

## **Modifiche rispetto alla precedente versione:**

nel header dei messaggi:

- l'aggiunta dei campi "vers\_prot", "cod\_fsc", "idTransazione";
- la modifica in tipo int dei campi "cod\_conc", "cos\_sala\_virt";
- la modifica in tipo char del campo "tipo\_mess";
- la cancellazione dei campi "giorno", "anno", "identificativo della partita", sostituiti dal campo "idPartita" presente del body nei soli messaggi in cui è necessario;
- la modifica della dimensione del campo "lung\_body";

nel body dei messaggi:

- l'aggiunta del campo "idPartita" nel body di richiesta dei messaggi 170, 175, 200, 210, 220, 230, 240, 250;
- l'aggiunta del campo "cod\_tit\_sis" nel body di richiesta dei messaggi 150, 160, 170, 175, 210, 220;
- l'aggiunta del campo "cod\_rete\_tit\_sis" nel body di richiesta dei messaggi 140, 150, 160, 170, 175, 210, 220;
- l'aggiunta dei campi "dtou\_pag\_vinc\_utc" e "imp\_vincita\_bon" nel body di richiesta del messaggio 170;
- l'aggiunta dei campi: "id\_conto\_gioco" (insieme a "cod\_rete\_tit\_sis" e "cod\_tit\_sis"); "cod\_giocata"; "dtou\_rimborso\_utc" nel body di richiesta dei messaggio 175;
- la modifica del messaggio 200 dove nel body di richiesta non sono più presenti i campi "durata vendita", "ora fine", "minuti fine" ma dei campi "iniz\_vend", "fin\_vend" che identificano data e ora di inizio vendita e fine vendita;
- l'aggiunta del campo "dt\_competenza" nel body di risposta del messaggio 200, che identifica la data di competenza della partita;
- l'aggiunta del campo "id\_serie\_cartelle" nel body di richiesta del messaggio 200, che identifica la serie di cartelle da utilizzare nella partita;
- l'aggiunta del campo "cod\_tipo\_partita" del body di risposta del messaggio 200, che identifica la tipologia di partita aperta: normale, con premi speciali a progressivo incrementale, con premi speciali a progressivo fisso;
- la modifica del campo "flag definitivo" in "cod\_stato\_montepremi" nel messaggio 230;
- la modifica della dimensione del campo "id\_conto\_gioco" da 10 Char a 20 Char nel body di richiesta dei messaggi 140, 150, 160, 170, 210, 220;
- la modifica della dimensione del campo "id\_user" da 16 Char a 100 Char nel body di richiesta dei messaggi 140, 150, 160 e nel body di risposta del messaggio 240.
- la modifica nel body di risposta di tutti messaggi, della dimensione del campo "esito" da 1 Int a 2 Int;
- la modifica nel body di risposta del messaggio 220, della dimensione del campo "cod\_giocata" da 10 Char a 16 Char;
- la modifica nel body di risposta del messaggio 240, che prevede generiche "categorie di vincita" e non solo cinquina e bingo;
- la modifica nel body di risposta del messaggio 240, che prevede generiche "categorie di vincita" e non solo cinquina e bingo;
- l'aggiunta del messaggio 205 da usare in sostituzione al messaggio 200 da parte dei concessionari affiliati per la partecipazione ad una partita (in caso di circuito).

- l'aggiunta del messaggio 185 per verificare le cartelle acquistate da un giocatore nella partita in corso o in una già terminata.
- L'aggiunta del campo "dt\_data\_competenza" del body di richiesta del messaggio 190;
- la modifica della dimensione del campo "n\_partite" da 1 Int a 2 Int del body di risposta del messaggio 190;
- la cancellazione del campo "fl\_partita\_succ" dal body di risposta del messaggio 250;
- l'aggiunta del messaggio 300 per verificare i concessionari partecipanti a partita;
- l'aggiunta del messaggio 310 per richiedere lo stato e i dati di gioco di partite
- l'aggiunta del messaggio 320 per richiedere i giocatori partecipanti ad una partita;
- l'aggiunta del messaggio 330 per richiedere le cartelle acquistate dai giocatori partecipanti ad una partita
- l'aggiunta del messaggio 340 per richiedere le informazioni sui montepremi;
- l'aggiunta del messaggio 350 per richiedere informazioni sui premi a progressivo incrementale;
- l'aggiunta del messaggio 360 per richiedere informazioni sulle famiglie di premi a progressivo fisso;
- l'aggiunta della famiglia di messaggi 400, 410, 420, 430, 440 per la gestione dei fondi, dei montepremi e dei premi a progressivo fisso e incrementale.

Inoltre l'attributo "nome campo" del header e del body dei messaggi diventa semplicemente "Campo" ed i valori non sono descrizioni (es. "Codice Concessionario" diventa "cod\_conc", "Fornitore servizi connettività" diventa "cod\_fsc" etc).



**Protocollo**  
**per il**  
**Bingo a distanza**  
**(PBAD)**  
**V. 2.0**

## Indice

Premessa .....	3
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati .....	3
2 Caratteristiche dei messaggi .....	4
3 Elenco dei messaggi .....	4
4 Sequenza dei messaggi durante una partita.....	5
5 Regole sui messaggi di servizio e informativi .....	6
6 Gestione della sicurezza .....	6
7 Disponibilità del servizio .....	7
Struttura dei messaggi .....	8
8 Struttura dell'header .....	8
9 Struttura del body .....	8
10 Messaggio di trasmissione anagrafica giocatori (140).....	10
11 Messaggio di rinnovo contratto del giocatore (150) .....	10
12 Messaggio di annullamento del contratto del giocatore (160) .....	11
13 Messaggio di pagamento vincita (170) .....	12
14 Messaggio di comunicazione rimborso (175) .....	12
15 Messaggio di richiesta anagrafica circuiti intersala (180).....	13
16 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (190) .....	14
17 Messaggio di avvio partita (200) .....	14
18 Messaggio di associazione a partita (205).....	16
19 Messaggio di richiesta cartelle disponibili (210).....	17
20 Messaggio di acquisto delle cartelle (220) .....	18
21 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230) .....	19
22 Messaggio comunicazione vincite (240) .....	20
23 Messaggio di fine partita (250).....	21
24 Messaggio di informazione concessionari partecipanti a partita (300).....	22
25 Messaggio di informazione partita (310) .....	22
26 Messaggio di Informazione giocatori partecipanti (320) .....	24
27 Messaggio di Informazione cartelle vendute (330).....	24
28 Messaggio di Informazione percentuali montepremi (340).....	25
29 Messaggio di Informazione premi a progressivo incrementale (350) .....	26
30 Messaggio di Informazione famiglie premi a progressivo fisso (360) .....	27
31 Messaggio di informazione anticipo fondo (370) .....	28
32 Messaggio di richiesta anticipo fondo (400) .....	29
33 Messaggio di richiesta recupero fondo (410).....	29
34 Messaggio di richiesta nuove percentuali montepremi (420) .....	30
35 Messaggio di richiesta nuovo premio a progressivo incrementale (430).....	31
36 Messaggio di richiesta nuova famiglia premi a progressivo fisso (440).....	32
Gestione degli errori .....	33
37 Struttura del body di comunicazione errore .....	33
38 Tipi di errore possibili .....	33
39 Gestione degli errori di time-out .....	33
Tabelle di riferimento .....	34

## Premessa.

Il presente documento definisce i nuovi protocolli di comunicazione fra il server della sala virtuale e il server di AAMS per il gioco del Bingo a distanza.

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server della sala virtuale invia un messaggio e attende la risposta del server AAMS.

