



**AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI**

**Protocollo
per il Gioco del
Bingo a distanza
(PBAD)
V. 3.1b1**

Modifiche rispetto alla precedente bozza V3.0rc1

Rinomina del nome del campo cod_sala in cod_gioco_bingo.

Modifica dei bit dei certificati di firma da 1024 a 2048.

Aggiunta dei campi vers_prot_minor e vers_prot_revision nell'header dei messaggi.

Aggiunta del campo cod_tipo_tag nel messaggio 220 (acquisto delle cartelle), con relativa tabella di codifica "tipi di terminali di accettazione gioco (TAG)"

Aggiunta del messaggio 340 (informazioni giocatore per pseudonimo)

Aggiunta del messaggio 350 (Informazione spostamento fondi)

Modifica del messaggio 800 (rendiconto giornaliero)

Aggiunta del messaggio 810 (Spostamento fondi)

Aggiunta del messaggio 815 (Storno spostamento fondi)

Eliminazione del messaggio 830 (comunicazione del software installato).

Aggiunta del messaggio 831 (comunicazione del software installato per versione)

Aggiunta del messaggio 840 (Aggiunta di certificato di firma digitale)

Integrazione della tabella "stato partita".

Rettifica e integrazione della tabella "errori".

Modifiche rispetto alla precedente bozza beta 4

Eliminazione dell'attributo PSF nel body del messaggio 200.

Modifica delle descrizioni dei messaggi 230 e 250.

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

Modifiche rispetto alla precedente bozza beta 3

Introduzione della gestione della vendita di giocate a caratura, mediante modifica del messaggio di acquisto delle cartelle e modifica delle descrizioni nei messaggi di comunicazione montepremi e di comunicazione vincite.

Cambio della numerazione dei messaggi di gioco (da msg 400 a msg 490) e dei messaggi informativi (da msg 500 a 530) con una nuova serie di messaggi di gioco (da msg 200 a msg 290) ed informativi (da msg300 a msg 330).

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

BOZZA

Indice

Premessa	5
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati.....	5
2 Caratteristiche dei messaggi	6
3 Elenco dei messaggi.....	6
4 Sequenza dei messaggi durante una partita	7
5 Regole sui messaggi informativi	8
6 Regole sui messaggi contabili	8
7 Regole sui messaggi di controllo.....	8
8 Gestione della sicurezza.....	9
9 Disponibilità del servizio.....	9
Struttura dei messaggi.....	10
10 Struttura dell'header	10
11 Struttura del body.....	11
12 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200).....	11
13 Messaggio di acquisto delle cartelle (220).....	14
14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225)	16
15 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)	17
16 Messaggio di comunicazione estratti (240).....	19
17 Messaggio di comunicazione vincite (250)	20
18 Messaggio di accredito vincita (270).....	23
19 Messaggio di rimborso partecipazione (280).....	24
20 Messaggio di fine partita (290)	25
21 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300).....	26
22 Messaggio di richiesta informazione partita (310).....	27
23 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320)	28
24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330)	29
25 Messaggio di richiesta informazione pseudonimo giocatore (340).....	31
26 Messaggio di informazione spostamento fondi (350).....	32
27 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800).....	33
28 Messaggio di spostamento fondi (810)	34
29 Messaggio di storno spostamento fondi (815).....	36
30 Messaggio di comunicazione del software installato per versione (831)	36
31 Messaggio di aggiunta di certificato di firma digitale (840)	37
Gestione degli errori	38
32 Struttura del body di comunicazione errore.....	38
33 Tipi di errore possibili.....	38
34 Gestione degli errori di time-out.....	38
35 Tabelle di codifica	39

Premessa.

Il presente documento definisce il protocolli di comunicazione fra il sistema di gioco a distanza del concessionario (SGAD) e il sistema centrale della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per il controllo del gioco del Bingo a distanza (BAD_SCG).

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server del concessionario invia un messaggio e attende la risposta dal server del sistema centrale.

Il contenuto di ciascun messaggio e della relativa risposta è costituito da un insieme di byte (stream), la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento. Il messaggio deve essere inviato con il metodo POST del protocollo http.

1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati

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

Tipo	Descrizione												
byte	Numero di 8 bit con segno.												
short	Numero di 16 bit con segno.												
int	Numero di 32 bit con segno.												
long	Numero di 64 bit con segno.												
Char	<p>Un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.</p> <p>I caratteri ammessi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "0123456789"; • "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"; • "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz"; • ".,-'" <p>Il carattere " " (spazio) è ammesso nel campo descrizione in caso di errore.</p>												
Date	<p>Una struttura di 4 byte per la rappresentazione della data, composta da:</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>anno</td> <td>2</td> <td>short</td> </tr> <tr> <td>mese</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>giorno</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	anno	2	short	mese	1	byte	giorno	1	byte
Campo	L.	Tipo											
anno	2	short											
mese	1	byte											
giorno	1	byte											
Time	Una struttura di 3 byte per la rappresentazione dell'orario, composta												

Tipo	Descrizione												
	da: <table border="1" data-bbox="336 338 772 495"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ora</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>minuti</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>secondi</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	ora	1	byte	minuti	1	byte	secondi	1	byte
Campo	L.	Tipo											
ora	1	byte											
minuti	1	byte											
secondi	1	byte											
DateTime	Una struttura di 7 byte per la rappresentazione della data e ora, composta da: <table border="1" data-bbox="336 645 772 757"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>giornata</td> <td>4</td> <td>Date</td> </tr> <tr> <td>orario</td> <td>3</td> <td>Time</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	giornata	4	Date	orario	3	Time			
Campo	L.	Tipo											
giornata	4	Date											
orario	3	Time											

2 Caratteristiche dei messaggi

Ogni messaggio è costituito da due parti:

Header: contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato. E' fisso ed uguale per tutti i messaggi.

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

Per inviare un messaggio, il sistema di gioco a distanza del concessionario deve predisporre uno stream di byte contenente l'header e il body opportunamente valorizzati; la risposta conterrà l'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta ovvero con un body di tipo segnalazione di errore, contenente un codice e una descrizione dell'errore.

3 Elenco dei messaggi

Sono previsti i seguenti messaggi, suddivisi per tipologia:

- messaggi di gioco
 - Avvio della partita (200)
 - Acquisto delle cartelle (220)
 - Annulla acquisto delle cartelle (225)
 - Comunicazione montepremi (230)
 - Comunicazione numeri estratti (240)
 - Comunicazione vincite (250)
 - Accredito vincita (270)
 - Rimborso partecipazione (280)
 - Fine partita (290)
- messaggi informativi
 - Richiesta partite non chiuse (300)
 - Richiesta informazioni partita (310)
 - Richiesta informazioni cartelle vendute (320)

- Richiesta informazioni giocatori partecipanti (330)
- messaggi contabili
 - Rendiconto giornaliero (800)
- messaggi di controllo
 - Comunicazione del software installato (830)

4 Sequenza dei messaggi durante una partita

Nel corso di una partita, i messaggi di gioco devono essere inviati nello stesso ordine in cui sono elencati; inoltre, nell'ambito della stessa partita, i messaggi 200, 230, 240, 250 e 290 devono essere mandati una sola volta.

