
160	Richiesta tramite gateway diretta al dispositivo di controllo di ADM dell'apparecchio di gioco
180	Richiesta tramite gateway dei dati di un punto di accesso
181	Richiesta tramite gateway degli apparecchi collegati al punto di accesso
182	Richiesta tramite gateway delle letture dei contatori degli apparecchi di gioco effettuate dal punto di accesso
183	Richiesta tramite gateway delle incongruenze rilevate sulle letture dei contatori degli apparecchi di gioco di un punto di accesso
184	Richiesta tramite gateway dei dati di georeferenziazione del punto di accesso
410	Conferma Attivazione/Blocco/Ripristino di un apparecchio di gioco
412	Data ultimo collegamento di un apparecchio di gioco alla rete telematica
413	Dati di un soggetto iscritto all' Elenco dei soggetti
414	Dati degli Esercizi di un esercente iscritto all' Elenco dei soggetti
415	Soggetti iscritti all' Elenco dei soggetti in una data
416	Soggetti Sospesi dall' Elenco dei soggetti
417	Dati del NOE di un Apparecchio di Gioco
450	Richiesta della chiave pubblica del concessionario
451	Invio della nuova chiave pubblica di ADM
480	Invio esercizio eccedente numero apparecchi

Messaggi operativi dal sistema di controllo AWP al sistema del concessionario AWP

4.8.1 *NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 000)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** l'esito positivo senza errori, dei controlli.

Il messaggio è trasmesso contestualmente nella medesima ***sessione*** in cui è stato ricevuto il messaggio trasmesso dal **sistema del concessionario AWP** e oggetto dei controlli; costituisce anche la conferma della avvenuta ricezione da parte del **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola ***testata*** mentre il ***messaggio operativo*** è assente (cioè di lunghezza 0).

4.8.2 *NOTIFICA DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 001)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP:**

- l'esito negativo dei controlli sul messaggio ricevuto o su dati elaborati;
- eventuali azioni che il **concessionario** deve eseguire a fronte degli errori segnalati.

Nel caso di esito negativo dei controlli, il ***messaggio operativo*** contiene l'elenco completo degli errori che impediscono l'accettazione del messaggio o che contengono azioni segnalate da parte del **sistema di controllo AWP**.

Nella medesima sessione in cui è ricevuto il messaggio trasmesso dal **sistema del concessionario AWP**, se il controllo su tale messaggio ha esito negativo, il **sistema di controllo AWP** trasmette il messaggio (001) di *notifica di errore* e messaggio è scartato.

Il ***messaggio operativo*** contiene le informazioni che specificano:

- il codice dell'errore riscontrato;
- il tipo riga della riga contenente l'errore;
- il numero della riga in cui si è stato riscontrato l'errore;
- il numero del campo in cui è stato riscontrato l'errore;
- l'eventuale azione da intraprendere.

Tipo di messaggio

Lista: il messaggio contiene almeno un errore

Struttura del messaggio

Il messaggio, nel caso in cui siano stati riscontrati errori, è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni errore si ripete la seguente riga		
B	Dati di dettaglio degli errori riscontrati	Una per ogni errore

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Deve essere uguale a "A"
2	Numeric	6	S	Totale errori riscontrati

Tracciato 35 Messaggio 001 – Riga A

Riga B Dati di dettaglio degli errori riscontrati

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	4	S	Codice dell'errore riscontrato	Vedi Tabella 1
3	Numeric	6	S	Progressivo riga	Progressivo che identifica la riga all'interno del messaggio inviato, nella quale è presente il campo errato. Anche per i messaggi composti da un'unica riga, indicare "1"
4	String	1	S	Identificativo della riga che contiene l'errore	Coincide con il campo 1 della riga presente nel messaggio originario
5	Numeric	2	S	Identificativo del campo del in cui è stato riscontrato l'errore	Coincide con il numero riportato nella colonna "Progressivo campo" che corrisponde al campo errato
6	Numeric	2	C	Identificativo del campo del TGstring che contiene l'errore	Presente solo se l'errore è stato riscontrato in un campo di tipo TGString. Coincide con il numero riportato nella colonna "Prog" dell'allegato A alle regole tecniche degli apparecchi di gioco che corrisponde al campo errato

7	Numeric	5	C	Identificativo dell'elemento della lista contenuta nel TGstring in cui è stato riscontrato l'errore	Coincide con il numero progressivo dell'elemento della lista di valori contenuta nella TGString ove è stato riscontrato l'errore.
8	Numeric	2	C	Codice dell'azione da intraprendere	

Tracciato 36 Messaggio 001 – Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** rappresenta il codice dell'errore riscontrato e deve essere rilevato dalla Tabella 1 – Errori.
- **Campo 8** rappresenta il codice dell'azione da intraprendere, non deve essere valorizzato, per scopi futuri.

4.8.3 *NOTIFICA DI CONTROLLO (CODICE MESSAGGIO 002)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** l'esito positivo dei controlli eseguiti successivamente alla chiusura della ***sessione*.**

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola ***testata*** mentre il ***messaggio operativo*** è assente (cioè di lunghezza 0).

4.8.4 *NOTIFICA DI RICHIESTA EVASA (CODICE MESSAGGIO 003)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per notificare al **sistema del concessionario AWP** la ricezione della risposta a una *richiesta* del **sistema di controllo AWP** stesso.

Tale messaggio è trasmesso nella medesima sessione nella quale è ricevuta la risposta cui si riferisce la notifica

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola ***testata*** mentre il ***messaggio operativo*** è assente (cioè di lunghezza 0).

4.8.5 *NOTIFICA DI ERRATA UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 006)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**:

– l'esito negativo dei controlli sul messaggio, con il relativo codice dell'errore riscontrato;

– i dati di ubicazione presenti sul **sistema di controllo AWP**, comprensivi del relativo codice identificativo assegnato da **ADM**.

Questa notifica di 2° livello è trasmessa solo nel caso che i dati, inviati con i messaggi 362, 365 siano parzialmente corretti, ovvero che il codice identificativo o i dati di ubicazione non sono congruenti con quelli censiti sul **sistema di controllo AWP**.

In particolare:

- se il codice identificativo, indicato nel messaggio, risulta correttamente censito, ma i dati di ubicazione non corrispondono (codice errore 3062), la notifica 006 conterrà, oltre al codice identificativo corretto, i corrispondenti dati di ubicazione censiti;

- viceversa, se i dati di ubicazione, indicati nel messaggio, risultano correttamente censiti, ma il codice identificativo non corrisponde (codice errore 3063), la notifica 006 conterrà, oltre ai dati di ubicazione corretti, il corrispondente codice identificativo censito.

La presente notifica è restituita solo per ubicazioni di tipo magazzino.

Tipo di messaggio

Lista: il messaggio contiene almeno un errore

Struttura del messaggio

Il messaggio, è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni errore si ripete la seguente riga		
B	Dati di dettaglio degli errori riscontrati	Una per ogni errore

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Totale degli errori riscontrati	

Tracciato 37 Messaggio 006 – Riga A

Riga B Dati dell'ubicazione censiti sul sistema di controllo AWP

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del titolare dell'ubicazione.
3	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	
4	Numeric	2	S	Tipo ubicazione	Deve essere valorizzato a "9"
5	String	60	S	Nome commerciale dell'ubicazione.	
6	Numeric	3	S	Toponimo	Indicare un codice di toponimo fra quelli riportati nella tabella presente sul sito di ADM
7	String	40	S	Indirizzo	Nome della via, piazza, …
8	String	7	S	Numero civico	
9	Numeric	5	S	CAP	CAP del comune di ubicazione
10	String	2	S	Provincia	Provincia del comune di ubicazione
11	String	40	S	Comune	Comune di ubicazione
12	String	4	S	Codice Catastale	Codice Catastale del comune di ubicazione
13	Numeric	4	S	Codice dell'errore riscontrato	Vale "3062" o "3063"

Tracciato 38 Messaggio 006 – Riga B

4.8.6 *NOTIFICA CODICE IDENTIFICATIVO UBICAZIONE ASSEGNATO DA ADM (CODICE MESSAGGIO 008)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, il codice identificativo assegnato da ADM alla nuova ubicazione comunicata dal concessionario tramite il messaggio 362.