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												
Int	Numeri interi senza segno contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra). Si precisa che i campi numerici che contengono valori monetari devono essere sempre espressi in centesimi di Euro												
Char	<p>Un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.</p> <p>I caratteri ammessi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "0123456789";</li> <li>• "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";</li> <li>• "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";</li> <li>• ".,_ '@"</li> </ul> <p>Il carattere " " (spazio) è ammesso nel campo descrizione in caso di errore (par. 25).</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>Int</td> </tr> <tr> <td>mese</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> <tr> <td>giorno</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	anno	2	Int	mese	1	Int	giorno	1	Int
Campo	L.	Tipo											
anno	2	Int											
mese	1	Int											
giorno	1	Int											
Time	<p>Una struttura di 3 byte per la rappresentazione dell'orario, 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>ora</td> <td>1</td> <td>Int</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	ora	1	Int						
Campo	L.	Tipo											
ora	1	Int											

	minuti	1	Int
	secondi	1	Int
DateTime	Una struttura di 7 byte per la rappresentazione della data e ora, composta da:		
	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>
	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 di sala.

Per inviare un messaggio, la sala virtuale 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 tipologie:

- messaggi anagrafici
  - Trasmissione anagrafica giocatore (140)
  - Rinnovo contratto giocatore (150)
  - Annullamento contratto giocatore (160)
  - Richiesta anagrafica circuiti intersala (180)
- messaggi di gioco
  - Avvio della partita (200)
  - Associazione a partita (205)
  - Richiesta cartelle disponibili (210)
  - Acquisto delle cartelle (220)
  - Montepremi (230)
  - Numeri estratti e cartelle vincenti (240)
  - Fine partita (250)
- messaggi di rendicontazione contabile
  - Richiesta rendiconto giornaliero (190)
- messaggi di accredito
  - Pagamento vincita (170)
  - Comunicazione rimborso (175)
- messaggi informativi
  - Informazione concessionari partecipanti a partita (300)

- Informazione partita (310)
- Informazione giocatori partecipanti (320)
- Informazione cartelle vendute (330)
- Informazione percentuali montepremi (340)
- Informazione premi a progressivo incrementale (350)
- Informazione famiglie premi a progressivo fisso (360)
- Informazione anticipo fondo (370)
- messaggi di definizione dei parametri di gioco
  - Anticipo fondo (400)
  - Recupero fondo (410)
  - Nuove percentuali montepremi (420)
  - Nuovo premio a progressivo incrementale (430)
  - Nuova famiglia di premi a progressivo fisso (440)

#### 4 Sequenza dei messaggi durante una partita

Nel corso di una partita, i messaggi delle operazioni di gioco devono essere inviati nello stesso ordine in cui sono elencati; inoltre, nell'ambito della stessa partita, i messaggi 200, 205, 240 e 250 devono essere mandati una sola volta (da ciascun concessionario).

Il messaggio 210 deve essere inviato per ogni giocatore. Nel caso in cui il giocatore abbia acquistato tutte le cartelle assegnate, il sistema del concessionario può richiederne altre per quel giocatore, tramite l'invio di un nuovo messaggio 210.

Il messaggio 220 deve essere inviato per ogni singola operazione di vendita di ogni giocatore (il giocatore può effettuare più acquisti nella stessa partita).

Il messaggio 230 può essere mandato più volte, anche se è in corso la vendita delle cartelle, per richiedere l'ammontare dei premi non definitivo, calcolato sulle vendite effettuate sino a quel momento. In ogni caso, ogni concessionario deve richiedere 1 volta, al termine della fase di vendita, il montepremi definitivo.

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, la partita verrà annullata.

In tutti i casi in cui la partita venga annullata, qualsiasi messaggio di gioco venga inviato dal sistema del concessionario al sistema di AAMS, che non sia il 175 di rimborso cartelle vendute e il 250 di fine partita, avrà come risposta un messaggio di errore.

Prima di poter chiudere una partita, è necessario inviare tutti i messaggi 170 relativi ai pagamenti dei premi per quella partita; nel caso in cui la partita sia stata annullata, è necessario inviare il messaggio 175 di comunicazione di rimborso per ogni acquisto (identificato dal campo "codice\_giocata") fatto dai giocatori. Il messaggio 170 deve essere inviato una sola volta per ogni vincita pagata. Il messaggio 175 deve essere inviato una sola volta per ogni giocata effettuata.

Una volta avviata in una sala una partita P con il messaggio 200, non è possibile inviare messaggi di gioco relativi ad altre partite in quella sala fino alla chiusura della partita P.

Tuttavia, dal momento in cui sono stati ricevuti i vincitori o l'annullamento per la partita P, verranno accettati unicamente i messaggi 200, 205, 210 e 220, relativi alla partita successiva a P in quella sala; anche il messaggio 230 sarà accettato ma non verrà fornito il montepremi definitivo prima della corretta chiusura della partita precedente.

In qualsiasi momento con il messaggio 185 è possibile richiedere le cartelle che risultano acquistate da un giocatore per una partita in corso di svolgimento o per una già chiusa.

In qualsiasi momento con il messaggio 310 è possibile richiedere: lo stato di una partita, la tipologia, i premi e gli importi messi in gioco ed il valore dei fondi.

Nel caso di sala condivisa da più concessionari (circuito virtuale), il concessionario rappresentante, deve:

- essere il primo ad inviare il messaggio 200 di apertura partita (i concessionari affiliati possono associarsi alla partita inviando successivamente il messaggio 205).
- essere il primo a richiedere il messaggio 230 a fine vendita (montepremi definitivo);
- essere il primo a richiedere il messaggio 240 di comunicazione numeri estratti e vincite;
- essere l'ultimo ad inviare il messaggio 250 di chiusura della partita, poiché deve attendere che tutti i concessionari partecipanti a quella partita abbiano inviato il messaggio di fine partita.

## **5 Regole sui messaggi di servizio e informativi**

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

I messaggi 140, 160 devono essere inviati una sola volta per giocatore.

## **6 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 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

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

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

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



## **7 Disponibilità del servizio**

L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato definisce gli orari giornalieri di disponibilità del servizio, dandone pubblicità ai soggetti interessati attraverso le consuete modalità di comunicazione.

## Struttura dei messaggi

### 8 Struttura dell'header

La struttura dell'header è uguale per tutti i tipi di messaggi, sia per la richiesta verso AAMS che per la risposta da AAMS.

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	vers_prot	1	Int	Identifica la versione del protocollo (il suo valore è <b>2</b> per questa versione)
<b>2</b>	cod_fsc	4	Int	Codice identificativo del fornitore dei servizi di connettività
<b>3</b>	cod_conc	4	Int	Codice identificativo del concessionario
<b>4</b>	cod_sala_virt	4	Int	Codice identificativo della sala virtuale che effettua la partita.
<b>5</b>	tipo_mess	4	Char	Uno dei tipi elencati in 1.2 (100-250)
<b>6</b>	idTransazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario
<b>7</b>	lung_body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

La lunghezza totale è di 37 byte

Per tutti i messaggi inviati dai concessionari del bingo che non utilizzano un fornitore di connettività, il campo "cod\_fsc" deve essere uguale a zero.

Per tutti i messaggi inviati dalla stessa sala virtuale, i campi "cod\_conc" e "cod\_sala\_virt" devono essere sempre gli stessi.

Per il messaggio di rendiconto giornaliero (190) il campo "cod\_sala\_virt" deve essere uguale a 0 (zero) se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario in tutte le sale, altrimenti deve essere valorizzato con un codice sala della quale si vuole il rendiconto.

La sala (campo "cod\_sala\_virt") deve sempre essere una di quelle in cui il concessionario è abilitato a giocare.

Il campo idTransazione contiene un codice che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia 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. 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.

### 9 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 della sala virtuale sia corretta e non si siano verificati errori durante l'elaborazione da parte di AAMS, il body di risposta è quello descritto di seguito, altrimenti la risposta di AAMS conterrà un body di tipo segnalazione di errore (vedi capitolo 4).