Il concessionario invia al sistema centrale il messaggio di apertura della partita/sessione di gioco. Il sistema centrale convalida l'apertura della sessione e restituisce al concessionario l'identificativo che identifica la sessione di gioco registrata (`id_sess_sist_cent`). Qualora il sistema centrale risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire la sessione di gioco.

Il messaggio 220 deve essere inviato per ogni singola operazione di acquisto cartelle di ogni giocatore (il giocatore può effettuare più acquisti nella stessa partita). Il sistema centrale convalida la vendita assegnando un diritto di partecipazione identificato da un codice univoco (`id_ticket`) restituito nella risposta del messaggio. Qualora il sistema centrale risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato ad accettare l'acquisto. Acquisti successivi al primo relativi alla stessa partecipazione dello stesso giocatore nella stessa partita vengono distinti nel messaggio 220 valorizzando il campo `progr_partecipazione` con valori successivi maggiori di uno.

Il messaggio 225 può essere inviato per annullare uno specifico acquisto o tutti gli acquisti effettuati da un giocatore in una partita. Non è consentito annullare un acquisto successivamente alla comunicazione del montepremi.

Nel caso in cui, terminata la fase di vendita delle cartelle, non si sia raggiunta la soglia del quorum prevista per l'inizio del gioco, o si verificano altri casi di annullamento ammessi, la partita verrà annullata mediante l'invio del messaggio 230 con campo `cod_stato_montepremi` uguale a 2.

In tutti i casi in cui la partita venga annullata, qualsiasi messaggio di gioco venga inviato dal sistema del concessionario al sistema centrale, che non sia il 280 di rimborso partecipazioni vendute e il 290 di fine partita, avrà come risposta un messaggio di errore.

Prima di poter chiudere una partita, è necessario inviare tutti i messaggi 270 relativi all'accredito delle vincite per quella partita; nel caso in cui la partita sia stata annullata, è necessario inviare il messaggio 280 di comunicazione di rimborso per tutti gli acquisti (identificati dal campo `id_ticket`) fatti dai giocatori. Il messaggio 270 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore, indipendentemente dal numero di premi o cartelle vincenti. Il messaggio 280 deve essere inviato una sola volta per ogni diritto di partecipazione al gioco acquistato.

Una volta avviata una partita P con il messaggio 200, non è possibile inviare messaggi di gioco

relativi ad altre partite fino alla chiusura della partita P per il medesimo codice gioco del bingo.

Tuttavia, dal momento in cui sono stati ricevuti i vincitori o l'annullamento per la partita P, verranno accettati unicamente i messaggi 200, 220, relativi alla partita successiva a P per quel gioco del bingo autorizzato.

Nel caso di gioco del bingo utilizzato da più concessionari (circuito virtuale), le informazioni sono trasmesse con i seguenti criteri:

- Qualsiasi concessionario aderente al circuito può farsi proponente della apertura di una partita/sessione di gioco. Il concessionario che propone la partita invia il messaggio 200 di apertura, comunicando, in caso di esito positivo del messaggio, agli altri concessionari partecipanti alla partita, l'identificativo assegnato alla sessione dal sistema centrale ((id_sess_sist_centra)).
- Ogni concessionario aderente al circuito, dopo l'apertura della partita, invia al sistema centrale i messaggi di acquisto cartelle (220), con riferimento alla partita/sessione di gioco aperta dal proponente, per i propri giocatori.
- Ogni concessionario aderente al circuito, dopo un acquisto cartelle, può inviare al sistema centrale i messaggi di annullamento acquisto cartelle (225) per i propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la comunicazione montepremi definitivo (230), la comunicazione numeri estratti (240) e la comunicazione vincite (250), o in caso di annullamento invia il solo montepremi definitivo (230).
- Ogni concessionario aderente al circuito deve trasmettere i dati relativi agli accrediti delle vincite (270) o dei rimborsi (280) relativamente ai propri giocatori.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (proponente) invia al sistema centrale la fine della partita (290).

5 Regole sui messaggi informativi

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

Con il messaggio 300 è possibile richiedere la lista delle eventuali partite non ancora regolarmente chiuse per il codice gioco del bingo specificato.

Con il messaggio 310 è possibile richiedere lo stato di una specifica partita.

Con il messaggio 320 è possibile richiedere le cartelle che sono acquistate da un giocatore per una partita in corso di svolgimento o per una già chiusa.

Con il messaggio 330 è possibile richiedere la lista dei giocatori che partecipano ad una partita in corso di svolgimento o per una già chiusa.

6 Regole sui messaggi contabili

I messaggi di contabili possono essere inviati in qualsiasi momento, con riferimento alle date di competenza già calcolate e rese disponibili dal sistema centrale.

7 Regole sui messaggi di controllo

Il concessionario, rispettando le scadenze definite da ADM, è tenuto ad inviare, tramite il messaggio 830, le informazioni relative al software certificato utilizzato dal sistema di piattaforma e di gioco del bingo.

Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di comunicazione degli estremi dei moduli software attivi sul sistema, indicando per ognuno l'hash code ottenuto tramite algoritmo SHA1. A fronte di tale messaggio il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il messaggio di risposta.

Qualora la risposta sia di errore, il concessionario predisporrà nuovamente il messaggio per un nuovo invio.

8 Gestione della sicurezza

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

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data ed i campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists assenti. Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 2048 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

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

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

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

9 Disponibilità del servizio

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli definisce gli orari giornalieri di disponibilità del servizio, dandone pubblicità ai soggetti interessati attraverso le consuete modalità di comunicazione.

Struttura dei messaggi

10 Struttura dell'header

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	vers_prot	1	byte	Identifica la versione del protocollo (il suo valore è 3 per questa versione)
2	vers_prot_minor	1	byte	Identifica la sottoversione del protocollo (il suo valore è 1 per questa versione)
3	vers_prot_revision	1	byte	Identifica la versione di revisione del protocollo (il suo valore è 1 per questa versione)
4	cod_fsc	4	Int	Codice identificativo del fornitore dei servizi di connettività
5	cod_conc	4	Int	Codice identificativo del concessionario
6	cod_gioco_bingo	4	Int	Codice del gioco del bingo autorizzato che effettua la partita.
7	tipo_messaggio	4	Char	Uno dei tipi messaggio elencati al punto "Elenco dei messaggi"
8	Id_transazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario
9	lunghezza_body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

La lunghezza totale è di 39 byte

Per tutti i messaggi inviati dallo stesso concessionario trasmittente per lo stesso codice gioco del bingo, i campi "cod_conc" e "cod_gioco_bingo" devono essere sempre gli stessi.

Per il messaggio di rendiconto giornaliero (800) il campo "cod_gioco_bingo" deve essere uguale a 0 (zero) se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario per tutti i giochi del bin go autorizzati, altrimenti deve essere valorizzato con un codice gioco del bingo per il quale si vuole il rendiconto.

Il codice gioco del bingo (campo "cod_gioco_bingo") deve sempre essere uno di quelli per cui il concessionario è abilitato a giocare.