Questa notifica di 2° livello è trasmessa solo nel caso che i dati, inviati con i messaggi 362, sono corretti**.**

La presente notifica sarà restituita solo per ubicazioni di tipo magazzino.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM	Codice identificativo dell'esercizio/magazzino assegnato da ADM

Tracciato 39 Messaggio 008 – Riga A

4.8.7 *NOTIFICA DI VALIDAZIONE (CODICE MESSAGGIO 013)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la validazione dei dati dell'apparecchio trasmessi tramite l'apposito messaggio (codice messaggio 670).

Il messaggio 013 è trasmesso solo in caso di esito positivo dei controlli sui contatori e costituisce la validazione, oltre dei contatori stessi, anche dei dati relativi a:

- richiesta di attivazione / blocco / ripristino per gli **apparecchi di gioco**;
- collegamento dell'**apparecchio** a **punto di accesso**;
- spostamento dell'**apparecchio di gioco** presso un'ubicazione;
- cambio del terzo incaricato dell'**apparecchio di gioco**;
- trasferimento, nei casi autorizzati da ADM, della titolarità del nulla osta di esercizio ad altro concessionario.

In caso di esito negativo dei controlli relativi ai dati suddetti, o di mancata attivazione / blocco / ripristino per gli **apparecchi di gioco**, il messaggio contiene il corrispondente codice errore.

Il messaggio contiene anche l'informazione relativa allo stato corrente dell'apparecchio risultante sul **sistema di controllo AWP** alla data di invio del messaggio 013.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	5	C	Codice associato alla TgString di richiesta	Vedi Tabella 1
3	Numeric	5	C	Codice associato alla TgString di risposta	Vedi Tabella 1
4	Numeric	5	C	Codice associato al CODEID	Vedi Tabella 1
5	Numeric	5	C	Codice associato all'identificativo dell'ubicazione	Vedi Tabella 1
6	Numeric	5	C	Codice associato all'identificativo del PDA	Vedi Tabella 1

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
7	Numeric	5	C	Codice associato al terzo incaricato	Vedi Tabella 1
8	Numeric	5	C	Codice associato al motivo della trasmissione	Vedi Tabella 1
9	Numeric	2	C	Informazione sullo stato	Vedi Tabella 8

Tracciato 40 Messaggio 013 – Riga A

Note di compilazione

- **Campi 2 e 3** contengono eventuali segnalazioni sulla TgString di richiesta e risposta, contenute rispettivamente nei campi 2 e 3 del messaggio 670; assume il valore previsto dalla Tabella 1 – Errori
- **Campo 4** contiene il codice errore relativo al controllo sul campo 4 del messaggio 670; assume il valore previsto dalla Tabella 1 – Errori.
- **Campi 5 e 6** indica l'esito dell'eventuale comunicazione di variazione dell'ubicazione dell'apparecchio (campi 5 e 6 del messaggio 670). Non valorizzati in caso di esito positivo della variazione, ovvero in assenza di richiesta nel messaggio 670. Nel caso in cui sia valorizzato indica l'errore riscontrato sulla richiesta di variazione di ubicazione, che pertanto non viene registrata**.** Assume il valore previsto dalla Tabella 1 – Errori.
- **Campo 7** indica l'esito dell'eventuale richiesta di variazione del terzo incaricato dell'apparecchio (campo 7 del messaggio 670). Non valorizzato in caso di esito positivo della variazione, ovvero in assenza di richiesta nel messaggio 670. Nel caso sia valorizzato, indica l'errore riscontrato sulla richiesta di variazione di terzo incaricato, che pertanto non è registrata. Assume il valore previsto dalla Tabella 1 – Errori
- **Campo 8** contiene il codice errore relativo al campo 8 del messaggio 670. Non valorizzato in caso di esito positivo della richiesta/comunicazione corrispondente al motivo di trasmissione, ovvero in assenza del campo 8 del messaggio 670. Assume il valore previsto dalla Tabella 1 – Errori.
- **Campo 9** contiene informazioni sullo stato corrente dell'**apparecchio di gioco** risultante sul **sistema di controllo AWP** alla data d'invio del messaggio 013; il campo assume il valore previsto dalla Tabella 8 - Stato degli apparecchi di gioco.

4.8.8 *NOTIFICA DI SOSPENSIONE/CANCELLAZIONE/RIPRISTINO DI UN SOGGETTO DALL'ELENCO DEI SOGGETTI(CODICE MESSAGGIO 014)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la notifica di sospensione/cancellazione/ripristino sospensione di un soggetto dall'***Elenco dei soggetti***.

Alla ricezione del messaggio 014, il **sistema del concessionario AWP** invia contestualmente la *notifica di ricezione* tramite il messaggio 500.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/partita iva del soggetto sospeso/cancellato/con ripristino	
3	Numeric	1	S		Vale "1" per cancellazione, "2" per sospensione e "3" per il ripristino

Tracciato 41 Messaggio 014 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 3** nel caso il campo vale '3', il **concessionario** è tenuto a verificare la presenza o meno del soggetto nell'***Elenco dei soggetti*** per verificarne l'iscrizione.

4.8.9 *NOTIFICA DI ACQUISIZIONE PRATICA AMMINISTRATIVA (CODICE MESSAGGIO 015)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la notifica della registrazione di uno degli eventi di cui alla Tabella 10 - Eventi.

Alla ricezione del messaggio 015, il **sistema del concessionario AWP** invia contestualmente la notifica di ricezione tramite il messaggio 500.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	2	S	Sigla provincia	Sede dell'Ufficio ADM
3	String	11	S	CODEID	
4	Numeric	2	S	Codice evento	Vedi Tabella 10
5	Data	6	C	Data dell'evento	Se il campo 4 vale "15" non deve essere valorizzato

Tracciato 42 Messaggio 015 – Riga A

4.8.10 *NOTIFICA DI MANCATA ACQUISIZIONE PRATICA AMMINISTRATIVA (CODICE MESSAGGIO 016)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la notifica della mancata registrazione di uno degli eventi di cui alla Tabella 10 - Eventi.

Alla ricezione del messaggio 016, il **sistema del concessionario AWP** invia contestualmente la notifica di ricezione tramite il messaggio 500.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	2	S	Sigla provincia	Sede dell'Ufficio ADM
3	String	11	S	CODEID	
4	Numeric	2	S	Codice evento	Vedi Tabella 10
5	Data	6	C	Data dell'evento	Se il campo 4 vale "15" non deve essere valorizzato
6	Numeric	2	S	Codice errore	Vedi Tabella 11

Tracciato 43 Messaggio 016 – Riga A

4.8.11 *NOTIFICA DI ACQUISIZIONE AUTODICHIARAZIONE (CODICE MESSAGGIO 017)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la notifica dell'acquisizione dell'autodichiarazione del rapporto instaurato tra il **concessionario** e un soggetto presente nell' **Elenco dei soggetti** dichiarato con il messaggio 315 del presente documento e segnalare eventuali anomalie presenti nell'autodichiarazione stessa.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale/Partita Iva	Codice fiscale/Partita Iva del soggetto.
3	Numeric	5	C	Anomalia Autodichiarazione	Vedi Tabella 1

Tracciato 44 Messaggio 017 – Riga A

4.8.12 *RICHIESTE TRAMITE GATEWAY DI ACCESSO DEI DATI REGISTRATI NEGLI APPARECCHI DI GIOCO (CODICE MESSAGGIO DA 111 A 132)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per inviare richieste al **gateway di accesso** (accesso diretto da parte del **sistema di controllo AWP)** di dati registrati negli **apparecchi di gioco**.
Il messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso** e la relativa risposta, sono rappresentati nel presente documento con la definizione di due strutture di messaggi e più precisamente:

– una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso;**

– una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP**;

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo Riga	Vale 'A'
2	Dataora	12	S	Data e ora di invio della richiesta da parte del sistema di controllo AWP	
3	String	11	S	CODEID	Identificativo dell'apparecchio di gioco
4	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la richiesta da inoltrare all'apparecchio di gioco	

Tracciato 45 Messaggio da 111 a 132 – Richiesta

Note di compilazione

– **Campo 4** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio da 111 a 132.**

Il messaggio di risposta utilizzato dal **gateway di accesso** per inviare le estrazioni dei dati registrati negli **apparecchi di gioco** è il seguente:

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di risposta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo Riga	Vale "A"
2	Numeric	2	S	Motivo di estrazione	Vale “8” o “08”
3	String	256	C		Non deve essere valorizzato
4	Dataora	12	S	Istante nel quale è inviata la richiesta all'apparecchio di gioco	
5	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la richiesta effettuata verso l’apparecchio di gioco	
6	Dataora	12	S	Istante nel quale il sistema del concessionario AWP riceve la risposta	
7	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la risposta ricevuta dall’apparecchio di gioco	

Tracciato 46 Messaggio da 111 a 132 – Risposta

Note di compilazione

- **Campo 5** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio da 111 a 132;**
- **Campo 7** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** per i messaggi con **Id_messaggio da 111 a 132.**

Il **sistema del concessionario AWP** se non riesce a stabilire la connessione con l’**apparecchio di gioco** deve:

– inviare il messaggio 501 di notifica di ricezione con errore, descritto al precedente paragrafo 4.7.10;

se riesce a stabilire la connessione con l’**apparecchio di gioco**, deve:

– notificare l’avvenuta ricezione della richiesta, utilizzando il messaggio con codice 500, descritto al precedente paragrafo 4.7.8;

– nel caso in cui la risposta non possa essere elaborata, deve invece inviare il messaggio 501.