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

Nei messaggi dove è presente, il campo “idPartita” deve essere assegnato in modo sequenziale, partendo da 1, per ciascuna sala. Al raggiungimento del valore 2000000000 (due miliardi) il valore deve ricominciare da 1.

**10 Messaggio di trasmissione anagrafica giocatori (140)****Header.tipo\_messaggio**      **140****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il conto di gioco di un giocatore che intende partecipare al gioco del bingo a distanza. La comunicazione di un conto di gioco è prerequisite per poter richiedere cartelle disponibili (messaggio210)

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
<b>2</b>	id_user	100	Char	Pseudonimo del giocatore
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
<b>5</b>	dt_inizio_contratto	4	Date	Data di inizio contratto
<b>6</b>	dt_fine_contratto	4	Date	Data di fine contratto

Lunghezza totale: 133 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

**11 Messaggio di rinnovo contratto del giocatore (150)****Header.tipo\_messaggio**      **150****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il rinnovo della validità di un conto di gioco già aperto di un giocatore.

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
<b>2</b>	id_user	100	Char	Pseudonimo del giocatore

<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
<b>5</b>	dt_fine_contratto	4	Date	Data di fine contratto

Lunghezza totale: 129 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

## 12 Messaggio di annullamento del contratto del giocatore (160)

**Header.tipo\_messaggio**      **160**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'annullamento di un conto di gioco di un giocatore.

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
<b>2</b>	id_user	100	Char	Pseudonimo del giocatore
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 125 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

**13 Messaggio di pagamento vincita (170)****Header.tipo\_messaggio 170****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il pagamento di una vincita di una partita.

Il pagamento delle eventuali vincite di una partita è prerequisite per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 250)

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
<b>5</b>	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
<b>6</b>	cod_tipo_vincita	1	Int	Tipo di vincita(vedi tabella "Tipi di premi")
<b>7</b>	imp_vincita_tot	4	Int	Importo totale della vincita (in centesimi di Euro)
<b>8</b>	imp_vincita_bon	4	Int	Importo parte della vincita derivante da bonus (in centesimi di Euro)
<b>9</b>	dtou_pag_vinc_utc	7	DateTime	Data UTC di pagamento della vincita

Lunghezza totale: 49byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

**14 Messaggio di comunicazione rimborso (175)****Header.tipo\_messaggio 175****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il rimborso delle cartelle vendute nel caso di annullo di una partita.

Il rimborso delle cartelle di una partita annullata è prerequisite per poter comunicare la fine della partita (messaggio 250)

Il concessionario è informato dell'annullo di una partita mediante la risposta del messaggio 230 (comunicazione montepremi), allo scadere del tempo di vendita

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
<b>5</b>	cod_giocata	16	Char	Codice univoco identificativo della giocata, assegnato da AAMS
<b>6</b>	imp_rimborso_tot	4	Int	Importo totale del rimborso (in centesimi di Euro)
<b>7</b>	imp_rimborso_bon	4	Int	Importo parte del rimborso derivante da bonus (in centesimi di Euro)
<b>8</b>	dtou_rimborso_utc	7	DateTime	Data UTC di rimborso delle cartelle acquistate

Lunghezza totale: 60 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

Lunghezza totale: 2 byte

**15 Messaggio di richiesta anagrafica circuiti intersala (180)**

**Header.tipo\_messaggio**      **180**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei concessionari che risultano abilitati a partecipare ad una sala di circuito

**Body di richiesta:**

Il body di richiesta non contiene alcun campo.  
Lunghezza totale: 0 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta

<b>2</b>	n_conc	2	Int	Numero di concessionari
<b>3</b>	<b>Concessionari</b>			<b>Si ripete 'n_conc' volte</b>
	<b>3.1</b> cod_conc	4	Int	Codice concessionario

Lunghezza totale: 4 + (n\_conc \* 4) byte

## 16 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (190)

**Header.tipo\_messaggio**      **190**

### 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:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	dt_competenza_rendiconto	4	Date	Data di rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	n_partite_netto	2	Int	Numero partite giocate
<b>3</b>	imp_venduto_netto	4	Int	Il ricavato dalla vendita delle cartelle (al netto degli annulli)
<b>4</b>	imp_montepremi	4	Int	Importo destinato ai montepremi
<b>5</b>	imp_erario_aams	4	Int	Importo destinato all'erario/aams

Lunghezza totale: 16 byte

## 17 Messaggio di avvio partita (200)

**Header.tipo\_messaggio**      **200**

### Descrizione:

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

Nel body di richiesta, il campo "n\_premi\_pf" valorizzato a 0 (zero), indica l'apertura di una partita senza premi speciali.



Il campo “cod\_tipo\_partita” del body di risposta indica la tipologia di partita aperta (vedi Tabella “Tipi di partita”). Se si richiede l’apertura di una partita con premi speciali a progressivo fisso ed è attiva la soglia per il premio speciale a progressivo incrementale, il sistema darà precedenza a quest’ultimo.

In caso di apertura di una partita con premio speciale a progressivo di estrazione incrementale, nel body di risposta, il campo “n\_premi\_pf” sarà valorizzato a 0 (zero) e i campi “prog\_premio\_pf” e “perc\_premio\_pf” e “imp\_premio\_pf” non sono presenti.

In caso di apertura di una partita con premio speciale a progressivo di estrazione fisso, nel body di risposta, i campi “prog\_premio\_pi” e “imp\_premio\_pi” sono uguali a 0 (zero).

Il campo “id\_premio\_pf” identifica il progressivo in ordine crescente dei premi speciali definiti per la sala, ottenuto in risposta al messaggio 440. Questi possono essere anche un sottoinsieme di quelli definiti, ma devono essere sempre inseriti in ordine crescente.

In caso di apertura di una partita senza premi speciali, nel body di risposta, i campi “n\_premi\_pf”, “prog\_premio\_pi” e “imp\_premio\_pi” saranno valorizzati a 0 (zero) ed i campi “prog\_premio\_pf” e “perc\_premio\_pf” e “imp\_premio\_pf” non sono presenti.

### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d’ordine della partita, nell’ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	imp_taglio	2	Int	Taglio di gioco (in centesimi di Euro)
<b>3</b>	dtou_iniz_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio vendita cartelle
<b>4</b>	dtou_fine_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di fine vendita cartelle
<b>5</b>	dim_lotto	2	Int	Dimensione del lotto di cartelle a disposizione del giocatore (la dimensione massima è stabilita dal regolamento)
<b>6</b>	id_serie_cartelle	1	Char	Identificativo della serie delle cartelle utilizzate per la partita (attualmente valorizzato ad ‘A’)
<b>7</b>	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali per la partita (da 0 a n)
<b>8</b>	<b>Premio speciale pf</b>			<b>Si ripete “n_premi_pf” volte</b>
	<b>8.1</b> id_premio_pf	1	Int	Identificativo del premio da applicare in questa partita (ottenuto in risposta al messaggio 440)

Lunghezza totale: 24 byte + (1\* Numero premi speciali)

### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
	cod_tipo_partita	1	Int	codice del tipo partita, vedi Tabella “Tipi di partita”
<b>2</b>	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso per la partita (sempre 0 se è attivo il premio a progressivo incrementale)
<b>3</b>	<b>Premio speciale pf</b>			<b>Si ripete “n_premi_pf” volte</b>
	<b>3.1</b> prog_premio_pf	1	Int	Progressivo di estrazione
	<b>3.2</b> perc_premio_pf	2	Int	Percentuale del fondo attribuita al premio (espressa in

				decimillesimi)
	<b>3.3</b> imp_premio_pf	4	Int	Ammontare del premio Bingo speciale in centesimi di Euro
<b>4</b>	prog_premio_pi	1	Int	Progressivo di estrazione per il premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>5</b>	imp_premio_pi	4	Int	Ammontare del premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>6</b>	imp_fondo_pf	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione fissa in centesimi di Euro
<b>7</b>	imp_fondo_pi	4	Int	Ammontare del fondo premio speciale a estrazione incrementale in centesimi di Euro
<b>8</b>	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della partita per la rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 21 + (n\_premi\_pf \* 7)

## 18 Messaggio di associazione a partita (205)

**Header.tipo\_messaggio**      **205**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario affiliato ad una sala di circuito di associarsi ad una partita proposta dal concessionario rappresentante (mediante il messaggio 200 di avvio partita).