Il campo id_transazione contiene un codice che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema centrale più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema centrale allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi richiesta/risposta in presenza di eventuali problemi di linea. E' obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco per il concessionario trasmittente. Qualora il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

11 Struttura del body

In questo capitolo sono definite le strutture dei body di richiesta per ogni tipo di messaggio. Nel caso in cui la richiesta sia corretta e non si siano verificati errori durante l'elaborazione da parte del sistema centrale, il body di risposta è quello descritto di seguito, altrimenti la risposta del sistema centrale conterrà un body di tipo segnalazione di errore.

Per tutti i body di risposta, se non si segnala nessun errore, il campo `cod_esito` è uguale a 0 (zero).

12 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200)

Header.tipo_messaggio 200

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario o concessionario proponente di un circuito di comunicare l'avvio di una partita.

Body di richiesta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita		4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	dtou_iniz_vendita_utc		7	Date Time	Data e ora UTC di inizio vendita cartelle
3	dtou_fine_vendita_utc		7	Date Time	Data e ora UTC di fine vendita cartelle. Determina la data della competenza della partita.
4	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti
5	montepremi				Si ripete "num_monte" volte
	5.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi verrà totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).
	5.2	imp_prezzo_giocata	4	Int	Prezzo di acquisto dell'unità minima di gioco

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
					(cartella/e) (in millesimi di Euro)
	5.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi (bingo e facoltativi) in palio il cui importo è pagato a valere sul montepremi identificato del relativo id_monte della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti
	5.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte
	5.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
	5.3.2	cod_categoria_premio	1	byte	Codice categoria premio, (bingo o facoltativo - vedi tabella "Categoria premi")
	5.4.3	perc_premio_monte	2	short	Percentuale del venduto totalizzato assegnata al premio (Es. per 1% indicare 100)
	5.4.4	Imp_premio_garantito_monte	4	Int	Importo del premio garantito, indipendentemente dalla raccolta (in millesimo di euro). Vale zero se non è garantito alcun importo.
6	num_fondi_ps		1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguenti
7	Fondo_premi_speciali				Si ripete "num_fondi_ps" volte
	7.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	7.2	perc_fondo_ps	2	short	Percentuale del venduto della partita assegnata in incremento al fondo premi speciali (Es. per 1% indicare 100)
8	num_attributi		1	byte	Valorizzato con il numero degli attributi comunicati. Specifica quanti sono gli elementi "attributi"

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
					seguenti
9	attributi				Si ripete "num_attributi" volte
	9.1	cod_attributo	3	Char	Vedi tabella attributi sessione
	9.2	valore_attributo	16	Char	Valore dell'attributo

Lunghezza totale: $21 \text{ byte} + (\text{num_monte} * (6 + 8 * \text{num_premi_monte})) + (3 * \text{num_fondi_ps}) + (19 * \text{num_attributi})$

Nel body di richiesta, il campo id_partita, assegnato progressivamente dal concessionario che apre la partita, la identifica in modo univoco sia per il concessionario che la avvia che per gli altri concessionari che condivideranno la stessa partita nel circuito.

Il campo id_monte identifica i montepremi totalizzati nella partita, ed è valorizzato a partire dal valore 1, in modo crescente per tutti i montepremi totalizzati nella partita.

Il campo "num_fondi_ps" valorizzato a 0 (zero), indica l'apertura di una partita senza fondi premi speciali. Nel caso di presenza di fondi per premi speciali, la percentuale di incremento deve essere comunicata utilizzando il campo id_fondo_ps come identificativo progressivo del fondo premi speciali a partire dal valore 1.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della partita, a seconda della tipologia, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce la lista degli attributi da indicare.

Cod_attributo	Valore_attributo	Note
ELE	Numerico, max 100 o come definito dal regolamento	Numero totale di elementi alfanumerici o simbolici estraibili (Attributo obbligatorio).
CAR	Numerico	Numero massimo di cartelle potenzialmente in vendita. Vale -1 se il numero massimo di cartelle in vendita non è predeterminato, ma le cartelle vengono create al momento della vendita con elementi generati casualmente (Attributo obbligatorio).
ECR	Numerico	Numero di elementi contenuti nella cartella (Attributo obbligatorio).

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				gioco attribuito dal sistema centrale.
3	dt_competenza	4	Date	Data competenza della partita per la rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 22

13 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)

Header.tipo_messaggio 220

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta da parte del giocatore di partecipare ad una partita/sessione di gioco autorizzata dal sistema centrale, e comunicare le cartelle che il giocatore ha richiesto di acquistare, per ottenere la convalida del diritto di partecipazione, ed in quale montepremi verrà totalizzata.

La risposta conterrà un codice identificativo del diritto di partecipazione convalidato.

Questo messaggio può essere inviato più volte, per le richieste successive dello stesso giocatore nella stessa partita, in riferimento allo stesso diritto di partecipazione (id_ticket) assegnato, e distinguendo le richieste successive incrementando il campo progr_partecipazione.

Se il gioco del bingo è autorizzato alla vendita di giocate a caratura, possono essere indicate quante cedole di caratura sono state acquistate dal giocatore.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1. Da incrementare per eventuali acquisti successivi al primo nella stessa partita/sessione di gioco.
3	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
5	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
6	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
7	lung_id_user	1	byte	Lunghezza del campo id_user seguente (massimo 100 caratteri)

8	Id_user		Char	Pseudonimo del giocatore
9	lung_indirizzo_ip	1	byte	Lunghezza del campo indirizzo_ip seguente (massimo 47 caratteri)
10	Indirizzo_ip		Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore, comprensivo dei punti o due punti (es 127.0.0.1 oppure 2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:0000:0001)
11	imp_giocata	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle effettivamente pagato dal giocatore (in millesimi di euro)
12	imp_giocata_madre	4	Int	Importo totale di acquisto di tutte le cedole che compongono la giocata a caratura (in millesimi di euro). E' uguale a imp_giocata se la giocata non è a caratura
13	num_cedole_acquistate	1	byte	Numero di cedole di caratura acquistate dal giocatore. Vale 1 se la giocata non è a caratura
14	num_cedole_tot	1	byte	Numero totale di quote di caratura in cui si divide la giocata a caratura. Vale 1 se la giocata non è a caratura
15	imp_giocata_bon	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
16	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
17	cod_tipo_tag	2	short	Codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipo TAG)
18	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
19	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	19.1 id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale: 50 + lung_cod_conto_gioco + lung_id_user + lung_indirizzo_ip + (n_cartelle * 4) byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione

				di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1

Lunghezza totale: 40 byte

14 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225)

Header.tipo_messaggio 225

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta di annullo di un acquisto precedentemente inviato al sistema centrale.

Questo messaggio può essere inviato per tutte le richieste di partecipazione di un giocatore o per l'ultimo acquisto effettuato, individuato da uno specifico progressivo di partecipazione. Non è consentito annullare acquisti di partecipazione successivamente all'invio del messaggio di comunicazione montepremi 230.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione. Vale 0 per tutte le partecipazioni del giocatore, o è pari al progressivo partecipazione da cancellare.
3	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
5	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
6	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco

Lunghezza totale: 29 + lung_cod_conto_gioco byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	n annull_partecipazioni	2	short	Numero delle partecipazioni annullate.