Il **sistema di controllo AWP** nella medesima sessione in cui riceve la risposta alla sua richiesta, invia la *notifica di richiesta evasa* utilizzando il messaggio con codice 003.

4.8.13 *RICHIESTE TRAMITE GATEWAY DI ACCESSO AL DISPOSITIVO DI CONTROLLO DI ADM (CODICE MESSAGGIO 160)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per inviare *richieste passanti* al **gateway di accesso** per richiedere i dati al **dispositivo di controllo di ADM** dell'**apparecchio di gioco.**
Il messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso** e la relativa risposta, sono rappresentati nel presente documento con la definizione di due strutture di messaggi e più precisamente:

– una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso;**

– una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP;**

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo Riga	Vale "A"
2	Dataora	12	S	Data e ora di invio della richiesta da parte del sistema di controllo AWP	Data e ora di invio della richiesta da parte del sistema di controllo AWP
3	String	11	S	CODEID	Identificativo dell'apparecchio di gioco
4	DAString	(Variabile)	S	Stringa contenente la richiesta da inoltrare all'apparecchio di gioco	
5	Numeric	15	C		Identificativo numerico del messaggio 670 da cui è scaturita la richiesta

Tracciato 47 Messaggio 160 – Richiesta

Note di compilazione

- **Campo 4** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** parte 2 e descritti nel seguito;
- **Campo 5** contiene l'identificativo del messaggio 670 che ha scaturito la richiesta 160**.**

Il messaggio di risposta utilizzato dal **gateway di accesso** per inviare le risposte dei dati di gioco registrati nel **dispositivo di controllo di Adm** è il seguente:

Tipo di messaggio

Singolo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo Riga	Vale "A"
2	Numeric	2	S	Motivo di estrazione	Vale "8" o "08"
3	String	256	C		Non deve essere valorizzato
4	Dataora	12	S	Istante nel quale è inviata la richiesta all'apparecchio di gioco	
5	DAString	(variabile)	S	Stringa contenente la richiesta effettuata verso l'apparecchio di gioco	
6	Dataora	12	S	Istante nel quale il sistema del concessionario AWP riceve la risposta	
7	DAString	(variabile)	S	Stringa contenente la risposta ricevuta dall'apparecchio di gioco	

Tracciato 48 Messaggio 160 – Risposta

Note di compilazione

- **Campo 5** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** parte 2 e riportata nel seguito per la DAString di richiesta**;**
- **Campo 7** la struttura e la lunghezza del campo è quella prevista nel **protocollo di comunicazione** parte 2 e riportata nel seguito per la DAString di risposta**.**

Il **sistema di controllo AWP** nella medesima sessione in cui riceve la risposta alla sua richiesta, invia la *notifica di richiesta evasa* utilizzando il messaggio con codice 003.

Nella tabella che segue si riporta la struttura della *DAString* di richiesta per un **apparecchio di gioco,** corrispondente al messaggio 160, già descritta nel **protocollo di**

comunicazione tra la **scheda di gioco**, la **rete telematica** di **ADM** e il **dispositivo di controllo di ADM** - parte 2:

Progressivo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	Numeric	3	S	Id_messaggio	Valore = 160
2	Hex	4	S	L_dati_messaggi	Il campo non prevede l'utilizzo di separatori.
3	Esa	variabile	S	Dati per Dispositivo di ADM	Contiene il messaggio per il dispositivo di controllo di ADM

Tracciato 49 Struttura della DAString di richiesta

Note di compilazione

- Campo 2 Contiene informazioni sul messaggio:
  - i primi due bytes sono riservati;
  - gli ultimi due contengono la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, del messaggio di richiesta.

Nella tabella che segue è riportata la struttura della *DAString* di risposta per un **apparecchio di gioco,** corrispondente al messaggio 160, già descritta nel **protocollo di comunicazione** tra la **scheda di gioco**, la **rete telematica** di **ADM** e il **dispositivo di controllo di ADM** - parte 2:

Tipo di messaggio

Singolo

Prog	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	Numeric	3	S	Id_messaggio	Valore = 160
2	Hex	4	S	L_messaggio	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio.
3	String	8	S	DATA_Risposta	Data nel formato "GG. MM. AA"

Prog	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
4	String	11	S	CODEID	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco
5	String	2	S	ESITO	Esito della richiesta
6	Esa	Variabile	C	Risposta del dispositivo di ADM	
7	String	8	S	ORA_Risposta	Ora nel formato "HH.MM.SS"
8	Esa	1	C	Codice_autenticazione	
9	Esa	2	S	Esito_comunicazione	

Tracciato 50 Struttura della DAString di risposta

Si precisa che sia nelle TGString sia nelle DAString di risposta il campo 2 (L_dati_messaggio) assume come valore, per tutti e quattro i byte, la lunghezza del messaggio.

4.8.14 *RICHIESTA TRAMITE GATEWAY DEI DATI DI UN PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 180)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per richiedere, tramite il **gateway di accesso** del **sistema del concessionario AWP**, i dati relativi a uno specifico **punto di accesso**.

La richiesta prevede come parametro il **Mac-address** del **punto di accesso**.

Il messaggio è definito tramite:

- una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso**;
- una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS

Tracciato 51 Messaggio 180 – Richiesta – Riga A

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di risposta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	S	Modello	
4	String	20	S	Versione del Software	
5	DataOra	12	S	Data di aggiornamento dei software	

6	String	10	S	Idproduttore	
7	Numeric	2	S	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	S	Modalità di connessione con il sistema del concessionario AWP	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 52 Messaggio 180 – Risposta – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra **punto di accesso** e apparecchio.
- **Campo 8** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra **punto di accesso** e sistema **del concessionario AWP**.
- **Campi 9 e 10** non devono essere valorizzati.

4.8.15 *RICHIESTA TRAMITE GATEWAY DEGLI APPARECCHI COLLEGATI AL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 181)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per richiedere, tramite il **gateway di accesso** del **sistema del concessionario AWP**, gli **apparecchi di gioco** collegati, correntemente, a uno specifico **punto di accesso**.

La richiesta prevede come parametro il **Mac.address** del **punto di accesso**.

Il messaggio è definito tramite:

- una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso**;
- una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS

Tracciato 53 Messaggio 181 – Richiesta – Riga A

Tipo di messaggio

Lista: contiene gli **apparecchi di gioco** collegati ad un **punto di accesso**,

Struttura del messaggio di risposta

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del **punto di accesso**	Una per messaggio
Per ogni **apparecchio di gioco** collegato è presente la seguente riga		

Riga	Descrizione	Occorrenze
B	Identificativo dell'**apparecchio di gioco**	Una per ciascun **apparecchio di gioco**

Se non vi sono apparecchi collegati al **punto di accesso**, il messaggio è composto dalla sola riga A.

Riga A Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	S	Modello	
4	String	20	S	Versione del Software	
5	DataOra	12	S	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	S	Idproduttore	
7	Numeric	2	S	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	S	Modalità di connessione con il sistema del concessionario AWP	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	S	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 54 Messaggio 181 – Risposta – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio.
- **Campo 8** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema **del concessionario AWP.**
- **Campo 9** non deve essere valorizzato.
- **Campo 10** deve essere valorizzato con data e ora in cui il **punto di accesso** interroga gli apparecchi a esso collegati.