Nel body di risposta, il campo "n\_premi\_pf" valorizzato a 0 (zero), indica l'apertura di una partita senza premi speciali.

Il campo "cod\_tipo\_partita" del body di risposta indica la tipologia di partita aperta (vedi Tabella "Tipi di partita"). Se è attiva la soglia per il premio speciale a progressivo incrementale, il sistema darà precedenza a quest'ultimo rispetto ad assegnazione di premi speciali a progressivo fisso.

In caso di apertura di una partita speciale con progressivo di estrazione incrementale, nel body di risposta, il campo "n\_premi\_pf" sarà valorizzato a 0 (zero) e i campi "prog\_premio\_pf" e "perc\_premio\_pf" e "imp\_premio\_pf" non sono presenti.

In caso di apertura di una partita speciale con progressivo di estrazione fisso, nel body di risposta, i campi "prog\_premio\_pi" e "imp\_premio\_pi" sono uguali a 0 (zero).

Il campo "id\_premio\_pf" identifica il progressivo in ordine crescente dei premi speciali definiti per la sala. Questi possono essere anche un sottoinsieme di quelli definiti, ma devono essere sempre inseriti in ordine crescente.

In caso di apertura di una partita senza premi speciali, nel body di risposta, i campi "n\_premi\_pf", "prog\_premio\_pi" e "imp\_premio\_pi" saranno valorizzati a 0 (zero) ed i campi "prog\_premio\_pf" e "perc\_premio\_pf" e "imp\_premio\_pf" non sono presenti.

### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della

				sala (da 1 a 2.000.000.000)
--	--	--	--	-----------------------------

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	cod_tipo_partita	1	Int	codice del tipo partita, vedi Tabella "Tipi di partita"
<b>3</b>	imp_taglio	2	Int	Taglio di gioco (in centesimi di Euro)
<b>4</b>	dtou_iniz_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio vendita cartelle
<b>5</b>	dtou_fine_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di fine vendita cartelle
<b>6</b>	dim_lotto	2	Int	Dimensione del lotto di cartelle a disposizione del giocatore (la dimensione massima è stabilita dal regolamento)
<b>7</b>	id_serie_cartelle	1	Char	Identificativo della serie delle cartelle utilizzate per la partita (attualmente valorizzato ad 'A')
<b>8</b>	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso per la partita (sempre 0 se è attivo il premio a progressivo incrementale)
<b>9</b>	<b>Premio speciale pf</b>			<b>Si ripete "n_premi_pf" volte</b>
	<b>9.1</b> prog_premio_pf	1	Int	Progressivo di estrazione
	<b>9.2</b> perc_premio_pf	2	Int	Percentuale del fondo attribuita al premio (espressa in decimillesimi)
	<b>9.3</b> imp_premio_pf	4	Int	Ammontare del premio Bingo speciale in centesimi di Euro
<b>10</b>	prog_premio_pi	1	Int	Progressivo di estrazione per il premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>11</b>	imp_premio_pi	4	Int	Ammontare del premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>12</b>	imp_fondo_pf	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione fissa in centesimi di Euro
<b>13</b>	imp_fondo_pi	4	Int	Ammontare del fondo premio speciale a estrazione incrementale in centesimi di Euro
<b>14</b>	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della partita per la rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 40 + (n\_premi\_pf \* 7)

**19 Messaggio di richiesta cartelle disponibili (210)**

**Header.tipo\_messaggio**      **210**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere un lotto di cartelle da assegnare ad un giocatore.

Nel caso in cui un giocatore abbia acquistato tutte le cartelle del lotto assegnatogli, è possibile richiedere l'assegnamento di un nuovo lotto inviando nuovamente il messaggio.

#### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 29 byte

#### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	prima_cartella	4	Int	Identificatore della prima cartella del lotto
<b>3</b>	ultima_cartella	4	Int	Identificatore dell'ultima cartella del lotto

Lunghezza totale: 10 byte

## 20 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)

**Header.tipo\_messaggio**      **220**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare le cartelle che il giocatore ha richiesto di acquistare, per ottenere la convalida dell'acquisto

Questo messaggio può essere inviato più volte per lo stesso giocatore, nella stessa partita. La risposta conterrà un codice giocata diverso ogni volta se le cartelle non risultano ancora acquistate; altrimenti un codice di errore.

#### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS

				al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	imp_giocata_tot	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle (in centesimi di Euro)
6	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 centesimi di Euro)
7	n_cartelle	1	Int	Numero di cartelle richieste
8	<b>Cartelle</b>			<b>Si ripete 'n cartelle' volte</b>
	8.1 id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella

Lunghezza totale:  $38 + (n\_cartelle * 4)$  byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta
2	cod_giocata	16	Char	Codice univoco identificativo della giocata, assegnato da AAMS

Lunghezza totale: 18 byte

## 21 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)

**Header.tipo\_messaggio**      **230**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere l'importo del montepremi. La richiesta può essere effettuata anche prima della fine della vendita, ottenendo in risposta un valore di montepremi non definitivo.

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta
2	cod_stato_montepremi	1	Int	0=Montepremi non definitivo, perché è ancora in

				corso la fase di vendita; 1=montepremi definitivo; 2=partita annullata per mancata vendita; 3=partita annullata per mancato quorum	
<b>3</b>	n_cartelle	4	Int	Numero totale delle cartelle vendute per la partita(fino al momento della richiesta)	
<b>4</b>	n_giocatori	4	Int	Numero totale dei giocatori che hanno acquistato cartelle	
<b>5</b>	imp_venduto	4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle	
<b>6</b>	imp_montepremi	4	Int	Totale del montepremi di partita	
<b>7</b>	n_categoria_premi	1	int	Definisce il numero di categorie di premi del montepremi	
<b>8</b>	<b>Categoria premi</b>			<b>Si ripete 'n_categoria_premi' volte</b>	
	<b>8.1</b>	cod_categoria_premio	1	Int	Codice identificativo della categoria di premi (vedi Tabella "Tipi di premi")
	<b>8.2</b>	imp_categoria_premio	4	Int	Ammontare del premio (non include eventuali premi speciali) in centesimi di Euro

Lunghezza totale: 20 + (n\_categoria\_premi \* 5) byte .

## 22 Messaggio comunicazione vincite (240)

**Header.tipo\_messaggio**      **240**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere la sequenza dei numeri estratti e i vincitori.

Nel caso di vincita di più premi (ad esempio il bingo e il premio speciale incrementale), il campo "imp\_pag\_categoria\_vin" della risposta conterrà la somma dei premi vinti.

### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	ctr_estratti	1	Int	Totale numeri estratti. Specifica quanti numeri verranno estratti ed inviati nell'elemento "Estratti"
	<b>Estratti</b>			<b>Si ripete 'ctr_estratti' volte</b>

	2.1 – numero_estratto	1	Int	Numero estratto
<b>3</b>	n_categoria_vin	1	Int	Definisce il numero di categorie di premi vinti nella partita
<b>4</b>	<b>Categoria vincita</b>			<b>Si ripete 'n_categoria_vin' volte</b>
	<b>4.1</b> cod_categoria_vin	1	Int	Codice identificativo della categoria dei premi vinti (vedi Tabella "Tipi di premi")
	<b>4.2</b> prog_estr_categoria_vin	1	Int	Progressivo di estrazione in cui si verifica la vincita
	<b>4.3</b> imp_pag_categoria_vin	4	Int	Ammontare della vincita di ciascuna cartella
	<b>4.4</b> n_cartelle_vin	2	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto
	<b>Cartelle vincente</b>			<b>Si ripete 'n_cartelle_vin' volte</b>
	<b>4.4.1</b> id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
	<b>4.4.2</b> id_user	100	Char	Pseudonimo del giocatore che possiede la cartella vincente
	<b>4.4.3</b> cod_conc	4	Int	Codice del concessionario che ha venduto la cartella vincente

Lunghezza totale:  $3 + (crt\_estratti * 1) + (n\_categoria\_vin * (8 + (num\_cartelle\_vin[n\_categoria\_vin] * 108)))$

### 23 Messaggio di fine partita (250)

**Header.tipo\_messaggio**      **250**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la fine di una partita. Nel body di risposta, il fondo dei premi speciali non comprende eventuali variazioni degli anticipi o recuperi ancora da applicare sul fondo, che verranno computati all'inizio della partita successiva.

#### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

#### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	int	Esito della richiesta
<b>2</b>	imp_fondo_pf_finale	4	int	Ammontare del fondo premi speciali della tipologia bingo a progressivo di estrazione fisso valido nella

				partita successiva
<b>3</b>	imp_fondo_pi_finale	4	int	Ammontare del fondo premi speciali della tipologia bingo a progressivo di estrazione incrementale valido nella partita successiva

Lunghezza totale: 10 byte

## 24 Messaggio di informazione concessionari partecipanti a partita (300)

**Header.tipo\_messaggio            300**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei concessionari che risultano partecipare ad una partita di circuito di gioco

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	n_conc	2	Int	Numero di concessionari
<b>3</b>	<b>Concessionari</b>			<b>Si ripete 'n_conc' volte</b>
	<b>3.1</b> cod_conc	4	Int	Codice concessionario

Lunghezza totale: 4 + (n\_conc \* 4) byte

## 25 Messaggio di informazione partita (310)

**Header.tipo\_messaggio            310**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere le informazioni relative ad una partita di una propria sala o circuito

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della



				sala (da 1 a 2.000.000.000)
--	--	--	--	-----------------------------

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	n_conc_par	2	Int	Numero dei concessionari che partecipano alla partita
<b>3</b>	<b>Concessionari</b>			<b>Si ripete 'n_conc_par' volte</b>
	<b>3.1</b> cod_conc	4	Int	Codice identificativo del concessionario
	<b>3.2</b> stato_partita_conc	1	Int	Codice dello stato della partita per il concessionario (vedi Tabella "Stato partita")
<b>4</b>	cod_tipo_partita	1	Int	codice del tipo partita, vedi Tabella "Tipi di partita"
<b>5</b>	imp_taglio	2	Int	Taglio di gioco (in centesimi di Euro)
<b>6</b>	dtou_iniz_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio vendita cartelle
<b>7</b>	dtou_fine_vendita_utc	7	DateTime	Data UTC di fine vendita cartelle
<b>8</b>	dim_lotto	2	Int	Dimensione del lotto di cartelle a disposizione del giocatore (la dimensione massima è stabilita dal regolamento)
<b>9</b>	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso per la partita (sempre 0 se è attivo il premio a progressivo incrementale)
<b>10</b>	<b>Premio speciale pf</b>			<b>Si ripete "n_premi_pf" volte</b>
	<b>10.1</b> prog_premio_pf	1	Int	Progressivo di estrazione
	<b>10.2</b> perc_premio_pf	2	Int	Percentuale del fondo attribuita al premio (espressa in decimillesimi)
	<b>10.3</b> imp_premio_pf	4	Int	Ammontare del premio Bingo speciale in centesimi di Euro
<b>7</b>	prog_premio_pi	1	Int	Progressivo di estrazione per il premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>8</b>	Imp_premio_pi	4	Int	Ammontare del premio a estrazione incrementale (valorizzato a 0 se cod_tipo_partita è 0)
<b>9</b>	Imp_fondo_pf_ini	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione fissa ad inizio partita in centesimi di Euro
<b>10</b>	Imp_fondo_pi_ini	4	Int	Ammontare del fondo premio speciale a estrazione incrementale ad inizio partita in centesimi di Euro
<b>11</b>	Imp_fondo_pf_fin	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione fisso finale (solo dopo la comunicazione vincita)
<b>12</b>	Imp_fondo_pi_fin	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione incrementale finale (solo dopo la comunicazione vincita)

<b>13</b>	dt_competenza	4	Date	Data di competenza della partita per la rendicontazione contabile
-----------	---------------	---	------	---

Lunghezza totale: 49 + (n\_cod\_par\*5) + (n\_premi\_pf \* 7) byte

## 26 Messaggio di Informazione giocatori partecipanti (320)

**Header.tipo\_messaggio            320**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei giocatori partecipanti alla partita. Il messaggio restituisce i giocatori partecipanti anche in caso di annullamento partita.

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta	
<b>2</b>	n_giocatori	4	Int	Numero di giocatori (vale 0 se nessun giocatore risulta partecipante)	
<b>3</b>	<b>Giocatore</b>			<b>Si ripete 'n_giocatori' volte</b>	
	<b>3.1</b>	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che ha acquistato le cartelle
	<b>3.2</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
	<b>3.3</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 6 + (n\_giocatori \*25) byte

## 27 Messaggio di Informazione cartelle vendute (330)

**Header.tipo\_messaggio            330**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco delle cartelle vendute ad un proprio giocatore.

### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	idPartita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (da 1 a 2.000.000.000)
<b>2</b>	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che ha acquistato le cartelle
<b>3</b>	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella "Tipi rete")
<b>4</b>	cod_tit_sis	4	Int	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 29 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>	
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiest	
<b>2</b>	n_cod_giocata	2	Int	Numero di codici giocata associati al giocatore (vale 0 se non risultano cartelle vendute)	
<b>3</b>	<b>Codici giocata</b>			<b>Si ripete 'n_cod_giocata' volte</b>	
	<b>3.1</b>	cod_giocata	16	Char	Codice univoco identificativo della giocata, assegnato da AAMS
	<b>3.2</b>	n_cartelle	1	Int	Numero di cartelle richieste nella giocata
	<b>3.3</b>	<b>Cartelle</b>			<b>Si ripete 'n_cartelle' volte</b>
	<b>3.3.1</b>	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella

Lunghezza totale:  $4 + (n\_cod\_giocata * (17 + (n\_cartelle * 4)))$  byte

**28 Messaggio di Informazione percentuali montepremi (340)**

**Header.tipo\_messaggio**      **340**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco delle percentuali per montepremi associati ad una sala o circuito

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	cod_stato_perc	1	Int	Codice della tipologia di montepremi da reperire (Tabella "Stato percentuali montepremi e premi")

Lunghezza totale: 1 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>	
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta	
<b>2</b>	n_montepremi	2	Int	Numero di montepremi della sala o circuito	
<b>3</b>	<b>montepremi</b>			<b>Si ripete 'n_montepremi' volte</b>	
	<b>3.1</b>	dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validazione montepremi
	<b>3.2</b>	perc_mont_cinquina	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio cinquina (in centesimi )
	<b>3.3</b>	perc_mont_bingo	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio bingo (in centesimi )
	<b>3.4</b>	perc_mont_fondo_ps	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al fondo dei premi a progressivo fisso (in centesimi )
	<b>3.5</b>	perc_mont_fondo_bo	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al fondo del premio a progressivo incrementale (in centesimi )
	<b>3.6</b>	idpartita_primo_utilizzo	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (valorizzato se il montepremi è utilizzato o in fine validità)
<b>3.7</b>	dtou_primo_utilizzo_utc	7	DateTime	Data UTC di primo utilizzo del montepremi (valorizzato se il montepremi è utilizzato o in fine validità)	

Lunghezza totale: 4 + (n\_montepremi \* 26) byte

## 29 Messaggio di Informazione premi a progressivo incrementale (350)

**Header.tipo\_messaggio**      **350**

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei premi a progressivo incrementale associati da una sala o circuito

### Body di richiesta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	cod_stato_perc	1	Int	Codice della tipologia di premi da reperire (Tabella "Stato percentuali montepremi e premi")

Lunghezza totale: 1 byte

### Body di risposta:

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>	
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta	
<b>2</b>	n_premi_bo	2	Int	Numero di premi a progressivo incrementale della sala o circuito	
<b>3</b>	<b>premio_bo</b>			<b>Si ripete 'n_premi_bo' volte</b>	
	<b>3.1</b>	dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validazione premio
	<b>3.2</b>	progressivo_estraxi	1	Int	Progressivo iniziale di estrazione entro il

	one_bo				quale viene pagato il premio incrementale
<b>3.3</b>	soglia_fondo_bo	4	Int		Importo del fondo premi incrementale al di sopra del quale si deve porre in palio il premio a progressivo incrementale (in centesimi di Euro)
<b>3.4</b>	des_premio	100	Char		Nome del premio
<b>3.5</b>	idpartita_primo_utilizzo	4	Int		Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (valorizzato se il premio è utilizzato o in fine validità)
<b>3.6</b>	dtou_primo_utilizzato_utc	7	DateTime		Data UTC di primo utilizzo del premio (valorizzato se il premio è utilizzato o in fine validità)

Lunghezza totale: 4 + (n\_premi\_bo \* 119) byte

### 30 Messaggio di Informazione famiglie premi a progressivo fisso (360)

**Header.tipo\_messaggio 360**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco delle famiglie dei premi a progressivo fisso associati da una sala o circuito

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	cod_stato_perc	1	Int	Codice della tipologia di premi da reperire (Tabella "Stato percentuali montepremi e premi")

Lunghezza totale: 1 byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	n_famiglie_premi	2	Int	Numero di famiglie di premi a progressivo fisso della sala o circuito
<b>3</b>	<b>famiglia_premi</b>			<b>Si ripete 'n_famiglie_premi' volte</b>
	<b>3.1</b> dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validazione premio
	<b>3.2</b> n_premi_ps	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso
	<b>3.3</b> <b>premio_ps</b>			<b>Si ripete 'n_premi_ps' volte</b>
	<b>3.3.1</b> id_premio_pf	1	Int	Identificativo del premio da applicare in questa partita
	<b>3.3.2</b> progressivo_estrazione	1	Int	Progressivo di estrazione entro cui viene assegnato il premio
	<b>3.3.3</b> perc_fondo	2	Int	Percentuale del fondo premi speciali che

					costituisce il premio (in centesimi)
	<b>3.3.4</b>	des_premio	100	Char	Nome del premio
<b>3.4</b>		idpartita_primo_utilizzo	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito della sala (valorizzato se la famiglia di premi è utilizzata o in fine validità)
<b>3.5</b>		dtou_primo_utilizzo_utc	7	DateTime	Data UTC di primo utilizzo della famiglia di premi (valorizzato se la famiglia di premi è utilizzata o in fine validità)

Lunghezza totale:  $4 + (n\_famiglie\_premi * (19 + (n\_premi\_ps * 104)))$  byte

### 31 Messaggio di informazione anticipo fondo (370)

**Header.tipo\_messaggio**            **370**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere il valore attuale dell'anticipo sul fondo per i premi speciali a progressivo fisso e la lista dei movimenti di anticipo e recupero effettuati

#### Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta	
<b>2</b>	imp_anticipo_conc	4	Int	Importo totale anticipato alla sala o circuito dal concessionario (in centesimi di Euro)	
<b>3</b>	imp_anticipo_tot	4	Int	Importo totale anticipato alla sala o circuito (in centesimi di Euro)	
<b>4</b>	n_movimenti	4	Int	Numero di movimenti effettuati sul fondo dei premi speciali	
<b>3</b>	<b>movimento fondo</b>			<b>Si ripete 'n_movimenti' volte</b>	
	<b>3.1</b>	dtou_conferimento_utc	7	DateTime	Data UTC di movimento del fondo
	<b>3.2</b>	cod_tipo_movimento_fondo	4	Int	Codice del tipo di movimento fondo (1=anticipo, 2=recupero)
	<b>3.3</b>	imp_movimento_fondo	4	Int	Importo anticipato o recuperato alla sala dal concessionario (a secondo del valore di cod_tipo_movimento_fondo)
	<b>3.4</b>	idpartita_primo_utilizzo	4	Int	Numero d'ordine della partita di primo utilizzo del movimento (valorizzato se utilizzato)

	<b>3.5</b>	dtou_primo_utilizz o_utc	7	DateTime	Data UTC di primo utilizzo del movimento (valorizzato se utilizzato)
--	------------	-----------------------------	---	----------	---

Lunghezza totale: 14 +(n\_movimenti\*26) byte

### 32 Messaggio di richiesta anticipo fondo (400)

**Header.tipo\_messaggio**      **400**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di incrementare, mediante anticipo, il fondo per i premi speciali a progressivo fisso di una propria sala o circuito

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	imp_anticipo	4	Int	Importo anticipato alla sala o circuito (in centesimi di Euro)

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	imp_anticipo_conc	4	Int	Importo totale anticipato alla sala o circuito dal concessionario (in centesimi di Euro)
<b>3</b>	imp_anticipo_tot	4	Int	Importo totale anticipato alla sala o circuito (in centesimi di Euro)

Lunghezza totale: 10 byte

### 33 Messaggio di richiesta recupero fondo (410)

**Header.tipo\_messaggio**      **410**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di recuperare gli anticipi al fondo per i premi speciali a progressivo fisso di una propria sala o circuito

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
--	--------------	-----------	-------------	--------------------

<b>1</b>	imp_recupero	4	Int	Importo recuperato dalla sala o circuito (in centesimi di Euro)
----------	--------------	---	-----	---

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	imp_anticipo_conc	4	Int	Importo totale che risulta ancora anticipato alla sala o circuito dal concessionario (in centesimi di Euro)
<b>3</b>	imp_anticipo_tot	4	Int	Importo totale che risulta ancora anticipato alla sala o circuito (in centesimi di Euro)

Lunghezza totale: 10 byte

### 34 Messaggio di richiesta nuove percentuali montepremi (420)

**Header.tipo\_messaggio            420**

**Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario rappresentante di definire nuove percentuali di montepremi.

Le nuove percentuali di montepremi saranno valide nella prima partita successiva alla data di inizio validità; se è stata richiesta la validità immediata il montepremi sarà attivo dalla prima partita successiva alla ricezione dell'esito positivo del messaggio

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	fl_validita_immediata	1	Int	Flag di validità delle percentuali del montepremi (1 = validità immediata, 0 = validità a partire dalla data futura dtou_iniz_validazione_utc)
<b>2</b>	dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validità montepremi (valorizzata come data se il campo fl_validita_immediata è 0, altrimenti valorizzata a 0)
<b>3</b>	perc_mont_cinquina	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio cinquina (in centesimi )
<b>4</b>	perc_mont_bingo	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al premio bingo (in centesimi )
<b>5</b>	perc_mont_fondo_pf	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al fondo dei premi a progressivo fisso (in centesimi )
<b>6</b>	perc_mont_fondo_pi	2	Int	Percentuale del venduto assegnata al fondo del premio a progressivo incrementale (in centesimi )

Lunghezza totale: 16 byte



**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Esito della richiesta
<b>2</b>	Extra_perc_volontario_montepre	2	Int	Percentuale volontaria destinata a montepremi a scelta del concessionario in aggiunta al minimo imposto

Lunghezza totale: 4 byte

**35 Messaggio di richiesta nuovo premio a progressivo incrementale (430)****Header.tipo\_messaggio 430****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario rappresentante di definire un nuovo premio a progressivo incrementale di una propria sala o circuito.

Il nuovo premio a progressivo incrementale sarà valido nella prima partita successiva alla data di inizio validità; se è stata richiesta la validità immediata il nuovo premio sarà attivo dalla prima partita successiva alla ricezione dell'esito positivo del messaggio.

La validità dei nuovi valori è comunque subordinata all'assegnazione di un premio con i valori esistenti

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	fl_validita_immediata	1	Int	Flag di validità delle percentuali del montepremi (1 = validità immediata, 0 = validità a partire dalla data futura dtou_iniz_validazione_utc)
<b>2</b>	dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validità montepremi (valorizzata come data se il campo fl_validita_immediata è 0, altrimenti valorizzata a 0)
<b>3</b>	prog_estrazione_pi	1	Int	Progressivo iniziale di estrazione entro il quale viene pagato il premio incrementale
<b>4</b>	imp_soglia_fondo_pi	4	Int	Importo del fondo premi incrementale al di sopra del quale si deve porre in palio il premio a progressivo incrementale (in centesimi di Euro)
<b>5</b>	des_premio_pi	100	Char	Nome del premio

Lunghezza totale: 113 byte

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
--	--------------	-----------	-------------	--------------------

1	esito	2	Int	Esito della richiesta
---	-------	---	-----	-----------------------

Lunghezza totale: 2 byte

### 36 Messaggio di richiesta nuova famiglia premi a progressivo fisso (440)

**Header.tipo\_messaggio**      **440**

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario rappresentante di definire una nuova famiglia di premi a progressivo fisso di una propria sala o circuito.

La nuova famiglia di premi a progressivo fisso sarà valida nella prima partita successiva alla data di inizio validità; se è stata richiesta la validità immediata la nuova famiglia di premi sarà attiva dalla prima partita successiva alla ricezione dell'esito positivo del messaggio.

La validità della nuova famiglia di premi è comunque subordinata all'assegnazione di un premio con i valori esistenti

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	fl_validita_immediata	1	Int	Flag di validità delle percentuali del montepremi (1 = validità immediata, 0 = validità a partire dalla data futura dtou_iniz_validazione_utc)
2	dtou_inizio_val_utc	7	DateTime	Data UTC di inizio validità montepremi (valorizzata come data se il campo fl_validita_immediata è 0, altrimenti valorizzata a 0)
3	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso
4	<b>premio_pf</b>			<b>Si ripete "n_premi_pf" volte</b>
	4.1 prog_estrazione_pf	1	Int	Progressivo di estrazione entro cui viene assegnato il premio
	4.2 perc_fondo_pf	2	Int	Percentuale del fondo premi speciali che costituisce il premio (in centesimi)
	4.3 des_premio_pf	100	Char	Nome del premio

Lunghezza totale: 9 + (n\_premi\_pf \*113) byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta
2	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso

<b>3</b>	<b>premio_pf</b>			<b>Si ripete “n_premi_pf” volte</b>
	<b>3.1 id_premio_pf</b>	1	Int	Identificativo del premio a progressivo fisso
	<b>3.2 progr_estrazione_pf</b>	1	Int	Progressivo di estrazione entro cui viene assegnato il premio
	<b>3.3 perc_fondo_pf</b>	2	Int	Percentuale del fondo premi speciali che costituisce il premio (in centesimi)
	<b>3.4 des_premio_pf</b>	100	Char	Nome del premio

Lunghezza totale: 3 + (n\_premi\_pf \*114) byte

## *Gestione degli errori*

### 37 Struttura del body di comunicazione errore

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
<b>1</b>	esito	2	Int	Un codice di errore (diverso da 0 – vedi tabella “Codice errore”)
<b>2</b>	descrizione	50	Char	Descrizione dell’errore verificatosi

Lunghezza totale: 52 byte

### 38 Tipi di errore possibili

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

In tabella “Codici errore” vengono elencati i possibili errori con il codice esito e la descrizione (che verranno inviati nel messaggio di risposta al concessionario) e il codice tipo messaggio che può generare l’errore.

In tabella “Messaggi e codice di errore” vengono elencati per ogni tipo di messaggio, i codici di errore che può generare.

### 39 Gestione degli errori di time-out

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

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

a ripetere la richiesta, inviando nuovamente lo stesso messaggio **mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione “idTransazione”**.

Durante la prima richiesta (che ha generato l'errore di time-out) può essersi verificato uno dei seguenti casi:

1. il messaggio di richiesta non è arrivato al server di AAMS (errore di rete nel tragitto concessionario-AAMS) e quindi la richiesta non è stata processata;
2. il messaggio di richiesta è arrivato al server di AAMS, la richiesta è stata processata ma la risposta non è arrivata al server del concessionario (errore di rete nel tragitto AAMS-concessionario).

Il sistema del concessionario quindi, alla ricezione della risposta dei tentativi successivi al primo invio, deve essere in grado di gestire e correttamente interpretare sia la risposta con esito positivo (nel caso 1), sia la risposta con codice esito uguale al tipo di messaggio (nel caso 2), la cui richiesta risulta cioè già ricevuta e processata dal server di AAMS.

Nel caso di codice esito  $\geq 9000$  (errore generico) ci si deve comportare come nel caso di errore di time-out.

### *Tabelle di riferimento*

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

**Tabella 1: Tipi di premi**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
0	Nessuna vincita
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo con Premio speciale a progressivo fisso
4	Bingo con Premio speciale a progressivo incrementale

**Tabella 2: Tipi rete**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
0	Nessuna rete
2	GIOCHI PUBBLICI SPORT
3	GIOCHI PUBBLICI IPPICA
7	RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE
8	RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE
12	SUPERENALOTTO
13	BINGO

**Tabella 3: Stato partita**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
0	Partita creata

1	Vendita avviata
2	Vendita terminata (spoglio in corso)
3	Vendita chiusa (spoglio terminato)
4	Determinato montepremi definitivo
5	Inviato montepremi definitivo
6	Estratti inviati
9	Fine partita concessionario associato (circuito)
10	Partita chiusa
11	Partita annullata per mancata vendita ma non ancora chiusa
12	Partita annullata per mancato quorum ma non ancora chiusa
14	Partita annullata chiusa concessionario associato (circuito)
15	Partita annullata chiusa

**Tabella 4: Tipi di partita**

Codice	Descrizione
0	senza premi speciali
1	Con premi speciali a progressivo fisso
2	Con premi speciali a progressivo incrementale

**Tabella 5: Stato del montepremi**

Codice	Descrizione
0	Montepremi non definitivo, perché è ancora in corso la fase di vendita
1	Montepremi definitivo
2	Partita annullata per mancata vendita
3	Partita annullata per mancato quorum

**Tabella 6: Codice e descrizione degli errori**

Codice	Descrizione	Messaggio
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
1099	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1100	Versione protocollo mancante o errato	Tutti
1101	Codice fornitore servizi connettività mancante o errato	Tutti
1102	Codice concessionario mancante o errata	Tutti
1103	Codice sala mancante o errato	Tutti

1104	Identificativo partita mancante o errato	Tutti
1105	Tipo messaggio mancante o errato	Tutti
1106	Identificativo transazione mancante o errato	Tutti
1107	Lunghezza del body mancante o errata	Tutti
1108	Codice sala non accettabile per tipo messaggio	Tutti
1109	Concessionario o FSC inesistente o non abilitato per la sala	Tutti
1110	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non autorizzata	Tutti
1111	Concessionario non abilitato ad inviare il messaggio	Tutti
1112	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	Tutti
1401	Pseudonimo del giocatore mancante o errato	140,150,160
1402	Data inizio contratto mancante o errata	140
1403	Data fine contratto mancante o errata	140,150
1404	Concessionario titolare di sistema di gestione dei conti di gioco non abilitato	140
1405	Conto di gioco o pseudonimo già trasmesso	140
1406	Carattere non ammesso nel conto di gioco	140,150,160,330
1407	Carattere non ammesso nello pseudonimo	140,150,160
1501	Conto di gioco annullato	150,160
1702	Data di pagamento mancante o errata	170
1703	Importo vincita mancante o errato	170
1704	Importo vincita da bonus mancante o errato	170
1705	Tipo vincita mancante o errato	170
1706	Vincita inesistente	170
1707	Premio già pagato	170
1708	Il giocatore non risulta vincente	170
1751	Codice giocata mancante o errato	175
1752	Data rimborso mancante o errata	175
1753	Partita non annullata	175
1754	Giocata non esistente	175
1755	Giocata effettuata da altro giocatore	175
1756	Giocata già rimborsata	175
1757	Importo rimborso mancante o errato	175
1758	Importo rimborso da bonus mancante o errato	175
1901	Data competenza mancante o errata	190
1902	Rendiconto non disponibile	190
2000	Importo taglio mancante o errato	200
2001	Data inizio vendita mancante o errata	200
2002	Data fine vendita mancante o errata	200
2003	Dimensione lotto mancante o errato	200
2004	Numero premi speciali mancante o errato	200,440
2005	Identificativo premio speciale mancante o errato	200
2006	Identificativo partita mancante o errato	170,175,200,205, 210,220,230,240, 250,300, 310,320,330
2007	Partita precedente non definitiva	200
2008	Partita già aperta da altra transazione	200
2009	Inizio vendita precedente a fine vendita della precedente partita	200
2010	Fine vendita già trascorsa	200,205
2011	Partita precedente non esistente	200
2012	Parametri montepremi sala difformi o non definiti	200
2013	Valori premi speciali difformi o non definiti	200

2014	Identificativo premio non indicato in ordine crescente	200
2015	Identificativo premio richiesto non coincidente con gli assegnabili	200
2016	La partita non è stata ancora aperta dal rappresentante	205
2017	Concessionario non rappresentante	200,420,430,440
2050	Concessionario rappresentante	205
2051	Associato alla partita con altra transazione	205
2100	Conto di gioco mancante o errato	140,150,160,170,175,210,220,330
2101	Codice rete del titolare di sistema di gestione dei conti di gioco mancante o errato	140,150,160,170,175,210,220,330
2102	Codice concessionario titolare di sistema di gestione dei conti di gioco mancante o errato	140,150,160,170,175,210,220,330
2103	Partita non esistente	175,210,220,230,240,250,300,310,320,330
2104	Vendita non ancora iniziata	210,220,230
2105	Vendita chiusa	205,210,220
2106	Conto di gioco inesistente o non abilitato	150,160,210
2107	Il concessionario non risulta partecipare alla partita	170,175,210,230,240,250
2108	Lotti di cartelle terminati	210
2109	Il lotto assegnato con altra transazione non è stato venduto completamente	210
2110	Conto di gioco di altro concessionario	150,160,170,175,210
2200	Numero cartelle richieste mancante o errato	220
2201	Identificativo della cartella mancante o errato	170,220
2202	Cartella già acquistata dal giocatore	220
2203	Cartella non assegnata al giocatore	220
2204	Importo bonus mancante o errato	220
2205	Durata vendita errata	200
2206	Importo giocata mancante o errato	220
2301	Partita annullata	170,240
2401	Montepremi definitivo non ancora richiesto	170,175,240,250
2402	Partita chiusa	170,175,230,240,250,300
2403	Partita annullata	240
2404	Comunicazione vincite non ancora richiesto dal concessionario rappresentante	240
2501	Comunicazione vincite non ancora richiesto	170, 250
2502	Pagamenti premi non pervenuti	250
2503	Partita precedente non chiusa	250
2504	Chiusura partita di altri concessionari partecipanti non ancora effettuata	250
2505	Rimborsi non effettuati	250
3401	cod_stato_perc mancante o errato	340,350,360
3402	Percentuali montepremi non presenti	340
3502	Premio a progressivo incrementale non presente	350
3602	Famiglia di premi a progressivo fisso non presente	360
3702	Nessun movimento fondo presente per la sala	370
4001	Importo anticipo mancante o errato	400
4002	Importo anticipo superiore al consentito per il concessionario	400
4003	Importo anticipo superiore al consentito per la sala	400

4101	Importo recupero mancante o errato	410
4102	Importo recupero superiore al valore anticipato o disponibile	410
4200	Flag validità mancante o errato	420,430,440
4201	Data validità mancante o errata	420,430,440
4203	Percentuale cinquina mancante o errata	420
4204	Percentuale bingo mancante o errata	420
4205	Percentuale fondo pf mancante o errata	420
4206	Percentuale fondo pi mancante o errata	420
4207	Esiste un montepremi richiesto non ancora utilizzato	420
4208	Somma percentuali mancante o errata	420
4301	Progressivo estrazione pi mancante o errato	430
4302	Importo soglia fondo pi mancante o errato	430
4303	Nome del premio pi mancante o errato	430
4304	Esiste un premio a progressivo incrementale richiesto non ancora utilizzato	430
4305	Sala non abilitata ai premi a progressivo incrementale	430
4402	Progressivo estrazione mancante o errato	440
4403	Percentuale fondo mancante o errato	440
4404	Nome premio pf mancante o errato	440
4405	Esiste una famiglia premi a progressivo fisso richiesta non ancora utilizzata	440
4406	Sala non abilitata ai premi a progressivo fisso	440
>=9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti

**Tabella 7: Messaggi e codici di errore**

Messaggio	Codici di errore possibili
Tutti	1000,1001,1003,1010,1099,1100,1101,1102,1103,1104,1105,1106,1107,1108,1109,1110,1111,1112, >=9000
140	1401,1402,1403,1404,1405,1406,1407,2100,2101,2102
150	1401,1403,1406,1407,1501,2100,2101,2102,2106,2110
160	1401,1406,1407,1501,2100,2101,2102,2106,2110
170	1702,1703,1704,1705,1706,1707,1708,2006,2100,2101,2102,2107,2110,2201,2301,2401,2402,2501
175	1751,1752,1753,1754,1755,1756,1757,1758,2006,2100,2101,2102,2103,2107,2110,2401,2402
190	1901,1902
200	2000,2001,2002,2003,2004,2005,2006,2007,2008,2009,2010,2011,2012,2013,2014,2015,2017,2205
205	2006,2010,2016,2050,2051,2105
210	2006,2100,2101,2102,2103,2104,2105,2106,2107,2108,2109,2110
220	2006,2100,2101,2102,2103,2104,2105,2200,2201,2202,2203,2204
230	2006,2103,2104,2107,2402
240	2006,2103,2107,2301,2401,2402,2403,2404
250	2006,2103,2107,2401,2402,2501,2502,2503,2504,2505
300	2006,2103,2402



310	2006,2103
320	2006,2103
330	1406, 2006,2100,2101,2102,2103
340	3401, 3402
350	3401, 3502
360	3401, 3602
370	3702
400	4001,4002,4003
410	4101,4102
420	2017,4200, 4201, 4203, 4204, 4205, 4206, 4207,4208
430	2017,4200,4201,4301,4302,4303,4304, 4305
440	2004,2017,4200,4201,4402,4403,4404,4405,4406

**Tabella 8: Stato percentuali montepremi e premi (fissi e incrementali)**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Validato
2	Da utilizzare
3	Utilizzato
4	Fine validità