Lunghezza totale: 24 byte

15 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)

Header.tipo_messaggio 230

Descrizione:

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

In caso di annullo della partita, non devono essere trasmessi montepremi ne premi speciali. I campi n_cartelle, n_giocatori ed imp_venduto devono essere valorizzati anche in caso di annullo della partita.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	cod_stato_montepremi	1	byte	1=montepremi definitivo; 2=partita annullata per mancata vendita o mancato quorum.
4	n_cartelle	4	Int	Numero totale delle cartelle vendute nella partita (al netto degli acquisti annullati)
5	n_giocatori	4	Int	Numero totale dei giocatori che hanno acquistato cartelle (al netto degli acquisti annullati)
6	imp_venduto	4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle, al netto degli acquisti annullati e delle cedole invendute (in millesimi di euro)

	Campo		L.	Tipo	Descrizione	
7	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti. . Vale 0 se la partita è annullata.	
8	montepremi				Si ripete "num_monte" volte	
	8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).	
	8.2	imp_monte	4	Int	Somma degli importi destinati al pagamento dei premi bingo e facoltativi per un determinato montepremi, identificato da id_monte (in millesimi di euro).	
	8.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi bingo e facoltativi in palio, il cui importo è pagato a valere sul montepremi identificato da id_monte. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti	
	8.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte	
		8.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
		8.4.2	Imp_premio_monte	4	Int	Importo del premio (in millesimo di euro).
9	Num_fondi_ps		1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio_speciale" seguenti	
10	Fondo_premi_speciali				Si ripete "num_fondi_ps" volte	
	10.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)	
	10.2	Imp_fondo_ps_ini	4	Int	Importo del fondo premi speciali ad inizio della partita (in millesimi di euro)	
	10.3	Imp_fondo_ps_incr	4	Int	Importo derivante dal venduto della partita che va a incrementare il fondo premi speciali (in millesimi di euro). Vale 0 se la partita è annullata.	
11	Num_premi_ps		1	byte	Numero di premi speciali in palio il cui importo è pagato come quota parte dei fondi premi speciali della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_speciale" seguenti. Vale 0 se la partita è annullata.	

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
12	Premio_speciale				Si ripete "num_premi_ps" volte
	12.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato.
	12.2	Id_premio_ps	1	byte	Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato (da 1 a n)
	12.3	Imp_premio_ps	4	Int	Importo del premio speciale in palio (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: $36 + \text{num_monte} * (5 + (\text{num_premi_monte} * 5)) + (\text{Num_fondi_ps} * 9) + (\text{Num_premi_ps} * 6)$ byte.

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte.

16 Messaggio di comunicazione estratti (240)

Header.tipo_messaggio 240

Descrizione:

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

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono

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

Lunghezza totale: $21 + \text{num_monte} * (2 + (1 * \text{ctr_estratti}))$ byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

17 Messaggio di comunicazione vincite (250)

Header.tipo_messaggio **250**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare i premi vinti dalle cartelle vincenti.

I premi sono distinti tra quelli derivanti dal montepremi della partita, separatamente per ciascun montepremi, e quelli derivanti dai fondi premi speciali (se presenti).

Devono essere inviati solo elementi "montepremi" che contengono vincitori.

In caso di giocate a caratura gli importi sono calcolati sulle giocate madre.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo

Campo		L.	Tipo	Descrizione
				(da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti che hanno vincitori.
4	Montepremi			Si ripete "num_monte" volte
4.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica da quale montepremi è prelevata la vincita.
4.2	n_categoria_vin_mon	1	byte	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Categoria vincita_mon" seguenti
4.3	Categoria vincita_mon			Si ripete 'n_categoria_vin_mon' volte
4.3.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
4.3.2	prog_estr_vin_mon	1	byte	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
4.3.3	imp_pag_vin_mon	4	Int	Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro). In caso di giocate a caratura è calcolata sulle giocate madre.
4.3.4	n_cartelle_vin_mon	4	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto premi derivanti dal montepremi. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle vincente_mon" seguenti
4.3.5	Cartelle vincente_mon			Si ripete 'n_cartelle_vin_mon' volte
4.3.5.1	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
4.3.5.2	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4.3.5.2	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4.3.5.3	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
4.3.5.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
5	n_categoria_vin_ps	1	byte	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita derivanti dai fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "Categoria vincita_ps" seguenti
6	Categoria vincita_ps			Si ripete 'n_categoria_vin_ps' volte
6.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato
6.2	Id_premio_ps	1	byte	Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato (da 1 a n).
6.3	prog_estr_vin_ps	1	byte	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
6.4	imp_pag_vin_ps	4	Int	Importo della vincita di ciascuna cartella (in millesimi di euro). In caso di giocate a caratura è calcolata sulle giocate madre.
6.5	n_cartelle_vin_ps	4	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto il premio derivanti dal fondo premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle vincente_ps" seguenti
6.6	Cartelle vincente_ps			Si ripete 'n_cartelle_vin_ps' volte
6.6.1	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
6.6.2	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
6.6.3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
6.6.4	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
6.6.5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco

Lunghezza totale: $22 + \text{num_monte} * (2 + (10 * \text{n_categoria_vin_mon} + (11 * \text{n_cartelle_vin_mon} + \text{lung_cod_conto_gioco}))) + (10 * \text{n_categoria_vin_ps} + (12 * \text{n_cartelle_vin_ps} + \text{lung_cod_conto_gioco}))$ byte

Body di risposta:

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte.

18 Messaggio di accredito vincita (270)

Header.tipo_messaggio 270

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'accredito di una vincita di una partita sul conto di gioco.

Il pagamento delle eventuali vincite di una partita è prerequisite per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 290)

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
6	dtou_pag_vinc_utc	7	DateTime	Data UTC di pagamento della vincita
7	imp_vincita_tot	4	Int	Importo totale della vincita da accreditare (in millesimi di Euro)
8	imp_vincita_bon	4	Int	Importo parte della vincita derivante da bonus (in millesimi di Euro)
9	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.

Lunghezza totale: 58 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

19 Messaggio di rimborso partecipazione (280)

Header.tipo_messaggio 280

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'accredito di un rimborso della partecipazione nel caso la partita sia stata annullata.

Il rimborso delle eventuali partecipazioni di una partita annullata è prerequisite per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 290)

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
1	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
2	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
3	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
5	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
6	dtou_accr_rimb_utc	7	DateTime	Data UTC di accredito del rimborso
7	imp_rimborso_tot	4	Int	Importo totale del rimborso da

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				accreditare (in millesimi di Euro)
8	imp_rimborso_bon	4	Int	Importo parte del rimborso derivante da bonus (in millesimi di Euro)
9	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.

Lunghezza totale: 46 + lung_cod_conto_gioco byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

20 Messaggio di fine partita (290)

Header.tipo_messaggio 290

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la fine di una partita, la consistenza dei fondi premi speciali alla fine della partita, dopo i pagamenti di tutti i premi (o gli accrediti di tutti i rimborsi in caso di annullamento partita).