Riga B Apparecchi collegati al punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	11	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	CODEID

Tracciato 55 Messaggio 181 – Risposta – Riga B

4.8.16 *RICHIESTA TRAMITE GATEWAY DELLE LETTURE DEI CONTATORI DEGLI APPARECCHI DI GIOCO EFFETTUATE DAL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 182)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per richiedere, tramite il **gateway di accesso** del **sistema del concessionario AWP**, l'ultima lettura dei contatori (interrogazione 113) effettuata da un **punto di accesso** a uno o più degli apparecchi a esso collegati.

La richiesta prevede come parametri:

- il **Mac-address** del **punto di accesso**
- il CODEID dell'apparecchio di cui si richiede l'ultima lettura dei contatori.

Se la richiesta è riferita a tutti gli apparecchi collegati al **punto di accesso**, il secondo parametro non è specificato.

Il messaggio è definito tramite:

- una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso**;
- una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Lista: contiene la lista degli **apparecchi di gioco** di cui si richiede la lettura dei contatori

Struttura del messaggio di richiesta

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Identificativo del **punto di accesso**	Una per messaggio
Per ogni **apparecchio di gioco** di cui si richiede la lettura dei contatori		
B	Identificativo dell'**apparecchio di gioco**	Una per ciascun **apparecchio di gioco**

Se la richiesta è riferita a tutti gli apparecchi collegati **al punto di accesso**, è presente la sola riga A.

Riga A **Ultima lettura contatori effettuata dal punto di accesso a uno o più apparecchi**

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS

Tracciato 56 Messaggio 182 – Richiesta – Riga A

Riga B Ultima lettura contatori effettuata dal punto di accesso a uno o più apparecchi

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	CODEID

Tracciato 57 Messaggio 182 – Richiesta – Riga B

Tipo di messaggio

Lista: contiene la lista degli **apparecchi di gioco** di cui si richiede la lettura dei contatori

Struttura del messaggio di risposta

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del **punto di accesso**	Una per messaggio
Per ogni **apparecchio di gioco** di cui si richiede la lettura dei contatori		
B	Dati dell'**apparecchio di gioco**	Una per ciascun **apparecchio di gioco**

Riga A Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"

2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	S	Modello	
4	String	20	S	Versione del Software	
5	DataOra	12	S	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	S	Idproduttore	
7	Numeric	2	S	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	S	Modalità di connessione con il sistema del concessionario AWP	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	DataOra	12	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 58 Messaggio 182 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio.
- **Campo 8** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema **del concessionario AWP**.
- **Campi 9 e 10** non devono essere valorizzati.

Riga B Ultima lettura contatori effettuata dal punto di accesso a uno o più apparecchi

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	11	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	CODEID
3	Numeric	2	S	Motivo di rilevazione	Vedi Tabella 5
4	TGString	(variabile)	S	Stringa contenente la risposta ricevuta dall'apparecchio di gioco	

Tracciato 59 Messaggio 182 – Risposta – Riga B

Note di compilazione

Campo 3 il valore deve essere rilevato dalla Tabella 5 - Motivo di rilevazione letture apparecchi.

4.8.17 *RICHIESTA TRAMITE GATEWAY DELLE INCONGRUENZE RILEVATE SULLE LETTURE DEI CONTATORI DEGLI APPARECCHI DI GIOCO DI UN PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 183)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per richiedere, tramite il **gateway di accesso** del **sistema del concessionario AWP**, le incongruenze rilevate sulle letture dei contatori effettuate dal **punto di accesso** sugli apparecchi a esso collegati.

La richiesta prevede come parametri:

- il **Mac-address** del **punto di accesso**
- il CODEID dell'apparecchio di cui si richiedono le incongruenze riscontrate.

Se la richiesta è riferita a tutti gli apparecchi collegati al **punto di accesso**, il secondo parametro non è specificato.

Il messaggio è definito tramite:

- una struttura del messaggio di richiesta inviato dal **sistema di controllo AWP** al **gateway di accesso**;
- una struttura del messaggio di risposta inviato dal **gateway di accesso** al **sistema di controllo AWP**.

Tipo di messaggio

Lista: contiene gli **apparecchi di gioco** di cui si richiedono le incongruenze riscontrate

Struttura del messaggio di richiesta

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Identificativo del **punto di accesso**	Una per messaggio
Per ogni **apparecchio di gioco** di cui si richiedono le incongruenze riscontrate		
B	Identificativo dell'**apparecchio di gioco**	Una per ciascun **apparecchio di gioco**

Se la richiesta è riferita a tutti gli apparecchi collegati al **punto di accesso**, è presente la sola riga A.

Riga A **Incongruenze riscontrate dal punto di accesso sulle letture dei contatori di uno o più apparecchi**

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS

Tracciato 60 Messaggio 183 – Richiesta – Riga A

Riga B Incongruenze riscontrate dal punto di accesso sulle letture dei contatori di uno o più apparecchi

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	CODEID

Tracciato 61 Messaggio 183 – Richiesta – Riga B

Tipo di messaggio

Lista: contiene gli **apparecchi di gioco** di cui si richiedono le incongruenze riscontrate

Struttura del messaggio di risposta

Il messaggio è composto da più righe, così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del **punto di accesso**	Una per messaggio
Per ciascun dato memorizzato che soddisfa le condizioni richieste si ripete la seguente riga		
B	Dati dell'**apparecchio di gioco**	Una per ogni incongruenza relativa all' **apparecchio di gioco**

Riga A Dati del punto di accesso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	String	60	S	Modello	

4	String	20	S	Versione del Software	
5	DataOra	12	S	Data di aggiornamento dei software	
6	String	10	S	Idproduttore	
7	Numeric	2	S	Modalità di connessione con gli apparecchi di gioco	Vedi Tabella 6
8	Numeric	2	S	Modalità di connessione con il sistema del concessionario AWP	Vedi Tabella 7
9	Numeric	1	C	Livello di adeguamento	
10	Data	6	C	Data di rilevazione apparecchi collegati	

Tracciato 62 Messaggio 183 – Risposta – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 7** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio.
- **Campo 8** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema **del concessionario AWP**.
- **Campi 9 e 10** non devono essere valorizzati.

Riga B Incongruenze riscontrate dal punto di accesso sulle letture dei contatori di uno o più apparecchi

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	11	S	Codice identificativo dell'apparecchio di gioco	CODEID
3	Numeric	2	S	Tipo di incongruenza	Vedi Tabella 4
4	TGString	(variabile)	S	Stringa di risposta dell'apparecchio di gioco relativa all'interrogazione 113, contenente l'incongruenza rilevata	
5	TGString	(variabile)	C	Stringa di risposta dell'apparecchio di gioco relativa all'interrogazione 113,	

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
				precedente per data di risposta a quella presente nel campo 4; da valorizzare solo se il campo 3 vale 38	

Tracciato 63 Messaggio 183 – Risposta – Riga B

Note di compilazione

- **Campo 3:** il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipo di incongruenze**.**

4.8.18 *RICHIESTA TRAMITE GATEWAY DEI DATI DI GEOREFERENZIAZIONE DEL PUNTO DI ACCESSO (CODICE MESSAGGIO 184)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per richiedere, tramite il **gateway di accesso** del **sistema del concessionario AWP**, i dati di georeferenziazione del **punto di accesso**.

Il messaggio può essere inviato, per ogni modello di **punto di accesso** dotato di funzionalità di georeferenziazione che abbia superato la sperimentazione e il collaudo previsti.

Tipo di messaggio

Singolo.

Struttura del messaggio di richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	PDAString	(variabile)	S	PDAString di richiesta 184, contenente l'interrogazione dei dati di georeferenziazione del punto di accesso	

Tracciato 64 Messaggio 184 – Richiesta

Struttura del messaggio di risposta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del punto di accesso	MAC ADDRESS
3	PDAString	(variabile)	S	PDAString di risposta del punto di accesso relativa all'interrogazione 184	

Tracciato 65 Messaggio 184 - Risposta

4.8.19 *CONFERMA ATTIVAZIONE/BLOCCO/RIPRISTINO DI UN APPARECCHIO DI GIOCO (CODICE MESSAGGIO 410)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** i dati registrati sulla banca dati del **sistema di controllo AWP** relativi a una delle tre seguenti operazioni effettuate sull' **apparecchio di gioco**:

- attivazione
- blocco di funzionamento
- ripristino di funzionamento.