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	n_fondi_ps_fin	1	byte	Numero fondi per premi speciali al termine della partita (da 0 a n). Specifica quanti sono gli elementi "fondo_ps_fin" seguenti

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
3	fondo_ps_fin			Si ripete "n_fondi_ps_fin" volte	
	3.1	id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	3.2	imp_fondo_ps_fin	4	Int	Importo del fondo premi speciali alla fine della partita (in millesimi di Euro)

Lunghezza totale: $21 + (\text{num_monte} * 5) + (\text{n_fondi_ps_fin} * 5)$ byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.

Lunghezza totale: 22 byte

21 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300)

Header.tipo_messaggio 300

Descrizione:

Questo messaggio consente a un concessionario di ottenere, per un proprio gioco del bingo, l'elenco delle partite non regolarmente chiuse.

Body di richiesta:

Il body della richiesta non contiene alcun campo

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	n_part_no_chiuse	1	byte	Numero di partite non chiuse correttamente.). Specifica quanti sono gli elementi "Partite" seguenti
3	Partite			Si ripete 'n_part_no_chiuse' volte

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
3.1	Id_partita	4	Int	Identificativo della partita non chiusa
3.2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3.3	cod_conc_prop	4	Int	Codice identificativo del concessionario proponente la partita
3.4	cod_stato_partita	1	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 3 + (n_part_no_chiuse * 25) byte.

22 Messaggio di richiesta informazione partita (310)

Header.tipo_messaggio 310

Descrizione:

Questo messaggio consente a un concessionario di ottenere informazioni relative a una partita di un proprio gioco del bingo

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	cod_stato_partita	1	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 23 byte

23 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320)

Header.tipo_messaggio 320

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere, di una partita giocata o in fase di svolgimento, l'elenco delle cartelle acquistate da un giocatore.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
3	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
4	cod_rete	1	byte	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
5	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco

Lunghezza totale: 10 + lung_cod_conto_gioco byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5	num_acquisti	1	byte	Definisce il numero di acquisti effettuati. Specifica quanti sono gli elementi "Acquisti" seguenti

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
6	Acquisti				Si ripete 'num_acquisti' volte
	6.1	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1
	6.2	cod_conc_trasmittente	4	Int	Codice identificativo del concessionario che ha trasmesso il messaggio di acquisto cartelle.
	6.3	dtou_registrazione_acquisto	7	Date Time	Data e ora in formato UTC di registrazione a sistema centrale dell'acquisto
	6.4	imp_giocata	4	Int	Importo di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
	6.5	imp_giocata_bon	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
	6.6	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
	6.7	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
	6.8	cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	6.7.1	id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale: $39 + (\text{num_acquisti} * (24 + (\text{n_cartelle} * 4)))$ byte

24 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330)

Header.tipo_messaggio 330

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei giocatori partecipanti alla partita.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito		2	short	Esito della richiesta
2	id_partita		4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	id_sess_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	n_giocatori		4	Int	Numero di giocatori. Definisce il numero di giocatori partecipanti alla partita (vale 0 se non risulta partecipare nessun giocatore). Specifica quanti sono gli elementi "Giocatore" seguenti
5	Giocatore				Si ripete 'n_giocatori' volte
5.1	lung_cod_conto_gioco		1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
5.2	cod_conto_gioco			Char	Codice identificativo del conto di gioco.
5.3	cod_rete		2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
5.4	cod_conc_titolare		4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
5.5	cod_conc_trasm		4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario che ha trasmesso l'acquisto delle cartelle.
5.6	id_ticket		16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5.7	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "Giocata_monte" seguenti
5.8	Giocata_monte				Si ripete "num_monte" volte
	5.8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata la giocata.

Campo		L.	Tipo	Descrizione
5.8.2	n_cartelle_tot	2	short	Numero totale di cartelle acquistate.
5.8.3	imp_giocata_tot	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro).
5.8.4	imp_giocata_bon_tot	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: $26 + n_giocatori * (28 + lung_cod_conto_gioco + num_monte * 11)$ byte

25 Messaggio di richiesta informazione pseudonimo giocatore (340)

Header.tipo_messaggio 340

Descrizione:

Questo messaggio consente a un concessionario di interrogare il conto di un giocatore mediante pseudonimo.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	lung_id_user	1	byte	Lunghezza del campo id_user seguente (massimo 100 caratteri)
2	id_user		char	Pseudonimo del giocatore

Lunghezza totale: $1 + lung_id_user$ byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta	
2	n_giocatori_all	4	Int	Numero di giocatori che utilizzano lo pseudonimo della richiesta, per tutti i concessionari	
3	n_giocatori_circ	4	Int	Numero di giocatori che utilizzano lo pseudonimo della richiesta conosciuti dai circuiti del concessionario richiedente	
4	Giocatore			Si ripete 'n_giocatori_circ' volte	
	4.1	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	4.2	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				gioco.
4.3	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4.4	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia Dogane Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco

Lunghezza totale: $10 + n_giocatori_circ * (7 + lung_cod_conto_gioco)$ byte

26 Messaggio di informazione spostamento fondi (350)

Header.tipo_messaggio 350

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di avere informazioni sulla richiesta di spostamento fondi effettuato con un precedente messaggio 810 di spostamento fondi

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_gioco_bingo_orig	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo da cui spostare i premi non distribuiti

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_gioco_bingo_orig	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo da cui spostare i premi non distribuiti
2	id_partita_orig	4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi jackpot, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	Imp_spostamento_orig_totale	4	int	Importo totale dei premi non distribuiti presenti nel fondi jackpot del gioco del bingo originante il trasferimento (in

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
					millesimi di euro)
4	num_giochi_destin		1	byte	Numero dei giochi del bingo destinatari degli spostamenti fondi jackpot di premi speciali non distribuiti
5	Giochi_destin				Si ripete "num_giochi_destin" volte
	3.1	cod_gioco_bingo_destin	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo in cui spostare i premi non distribuiti
	3.2	id_partita_destin	4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi premi speciali jackpot iniziali della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
	3.2	fl_utilizzo_destin	1	byte	Vale 0 se l'importo non è stato ancora utilizzato nella partita di destinazione per incrementare l'importo dei fondi premi speciali iniziali. Vale 1 se l'importo è stato utilizzato nella partita di destinazione per incrementare l'importo dei fondi premi speciali iniziali.
	3.3	Num_fondi_ps_destin	1	byte	Numero dei fondi premi speciali destinatari del trasferimento
	3.2	fondo_premio_speciale_destin			Si ripete "num_fondi_ps_destin" volte
	8.4.1	id_fondo_ps_destin	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali destinatario dello spostamento (da 1 a n)
	8.4.2	Imp_fondo_ps_destin	4	Int	Importo da spostare nel fondo destinatario dello spostamento (in millesimi di euro).

Lunghezza totale: $13 + \text{num_giochi_destin} * (10 + (\text{num_fondi_ps_destin} * 5))$ byte.

27 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800)

Header.tipo_messaggio 800

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere i dati di rendicontazione contabile di tutte le partite a cui ha partecipato per la data di competenza richiesta.

Le partite sono contabilizzate per data competenza, cioè la data in cui è terminata la vendita delle cartelle relative.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	dt_competenza_rendiconto	4	Date	Data di rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 4 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	n_partite	2	short	Numero partite giocate
3	imp_venduto_netto	4	Int	Il ricavato dalla vendita delle cartelle (in millesimi di euro) al netto degli annulli e delle giocate a caratura non vendute
4	imp_montepremi	4	Int	Importo destinato ai montepremi (in millesimi di euro)
5	imp_totale_imposta_adm	4	Int	Importo destinato ad imposta ed al controllore centralizzato (in millesimi di euro)
6	imp_dicui_imposta	4	Int	Importo destinato ad imposta (in millesimi di euro)
7	imp_dicui_adm	4	Int	Importo destinato al controllore centralizzato (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 16 byte

28 Messaggio di spostamento fondi (810)

Header.tipo_messaggio 810

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di spostare i premi non distribuiti da un gioco del bingo, nei casi previsti (revoca, decadenza, mancata raccolta per un anno, etc.), trasferendoli nei fondi jackpot di altri giochi del bingo autorizzati.

Gli importi spostati saranno aggiunti agli importi iniziali dei fondi premi speciali nelle partite svolte per i giochi del bingo destinatari degli spostamenti, al momento della comunicazione del montepremi corrispondente. Le partite dei giochi di destinazione al momento dello spostamento non devono essere ancora iniziate, e il loro inizio non deve essere previsto oltre 30 giorni dal momento dello spostamento.

Body di richiesta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_gioco_bingo_orig		4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo da cui spostare i premi non distribuiti
2	id_partita_orig		4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi jackpot, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
3	Imp_spostamento_orig_totale		4	int	Importo totale dei premi non distribuiti presenti nel fondi jackpot del gioco del bingo originante il trasferimento
4	num_giochi_destin		1	byte	Numero dei giochi del bingo destinatari degli spostamenti fondi jackpot di premi speciali non distribuiti
5	Giochi_destin				Si ripete "num_giochi_destin" volte
	5.1	cod_gioco_bingo_destin	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo in cui spostare i premi non distribuiti
	5.2	id_partita_destin	4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi premi speciali jackpot iniziali della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
	5.3	Num_fondi_ps_destin	1	byte	Numero dei fondi premi speciali destinatari del trasferimento
	5.4	fondo_premio_speciale_destin			Si ripete "num_fondi_ps_destin" volte
	5.4.1	id_fondo_ps_destin	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali destinatario dello spostamento (da 1 a n)
	5.4.2	Imp_fondo_ps_destin	4	Int	Importo da spostare nel fondo destinatario dello spostamento (in millesimo di euro).

Lunghezza totale: $13 + \text{num_giochi_destin} * (9 + (\text{num_fondi_ps_destin} * 5))$ byte.

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte.

29 Messaggio di storno spostamento fondi (815)**Header.tipo_messaggio 815****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di stornare una precedente richiesta fatta con messaggio 810, di spostamento fondi dei premi non distribuiti da un gioco del bingo. Lo storno è consentito se gli importi non sono ancora stati utilizzati nelle partite di destinazione.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_gioco_bingo_orig	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo da cui è stato richiesto di spostare i premi non distribuiti

Lunghezza totale: 4 byte.

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte.

30 Messaggio di comunicazione del software installato per versione (831)**Header.tipo_messaggio 831****Descrizione:**

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette gli estremi identificativi di tutti gli elementi software presenti sul proprio sistema (piattaforma e gioco del bingo) per una determinata versione certificata.

I moduli da indicare sono relativi alla versione in esecuzione al momento dell'invio del messaggio.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_elemento	1	byte	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco del bingo

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
2	cod_elemento	4	int	Codice assegnato da ADM alla piattaforma o al gioco del bingo cui si riferisce il software
3	prog_versione_cert	1	byte	Numero progressivo identificativo della versione del software certificata
4	prog_sub_versione_cert	1	byte	Numero progressivo identificativo della sub versione del software certificata. Se non presente vale 0
5	ctr_lista_moduli_sw	2	short	Numero totale dei moduli software inviati nella lista seguente
6	Lista_moduli			Si ripete 'ctr_lista_moduli_sw' volte
6.1	lun_nome_modulo_critico	1	byte	Lunghezza del campo nome_modulo_critico seguente. La lunghezza massima ammessa è di 255 bytes
6.2	nome_modulo_critico		Char	Nome del modulo critico come indicato dall'ente certificatore (nome file comprensivo di estensione, case sensitive, distingue tra lettere maiuscole e minuscole).
6.3	hash_code_modulo_critico	40	Char	SHA1 Checksum dell'intero file del modulo critico

Lunghezza totale: 9 byte + Ctr_lista_moduli_sw * (41 byte + Lun_nome_modulo_critico)

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

31 Messaggio di aggiunta di certificato di firma digitale (840)

Header.tipo_messaggio 840

Descrizione:

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette al sistema centrale un certificato di firma digitale che intende utilizzare in aggiunta a quelli già utilizzati per firmare i messaggi. Il certificato inviato deve essere codificato base64 X.509. Tale certificato di firma potrà essere utilizzato per firmare messaggi dallo stesso concessionario trasmittente al più tardi dopo 24 ore. Se un certificato con medesimo seriale è già stato trasmesso o è presente nel sistema centrale, l'ultimo certificato trasmesso sostituisce il precedente.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Num_seriale_cert	8	long	Numero seriale del certificato
2	Lun_cert	2	Int	Lunghezza in bytes del campo seguente
3	Cert		Char	Da impostare con il certificato di firma digitale codificato base64 X.509

Lunghezza totale: 10 byte + 1 byte * valore di campo lun_cert

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

Gestione degli errori

32 Struttura del body di comunicazione errore

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Un codice di errore (diverso da 0 - vedi tabella errori)
2	des_errore	250	Char	Descrizione dell'errore verificatosi

Lunghezza totale: 252 byte

33 Tipi di errore possibili

Ogni tipo di messaggio può generare in risposta un insieme di errori, generalmente diverso dagli errori che possono essere generati dagli altri messaggi

In tabella Errori sono elencati i possibili codici di errore e la descrizione (che saranno inviati nel messaggio di risposta al sistema del concessionario) e il codice tipo messaggio che può generare l'errore.

34 Gestione degli errori di time-out

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

4 secondi	Prime tre ripetizioni
10 secondi	Quarta e quinta ripetizione
30 secondi	Dalla sesta in poi

a ripetere la richiesta, inviando nuovamente lo stesso messaggio **mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione "id_transazione"**, fino ad ottenere una risposta con un cod_esito definito (di ok o di errore applicativo).

Nel caso di ricezione di una risposta con cod_esito ≥ 9000 ci si deve comportare come nel caso di time-out, reinviando la richiesta rispettando gli intervalli suddetti, ma occorre **modificare negli invii successivi l'id_transazione**.