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 750 inviato dal **sistema del concessionario AWP** oppure nei casi in cui il **sistema di controllo AWP** abbia riscontrato un cambiamento di stato di un **apparecchio di gioco**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codice identificativo	
3	Numeric	2	S	Stato dell'apparecchio	Vedi Tabella 8
4	Dataora	12	C	Data di cambiamento di stato dell'apparecchio registrata in banca dati	Data relativa allo stato del campo 3
5	Numeric	15	C	Identificativo del messaggio di richiesta	

Tracciato 66 Messaggio 410 – Riga A

Note di compilazione:

- **Campo 2** indica il codice identificativo o, sino all'attivazione dell'apparecchio, il codice identificativo provvisorio dell'**apparecchio di gioco**;
- **Campo 3** tale stato rappresenta lo stato corrente dell'**apparecchio di gioco** risultante sul **sistema di controllo AWP** alla data d'invio del messaggio 410, tranne quando il messaggio 410 è trasmesso in risposta ad un messaggio 750, in tal caso corrisponde all'ultimo stato del tipo richiesto nel campo 2 del messaggio 750 stesso; assume il valore previsto dalla Tabella 8 - Stato degli apparecchi di gioco;

- **Campo 4** indica la data di cambiamento di stato (specificato nel campo 3) dell'apparecchio; presente se il messaggio 410 è trasmesso in risposta ad un messaggio 750;
- **Campo 5** presente se il cambiamento di stato è stato richiesto dal **sistema del concessionario AWP**; contiene l'identificativo del messaggio applicativo di richiesta del cambiamento di stato.

4.8.20 *DATA ULTIMO COLLEGAMENTO DI UN APPARECCHIO DI GIOCO ALLA RETE TELEMATICA (CODICE MESSAGGIO 412)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, la data di ultima comunicazione tra il **dispositivo di controllo di ADM** installato sull' **apparecchio di gioco** e il **sistema di controllo AWP.**

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 751 inviato dal **sistema del concessionario AWP**, oppure a fronte della ricezione della conferma di avvenuto aggiornamento della data di ultimo collegamento da parte del **dispositivo di controllo di ADM**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	C	Codice identificativo	
3	Data	6	C	Data di ultimo collegamento	Data di ultima comunicazione tra il dispositivo di controllo di ADM e il sistema di controllo AWP.

Tracciato 67 Messaggio 412 – Riga A

4.8.21 *DATI DI UN SOGGETTO ISCRITTO ALL' ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 413)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, i dati del soggetto iscritto all' ***Elenco dei soggetti.***

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 900 inviato dal **sistema del concessionario AWP**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	50	S	Nome	Nome soggetto
3	String	50	S	Cognome	Cognome soggetto
4	String	150	S	Denominazione	Denominazione
5	Data	6	S	Data Nascita	Data nascita soggetto
6	String	16	S	Codice Fiscale	Codice Fiscale soggetto
7	String	11	S	Partita Iva	Partita Iva soggetto
8	String	80	S	Email PEC	Email PEC
9	String	10	S	Codice Iscrizione	Codice Iscrizione soggetto
10	String	24	S	Sezioni e sotto Sezioni	Sezioni e sotto Sezioni di appartenenza
11	Numeric	10	S	Numero licenze Dichiarate	Numero licenze Dichiarate
12	Numeric	10	S	Numero Esercizi Dichiarati	Numero Esercizi Dichiarati
13	Data	6	S	Data Pubblicazione	Data Pubblicazione in elenco
14	Data	6	S	Scadenza Iscrizione	Data Scadenza Iscrizione

Tracciato 68 Messaggio 413 – Riga A

4.8.22 *DATI DEGLI ESERCIZI DI UN ESERCENTE ISCRITTO ALL' ELENCO DEI SOGGETTI(CODICE MESSAGGIO 414)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, i dati degli esercizi di un esercente iscritto all' ***Elenco dei soggetti.***

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 901 inviato dal **sistema del concessionario AWP**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	codice iscrizione soggetto	Codice iscrizione soggetto
3	Numeric	13	S	codice censimento esercizio	Codice censimento esercizio
4	String	65	S	Denominazione	Denominazione
5	String	40	S	Indirizzo	Indirizzo
6	String	40	S	Comune	Comune
7	String	2	S	Provincia	Provincia
8	String	2	S	Tipologia Esercizio	Vedi tabella 15
9	Numeric	6	S	Superficie del locale in mq	Superficie del locale in mq
10	Numeric	3	S	Tipologia Apparecchio	Vedi tabella 16
11	Data	6	S	Scadenza Iscrizione	Data Scadenza Iscrizione

Tracciato 69 Messaggio 414 – Riga A

Note di compilazione

- **Campo 8** assume il valore previsto dalla Tabella 15 – Tipologia Esercizio
- **Campo 10** assume il valore previsto dalla Tabella 16 – Tipologia Apparecchio dichiarato in Elenco Soggetti per Esercizi

4.8.23 *SOGGETTI ISCRITTI ALL'ELENCO DEI SOGGETTI IN UNA DATA (CODICE MESSAGGIO 415)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, la lista dei soggetti iscritti all' ***Elenco dei soggetti*** in una data.

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 902 inviato dal **sistema del concessionario AWP**.

Tipo di messaggio

Lista: contiene dei soggetti iscritti in una data

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Data richiesta	Una per messaggio
Per ogni soggetto		
B	Dati del Soggetto Iscritto	Una per ogni soggetto

Riga A Data richiesta

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Data	6	S	Data Richiesta	Data Richiesta presente nel messaggio 902 inviato dal concessionario
3	Numeric	6	S	Numero di righe B	Numero di righe B che seguono

Tracciato 70 Messaggio 415 – Riga A

Riga B Dati del Soggetto Iscritto

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice fiscale	Codice fiscale del soggetto iscritto
3	String	11	S	Partita Iva	Partita iva del soggetto iscritto
4	Numeric	10	S	Codice Iscrizione	Codice Iscrizione del soggetto iscritto

Tracciato 71 Messaggio 415 – Riga B

4.8.24 *SOGGETTI SOSPESI DALL'ELENCO DEI SOGGETTI (CODICE MESSAGGIO 416)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, la lista dei soggetti sospesi dall' ***Elenco dei soggetti***.

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 903 inviato dal **sistema del concessionario AWP**.

Tipo di messaggio

Lista: contiene dei soggetti sospesi

Struttura del messaggio

Il messaggio è composto così come illustrato nella tabella che segue:

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Numero di righe B	Una per messaggio
Per ogni soggetto sospeso		
B	Dati del Soggetto Sospeso	Una per ogni soggetto

Riga A Numero di righe B

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	6	S	Numero di righe B	Numero di righe B che seguono

Tracciato 72 Messaggio 416 – Riga A

Riga B Dati del Soggetto Sospeso

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	16	S	Codice fiscale	Codice fiscale Soggetto Sospeso
3	String	11	S	Partita Iva	Partita Iva Soggetto Sospeso
4	Numeric	10	S	Codice Iscrizione	Codice Iscrizione Soggetto Sospeso
5	Data	6	S	Data Inizio Sospensione	Data Inizio Sospensione
6	Data	6	S	Data Fine Sospensione	Data Fine Sospensione

Tracciato 73 Messaggio 416 – Riga B

4.8.25 *DATI DEL NOE DI UN APPARECCHIO DI GIOCO (CODICE MESSAGGIO 417)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, i dati del NOE di un **apparecchio di gioco** del concessionario che ne fa richiesta**.**

Tale messaggio è trasmesso come risposta a un messaggio 904 inviato dal **sistema del concessionario AWP**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	13	S	Nulla Osta di Esercizio	Nulla Osta di Esercizio
3	Data	6	S	Data Nulla Osta di Esercizio	Data Nulla Osta di Esercizio
4	String	16	S	Codice Fiscale del Proprietario	Codice Fiscale del Proprietario dell'apparecchio
5	String	11	S	Partita Iva del Proprietario	Partita Iva del Proprietario dell'apparecchio
6	String	13	S	Nulla Osta di Distribuzione	Nulla Osta di Distribuzione

Tracciato 74 Messaggio 417 – Riga A

4.8.26 *RICHIESTA DELLA CHIAVE PUBBLICA DEL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO AWP (CODICE MESSAGGIO 450)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la richiesta della chiave pubblica del **concessionario**.

Tipo di messaggio

Vuoto: il messaggio è composto dalla sola ***testata*** mentre il ***messaggio operativo*** è assente (cioè di lunghezza 0).

In risposta alla richiesta della chiave pubblica del **sistema del concessionario AWP,** è inviato nella stessa ***sessione*** il messaggio con codice messaggio 508 dal **sistema del concessionario AWP**.

4.8.27 *INVIO DELLA NUOVA CHIAVE PUBBLICA DI ADM (CODICE MESSAGGIO 451)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP** la nuova chiave pubblica da utilizzare per decifrare i messaggi provenienti dal **sistema di controllo AWP**. Il **sistema del concessionario AWP** deve essere predisposto all'utilizzo della nuova chiave entro il giorno riportato all'interno del messaggio.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Vale "A"
2	String	256	S	Nuova chiave pubblica
3	Data	6	S	Data dalla quale la nuova chiave deve essere utilizzata

Tracciato 75 Messaggio 451

4.8.28 *INVIO ESERCIZIO ECCEDENTE NUMERO APPARECCHI (CODICE MESSAGGIO 480)*

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di controllo AWP** per trasmettere al **sistema del concessionario AWP,** la presenza di **apparecchi di gioco** che provocano eccedenza dei limiti previsti in materia di contingentamento.

Il messaggio è inviato ad ogni **concessionario** che ha **apparecchi di gioco** ubicati presso l'esercizio ove si è riscontrata l'eccedenza, solo se i parametri numerico quantitativi nonché la tipologia sono noti al **sistema di controllo AWP**.

Tale messaggio, in presenza di eccedenze, è inviato nelle seguenti casistiche:
- alla ricezione da parte del **sistema del concessionario AWP** dei dati presenti nell'***Elenco dei soggetti per Esercizi***, attraverso i messaggi 362 e 670.
- alla ricezione da parte del **sistema del concessionario AWP** di un messaggio 670 a seguito di modifiche ai parametri numero-quantitativi presenti nell' ***Elenco dei soggetti per Esercizi***.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura del messaggio

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	String	1	S	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'esercizio assegnato da ADM
3	Numeric	3	S	Numero apparecchi risultati ubicati presso l'esercizio identificato dal campo 2
4	Numeric	3	S	Numero massimo apparecchi che possono essere ubicati presso l'esercizio identificato dal campo 2
5	Numeric	2	S	Tipologia presente nell'Elenco dei soggetti per Esercizi, vedi tabella 3
6	Numeric	5	S	Superficie del locale (Parte Intera)
7	String	15	C	Identificativo del messaggio che ha provocato l'eccedenza

Tracciato 76 Messaggio 480

Note di compilazione:

- **Campo 7** è valorizzato esclusivamente per il concessionario che ha provocato l'eccedenza.

5. TABELLE DI DECODIFICA

Il paragrafo contiene le tabelle da utilizzare per impostare il valore di tutti i campi presenti nei *messaggi operativi* che presuppongono l'utilizzo di particolari codici.

Tali tabelle potranno essere oggetto di periodici aggiornamenti.

Tabella 1 – Errori

Codice	Descrizione
0	Nessun errore
1	Accettazione temporaneamente non disponibile
2	Testata non elaborabile
3	Tipo messaggio non previsto o non attivo
4	Messaggio duplicato
5	Lunghezza messaggio errata
6	Codice mittente errato o mancante
7	Messaggio con numero di righe errato
8	Messaggio con numero di campi errato
9	Incongruenza dati di gioco
10	Non conformità al gioco lecito
13	Valore del campo non congruente
16	Scostamento tra dati partite e valore dei contatori
17	Messaggio rettificativo non consentito
18	Notifica di ricezione non ricevuta
19	Risposta non congruente alla richiesta
20	Messaggio preventivo non ricevuto
21	Identificativo messaggio applicativo non valido o inesistente
1000	Campo obbligatorio assente
1001	Tipo campo non corretto
1002	Lunghezza campo errata
1003	Formato del campo errato
1004	Formato del record errato
1005	Codice di ritorno nel campo "ESITO" del TGString errato
1006	Sequenza righe messaggio errata
2000	Incongruenza date
2006	Estrazione annuale già effettuata
2010	Nulla osta non rilasciabile
2055	Evento non previsto
3000	Codice identificativo specificato nel campo non previsto nella tabella di riferimento
3001	Codice fiscale errato

Tabella 1 – Errori	
Codice	**Descrizione**
3002	Apparecchio di gioco sconosciuto
3003	Nulla osta di esercizio non valido
3004	Nessun dato ricevuto con data di estrazione uguale a quella indicata nel messaggio
3006	Dati duplicati
3007	CODEID non valido
3011	L'apparecchio di gioco risulta bloccato
3012	Codice fiscale del concessionario non corrispondente a quello presente in banca dati
3013	Apparecchio di gioco non appartenente al concessionario
3014	Data estrazione non congruente
3017	L'apparecchio di gioco risulta in manutenzione straordinaria
3024	L'apparecchio di gioco risulta rottamato
3025	L'apparecchio di gioco risulta ceduto all'estero
3026	Apparecchio di gioco non associato all'esercizio
3027	Stato incongruente dell'apparecchio
3028	L'apparecchio di gioco risulta in fase di risoluzione del contratto
3029	Pda o apparecchi ancora presenti nell'ubicazione
3030	Livello di adeguamento del punto di accesso non congruente
3031	Codice ubicazione non congruente
3032	Punto di accesso con apparecchi collegati
3033	Punto di accesso disattivato
3034	Livello di adeguamento dell'esercizio non congruente
3035	Codice identificativo di ubicazione non valido
3036	Contatore di attivazione/blocco/ripristino non disponibile
3037	Messaggio non previsto per apparecchio mai attivato
3038	Messaggio non previsto per apparecchio attivato
3039	Messaggio non previsto per apparecchio bloccato per magazzino
3040	Comune di ubicazione non modificabile
3041	Messaggio non previsto per apparecchio bloccato per motivo di cessazione
3042	Spostamento non consentito
3050	Data del Nulla Osta successiva al 01 gennaio 2006
3051	Codice fiscale non esistente in Anagrafe Tributaria
3052	Codice fiscale errato in Anagrafe Tributaria
3053	Partita iva cessata in Anagrafe Tributaria
3054	Partita iva non presente o non attiva in Anagrafe Tributaria
3055	Omocodici
3056	Codice Fiscale non assegnato in Anagrafe Tributaria
3057	Proprietario/possessore già esistente per l'apparecchio

Tabella 1 – Errori	
Codice	**Descrizione**
3058	Proprietario/possessore non presente per l'apparecchio
3060	Codice Fiscale duplicato in banca dati
3061	Ubicazione duplicata in banca dati
3062	Codice ubicazione corretto ma dati di ubicazione non congruenti in banca dati
3063	Dati di ubicazione corretti ma codice ubicazione non congruente in banca dati
3064	Esercente già associato all'esercizio
3065	Comune, provincia e codice catastale dell'ubicazione non congruenti
3066	Il Comune di ubicazione non è modificabile
3073	Soggetto non in possesso dei requisiti
3100	Soggetto non presente sull'Elenco dei soggetti vigente
3101	Soggetto presente sull'Elenco dei soggetti vigente , ma sospeso
3102	Soggetto cessato sull'Elenco dei soggetti vigente
3103	Data pratica superiore ai limiti normativi
3104	Tipo attività non congruente con quella presente sull'elenco dei soggetti
3105	Soggetto non cessato sull'Elenco dei soggetti vigente
3106	Messaggio di costituzione del rapporto giuridico col soggetto non presente
4010	Concessionario sconosciuto
4011	Esercente non associato al concessionario
4012	Esercente sconosciuto
4013	Esercizio non associato al concessionario
4014	Esercizio sconosciuto
4015	Punto di accesso non associato all'ubicazione
4016	Punto di accesso non associato al concessionario
4017	Punto di accesso sconosciuto
4018	Apparecchio di gioco non associato al punto di accesso
4019	Ubicazione dell'apparecchio non corretta
4020	Esercizio non associato all'esercente
4023	Identificativo del punto di accesso errato
4045	Punto di accesso e ubicazione già associati all'apparecchio
4046	Dati di richiesta non trovati
4047	Codeid provvisorio
4049	Il motivo di blocco deve essere di causa di morte dell'apparecchio
4050	Il motivo di blocco deve essere diverso dal precedente
4051	Il motivo di blocco deve essere diverso da "SEGNALAZIONE DI ADM"
4052	Apparecchio non autorizzato
4053	Data di estrazione fuori termine
4056	Apparecchio con nulla osta decaduto

Tabella 1 – Errori	
Codice	**Descrizione**
4057	Apparecchio ubicato in esercizio che eccede il numero massimo di apparecchi consentito
5001	Richieste per gli apparecchi di gioco in corso del concessionario AWP
5002	Richieste per gli apparecchi di gioco in corso del concessionario AWP su iniziativa di ADM
5003	Mancata risposta da parte del gateway
5004	Errore nella trasmissione dei dati
5005	Errore o mancata risposta da parte del gateway al ripristino automatico
5006	Richiesta non accettata dal gateway
5050	Stato di DA diverso da esito comunicazione
5051	Stato di DA non congruente con quello di SG
5052	Stato di DA non congruente con quello risultante a sistema di controllo AWP
5054	Codice di autenticazione errato
5055	Risposta errata al messaggio 160
5056	Identificativo del modello presente sulla SG errato o inesistente
5057	Codice del produttore presente sulla SG errato o inesistente
5058	Identificativo codice eseguibile del software di gioco presente sulla SG errato o inesistente
5059	Identificativo della scheda di gioco errato o inesistente
5060	Identificativo del CODEID presente sulla SG errato o inesistente
5061	Identificativo smart card errato
5062	Errore di comunicazione tra DA e SG
6001	Contatori crescenti apparecchio in magazzino
6002	Contatori crescenti apparecchio bloccato
I seguenti codici d'errore entreranno in vigore dal 30 Novembre 2021	
3107	Iscrizioni soggetti non presenti alla data richiesta
3108	Soggetti Sospesi non presenti
3109	Soggetto privo di esercizi

Tabella 2 – Motivi di mancata elaborazione	
Codice	**Descrizione**
00	Lunghezza messaggio operativo, da associare alla risposta, maggiore o uguale a 1 Mbyte
11	Apparecchio di gioco momentaneamente non raggiungibile
12	Risposta dall'apparecchio di gioco non pervenuta entro il termine prefissato
13	Apparecchio di gioco non raggiungibile per la presenza di un guasto
21	Banca dati di gioco non disponibile
31	Banca dati di servizio non disponibile
41	Elaborazione non completata per errori applicativi
42	Estrazione dei dati non effettuata per presenza di un guasto

Tabella 2 – Motivi di mancata elaborazione	
Codice	**Descrizione**
43	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione ordinaria sull'apparecchio di gioco
44	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione straordinaria sull'apparecchio di gioco
45	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione ordinaria sul punto di accesso
46	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione straordinaria sul punto di accesso
47	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione ordinaria sul collegamento presso l'esercizio
48	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione straordinaria sul collegamento presso l'esercizio
50	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione ordinaria sulla rete di comunicazione
51	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione straordinaria sulla rete di comunicazione
60	Guasto al sistema del concessionario AWP
61	Manutenzione ordinaria del sistema del concessionario AWP
62	Manutenzione straordinaria del sistema del concessionario AWP
9	Altro

Tabella 3 - Tipo di ubicazione	
Codice	**Descrizione**
21	AGENZIA SCOMMESSE
22	NEGOZIO DI GIOCO
23	SALA BINGO
24	ESERCIZIO DEDICATO VLT/SLOT
25	SALA GIOCHI
26	RIVENDITA TABACCHI E/O RICEVITORIA LOTTO
27	CORNER
28	BAR O ESERCIZIO ASSIMILABILE
29	RISTORANTE O ESERCIZIO ASSIMILABILE
30	STABILIMENTO BALNEARE
31	ALBERGO O ESERCIZIO ASSIMILABILE
32	EDICOLA
33	CIRCOLO PRIVATO
34	ALTRO ESERCIZIO COMMERCIALE/PUBBLICO O AREE AUTORIZZATE

Tabella 4 - Tipo di incongruenze	
Codice	**Condizione non verificata**
31	CNTIN intero non negativo
32	CNTTOTIN intero
33	CNTOT intero non negativo
34	CNTTOTOT intero
35	CNTNP ≥ 0
36	CNTCL=0 AND CNTIN = CNTTOTIN AND CNTOT = CNTTOTOT
37	CNTCL intero positivo AND CNTIN < CNTTOTIN AND CNTOT < CNTTOTOT
38	CNTTOTIN, CNTTOTOT , CNTCL non inferiori di quelli precedentemente registrati
39	CNTIN multiplo di 100
40	CNTTOTIN multiplo di 100
41	CNTNP ≤ 140.000

Tabella 5 - Motivo di rilevazione letture apparecchi	
Codice	**Descrizione**
1	Accensione del punto di accesso
2	Collegamento di un nuovo apparecchio
3	A intervallo prefissato dell'accensione
4	Periodica

Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio	
Codice	**Descrizione**
1	RS-232
2	RJ-11
3	RJ-45
4	Infrarossi
5	Bluetooth
6	Wi-Fi
7	Misto

Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio	
Codice	**Descrizione**
9	Altro

Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema del concessionario AWP	
Codice	**Descrizione**
1	PSTN
2	ISDN
3	DSL / ADSL
4	CDN
5	GSM
6	GPRS
7	UMTS
8	Misto
9	Altro

Tabella 8 - Stato degli apparecchi di gioco	
Codice	**Descrizione**
1	Da attivare
2	Normale funzionamento
3	Bloccato per incongruenza sui dati dei contatori
4	Bloccato su richiesta di SR
5	Bloccato su richiesta di SG
6	Bloccato per errore sulla data e ora
7	Bloccato per errore sui dati identificativi
8	Bloccato per errore sui parametri di funzionamento
9	Bloccato per malfunzionamenti
10	Bloccato per mancata comunicazione con la rete telematica da più di 7 giorni

Tabella 8 - Stato degli apparecchi di gioco	
Codice	**Descrizione**
11	Blocco per fine validità smart card
12	Bloccato dopo attivazione

Tabella 9 - Motivo della trasmissione	
Codice	**Descrizione**
0	Inizializzazione dei contatori
1	Attivazione apparecchio di gioco
2	Blocco apparecchio di gioco
3	Ripristino apparecchio di gioco

Tabella 10 - Eventi	
Codice	**Descrizione**
4	Incendio
5	Furto
6	Sequestro
7	Confisca
8	Confisca dopo sequestro
9	Dissequestro
10	Revoca
11	Trasferimento titolarità del nulla osta al concessionario subentrante
12	Dismissione

Tabella 10 - Eventi	
Codice	**Descrizione**
13	Cessione all'estero
14	Risoluzione del contratto
15	Autorizzazione al trasferimento titolarità del nulla osta per il concessionario risolvente
16	Risoluzione del contratto per mancato pagamento Preu
24	Rettifica Incendio
25	Rettifica Furto
26	Rettifica Sequestro
27	Rettifica Confisca
28	Rettifica Confisca dopo sequestro
29	Rettifica Dissequestro
30	Rettifica Revoca
31	Rettifica Trasferimento titolarità del nulla osta
32	Rettifica Dismissione
33	Rettifica Cessione all'estero
34	Rettifica Risoluzione del contratto
35	Rettifica Risoluzione del contratto per mancato pagamento Preu
44	Annullamento Incendio
45	Annullamento Furto
46	Annullamento Sequestro
47	Annullamento Confisca

Tabella 10 - Eventi	
Codice	**Descrizione**
48	Annullamento Confisca dopo sequestro
49	Annullamento Dissequestro
50	Annullamento Revoca
51	Annullamento Trasferimento titolarità del nulla osta
52	Annullamento Dismissione
53	Annullamento Cessione all'estero
54	Annullamento Risoluzione del contratto
55	Annullamento Risoluzione del contratto per mancato pagamento Preu
64	Incendio – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
65	Furto – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
66	Sequestro – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
67	Confisca – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
68	Confisca dopo sequestro – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
69	Dissequestro – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
70	Trasferimento titolarità del nulla osta – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
71	Dismissione – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
72	Cessione all'estero – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
73	Risoluzione del contratto – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori
74	Risoluzione del contratto – Data dell'evento non congruente con l'estrazione dei contatori per mancato pagamento Preu

Tabella 11 - Errore associato all'evento	
Codice	**Descrizione**
1	Data dell'evento non congruente
2	Evento non congruente col precedente
3	Sequestro non precedentemente acquisito
4	Revoca non precedentemente acquisita
5	Campo obbligatorio assente
6	Dato dichiarato errato o incongruente
7	Il modello di apparecchio non rispetta la normativa vigente

Tabella 12 - Eventi di impossibilità lettura	
Codice	**Descrizione**
1	Manutenzione straordinaria
2	Chiusura temporanea esercizio
3	Errato collegamento con punto di accesso

Tabella 13 – Motivi di trasmissione dei dati di georeferenziazione	
Codice	**Descrizione**
1	Accensione del punto di accesso
2	Collegamento di un nuovo apparecchio
3	Periodica
4	Differenza tra 2 letture consecutive della posizione del dispositivo GPS superiore alla soglia

Tabella 14 – Tipo di attività presenti nell'Elenco dei soggetti	
Codice	**Descrizione**
1	Proprietario comma 6a
2	Proprietario comma 6b
3	Concessionario; Concessionario/Proprietario
4	Produttore comma 6a
5	Produttore comma 6b
6	Produttore schede
7	Importatore
8	Manutentore
9	Esercente comma 6a
10	Esercente comma 6b
11	Incaricato di altre attività funzionali alla raccolta di gioco
12	Possessore/Detentore comma 6a
13	Possessore/Detentore comma 6b

Tabella 15 – Tipologia Esercizio	
Codice	**Descrizione**
1	AGENZIA SCOMMESSE
2	NEGOZIO DI GIOCO
3	SALA BINGO
4	ESERCIZIO DEDICATO VLT/SLOT
5	SALA GIOCHI
6	RIVENDITA TABACCHI E/O RICEVITORIA LOTTO
7	CORNER
8	BAR O ESERCIZIO ASSIMILABILE
9	RISTORANTE O ESERCIZIO ASSIMILABILE
10	STABILIMENTO BALNEARE
11	ALBERGO O ESERCIZIO ASSIMILABILE
12	EDICOLA
13	CIRCOLO PRIVATO
14	ALTRO ESERCIZIO COMMERCIALE/PUBBLICO O AREE AUTORIZZATE

Tabella 16 – Tipologia Apparecchio dichiarato in Elenco Soggetti per Esercizi	
Codice	**Descrizione**
A	6A
B	6B
A/B	6A/6B

6. ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE

Elenco delle figure

Figura 1: Flusso di comunicazione dei messaggi di tipo invio dati 10
Figura 2 : Flusso di comunicazione dei messaggi di tipo invio dati dell'apparecchio di gioco 12
Figura 3 : Flusso dei messaggi di tipo richieste di messaggi di conferma degli apparecchi di gioco..... 14
Figura 4 : Flusso di comunicazione delle richieste tramite il gateway di accesso 17

Elenco dei tracciati dei messaggi applicativi

Tracciato 1 Struttura generale del messaggio applicativo 27
Tracciato 2 Testata del messaggio..... 28
Tracciato 3 Messaggio 315 – Riga A..... 39
Tracciato 4 Messaggio 350 – Riga A 42
Tracciato 5 Messaggio 350 – Riga B..... 42
Tracciato 6 Messaggio 360 – Riga A..... 44
Tracciato 7 Messaggio 360 – Riga B..... 44
Tracciato 8 Messaggio 362 – Riga A..... 47
Tracciato 9 Messaggio 362 – Riga B..... 48
Tracciato 10 Messaggio 363 – Riga A..... 51
Tracciato 11 Messaggio 363 – Riga B 51
Tracciato 12 Messaggio 365 – Riga A..... 52
Tracciato 13 Messaggio 367 – Riga A..... 53
Tracciato 14 Messaggio 367 – Riga B..... 54
Tracciato 15 Messaggio 368 55
Tracciato 16 Messaggio 500 56
Tracciato 17 Messaggio 501 – Riga A..... 58
Tracciato 18 Messaggio 501 – Riga B..... 58
Tracciato 19 Messaggio 501 – Riga C..... 59
Tracciato 20 Messaggio 504 – Riga A..... 60
Tracciato 21 Messaggio 508 62
Tracciato 22 Messaggio 515 – Richiesta – Riga A..... 63
Tracciato 23 Messaggio 515 – Risposta – Riga A..... 63
Tracciato 24 Messaggio 603 65
Tracciato 25 Messaggio 604 67
Tracciato 26 Messaggio 670 – Riga A..... 69
Tracciato 27 Messaggio 724 – Riga A..... 71
Tracciato 28 Messaggio 750 – Riga A..... 73
Tracciato 29 Messaggio 751 – Riga A..... 74
Tracciato 30 Messaggio 812 – Riga A..... 75
Tracciato 31 Messaggio 900 – Riga A..... 76
Tracciato 32 Messaggio 901 – Riga A..... 77
Tracciato 33 Messaggio 902 – Riga A..... 78
Tracciato 34 Messaggio 904 – Riga A..... 80
Tracciato 35 Messaggio 001 – Riga A..... 86
Tracciato 36 Messaggio 001 – Riga B..... 87
Tracciato 37 Messaggio 006 – Riga A..... 91
Tracciato 38 Messaggio 006 – Riga B..... 91

Tracciato 39 Messaggio 008 – Riga A....92
Tracciato 40 Messaggio 013 – Riga A....94
Tracciato 41 Messaggio 014 – Riga A....95
Tracciato 42 Messaggio 015 – Riga A....96
Tracciato 43 Messaggio 016 – Riga A....97
Tracciato 44 Messaggio 017 – Riga A....98
Tracciato 45 Messaggio da 111 a 132 – Richiesta....99
Tracciato 46 Messaggio da 111 a 132 – Risposta....100
Tracciato 47 Messaggio 160 – Richiesta....101
Tracciato 48 Messaggio 160 – Risposta....102
Tracciato 49 Struttura della DAString di richiesta....103
Tracciato 50 Struttura della DAString di risposta....104
Tracciato 51 Messaggio 180 – Richiesta – Riga A....105
Tracciato 52 Messaggio 180 – Risposta – Riga A....106
Tracciato 53 Messaggio 181 – Richiesta – Riga A....107
Tracciato 54 Messaggio 181 – Risposta – Riga A....108
Tracciato 55 Messaggio 181 – Risposta – Riga B....109
Tracciato 56 Messaggio 182 – Richiesta – Riga A....111
Tracciato 57 Messaggio 182 – Richiesta – Riga B....111
Tracciato 58 Messaggio 182 – Riga A....112
Tracciato 59 Messaggio 182 – Risposta – Riga B....113
Tracciato 60 Messaggio 183 – Richiesta – Riga A....115
Tracciato 61 Messaggio 183 – Richiesta – Riga B....115
Tracciato 62 Messaggio 183 – Risposta – Riga A....116
Tracciato 63 Messaggio 183 – Risposta – Riga B....117
Tracciato 64 Messaggio 184 – Richiesta....118
Tracciato 65 Messaggio 184 - Risposta....118
Tracciato 66 Messaggio 410 – Riga A....119
Tracciato 67 Messaggio 412 – Riga A....121
Tracciato 68 Messaggio 413 – Riga A....122
Tracciato 69 Messaggio 414 – Riga A....123
Tracciato 70 Messaggio 415 – Riga A....124
Tracciato 71 Messaggio 415 – Riga B....125
Tracciato 72 Messaggio 416 – Riga A....126
Tracciato 73 Messaggio 416 – Riga B....127
Tracciato 74 Messaggio 417 – Riga A....128
Tracciato 75 Messaggio 451....130
Tracciato 76 Messaggio 480....131

Elenco delle tabelle

Tabella 1 – Errori....132
Tabella 2 – Motivi di mancata elaborazione....135
Tabella 3 - Tipo di ubicazione....136
Tabella 4 - Tipo di incongruenze....137
Tabella 5 - Motivo di rilevazione letture apparecchi....137
Tabella 6 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e apparecchio....137
Tabella 7 - Tipologia collegamento tra punto di accesso e sistema del concessionario AWP....138
Tabella 8 - Stato degli apparecchi di gioco....138
Tabella 9 - Motivo della trasmissione....139
Tabella 10 - Eventi....139
Tabella 11 - Errore associato all'evento....142
Tabella 12 - Eventi di impossibilità lettura....142
Tabella 13 – Motivi di trasmissione dei dati di georeferenziazione....142

Tabella 14 – Tipo di attività presenti nell'Elenco dei soggetti 143
Tabella 15 – Tipologia Esercizio 144
Tabella 16 – Tipologia Apparecchio dichiarato in Elenco Soggetti per Esercizi 145