35 Tabelle di codifica

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

Tabella categoria premi

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

Tabella tipi rete

Cod_rete	Descrizione
0	Nessuna rete
2	GIOCHI PUBBLICI SPORT
3	GIOCHI PUBBLICI IPPICA
7	RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE
8	RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE
12	SUPERENALOTTO
13	BINGO
14	CONCESSIONI GAD

Tabella stato partita

Cod_stato_partita	Descrizione
0	Partita creata
1	Vendita avviata
3	Vendita chiusa
4	Determinato montepremi definitivo
6	Estratti inviati
7	Vincitori inviati
8	Rimborsi inviati

10	Partita conclusa
12	Partita annullata per mancata vendita o quorum ma non ancora chiusa
14	Partita annullata e rimborsata (non ancora chiusa)
15	Partita annullata rimborsata e chiusa
20	Partita conclusa con spostamento di fondi premi speciali ad altro gioco
25	Partita annullata rimborsata e chiusa con spostamento di fondi premi speciali ad altro gioco

Tabella dei tipi di terminali di accettazione gioco (TAG)

Cod_tipo_tag	Descrizione
4	Servizio telefonico automatico
5	Servizio telefonico con operatore
7	Canale Televisivo - TV Interattiva
10	Desktop tramite browser (Android/Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Android / Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
43	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Blackberry
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo
50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
53	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Blackberry
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

Tabella errori

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	Il codice transazione si riferisce a differente richiesta già effettuata	Tutti
1010	Firma non verificata	Tutti
1070	Messaggio già trasmesso	Tutti
1099	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1100	Versione protocollo mancante o errato	Tutti
1101	Cod_fsc (fornitore servizi connettività) mancante o errato	Tutti
1102	Cod_conc codice concessionario mancante o errato	Tutti
1103	Cod_gioco_bingo mancante o errato	Tutti
1105	Tipo_messaggio mancante o errato	Tutti
1106	Id_transazione mancante o errato	Tutti
1107	Lunghezza_body mancante o errata	Tutti
1108	Codice gioco del bingo non accettabile per tipo messaggio	Tutti
1109	Concessionario o FSC inesistente o non abilitato per il codice gioco del bingo indicato	Tutti
1110	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non autorizzata	Tutti
1111	Concessionario non abilitato ad inviare il messaggio	Tutti
1112	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	Tutti
1115	Campo vers_prot_minor mancante o errato	Tutti
1116	Campo vers_prot_revision mancante o errato	Tutti
1117	Versione protocollo non consentita	Tutti
1150	Campo cod_attributo mancante o errato	200
1151	Campo cod_attributo CAR mancante o errato	200
1152	Campo cod_attributo ECR mancante o errato	200
1153	Campo cod_attributo ELE mancante o errato	200
1156	Campo id_fondo_ps mancante o errato	200, 230, 250, 290
1158	Campo id_user mancante o errato	220, 340
1159	Campo indirizzo_ip mancante o errato	220
1160	Campo valore_attributo mancante o errato	200
1161	Campo valore_attributo ELE mancante o errato	200
1162	Campo valore_attributo PFM mancante o errato	200

1163	Campo valore_attributo CAR mancante o errato	200
1164	Campo valore_attributo ECR mancante o errato	200
1166	Campo cod_conc_titolare mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1167	Campo cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1168	Campo cod_rete mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1169	Campo cod_stato_montepremi mancante o errato	230
1170	Campo ctr_estratti mancante o errato	240
1171	Campo dt_competenza_rendiconto mancante o errato	800
1172	Campo dtou_accr_rimb_utc mancante o errato	280
1173	Campo dtou_fine_vendita_utc mancante o errato	200
1174	Campo dtou_iniz_vendita_utc mancante o errato	200
1175	Campo dtou_pag_vinc_utc mancante o errato	270
1176	Campo id_cartella mancante o errato	220, 250
1177	Campo id_fascia_prezzo mancante o errato	200, 220, 230, 250
1178	Campo id_premio_ps mancante o errato	230, 240, 250
1179	Campo id_partita mancante o errato	200, 220, 230, 240, 250, 270, 280, 290, 310, 320
1180	Campo id_sess_sist_centra mancante o errato	220, 225, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1181	Campo id_ticket mancante o errato	270, 280
1182	Campo imp_fondo_ps_fin mancante o errato	290
1183	Campo imp_fondo_ps_ini mancante o errato	230
1184	Campo imp_giocata mancante o errato	220
1185	Campo imp_giocata_bon mancante o errato	220
1186	Campo imp_montepremi mancante o errato	230
1187	Campo imp_pag_vin_mon mancante o errato	250
1188	Campo imp_pag_vin_ps mancante o errato	250
1189	Campo imp_prezzo_giocata mancante o errato	200
1190	Campo imp_rimborso_bon mancante o errato	280
1191	Campo imp_rimborso_tot mancante o errato	280
1192	Campo imp_venduto mancante o errato	230
1193	Campo imp_vincita_bon mancante o errato	270
1194	Campo imp_vincita_tot mancante o errato	270
1195	Campo lung_cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1196	Campo lung_id_user mancante o errato	220, 340
1197	Campo lung_indirizzo_ip mancante o errato	220
1198	Campo n_cartelle mancante o errato	220, 230
1199	Campo n_cartelle_vin_mon mancante o errato	250
1200	Campo n_cartelle_vin_ps mancante o errato	250

1201	Campo n_categoria_vin_mont mancante o errato	250
1202	Campo n_categoria_vin_ps mancante o errato	250
1203	Campo n_fasce_montepremi mancante o errato	230
1204	Campo n_fasce_prezzo mancante o errato	200
1205	Campo n_fondi_ps_fin mancante o errato	290
1206	Campo n_giocatori mancante o errato	230
1207	Campo num_attributi mancante o errato	200
1208	Campo num_fondi_ps mancante o errato	200, 230
1209	Campo num_premi_facolt mancante o errato	200, 230
1210	Campo numero_estratto mancante o errato	240
1211	Campo perc_mont_bingo mancante o errato	200
1212	Campo perc_mont_fondo_ps mancante o errato	200
1213	Campo perc_mont_premio_facolt mancante o errato	200
1214	Campo prog_estr_vin_mon mancante o errato	250
1215	Campo prog_estr_vin_ps mancante o errato	250
1216	Campo progr_partecipazione mancante o errato	220
1217	Campo Imp_premio_facolt mancante o errato	230, 240
1218	Campo Imp_fondo_ps_incr mancante o errato	230
1219	Campo Imp_premio_ps mancante o errato	230, 240
1220	Campo Imp_bingo_garantito mancante o errato	200
1221	Campo Imp_premio_facolt_garantito mancante o errato	200
1222	Importo premio inferiore al minimo garantito	230
1223	Campo num_prezzi_giocata mancante o errato	200
1224	Campo num_monte mancante o errato	200, 230, 240
1225	Campo id_monte mancante o errato	200, 225, 230, 240
1226	Campo num_premi_monte mancante o errato	200
1227	Campo id_premio_monte mancante o errato	200, 230
1228	Campo perc_premio_monte mancante o errato	200
1229	Campo imp_premio_garantito_monte mancante o errato	200
1230	Campo id_monte duplicato	200
1231	Campo id_premio_monte duplicato	200
1233	Campo cod_categoria_premio mancante o errato	200
1234	Campo imp_premio_monte mancante o errato	230
1235	Campo imp_monte mancante o errato	230
1236	Somma importo premi inconguente con imp_monte	230
1237	Incrementi fondi inconguente con percentuale massima ammessa	230
1238	Importi destinati a montepremi inconguenti con percentuale minima della raccolta	230
1239	Campo id_fondo_ps duplicato	230
1240	Campo id_premio_ps duplicato	230
1241	Campo imp_giocata incongruente con n_cartelle e imp_prezzo_giocata	220
1242	Campo num_cedole_acquistate mancante o errato	220

1243	Campo num_cedole_acquistate mancante o errato	220
1244	Campo num_cedole_tot mancante o errato	220
1245	Campo imp_giocata_madre mancante o errato	220
1246	Campo num_cedole_acquistate maggiore di num_cedole_tot	220
1247	Campo imp_giocata incongruente con imp_giocata_madre e cedole	220
1248	Campo imp_giocata_madre incongruente con cedole	220
1249	Gioco del bingo non autorizzato a vendere giocate a caratura	220
1250	Partita con montepremi definitivo inviato	220
1251	Campo Imp_premio_bingo mancante o errato	230
1252	Campo Num_premi_ps mancante o errato	230
1253	Campo n_cartelle incongruente con acquisti inviati	230
1254	Campo n_giocatori incongruente con acquisti inviati	230
1255	Campo imp_venduto incongruente con acquisti inviati	230
1262	Partita non annullabile	230
1263	Importo premio incongruente con percentuale del venduto assegnata	230
1264	Importo incremento fondo incongruente con percentuale del venduto assegnata	230
1265	Importo fondo incongruente con fondo partita precedente	230
1266	Importo premio speciale maggiore del fondo corrispondente	230
1267	Messaggio già inviato da altra transazione	225, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1268	Imp_montepremi incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita	230
1269	Non esistono dati relativi alla richiesta	320, 330, 340
1270	Cartella non acquistata dal giocatore	225, 250, 270, 280
1271	Cartella acquistata da altro giocatore	250
1272	Vincite non completamente accreditate	290
1273	Rimborsi non completamente accreditati	290
1274	Il progr_partecipazione non corrisponde all'ultimo acquisto effettuato	225
1275	Campo id_sess_sist_centra incongruente con id_partita	225
1276	Imp_fondo_ps_incr incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita	230
1277	Campo cod_tipo_tag mancante o errato	220
1278	Campo cod_gioco_bingo_orig mancante o errato	350, 810, 815
1279	Campo id_partita_orig mancante o errato	810
1280	Campo Imp_spostamento_orig_totale mancante o errato	810
1281	Campo num_giochi_destin mancante o errato	810

1282	Campo cod_gioco_bingo_destin mancante o errato	810
1283	Campo id_partita_destin mancante o errato	810
1284	Campo Num_fondi_ps_destin mancante o errato	810
1285	Campo fondo_premio_speciale_destin mancante o errato	810
1286	Campo id_fondo_ps_destin mancante o errato	810
1287	Campo Imp_fondo_ps_destin mancante o errato	810
1288	Campo cod_tipo_elemento mancante o errato	831
1289	Campo cod_elemento mancante o errato	831
1290	Campo prog_versione_cert mancante o errato	831
1291	Campo prog_sub_versione_cert mancante o errato	831
1292	Campo ctr_lista_moduli_sw mancante o errato	831
1293	Campo lun_nome_modulo_critico mancante o errato	831
1294	Campo nome_modulo_critico mancante o errato	831
1295	Campo hash_code_modulo_critico mancante o errato	831
1296	Gioco cod_gioco_bingo_orig non ha trasferimento di fondi premi speciali	815
1297	Partita id_partita_orig non esistente	810
1298	Gioco cod_gioco_bingo_destin non esistente o non autorizzato	810
1299	Partita id_partita_destin non esistente	810
1300	Identificativo fondo id_fondo_ps_destin duplicato o incongruente	810
1301	Gioco cod_gioco_bingo_orig non revocato	810
1302	Partita id_partita_orig non ultima per il gioco	810
1303	Partita id_partita_orig non chiusa	810
1304	Concessionario non autorizzato a spostare fondi	810
1305	Importo imp_spostamento_orig_totale non congruente con ultima partita	810
1306	Partita id_partita_destin già iniziata	810
1307	Partita id_partita_destin troppo procrastinata	810
1308	Fondi premi speciali utilizzati in partita di altro gioco in cui sono stati trasferiti	815
1309	Concessionario non autorizzato a stornare il trasferimento fondi premi speciali	815
1901	Data competenza mancante o errata	800
1902	Rendiconto non disponibile	800
2006	Il concessionario non ha aperto la partita	230, 240, 250, 290
2007	Partita precedente con montepremi non definitivo	200
2008	Partita già aperta da altra transazione	200
2009	Inizio vendita precedente a fine vendita della precedente partita	200
2010	Partita precedente con spostamento fondi premi speciali ad altro gioco	200
2011	Partita precedente non esistente	200

2012	Parametri montepremi gioco del bingo difformi o non definiti	200
2013	Valori premi speciali difformi o non definiti	200
2014	Identificativo premio non indicato in ordine crescente	200
2015	id_fondo_ps non comunicato in ordine crescente	200, 230, 290
2016	Numero fondi premi speciali spostati da altra sala con precedente messaggio 810 incongruente con num_fondi_ps della partita	200
2017	Campo imp_premio_garantito_monte maggiore di zero non ammesso	200
2103	Partita non esistente	220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
2106	Conto di gioco inesistente o non abilitato	220
2202	Cartella già acquistata dal giocatore	220
2204	Importo bonus mancante o errato	220
2205	Durata vendita errata	200
2206	Acquisto già effettuato da altra transazione	220
2208	Somma percentuali mancante o errata	200
2301	Partita annullata	240, 250, 270
2401	Montepremi definitivo non ancora inviato	240, 250, 270, 280, 290
2402	Partita chiusa	220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
2403	Partita da annullare	230
2456	Numero totale dei moduli software inviati mancato o errato	831
2487	Certificato non valido	840
2488	Certificato scaduto	840
2489	CA del certificato non valida	840
2490	Campo num_seriale_cert mancante o errato	840
2491	Campo lun_cert mancante o errato	840
2497	Nome_modulo_critico non comunicato da ODV	831
2498	Hash_code_modulo_critico differente da quello comunicato da ODV	831
2501	Comunicazione vincite non ancora inviato	270, 280, 290
2502	Pagamenti premi non pervenuti	290
2503	Partita precedente non chiusa	230, 240, 250, 290
2504	Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto	220
2505	Lunghezza id_user non congruente con il valore dell'id_user	220, 340
2506	Lunghezza indirizzo_ip non congruente con il valore dell'indirizzo_ip	220
2507	Non esistono partite non chiuse	300
2508	Data pagamento della vincita precedente alla data di	270

	vendita	
2509	Rimborso non ammesso	280
2510	Data rimborso precedente alla data di vendita	280
2511	Comunicazione estratti non ancora inviato	250, 270, 290
2512	La partita non esiste	310
2514	Partita annullata. il campo num_monte deve essere valorizzato a zero	230
2515	Partita annullata. Il campo Num_premi_ps deve essere valorizzato a zero	230
2516	Partita annullata. Il campo imp_fondo_ps_incr deve essere valorizzato a zero	230
>= 9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti