



sogei

Ministero dell'Economia e delle Finanze
Agenzia delle dogane e dei monopoli

Direzione Giochi

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE COMMA 6B

10 MARZO 2021

INDICE

1. PREMESSA	6
1.1 Modifiche tra la versione 1.4.1 e la versione 1.5	7
1.2 Modifiche tra la versione 1.5 e la versione 1.5.1	9
1.3 Modifiche tra la versione 1.5.1 e la versione 1.5.2	10
2. GLOSSARIO	11
3. CONTESTO GENERALE	13
3.1 Messaggi dal sistema di gioco VLT al sistema di controllo VLT	13
3.2 Messaggi dal sistema di controllo VLT al sistema di gioco VLT	15
4. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI	17
4.1 Codice di autenticazione	17
4.2 Struttura delle chiavi	18
5. COMPRESSIONE	19
6. DESCRIZIONE DEI MESSAGGI	20
6.1 Convenzioni di Codifica	20
6.2 Separatori	21
6.3 Struttura generale del messaggio	22
6.3.1 INTESTAZIONE HTTP	23
6.3.2 MESSAGGIO APPLICATIVO	24
6.3.3 TESTATA DEL MESSAGGIO	24

6.3.4	MESSAGGIO OPERATIVO	26
6.4	Messaggi operativi inviati dal sistema di gioco VLT al sistema di controllo VLT	27
6.4.1	INSTALLAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 303)	29
6.4.2	MOVIMENTAZIONE E VARIAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 304)	30
6.4.3	INSTALLAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 305)	32
6.4.4	MOVIMENTAZIONE/VARIAZIONE/MANUTENZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 306)	34
6.4.5	CESSAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 307)	36
6.4.6	MODIFICA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 308)	37
6.4.7	CESSAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 309)	39
6.4.8	INSTALLAZIONE/RIMOZIONE E ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN GIOCO SUGLI APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 310)	41
6.4.9	RICHIESTA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 311)	43
6.4.10	COMUNICAZIONE DI DATI SUPPLEMENTARI PER LA VERIFICA DI IDONEITÀ DELLA SALA (CODICE MESSAGGIO 312)	44
6.4.11	RICHIESTA DI UN CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 313)	45
6.4.12	RICHIESTA DELLO STATO DELLA VERIFICA D'IDONEITÀ DI UNA SALA (CODICE MESSAGGIO 314)	46
6.4.13	RICHIESTA DELLE NOTIFICHE MANCANTI (CODICE MESSAGGIO 504)	47
6.4.14	TRASMISSIONE GIORNALIERA, MENSILE, ANNUALE INCASSI E VINCITE (CODICE MESSAGGIO 600)	48
6.4.15	CREAZIONE/EROGAZIONE JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 601)	54
6.4.16	TRASMISSIONE DEGLI ACCUMULI (CODICE MESSAGGIO 605)	60

6.4.17	TRASMISSIONE MENSILE, ANNUALE DEGLI IMPORTI PER L'APPLICAZIONE DELL'ADDIZIONALE DELLE VINCITE ECCEDENTI L'IMPORTO PREVISTO COME SOGLIA (CODICE MESSAGGIO 606)	62
6.4.18	ANNULLAMENTO MESSAGGIO 600 (CODICE MESSAGGIO 607)	64
6.4.19	RICHIEDA DI TRASFERIMENTO SUL JACKPOT DI SISTEMA DEGLI IMPORTI ACCUMULATI SOTTO FORMA DI JACKPOT DI SALA, JACKPOT DI GIOCO, JACKPOT DI CATEGORIA (CODICE MESSAGGIO 609)	65
6.4.20	TRASMISSIONE DATI TICKET (CODICE MESSAGGIO 610)	66
6.4.21	TRASMISSIONE DATI SINTETICI DEI TICKET (CODICE MESSAGGIO 611)	68
6.4.22	CAMBIO DI STATO DI UNO O PIÙ APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 701)	70
6.4.23	NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 500)	71
6.4.24	NOTIFICA DI RICEZIONE CON SEGNALAZIONE DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 501)	72
6.5	Messaggi inviati dal <i>sistema di controllo VLT</i> al <i>sistema di gioco VLT</i>	74
6.5.1	NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 000)	76
6.5.2	NOTIFICA DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 001)	77
6.5.3	NOTIFICA DI VALIDAZIONE (CODICE MESSAGGIO 002)	80
6.5.4	NOTIFICA DI RICHIESTA EVASA (CODICE MESSAGGIO 003)	81
6.5.5	NOTIFICA DEL CODICE IDENTIFICATIVO DEI JACKPOT E/O DI POSSIBILI ANOMALIE RISCONTRATE (CODICE MESSAGGIO 005)	82
6.5.6	NOTIFICA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 006)	84
6.5.7	NOTIFICA DELLO STATO DELLA VERIFICA D'IDONEITÀ DI UNA SALA (CODICE MESSAGGIO 007)	85
6.5.8	ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 100)	86
6.5.9	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 101)	87

6.5.10	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 102)	88
6.5.11	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE (CODICE MESSAGGIO 103)	89
6.5.12	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 210)	90
6.5.13	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 211)	91
6.5.14	RICHIESTA DELLO STATO DEI GIOCHI INSTALLATI SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 212)	92
6.5.15	RICHIESTA DELLO STATO DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 213)	94
6.5.16	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE VLT (CODICE MESSAGGIO 214)	95
6.5.17	RICHIESTA DEI DATI CONTABILI AD ESCLUSIONE DELLE VINCITE CONSEGUITE SOTTO FORMA DI JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 250)	96
6.5.18	RICHIESTA DEI DATI SINTETICI DEI TICKET (CODICE MESSAGGIO 251)	100
6.5.19	AUTORIZZAZIONE AL CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 400)	102
6.5.20	AUTORIZZAZIONE AL TRASFERIMENTO DI UN JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 401)	103
6.5.21	COMUNICAZIONE DI VERIFICA D'IDONEITÀ COMPLETATA (CODICE MESSAGGIO 402)	105
7.	TABELLE DI DECODIFICA	106
8.	ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE	114

1. PREMESSA

Il presente documento riporta il **protocollo di comunicazione comma 6b** relativamente ai messaggi di colloquio tra il **sistema di gioco VLT** e il **sistema di controllo VLT**.

I termini in **grassetto corsivo** utilizzati assumono il significato indicato affianco di ciascuno di essi nelle definizioni riportate nel successivo paragrafo 1.2.

Il documento si articola nelle seguenti sezioni:

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

- Autenticazione dei messaggi, in cui s'illustrano:
 - Le modalità di calcolo e verifica del **codice di autenticazione**, che fa parte del messaggio cui si riferisce, al fine di garantire al sistema destinatario la certezza della sua provenienza e integrità,

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

- Descrizione dei messaggi, in cui s'illustrano le strutture dei singoli messaggi oggetto di scambio, che riguardano:
 - Dati di gioco registrati nella banca dati del **sistema di gioco VLT**;
 - Segnalazioni d'irregolarità evidenziate dall'elaborazione dei dati raccolti;
 - Eventi che si verificano durante il ciclo di vita di ciascun **apparecchio videoterminale** e **Sistema di sala**;
 - Dati relativi a ciascun **apparecchio videoterminale**, gioco, **Sistema di sala**;
 - Dati relativi alle **sale**;

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

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

1.1 MODIFICHE TRA LA VERSIONE 1.4.1 E LA VERSIONE 1.5

Le modifiche sono riepilogate nella tabella che segue:

Paragrafo	Descrizione
	Tolto ogni riferimento ai magazzini. I messaggi 300, 301, 302 e 008 sono stati eliminati.
	La parola ubicazione è stata sostituita dalla parola sala.
	Rimozione del campo 'Codice identificativo del sistema di gioco' dai tracciati dei messaggi in quanto già presente nella testata.
	La parola 'Accantonamento' è stata sostituita dalla parola 'accumuli'.
	Rimozione delle tipologie di connessione nei messaggi 303, 304, 305, 306 e 006.
	Eliminato il messaggio Rettifica tot_bet messaggio 601 (Codice messaggio 608)
	Eliminato il riferimento al messaggio comunicazione all'utilizzo del credito annuale - codice messaggio 812
	Eliminato il riferimento al messaggio autodichiarazione del rapporto giuridico tra il concessionario ed un soggetto iscritto nell'elenco dei soggetti - codice messaggio 315
	Eliminato il riferimento al messaggio notifica di sospensione/cancellazione/ripristino di un soggetto dall'Elenco dei soggetti - codice messaggio 014
1.2	Definizione dei termini 'jackpot di categoria' e 'stato transitorio'.
3	Modifiche al paragrafo Struttura delle chiavi.
6.3.3	Il codice identificativo del sistema di gioco è aggiunto alla testata.
6.3.3	L'identificativo del messaggio operativo diventa univoco per il sistema di gioco VLT.
6.4.2	Il messaggio 304 cambia nome e diventa 'movimentazione e variazione di un sistema di sala'.
6.4.2	Introduzione dello stato transitorio nel messaggio 304.
6.4.4	Il messaggio 306 cambia nome e diventa 'Movimentazione/variazione/manutenzione di un apparecchio videoterminale'.
6.4.4	Introduzione dello stato transitorio nel messaggio 306. Il campo 3 va compilato quando l'apparecchio videoterminale è connesso ad un sistema di sala.
6.4.6	Il messaggio 308 cambia nome e diventa 'Modifica dei dati identificativi di un apparecchio videoterminale'.

Paragrafo	Descrizione
6.4.8	Il messaggio 310 cambia nome e diventa 'Installazione/rimozione e abilitazione/disabilitazione di un gioco sugli apparecchi videoterminali'.
6.4.8	Note di compilazione aggiornata su come valorizzare i campi 3 e 4 del messaggio 310.
6.4.10	Rimozione del campo 4 del messaggio 312 'Metri quadrati del locale dedicato agli apparecchi videoterminali del concessionario'.
6.4.12	Messaggio 314 'Richiesta dello stato della verifica d'idoneità di una sala' aggiunto.
6.4.14	Sulla riga A del messaggio 600, il campo 3 deve essere valorizzato solo nel caso in cui il campo 2 vale 2 o 3.
6.4.14	Rimozione dei campi TOT_PAID e TOT_TOT_PAID del messaggio 600.
6.4.14	Ridefinizione dei campi relativi agli importi introdotti ed erogati
6.4.15	Il messaggio 601 cambia nome e diventa 'Creazione/erogazione di un jackpot'.
6.4.15	Rimozione del campo 2 della riga A del messaggio 601 'TOT_BET'.
6.4.15	Il campo 6 (codice identificativo della sala) nella riga D è aggiunto al messaggio 601.
6.4.15	Rimozione delle tipologie di jackpot Il campo 5 (tipologie di jackpot) della riga C del messaggio 601 diventa 'Importo della soglia'. Eliminazione del campo 6 (Importo della vincita) della riga C del messaggi 601.
6.4.15	Gestione del jackpot di categoria nel messaggio 601.
6.4.16	Il messaggio 605 cambia nome e diventa 'Trasmissione degli accumuli'.
6.4.16	Il campo 2 della riga A del messaggio 605 diventa il numero di righe B.
6.4.16	L'accumulo, comunicato nella riga B del messaggio 605, è suddiviso in accumuli per futuri jackpot e accumuli per jackpot.
6.4.19	Il messaggio 609 cambia nome e diventa 'Richiesta di trasferimento sul jackpot di sistema degli importi accumulati sotto forma di jackpot di sala, jackpot di gioco, jackpot di categoria'. Il messaggio non è più confinato al trasferimento dei soli jackpot di sala.
6.4.19	Eliminazione del campo 2 (Codice identificativo della sala) della riga A del messaggio 609.
6.4.20	Messaggio 610 'Trasmissione ticket' aggiunto.
6.4.21	Messaggio 611 'Trasmissione dati sintetici dei ticket' aggiunto.
6.5.5	Adeguamento del messaggio 005 alle modifiche del messaggio 601.
6.5.7	Messaggio 007 'Notifica dello stato della verifica d'idoneità di una sala' aggiunto.

Paragrafo	Descrizione
6.5.11	La richiesta del messaggio 103 è composto dalla sola testata mentre il messaggio operativo è assente (cioè di lunghezza 0).
6.5.16	La richiesta del messaggio 214 è composto dalla sola testata mentre il messaggio operativo è assente (cioè di lunghezza 0).
6.5.17	Il messaggio 250 cambia nome e diventa 'Richiesta dei dati contabili ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot'.
6.5.17	Rimozione del campo TOT_PAID della riga A del messaggio 250 di risposta.
6.5.17	Ridefinizione dei campi relativi agli importi introdotti ed erogati.
6.5.18	Messaggio 251 'Richiesta dei dati sintetici dei ticket' aggiunto.
6.5.20	Il messaggio 401 cambia nome e diventa 'Autorizzazione al trasferimento di un jackpot'. Il messaggio non è più confinato al trasferimento dei soli jackpot di sala.
6.5.21	Messaggio 402 'Comunicazione di verifica d'idoneità completata' aggiunto.
7	Tabella 1 diventa 'Stato della verifica d'idoneità di una sala'.
7	Tabella 2 diventa 'Stati ticket'.
7	Tabella 4 aggiunto il tipo componente Sistema di sala.
7	Tabella 5 aggiunto codice 3078 'STATO TRANSITORIO NON AVVIATO'.
7	Tabella 5 aggiunto codice 3079 'CODICE IDENTIFICATIVO DEL JACKPOT PRESENTE IN BANCA DATI'.
7	Tabella 5 aggiunto codice 3080 'COMPONENTE IN STATO TRANSITORIO'.
7	Tabella 5 aggiunto codice 3081 'COMPONENTE NON CENSITO ALLA CREAZIONE DEL JACKPOT DI CATEGORIA'.
7	Tabella 10 creata la tabella delle tipologie di jackpot di categoria.

1.2 MODIFICHE TRA LA VERSIONE 1.5 E LA VERSIONE 1.5.1

Le modifiche sono riepilogate nella tabella che segue:

Paragrafo	Descrizione
6.4.16	Correzione alla nota di compilazione del campo 6 del messaggio 605.
6.4.20	Correzione alla nota di compilazione del campo 6 del messaggio 610. Il sistema di gioco non è tra i componenti che possono emettere dei ticket.

1.3 MODIFICHE TRA LA VERSIONE 1.5.1 E LA VERSIONE 1.5.2

Le modifiche sono riepilogate nella tabella che segue:

Paragrafo	Descrizione
6.4.15	Correzione sulla lunghezza del codice identificativo della sala nel tracciato della riga I del messaggio 601.
6.5.17	Nella richiesta 250, Il campo 3 non è più obbligatorio e deve essere valorizzato solo nel caso in cui il campo 2 vale 2 o 3.
6.5.17	Nella riga A della risposta 250, Il campo 3 non è più obbligatorio e deve essere valorizzato solo nel caso in cui il campo 2 vale 2 o 3.

1.4 MODIFICHE TRA LA VERSIONE 1.5.2 E LA VERSIONE 1.5.3

Le modifiche sono riepilogate nella tabella che segue:

Paragrafo	Descrizione
3	Modificato lo standard di colloquio utilizzato, da http a HTTPS

2. GLOSSARIO

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

Codice identificativo di verifica(CIV), già **codice identificativo ADM**, indica il codice assegnato da **ADM** e stampato sull'etichetta che il concessionario dovrà applicare su ogni **apparecchio videoterminale**. Il **sistema di gioco VLT** comunicherà al **sistema di controllo VLT** il legame tra il codeid dell'**apparecchio videoterminale** e il CIV tramite il messaggio d'installazione dell'**apparecchio videoterminale**.

Codeid indica il codice identificativo univoco ed immutabile, assegnato all'**apparecchio videoterminale** dal concessionario, utilizzando uno dei valori disponibili tra quelli forniti da **ADM**.

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

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

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

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

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

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

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

Notifica di errore, indica il **messaggio operativo** mediante il quale il **sistema di controllo VLT** di **ADM** segnala al **sistema di gioco VLT** la presenza di errori in un **messaggio operativo** da questi precedentemente inviato;

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

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

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

Jackpot di categoria, è caratterizzato da

- Contribuzione di quota parte degli importi di alcune puntate effettuate sui giochi installati sul **sistema di gioco VLT** o sugli **apparecchi videoterminali** di una o più sale;
- Erogazione a seguito di una partita effettuata su uno qualsiasi dei giochi o delle **sale** o degli **apparecchi videoterminali**, dichiarati all'atto della creazione del jackpot.

Stato transitorio, indica lo stato in cui si trova il componente VLT (apparecchio videoterminale o sistema di sala) quando non è ubicato in una **sala**. La sua comunicazione è necessaria per ogni movimentazione di un componente VLT tra una **sala** e un'altra. Lo stato si conclude sia con l'ingresso del componente VLT in una **sala** oppure con la cessazione del componente VLT stesso. Lo stato è caratterizzato dall'assenza di rete.

3. CONTESTO GENERALE

Le entità coinvolte nella comunicazione sono il **sistema di gioco VLT** e il **sistema di controllo VLT di ADM**.

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

I messaggi oggetto di scambio tra **sistema di controllo VLT** e **sistema di gioco VLT** sono suddivisi nelle seguenti tipologie:

- *Invio dati*, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente trasmette dati al sistema destinatario senza che questo ne abbia richiesto l'invio;
- *Richieste, richieste dati*, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente richiede al sistema destinatario la trasmissione di specifici dati;
- *Richieste aggiornamento*, sono messaggi mediante i quali il sistema mittente richiede al sistema destinatario l'autorizzazione d'effettuare un aggiornamento della banca dati;
- *Segnalazioni aggiornamento*, sono messaggi mediante i quali il sistema che ha ricevuto un messaggio di tipo *Richieste aggiornamento* comunica l'esito della richiesta di aggiornamento della banca dati;
- *Risposte alle richieste*, sono messaggi mediante i quali il sistema che ha ricevuto un messaggio di tipo richieste risponde con la trasmissione di specifici dati;
- *Azioni*, sono messaggi mediante i quali il **sistema di controllo VLT** richiede al **sistema di gioco VLT** di intraprendere determinate azioni.
- *Segnalazioni* sono messaggi mediante i quali il sistema mittente segnala al sistema destinatario eventi particolari o errori riscontrati durante le elaborazioni effettuate.

3.1 MESSAGGI DAL SISTEMA DI GIOCO VLT AL SISTEMA DI CONTROLLO VLT

I messaggi inviati dal **sistema di gioco VLT** al **sistema di controllo VLT** sono dei seguenti tipi:

- *Invio dati* (messaggi 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 312, 600, 601, 605, 606, 607, 610, 611 e 701);
- *Richieste dati* (messaggi 311, 314 e 504);
- *Notifiche di ricezione* (messaggi 500 e 501);
- *Richieste aggiornamento* (messaggi 313 e 609);
- *Risposte alle richieste e alle azioni* (risposte dei messaggi 101, 102, 103, 210, 211, 212, 213, 214, 250 e 251).

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi *invio dati*, *richieste dati* e *richieste aggiornamento*:

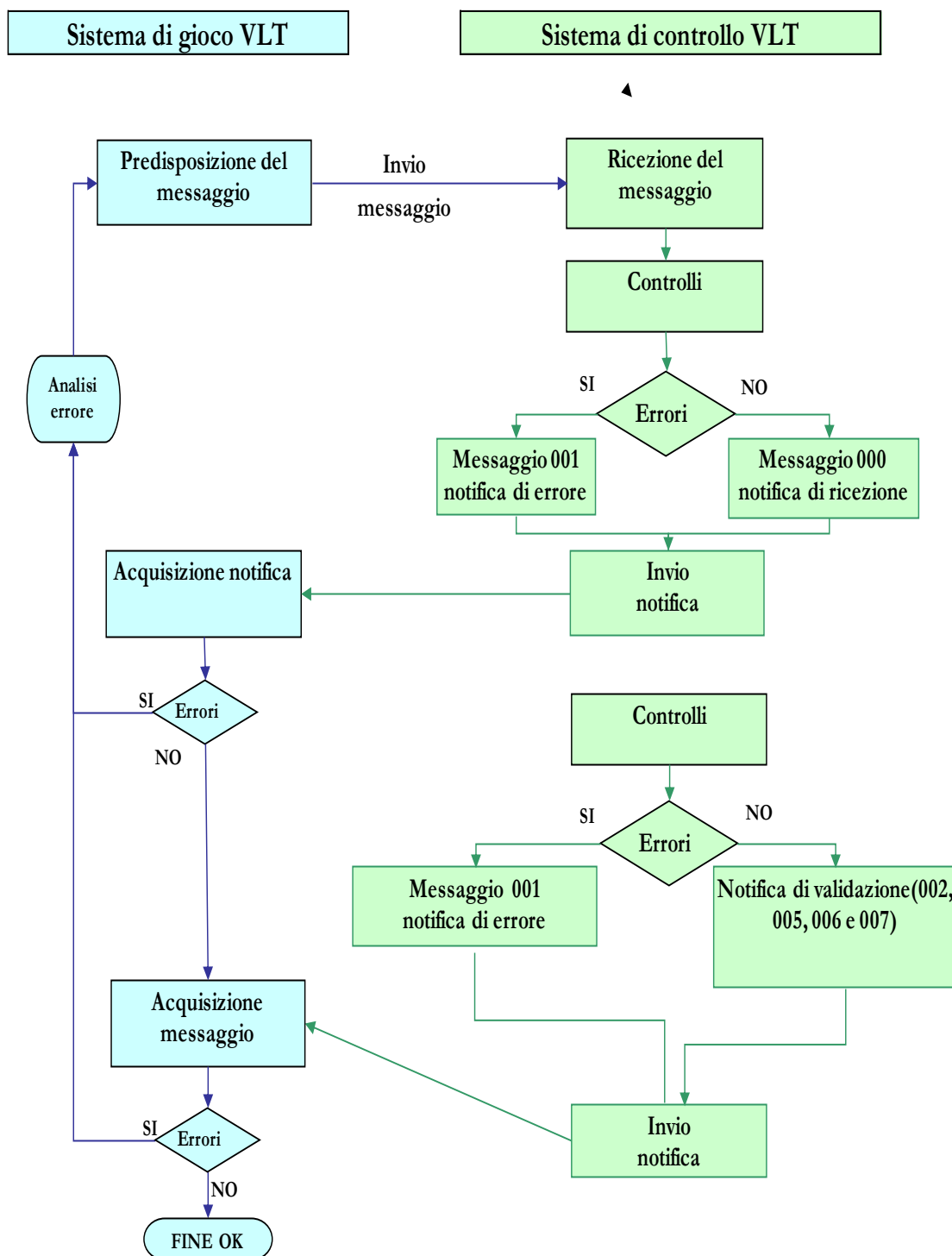


Figura 1 Flusso di comunicazione sistema di gioco VLT - sistema di controllo VLT

Il sistema di gioco VLT trasmette un messaggio al sistema di controllo VLT.

Il **sistema di controllo VLT** esegue dei controlli, contestualmente alla ricezione.

Il **sistema di controllo VLT**, invia nella stessa **sessione**:

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

In caso di ricezione di **notifica di errore** il **sistema di gioco VLT** deve:

- Analizzare la notifica di errore;
- Rimuovere l'errore;
- Provvedere, ove necessario, alla ritrasmissione delle informazioni.

In caso di **notifica di ricezione** il **sistema di controllo VLT** invia in un'altra **sessione**:

- Una **notifica di validazione** per confermare l'avvenuto controllo dei dati del messaggio;
- In alternativa, un messaggio di **notifica di errore**.

3.2 MESSAGGI DAL SISTEMA DI CONTROLLO VLT AL SISTEMA DI GIOCO VLT

I messaggi inviati dal **sistema di controllo VLT** al **sistema di gioco VLT** sono del seguente tipo:

- *Richieste* (Messaggi 210, 211, 212, 213, 214 e 250) di dati registrati nella banca dati del **sistema di gioco VLT**.
- *Segnalazioni aggiornamento* (Messaggi 400, 401 e 402) e *azioni* (Messaggi 100, 101, 102 e 103) che il **sistema di gioco VLT** deve eseguire.
- *Notifiche* (Messaggi 000, 001, 002, 003, 005, 006 e 007)

Il **sistema di gioco VLT**, alla ricezione del messaggio di tipo *segnalazioni aggiornamento* inviato dal **sistema di controllo VLT**, deve inviare contestualmente la **notifica di ricezione**.

Il **sistema di gioco VLT**, alla ricezione del messaggio di tipo *richieste* o *azioni* inviato dal **sistema di controllo VLT**, deve:

- Inviare contestualmente la **notifica di ricezione**, altrimenti la richiesta risulterà inevasa;
- Predisporre la risposta all'interrogazione ricevuta e inviarla entro le ore 24 dello stesso giorno della richiesta.

Il **sistema di controllo VLT** nella medesima sessione in cui riceve la risposta alla sua richiesta o la **notifica di ricezione** con segnalazione di errore, invia la **notifica di richiesta evasa**.

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi di tipo *richieste, segnalazione aggiornamento o azioni*.

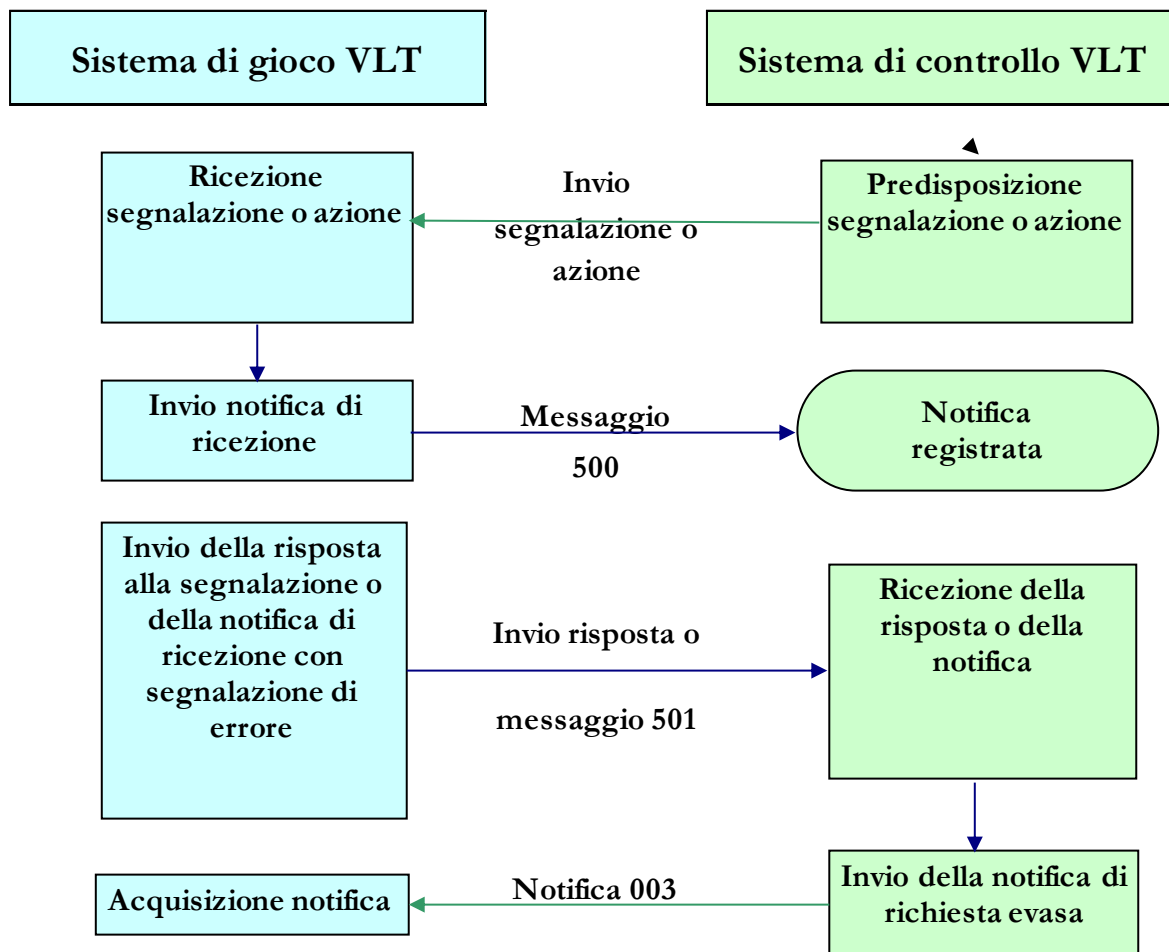


Figura 2 Flusso di comunicazione delle segnalazioni d'aggiornamento, richieste, azioni e notifiche di ADM

Le *risposte alle richieste e alle azioni* prevedono esclusivamente l'invio della *notifica di ricezione*.

4. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI

4.1 CODICE DI AUTENTICAZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

E' consentito l'utilizzo di prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

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

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

1. Costruire la stringa di caratteri costituita dalla **testata** e dal **messaggio operativo**, eventualmente compresso, separati tra loro dall'apposito separatore specificato al paragrafo 6.2;
2. Applicare l'algoritmo di hashing alla stringa ottenuta con le modalità descritte al punto precedente;
3. Crittografare il digest ottenuto con la propria chiave privata;
4. Codificare base64 il digest crittografato.

Il **messaggio applicativo** da trasmettere è costituito dal **codice di autenticazione**, seguito dalla stringa calcolata con le modalità descritte al precedente punto 1, separati tra loro dall'apposito **separatore**, così come specificato al successivo paragrafo 6.2;

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

1. Ricavare dalla **testata** il codice identificativo del **sistema di gioco VLT**;
2. Individuare, attraverso tale codice, la chiave pubblica associata al sistema mittente;
3. Decifrare il **codice di autenticazione**, presente nel **messaggio applicativo** ricevuto, utilizzando la chiave pubblica individuata con le modalità descritte al punto precedente;
4. Applicare l'algoritmo di hashing alla stringa costituita dalla **testata** e dal **messaggio operativo** separati tra loro dall'apposito **separatore** specificato al paragrafo 6.2.

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

4.2 STRUTTURA DELLE CHIAVI

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

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

Il **sistema di gioco VLT** deve utilizzare la chiave pubblica di **ADM** per le comunicazioni con il **sistema di controllo VLT** così come previsto.

Il **sistema di controllo VLT** possiede nelle proprie banche dati le chiavi pubbliche di tutti i **sistemi di gioco VLT**.

5. COMPRESSIONE

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

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

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

Si precisa che la chiamata alla gzdeflate prevede l'impostazione del secondo parametro al valore “1” per selezionare il livello di compressione, scelta che garantisce il miglior compromesso tra dimensione delle stringhe prodotte e velocità di compressione / decompressione per il tipo di applicazione d'interesse.

E' consentito l'utilizzo di prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

6. DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

Il paragrafo descrive i contenuti dei messaggi oggetto di scambio tra il **sistema di gioco VLT** e il **sistema di controllo VLT**.

6.1 CONVENZIONI DI CODIFICA

La struttura dei messaggi è descritta in forma tabellare.

Ciascuna tabella è costituita dalle seguenti colonne:

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

Di seguito sono definiti i tipi di dato previsti:

Tipo	Descrizione	Codifica
String	Campo alfanumerico di lunghezza variabile	ASCII
Numeric	Campo numerico intero di lunghezza variabile	ASCII
SNumeric	Campo numerico intero con segno di lunghezza variabile	ASCII
Eurocent	Campo numerico contenente valori espressi in centesimi di euro	ASCII
Dataora	Campo numerico di 12 caratteri che contiene la data in formato AAMMGG, seguito da ora, minuti, secondi nel formato HHMMSS	ASCII

Tipo	Descrizione	Codifica
Data	Campo numerico di 6 caratteri che contiene la data in formato AAMMGG	ASCII
Riga	Elenco di elementi costituiti da uno o più campi dei tipi sopra indicati	ASCII
Separatore	Carattere utilizzato per separare un campo dal successivo.	ASCII

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

- *String*: può contenere tutti i caratteri ASCII con l'esclusione dei caratteri di tipo **separatore**. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostare un carattere a spazio (ASCII hex 20);
- *Numeric*: ciascun carattere può assumere i valori da "0" a "9". Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "0";
- *SNumeric*: il primo carattere può assumere i valori "+" o "-" e gli altri possono assumere i valori da "0" a "9". Se il primo carattere è diverso da "-" il campo viene considerato positivo. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "0";
- *Eurocent*: esprime importi in centesimi di euro con un numero variabile di caratteri, il primo dei quali può assumere i valori "+" o "-" e gli altri possono assumere i valori da "0" a "9". Se il primo carattere è diverso da "-" il campo viene considerato positivo. Nel caso in cui il campo sia obbligatorio e non abbia valore significativo occorre comunque impostarlo a "0";

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

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

6.2 SEPARATORI

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

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

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

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

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

Il **separatore “;”** non deve essere inserito prima della prima riga e dopo l’ultima riga del **messaggio operativo**.

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

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

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

6.3 STRUTTURA GENERALE DEL MESSAGGIO

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

- Intestazione http;
- Messaggio applicativo.

6.3.1 **INTESTAZIONE HTTP**

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

Al fine di minimizzare i dati scambiati, l'invio delle informazioni dal **sistema di gioco VLT** verso il **sistema di controllo VLT** utilizza il metodo POST, indirizzato alla URL /vlt, con le sole intestazioni HTTP indispensabili:

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

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

Per quanto riguarda le comunicazioni effettuate dal **sistema di controllo VLT** verso il **sistema di gioco VLT**, viene utilizzato lo stesso metodo POST http; il concessionario deve comunicare la URL completa cui indirizzare tutte i messaggi.

6.3.2 MESSAGGIO APPLICATIVO

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

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

Tracciato 1 **Struttura generale del messaggio applicativo**

6.3.3 TESTATA DEL MESSAGGIO

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

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	Numeric	15	S	Codice identificativo del messaggio applicativo
2	Numeric	3	S	Codice identificativo del messaggio operativo
3	Numeric	6	S	Lunghezza del messaggio operativo prima della compressione
4	String	1	S	Codice identificativo del mittente
5	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco rilasciato da ADM

Tracciato 2 **Testata del messaggio**

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

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

<ggg><aa><nnnnnnnnnn>

Dove

- **<ggg>** rappresenta il progressivo numerico del giorno all'interno dell'anno (giorno giuliano). Ad esempio, il primo gennaio, è valorizzato con "001", il

primo febbraio è “032”, 25 settembre è “268”. Bisogna inoltre tener conto negli anni bisestili del giorno 29 febbraio in questo caso il primo marzo sarà il giorno “061”.

- <aa> rappresenta le ultime due cifre dell'anno
- <nnnnnnnnnn> codice numerico. L'identificativo (progressivo del giorno + anno + codice numerico) deve essere univoco per **il sistema di gioco VLT**, per il **sistema di controllo VLT**.

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

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

- *Campo 2*, contiene il codice dei messaggi operativi ricavato:
 - Dalle tabelle specificate nel paragrafo 6.4, nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema di gioco VLT**;
 - Dalle tabelle specificate nel paragrafo 6.5, nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema di controllo VLT**;
- *Campo 3*, contiene la lunghezza del **messaggio operativo** prima della compressione. Il valore contenuto in tale campo deve essere utilizzato per capire se il messaggio è compresso.

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

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

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

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

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

- *Campo 4*, contiene:

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

6.3.4 MESSAGGIO OPERATIVO

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

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

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

6.4 MESSAGGI OPERATIVI INVIATI DAL SISTEMA DI GIOCO VLT AL SISTEMA DI CONTROLLO VLT

Il paragrafo contiene una descrizione dei *messaggi operativi* che il **sistema di gioco VLT** invia al **sistema di controllo VLT**.

La tabella che segue riporta l'elenco dei *messaggi operativi*

Codice messaggio	Descrizione
303	Installazione di un sistema di sala
304	Movimentazione e variazione di un sistema di sala
305	Installazione di un apparecchio videoterminale
306	Movimentazione/Variazione/Manutenzione di un apparecchio videoterminale
307	Cessazione di un sistema di sala
308	Modifica dei dati identificativi di un apparecchio videoterminale
309	Cessazione di un apparecchio videoterminale
310	Installazione/rimozione e abilitazione/disabilitazione di un gioco sugli apparecchi videoterminali
311	Richiesta dei dati identificativi di un apparecchio videoterminale
312	Comunicazione di dati supplementari per la verifica di idoneità della sala
313	Richiesta di un cambio di stato di un gioco su un apparecchio videoterminale
314	Richiesta dello stato della verifica d'idoneità di una sala
504	Richiesta delle notifiche mancanti
600	Trasmissione giornaliera, mensile, annuale incassi e vincite
601	Creazione/Erogazione jackpot
605	Trasmissione degli accumuli

606	Trasmissione mensile, annuale degli importi per l'applicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia
607	Annullamento messaggio 600
609	Richiesta di trasferimento sul jackpot di sistema degli importi accumulati sotto forma di jackpot di sala, jackpot di gioco, jackpot di categoria
610	Trasmissione dati ticket
611	Trasmissione dati sintetici dei ticket
701	Cambio di stato di un apparecchio videoterminale

Messaggi operativi sistema di gioco VLT - ADM 1

La tabella che segue riporta l'elenco dei **messaggi operativi** di notifica che il **sistema di gioco VLT** invia in risposta alle richieste inoltrate dal **sistema di controllo VLT**:

Codice messaggio	Descrizione
500	<i>Notifica di ricezione</i>
501	<i>Notifica di ricezione</i> con segnalazione di errore

Messaggi operativi sistema di gioco VLT- ADM 2

I **messaggi operativi** che contengono le risposte alle richieste inoltrate dal **sistema di gioco VLT** sono descritti nel paragrafo 6.5

6.4.1 **INSTALLAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 303)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati relativi all'installazione di un nuovo **sistema di sala** presso una sala.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati del **sistema di sala** e della **sala**.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del sistema di sala utilizzato sul sistema di gioco	
3	String	16	S	MAC ADDRESS	
4	Numeric	10	S	Codice identificativo del modello	Codice rilasciato da ADM
5	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 3 Messaggio 303

Note di compilazione

- **Campo 2** E' il codice identificativo del **sistema di sala** nell'ambito del **sistema di gioco VLT**
- **Campo 3** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 4** codice identificativo assegnato da **ADM**.
- **Campo 5** Codice identificativo della **sala** in cui viene installato il **sistema di sala**.

6.4.2 MOVIMENTAZIONE E VARIAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 304)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati relativi alla variazione:

- Movimentazione di un **sistema di sala**;
- Modifica del MAC ADDRESS.

L'uscita del **sistema di sala** da una **sala** corrisponde all'avvio dello *stato transitorio* mentre l'ingresso in una nuova **sala** conclude lo *stato transitorio*.

È possibile procedere con l'avvio dello stato transitorio del **sistema di sala** solo dopo aver spostato tutti gli **apparecchi videoterminali** ad esso collegato.

Come data di movimentazione/variazione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati del **sistema di sala** e della **sala**.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	C	Codice identificativo del sistema di sala utilizzato sul sistema di gioco	
3	String	16	S	MAC ADDRESS	
4	String	12	C	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
5	String	16	C	MAC ADDRESS	Nuovo MAC ADDRESS

Tracciato 4 Messaggio 304

Note di compilazione

- **Campo 2** E' il codice identificativo del **sistema di sala** nell'ambito del **sistema di gioco VLT**
- **Campo 3** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 4** Identificativo della **sala** dove il **sistema di sala** è ubicato.
Se non valorizzato il **campo 4**, indica l'avvio di un *stato transitorio*.

- **Campo 5** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).

6.4.3 **INSTALLAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 305)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** una dichiarazione d'installazione di un **apparecchio videoterminale** presso una **sala** e un **sistema di gioco VLT**.

Come data d'installazione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo VLT**.

Come stato dell'**apparecchio videoterminale** al momento dell'installazione si assume quello di acceso e abilitato al gioco.

Il codice identificativo dell'**apparecchio videoterminale**, rilasciato da **ADM**, deve essere usato per le comunicazioni con il **sistema di controllo VLT** per identificare l'**apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati d'installazione di un **apparecchio videoterminale**.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	15	S	Codice identificativo dell'apparecchio videoterminale	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
4	String	16	S	MAC ADDRESS	
5	Numeric	10	S	Codice modello	Codice rilasciato da ADM
6	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
7	String	16	C	MAC ADDRESS	Relativo al sistema di sala
8	String	11	S	CIV	

Tracciato 5 Messaggio 305

Note di compilazione

- **Campo 2** è il codice identificativo assegnato dal **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 5** Codice identificativo assegnato da **ADM**.

- **Campo 7** Va compilato quando l'**apparecchio videoterminale** viene connesso ad un **sistema di sala** che farà da tramite tra l'**apparecchio videoterminale** e il **sistema di gioco VLT**. Corrisponde al valore indicato nel messaggio 303 relativo all'installazione del **sistema di sala**.
- I **campi 4 e 7** definiti come MAC ADDRESS sono di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 8** Rappresenta il **codice identificativo di verifica** (CIV) stampato sull'etichetta e applicato in modo visibile sull'**apparecchio videoterminale**.

6.4.4 MOVIMENTAZIONE/VARIAZIONE/MANUTENZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 306)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT**:

- La movimentazione di un **apparecchio videoterminale**;
- La variazione del **sistema di sala** cui è collegato l'**apparecchio videoterminale**;
- L'inizio e la fine della manutenzione straordinaria di un **apparecchio videoterminale**.

L'uscita dell'**apparecchio videoterminale** da una **sala** corrisponde con l'avvio dello **stato transitorio** mentre l'ingresso in una **sala** conclude lo **stato transitorio**.

L'uscita di un **apparecchio videoterminale** da una **sala**, anche in stato di manutenzione, elimina il legame tra il **sistema di sala** e l'**apparecchio videoterminale**.

Come data di movimentazione/variazione/manutenzione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	12	C	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
4	String	16	C	MAC ADDRESS	Relativo al sistema di sala
5	Numeric	1	C	Flag manutenzione	1 (inizio/spostamento apparecchio in manutenzione); 0 (fine manutenzione)

Tracciato 6 Messaggio 306

Note di compilazione

- **Campo 3** Codice identificativo della **sala** presso la quale l'**apparecchio videoterminale** è ubicato.

Se non valorizzato il **campo 3**, indica che l'**apparecchio videoterminale** sta in un **stato transitorio**. In tale caso, il **campo 4** non deve essere valorizzato.

Se valorizzato il **campo 3** per un l'**apparecchio videoterminale** in **stato transitorio** indica la conclusione dello **stato di transito**

- **Campo 4** Va compilato quando l'**apparecchio videoterminale** è connesso ad un **sistema di sala** che farà da tramite tra l'**apparecchio videoterminale** e il **sistema di gioco VLT**. Corrisponde al valore indicato nel messaggio 303 relativo all'installazione del **sistema di sala**.

Il campo è di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).

- **Campo 5** Assume il valore 1 solo nei seguenti casi:
 - Si inizia la manutenzione su un **apparecchio videoterminale**.
 - Si sposta un **apparecchio videoterminale** già in stato di manutenzione presso una **sala**.

Se il **campo 5** assume il valore 0, segnala la conclusione di un periodo di manutenzione. Il **campo 5** non è valorizzato negli altri casi di utilizzo del messaggio 306.

6.4.5 CESSAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 307)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** la cessazione di un **sistema di sala**.

Non si può cessare un **sistema di sala** se collegato un **apparecchio videoterminale**. In tale caso è necessario eliminare i legami e comunicare al **sistema di controllo VLT** le variazioni degli **apparecchi videoterminali** con l'apposito messaggio 306.

Come data della cessazione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene l'identificativo del **sistema di sala** da cessare.

Struttura

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

Tracciato 7 Messaggio 307

Note di compilazione

- **Campo 2** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).

6.4.6 **MODIFICA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 308)**

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per comunicare al **sistema di controllo VLT** l'avvenuta sostituzione del:

- MAC ADDRESS di un **apparecchio videoterminale**.
- Etichetta di un **apparecchio videoterminale**.

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

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati del nuovo MAC ADDRESS e/o del nuovo **codice identificativo di verifica** (CIV).

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	16	S	MAC ADDRESS	
4	String	16	C	MAC ADDRESS	Nuovo MAC ADDRESS
5	String	11	S	CIV	
6	String	11	C	CIV	Nuovo CIV
7	Numeric	2	C	Motivo della sostituzione	Vedi Tabella 9

Tracciato 8 Messaggio 308

Note di compilazione

- **Campo 3** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero). Rappresenta il MAC ADDRESS precedentemente segnalato e censito al **sistema di controllo VLT** dell'**apparecchio videoterminale** indicato al **campo 2**.
- **Campo 4** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero). Rappresenta il nuovo MAC ADDRESS dell'**apparecchio videoterminale** indicato al **campo 2**.
- **Campo 5** Rappresenta il **codice identificativo di verifica** (CIV) dell'etichetta precedentemente applicata sull'**apparecchio videoterminale** indicato al **campo 2** e censito al **sistema di controllo VLT**.
- **Campo 6** Rappresenta il nuovo **codice identificativo di verifica** (CIV) dell'etichetta applicata sull'**apparecchio videoterminale** indicato al **campo 2**.

- **Campo 7** Rappresenta il motivo della sostituzione del **codice identificativo di verifica** (CIV), il valore del **campo 7** deve essere rilevato dalla Tabella 9- Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa.

6.4.7 CESSAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 309)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per comunicare al **sistema di controllo VLT** la data di cessazione di uno o più **apparecchi videoterminali**.

I tipi di cessazione previsti sono:

- Dismissione,
- Incendio,
- Furto,
- Sequestro

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati di riepilogo e i dati di dettaglio relativi agli **apparecchi videoterminali** per cui si trasmette la cessazione.

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni cessazione si ripete la seguente riga.		
B	Dati di ogni apparecchio videoterminale per cui si comunica la cessazione.	Una per ogni apparecchio videoterminale

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Totale degli apparecchi videoterminali cessati	Il numero totale degli apparecchi per cui si trasmette la cessazione

Tracciato 9 Messaggio 309 Riga A

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	Date	6	S	Data cessazione	Data di avvenuta cessazione
4	Numeric	2	S	Motivo della cessazione	Vedi tabella 8

Tracciato 10 Messaggio 309 Riga B

Note di compilazione

- **Campo 4** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 8 - Motivi di cessazione di un **apparecchio videoterminale**

6.4.8 **INSTALLAZIONE/RIMOZIONE E ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN GIOCO SUGLI APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 310)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** l'installazione/rimozione e abilitazione/disabilitazione di un gioco su:

- Un singolo **apparecchio videoterminale**.
- Tutti gli **apparecchi videoterminali** di un **sistema di gioco VLT**.
- Tutti gli **apparecchi videoterminali** di una determinata **sala**.

Come data dell'azione si assume la data di ricezione del messaggio sul **sistema di controllo VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene l'operazione da eseguire sul gioco.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	C	Azione	1(Installato) / 0(Rimosso)
4	String	1	C	Azione	1(Abilitazione) / 0(Disabilitazione)
5	String	11	C	Codeid	Codice rilasciato da ADM
6	String	12	C	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 11 Messaggio 310

Note di compilazione

- **Campo 3** Il valore che può assumere il campo è:
 - o 1 (uno) in caso di installazione del gioco sull'**apparecchio videoterminale**;
 - o 0 (zero) in caso di rimozione del gioco dall'**apparecchio videoterminale**;
- **Campo 4** Il valore che può assumere il campo è:
 - o 1 (uno) in caso di abilitazione del gioco sull'**apparecchio videoterminale**;
 - o 0 (zero) in caso di disabilitazione dell'offerta del gioco pur rimanendo esso installato sull'**apparecchio videoterminale**;

- **Campi 3 e 4** Per la prima installazione del gioco ambedue i campi del messaggio devono essere valorizzati.
 - Per i successivi messaggi se è valorizzato uno solo campo 3 o 4 sarà registrata la variazione del campo compilato.
 - Nel caso in cui uno dei campi non fosse valorizzato si prende atto che resta il valore precedentemente comunicato
- **Campo 5** Codice identificativo dell'**apparecchio videoterminale** su cui viene effettuata l'azione.
 - Nel caso in cui il campo non è valorizzato
 - Se il **campo 6** non è valorizzato le azioni descritte nei **campi 3 e 4** vengono applicate su tutti gli **apparecchi videoterminali** del **sistema di gioco VLT**.
 - Se il **campo 6** è valorizzato le azioni descritte nei **campi 3 e 4** vengono applicate su tutti gli **apparecchi videoterminali** della **sala**.
 - Nel caso in cui il campo è valorizzato, il **campo 6** è obbligatorio e deve coincidere con quanto già censito attraverso il messaggio 306, nella banca dati del **sistema di controllo VLT**.

6.4.9 **RICHIESTA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 311)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per richiedere al **sistema di controllo VLT** i dati identificativi di un determinato **apparecchio videoterminale**.

Alla ricezione del presente messaggio da parte del **sistema di controllo VLT** a seguito di esito positivo dei controlli, viene restituita una **notifica di validazione** (Codice messaggio 006) con i relativi dati anagrafici dell'**apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene il codice dell'**apparecchio videoterminale** di cui si richiedono i dati.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 12 Messaggio 311

6.4.10 COMUNICAZIONE DI DATI SUPPLEMENTARI PER LA VERIFICA DI IDONEITÀ DELLA SALA (CODICE MESSAGGIO 312)

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** la data prevista della fine esecuzione della prima fase della verifica di idoneità della **sala**.

In assenza di verifica di idoneità della sala completata, sono assunti come MQ dedicato agli **apparecchi videoterminali** la superficie complessiva della sala così come indicata nell'*Elenco dei soggetti per Esercizi*.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene i dati complementari per la verifica d'idoneità della **sala**.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
3	Data	6	S	Data prevista della fine della prima fase	Deve essere almeno un giorno successivo alla data di invio del messaggio

Tracciato 13 Messaggio 312

6.4.11 RICHIESTA DI UN CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 313)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per richiedere al **sistema di controllo VLT** l'installazione/rimozione e abilitazione/disabilitazione di un gioco su un singolo **apparecchio videoterminale**.

Successivamente, il **sistema di controllo VLT** comunicherà al **sistema di gioco VLT** l'avvenuta autorizzazione di cambio stato mediante il messaggio 400.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene la richiesta dell'operazione da eseguire sul gioco e il motivo.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	C	Azione	1(Installato) / 0(Rimosso)
4	String	1	C	Azione	1(Abilitazione) / 0(Disabilitazione)
5	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
6	DataOra	12	S	Data di cambio stato	Data relativa al cambio di stato del campo 2
7	String	256	S	Descrizione del motivo	

Tracciato 14 Messaggio 313

Note di compilazione

- **Campo 3** Il valore che può assumere il campo è:
 - o 1 (uno) in caso di installazione del gioco sull'**apparecchio videoterminale**;
 - o 0 (zero) in caso di rimozione del gioco dall'**apparecchio videoterminale**;
- **Campo 4** Il valore che può assumere il campo è:
 - o 1 (uno) in caso di abilitazione del gioco sull'**apparecchio videoterminale**;
 - o 0 (zero) in caso di disabilitazione dell'offerta del gioco pur rimanendo esso installato sull'**apparecchio videoterminale**;
- **Campo 5** Codice identificativo dell'**apparecchio videoterminale** su cui viene effettuata l'azione.

6.4.12 **RICHIESTA DELLO STATO DELLA VERIFICA D'IDONEITÀ DI UNA SALA (CODICE MESSAGGIO 314)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per richiedere al **sistema di controllo VLT** lo stato della verifica d'idoneità di una **sala**.

Alla ricezione del presente messaggio da parte del **sistema di controllo VLT** a seguito di esito positivo dei controlli, viene restituita una **notifica di validazione** (Codice messaggio 007) con lo stato della verifica d'idoneità della **sala** per il **sistema di gioco VLT** richiedente.

Tipo di messaggio

Singolo: contiene il codice della sala di cui si richiede lo stato.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 15 Messaggio 314

6.4.13 RICHIESTA DELLE NOTIFICHE MANCANTI (CODICE MESSAGGIO 504)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** la richiesta di notifiche, ai messaggi precedentemente inviati, non ricevute dal **sistema di gioco VLT**.

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

Non sarà possibile richiedere le notifiche di ricezione mancanti relative a messaggi ricevuti dal **sistema di controllo VLT** oltre le ore 24 UTC del giorno successivo a quello di trasmissione.

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

Tipo di messaggio

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

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio applicativo di cui si richiede notifica	

Tracciato 16 Messaggio 504

6.4.14 **TRASMISSIONE GIORNALIERA, MENSILE, ANNUALE INCASSI E VINCITE (CODICE MESSAGGIO 600)**

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati contabili, ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot, relativi ad uno dei seguenti componenti del **sistema di gioco VLT**:

- **Sistema di gioco VLT,**
- **Sala,**
- **Apparecchio videoterminale**

Anche suddivisi per ciascun gioco presente nel componente e relativi ad un:

- **Giorno,**
- **Mese,**
- **Anno**

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati contabili, ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati contabili del componente del sistema di gioco VLT	Una per messaggio
Per ogni gioco si ripete la seguente riga.		
B	Dati contabili per ciascun gioco presente nel componente del sistema di gioco VLT definito sulla riga A.	Una per gioco

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
3	String	12	C	Codice identificativo del componente	Codice rilasciato da ADM
4	Eurocent	12	S	BET	Importo puntate
5	Eurocent	12	S	WIN	Vincite conseguite
6	Eurocent	12	S	TOT_IN_VLT	Importo introdotto vlt
7	Eurocent	12	C	TOT_IN_SALA	Importo introdotto sala
8	Eurocent	12	S	TOT_OUT_VLT	Importo erogato vlt
9	Eurocent	12	C	TOT_OUT_SALA	Importo erogato sala
10	Numeric	12	S	BET_NUM	Numero puntate
11	Eurocent	12	C	TOT_BET	Totale importo puntate
12	Eurocent	12	C	TOT_WIN	Totale vincite conseguite
13	Eurocent	12	C	TOT_TOT_IN_VLT	Totale importo introdotto vlt
14	Eurocent	12	C	TOT_TOT_IN_SALA	Totale importo introdotto sala
15	Eurocent	12	C	TOT_TOT_OUT_VLT	Totale importo erogato vlt
16	Eurocent	12	C	TOT_TOT_OUT_SALA	Totale importo erogato sala
17	Numeric	12	C	TOT_BET_NUM	Totale numero puntate
18	Numeric	4	S	Anno	
19	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
20	Numeric	2	C	Giorno	

Tracciato 17 Messaggio 600 Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente di cui si inviano i dati di gioco contenuti nei successivi campi. Il **campo 3** deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 2 o 3.
- **Campo 4** Importo totale delle somme giocate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**.
- **Campo 5** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**. Sono escluse dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**.
- **Campo 6** Importo totale introdotto nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.

- **Campo 7** Importo totale introdotto nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 8** Importo totale erogato nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.
- **Campo 9** Importo totale erogato nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 10** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20**.
- **Campo 11** Importo totale delle somme giocate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.
- **Campo 12** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco), calcolato a partire dal 1° Gennaio di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**.
- **Campo 13** Importo totale introdotto, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.
- **Campo 14** Importo totale introdotto, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 15** Importo totale erogato, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.
- **Campo 16** Importo totale erogato, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 17** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.
- **Campi 18,19 e 20** Definiscono l'intervallo temporale a cui si riferiscono i dati inviati nei **campi da 4 a 10**.
- **Campo 18** Deve essere sempre valorizzato. Nel caso in cui i dati inviati si riferiscano ad un intervallo temporale annuale, i **campi 19 e 20** non devono essere valorizzati.
- **Campo 19** Deve essere valorizzato esclusivamente se i dati sono relativi ad un periodo temporale:

- Mensile, in tal caso il **campo 20** non deve essere valorizzato.
 - Giornaliero, in tal caso il giorno è rappresentato nel successivo **campo 20**.
- **Campo 20** Deve essere valorizzato esclusivamente se i dati sono relativi ad un periodo temporale giornaliero, in tal caso i **campi 18 e 19** sono obbligatori e rappresentano rispettivamente anno e mese.
 - I dati relativi ai **campi da 4 a 10** inviati nel messaggio devono essere riferiti ad un intervallo temporale già concluso.
 - **Campi 11 a 17** Nel caso in cui il messaggio sia inviato il giorno 1° gennaio, i campi rappresentano il valore del contatore calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno precedente al 31 Dicembre dell'anno precedente.
 - **Campi 11 a 17** I campi non devono essere valorizzati se il messaggio è trasmesso successivamente al 1° gennaio ed il **campo 18** non è riferito all'anno dell'invio del messaggio.

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	12	S	BET	
4	Eurocent	12	S	WIN	Vincita conseguita
5	Numeric	12	S	BET_NUM	
6	Eurocent	12	C	TOT_BET	
7	Eurocent	12	C	TOT_WIN	Vincita conseguita
8	Numeric	12	C	TOT_BET_NUM	

Tracciato 18 Messaggio 600 Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo del gioco di cui si inviano i dati contenuti nei campi successivi; tali dati devono essere raggruppati per il componente specificato nella riga A **campo 3**. Il gioco deve essere stato installato sul componente della riga A nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20** della riga A.
- **Campo 3** Importo totale delle somme giocate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20** della riga A.
- **Campo 4** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20** della riga A. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 5** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei **campi 18,19 e 20** della riga A.
- **Campo 6** Importo totale delle somme giocate, comprensivo delle somme rigiocate, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.
- **Campo 7** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi rigiocati), calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**.
- **Campo 8** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite rigiocate, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.
- **Campi 6 a 8** Nel caso in cui il messaggio sia inviato il giorno 1° gennaio, i campi rappresentano il valore del contatore calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno precedente al 31 Dicembre dell'anno precedente.

- **Campi 6 a 8** I campi non devono essere valorizzati se il messaggio è trasmesso successivamente al 1° gennaio ed il **campo 18** della riga A non è riferito all'anno dell'invio del messaggio.

6.4.15 CREAZIONE/EROGAZIONE JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 601)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati relativi ai **jackpot**: e più specificatamente:

- Nel momento in cui si crea il nuovo **jackpot**;
- Nel momento in cui si eroga il **jackpot**;

Tipo di messaggio

Lista

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del sistema di gioco VLT	Una per messaggio
Per ogni nuovo jackpot (diverso da <i>jackpot di categoria</i>) da creare, si ripete la seguente riga		
C	Dati identificativi jackpot	Una per jackpot
Per un jackpot erogato		
D	Dati relativi all' erogazione di un jackpot	Una per jackpot
Per ogni nuovo <i>jackpot di categoria</i> da creare, si ripete la seguente riga		
F	Identificativo del <i>jackpot di categoria</i>	Una per jackpot
Per ogni nuovo <i>jackpot di categoria</i> da creare, si ripete la seguente riga per ogni apparecchio videoterminale che partecipa alla creazione del nuovo <i>jackpot di categoria</i>		
G	Identificativi del <i>jackpot di categoria</i> e dell' apparecchio videoterminale	Una per apparecchio videoterminale e per <i>jackpot di categoria</i>

Riga	Descrizione	Occorrenze
Per ogni nuovo jackpot di categoria da creare, si ripete la seguente riga per ogni gioco che partecipa alla creazione del nuovo jackpot di categoria		
H	Identificativi del jackpot di categoria e del gioco	Una per gioco e per jackpot di categoria
Per ogni nuovo jackpot di categoria da creare, si ripete la seguente riga per ogni sala che partecipa alla creazione del nuovo jackpot di categoria		
I	Identificativi del jackpot di categoria e della sala	Una per sala e per jackpot di categoria

I dati che il sistema di gioco VLT è tenuto ad inviare al momento della creazione di un nuovo jackpot (diverso da **jackpot di categoria**) sono:

- Motivo della trasmissione (riga A);
- Dati identificativi del nuovo **jackpot** (riga C).

In caso di esito positivo alla **notifica di ricezione** del messaggio 601 di creazione di un nuovo **jackpot**, la risposta del **sistema di controllo VLT**, è una delle alternative di seguito elencate:

- Avvenuta accettazione dei dati, (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A e Riga B);
- Avvenuta accettazione dei dati, con segnalazione di anomalie riscontrate (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A, Riga B e Riga C);
- **Notifica di errori**, Messaggio 001.

A ciascun **jackpot** è assegnato un identificativo che viene trasmesso al **sistema di gioco VLT** con la notifica 005.

I dati che il sistema di controllo VLT è tenuto ad inviare al momento della creazione di un nuovo **jackpot di categoria** sono:

- Motivo della trasmissione (riga A);
- Identificativo assegnato dal **sistema di gioco VLT** del nuovo **jackpot di categoria** (riga F).

Sono di seguito indicati nelle successive righe del messaggio i componenti dichiarati come partecipanti al gioco che non sono necessariamente associati tra di loro. Almeno una riga tra le righe g, h e i deve essere presente.

- Lista degli **apparecchi videoterminali** (righe G) che partecipano alla creazione del **jackpot di categoria**.
- Lista dei **giochi** (righe H) che partecipano alla creazione del **jackpot di categoria**.
- Lista delle **sale** (righe I) che partecipano alla creazione del **jackpot di categoria**.

In caso di esito positivo alla **notifica di ricezione** del messaggio 601 di creazione un nuovo **jackpot di categoria**, la risposta del **sistema di controllo VLT**, è una delle alternative di seguito elencate:

- Avvenuta accettazione dei dati, (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A e Riga B);
- Avvenuta accettazione dei dati, con segnalazione di anomalie riscontrate (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A, Riga B e Riga C);
- **Notifica di errori**, Messaggio 001.

A ciascun **jackpot di categoria** è assegnato un identificativo che viene trasmesso al **sistema di gioco VLT** con la notifica 005.

I dati che il sistema di gioco VLT è tenuto ad inviare ogni volta che un **jackpot** viene erogato sono:

- Motivo della trasmissione (riga A);
- Dati relativi all'erogazione del **jackpot**, ivi incluso il gioco che ne ha permesso la vincita (riga D).

In caso di esito positivo alla **notifica di ricezione** del messaggio 601 di erogazione jackpot, la risposta del **sistema di controllo VLT**, è una delle alternative di seguito elencate:

- Nessuna anomalia riscontrata (**notifica di validazione** Messaggio 002);
- Avvenuta accettazione dei dati, con segnalazione di anomalie riscontrate (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A e Riga C);

L'erogazione di un **jackpot di categoria** verrà accettata con segnalazione di anomalia qualora fosse dichiarata su un gioco/apparecchio/sala diverso da quanto dichiarato al momento della creazione del **jackpot di categoria**.

- **Notifica di errori**, Messaggio 001.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Motivo della trasmissione	0 Creazione nuovo Jackpot, 1 Erogazione Jackpot

Tracciato 19 Messaggio 601 Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** Indica se i dati contenuti nelle righe C, F, G, H, I o D sono relativi alla creazione o all'erogazione dei **jackpot**.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "C"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	Numeric	10	C	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
4	String	12	C	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
5	Eurocent	10	S	Importo della soglia	Indica il valore di soglia che raggiunto il quale permette la visibilità del jackpot al giocatore e la sua riconducibilità ad una vincita

Tracciato 20 Messaggio 601 Riga C

Note di compilazione

- **Campo 2** E' il codice identificativo univoco del **jackpot** nell'ambito del **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 3** Va valorizzato se il **jackpot** è creato per un singolo gioco.
- **Campo 4** Va valorizzato se il **jackpot** è legato alla **sala**. Se non valorizzato è legato al **sistema di gioco VLT** definito nella testata.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "D"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del jackpot	Codice rilasciato da ADM
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
4	Eurocent	10	S	Importo della vincita	
5	String	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
6	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 21 Messaggio 601 Riga D

Note di compilazione

- **Campo 3** Codice Identificativo dell'apparecchio videoterminale sul quale è stato erogato il **jackpot**.
- **Campo 4** Importo lordo della vincita.
- **Campo 5** Codice identificativo del gioco da cui è scaturita la vincita del **jackpot** indicato al **campo 2**.
- **Campo 3** Codice Identificativo dell'apparecchio videoterminale sul quale è stato erogato il **jackpot**.
- **Campo 6** Codice Identificativo della **sala** dove è ubicato l'apparecchio videoterminale di cui al **campo 3**.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "F"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	Eurocent	10	S	Importo della soglia	Indica il valore di soglia che raggiunto il quale permette la visibilità del jackpot al giocatore e la sua riconducibilità ad una vincita

Tracciato 22 Messaggio 601 Riga F

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "G"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 23 Messaggio 601 Riga G

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "H"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	String	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 24 Messaggio 601 Riga H

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "I"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 25 Messaggio 601 Riga I

6.4.16 TRASMISSIONE DEGLI ACCUMULI (CODICE MESSAGGIO 605)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati relativi all'accumulo suddivisi per:

- Singolo gioco,
- Tipologia di **jackpot**,
- **Sala** se la tipologia di **jackpot** è riferita ad un **jackpot** di sala,
- Importi accumulati per i **jackpot** dichiarati dal **sistema di gioco VLT** e non ancora erogati,
- Importo accumulato costituito per futuri **jackpot** e non disponibile e riconducibile immediatamente ad una vincita nonché invisibile al giocatore.

Ogni comunicazione dell'accumulo deve essere trasmesso con frequenza giornaliera.

Il messaggio non deve essere inviato nel caso in cui il **sistema di gioco VLT** non prevede **jackpot**.

Tipo di messaggio

Lista

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati del sistema di gioco VLT	Una per messaggio
Per ogni gioco, tipologia di jackpot e sala che ha contribuito all'accumulo.		
B	Dati sull'accumulo	Per ogni gioco, tipologia di jackpot e sala

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Numero righe B	

Tracciato 26 Messaggio 605 Riga A

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	10	C	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	10	S	Somma accumulata per jackpot già creati	
4	Eurocent	10	S	Somma accumulata per futuri jackpot	
5	Numeric	1	S	Tipologia di jackpot	Vedi Tabella 10
6	String	12	C	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 27 Messaggio 605 Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo del gioco che contribuisce all'accumulo, nel caso in cui vi partecipino tutti i giochi della **sala** o del **sistema di gioco VLT** e l'importo abbia ricevuto la contribuzione di tutti i giochi, il **campo 2** non deve essere valorizzato.
- **Campo 3** Somma accumulata, fino al momento dell'invio del messaggio, derivante esclusivamente dai contributi del gioco per i **jackpot** di tipologia indicata al **campo 5**
- **Campo 4** Somma accumulata, fino al momento dell'invio del messaggio, derivante esclusivamente dai contributi del gioco per i futuri **jackpot** di tipologia indicata al **campo 5**
- **Campo 5** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 10 - Tipologia di jackpot
- **Campo 6** Deve essere valorizzato se la tipologia di **jackpot** è legato ad una **sala** (**campo 5** con valore '3' o '4').

6.4.17 TRASMISSIONE MENSILE, ANNUALE DEGLI IMPORTI PER L'APPLICAZIONE DELL'ADDIZIONALE DELLE VINCITE ECCEDENTI L'IMPORTO PREVISTO COME SOGLIA (CODICE MESSAGGIO 606)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** esclusivamente le vincite eccedenti la soglia:

- L'ammontare delle vincite, al lordo dell'addizionale, comprensivo della quota di soglia;
- L'ammontare delle vincite, ad esclusione della quota di soglia;
- L'ammontare delle vincite, al netto dell'addizionale.

I dati del messaggio si riferiscono ad un mese oppure ad un anno ed devono essere riferiti ad un intervallo temporale già concluso.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Anno	
3	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
4	Eurocent	12	S	WIN_TOT	Ammontare complessivo delle vincite, al lordo dell'addizionale, eccedenti la soglia
5	Eurocent	12	S	WIN_TAX	Ammontare complessivo dell'imponibile
6	Eurocent	12	S	WIN_NET	Ammontare complessivo delle vincite nette

Tracciato 28 Messaggio 606

Note di compilazione

- **Campi 2 e 3** Definiscono l'intervallo temporale a cui si riferiscono i dati dei **campi 4, 5 e 6**.
- **Campo 4** L'ammontare complessivo delle vincite, al lordo dell'addizionale, eccedenti la soglia; conseguite nell'intervallo temporale definito nei **campi 2 e 3**.
- **Campo 5** L'ammontare complessivo dell'imponibile conseguita nell'intervallo temporale definito nei **campi 2 e 3** su cui applicare l'addizionale prevista.
- **Campo 6** L'ammontare complessivo delle vincite nette, di cui al **campo 4**, su cui è stata applicata l'addizionale prevista, conseguita nell'intervallo temporale definito nei **campi 2 e 3**.

6.4.18 ANNULLAMENTO MESSAGGIO 600 (CODICE MESSAGGIO 607)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** l'annullamento di un messaggio 600 correttamente elaborato dal **sistema di controllo VLT**.

Il messaggio può essere trasmesso dal **sistema di gioco VLT** solo previa autorizzazione e per una durata massima di 7 giorni.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio 600 da annullare	

Tracciato 29 Messaggio 607

6.4.19 RICHIESTA DI TRASFERIMENTO SUL JACKPOT DI SISTEMA DEGLI IMPORTI ACCUMULATI SOTTO FORMA DI JACKPOT DI SALA, JACKPOT DI GIOCO, JACKPOT DI CATEGORIA (CODICE MESSAGGIO 609)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per richiedere al **sistema di controllo VLT** il trasferimento dell'importo di un **jackpot** di sala, di gioco o di categoria ad un **jackpot** di sistema.

Successivamente, il **sistema di controllo VLT** comunicherà al **sistema di gioco VLT**, mediante il messaggio 401, l'esito della richiesta di trasferimento **jackpot**. In caso di esito positivo alla richiesta di trasferimento, il jackpot viene annullato.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo jackpot da annullare	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	10	S	Somma accumulata del jackpot da annullare	

Tracciato 30 Messaggio 609

Note di compilazione

- **Campo 3** Somma accumulata del jackpot è la somma dei seguenti importi:
 - Importo accumulato per il **jackpot** da annullare dichiarato dal **sistema di gioco VLT** e non ancora erogato.
 - Importo costituito per futuri **jackpot** e non disponibile e riconducibile immediatamente ad una vincita nonché invisibile al giocatore.

6.4.20 TRASMISSIONE DATI TICKET (CODICE MESSAGGIO 610)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati associati ad un **ticket**.

Non saranno accettati dal **sistema di controllo VLT** la trasmissione dei ticket oltre le ore 48 UTC del giorno successivo dalla data di evento dello stato del ticket.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	50	S	Codice identificativo del ticket	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	Eurocent	10	S	Importo del ticket	Ammontare complessivo del ticket
4	Numeric	1	S	Stato del ticket	Vedi Tabella 2
5	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
6	String	16	C	Codice identificativo del componente	
7	String	50	C	Codice identificativo del ticket annullato dopo la ristampa del nuovo ticket	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
8	DataOra	12	S	Data dello stato del ticket	Data relativa allo stato del campo 4

Tracciato 31 Messaggio 610

Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo del **ticket**.
- **Campo 4** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Stati del **ticket**.
- **Campo 5** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente **ad eccezione del componente "sala" che non può essere utilizzato nel campo 5.**

- **Campi 6** Individua il componente ossia il MAC ADDRESS del **sistema di sala** o il CODEID dell'**apparecchio videoterminale**. Se non valorizzato, individua il componente **sistema di gioco VLT** emittente. In particolare
 - o Nel caso in cui il **campo 4** è valorizzato ad 0 (emesso), individua il **sistema di sala** o l'**apparecchio videoterminale** che ha emesso il **ticket**;
 - o Nel caso in cui il **campo 4** è valorizzato ad 1 (validato), individua il **sistema di sala** (riscossione/ristampa), l'**apparecchio videoterminale** (trasformati in credito di gioco) o il **sistema di gioco VLT** (riscossione/ristampa).
- **Campo 7** Identificativo del **ticket** annullato. Valorizzato solo nel caso in cui il **campo 5** è valorizzato a 4.

6.4.21 TRASMISSIONE DATI SINTETICI DEI TICKET (CODICE MESSAGGIO 611)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati sintetici giornalieri associati ai **ticket**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Anno	
3	Numeric	2	S	Mese	da 01 a 12
4	Numeric	2	S	Giorno	da 01 a 31
5	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dagli apparecchi videoterminali	
6	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dai sistemi di sala	
7	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dai sistemi di gioco	
8	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati direttamente dal sistema di gioco per i casi diversi da quelli descritti al campo 7	
9	Numeric	6	S	Numero dei ticket erogati dagli apparecchi videoterminali	
10	Numeric	6	S	Numero dei ticket erogati dai sistemi di sala	

Tracciato 32 Messaggio 611

Note di compilazione

- **Campo 7** Il campo assume come valore il numero dei ticket validati per i soli ticket non riscossi da più di 90 giorni e autorizzati da **ADM**.

- I valori associati dai **campi 5 a 10** sono riferiti al giorno definito nei **campi 2, 3 e 4**.
- I valori associati ai **campi da 5 a 10**, ove non risultano ticket che corrispondono alla definizione dei singoli campi, assumono valore '0'.

6.4.22 CAMBIO DI STATO DI UNO O PIÙ APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 701)

Descrizione

Il messaggio è utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** il cambio di stato:

- Di un singolo **apparecchio videoterminale**.
- Di tutti gli **apparecchi videoterminali** di una determinata **sala** e di un determinato **sistema di gioco VLT**.

Come data di cambio di stato si assume il **campo 4**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	C	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	S	Flag Stato	Vedia Tabella 7
4	DataOra	12	S	Data di cambio stato	Data relativa allo stato del campo 3
5	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 33 Messaggio 701

Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo dell'**apparecchio videoterminale** su cui viene effettuata l'azione. Nel caso in cui il campo non sia valorizzato, l'azione descritta nel **campo 3** viene applicata su tutti gli **apparecchi videoterminali** della **sala (campo 5)**.
- **Campo 3** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 7 - Stato di funzionamento di un **apparecchio videoterminale**.

6.4.23 NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 500)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** l'avvenuta ricezione di un messaggio di tipo *richieste, azioni o segnalazioni aggiornamento*.

Tipo di messaggio

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

6.4.24 NOTIFICA DI RICEZIONE CON SEGNALAZIONE DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 501)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di gioco VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** di non poter predisporre la risposta corrispondente alla richiesta pervenuta.

Tipo di messaggio

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

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
B	Dettaglio del motivo di mancata estrazione	Una per mancata estrazione

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

Tracciato 34 Messaggio 501 Risposta Riga A

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	2	S	Motivo della mancata comunicazione	Vedi Tabella 6.
3	String	256	C	Descrizione	Obbligatorio solo se B2=9

Tracciato 35 Messaggio 501 Risposta Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 6 - Motivi di mancata risposta

6.5 MESSAGGI INVIATI DAL *SISTEMA DI CONTROLLO VLT* AL *SISTEMA DI GIOCO VLT*

Il paragrafo contiene la descrizione dei *messaggi operativi* che il **sistema di controllo VLT** invia al **sistema di gioco VLT**.

Codice messaggio	Descrizione
INVIO COMANDI DAL <i>SISTEMA DI CONTROLLO VLT</i> AL <i>SISTEMA DI GIOCO VLT</i>	
100	Abilitazione/disabilitazione di un apparecchio videoterminale
101	Verifica dell'integrità del software installato su un apparecchio videoterminale
102	Verifica dell'integrità del software di uno specifico gioco installato su un apparecchio videoterminale
103	Verifica dell'integrità' del software installato su di un sistema centrale
INTERROGAZIONI ALLA BANCA DATI DEL SISTEMA DI GIOCO VLT	
210	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software installato su di un apparecchio videoterminale
211	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software di uno specifico gioco istallato su di un apparecchio videoterminale
212	Richiesta dello stato dei giochi installati su di un apparecchio videoterminale
213	Richiesta dello stato di un apparecchio videoterminale
214	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software installato su di un sistema centrale
250	Richiesta dei dati contabili, ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot
251	Richiesta dei dati sintetici dei ticket

400	Autorizzazione al cambio di stato di un gioco su un apparecchio videoterminale
401	Autorizzazione al trasferimento di un jackpot
402	Comunicazione di verifica d'idoneità completata

Messaggi operativi ADM – sistema di gioco VLT 1

A seguito dei messaggi che provengono dal **sistema di gioco VLT**, il **sistema di controllo VLT** invia ***messaggi operativi*** di servizio elencati nella tabella che segue:

Codice messaggio	Descrizione
000	<i>Notifica di ricezione</i>
001	<i>Notifica di errore</i>
002	<i>Notifica di validazione</i>
003	<i>Notifica di richiesta evasa</i>
005	<i>Notifica del codice identificativo di jackpot e/o di possibili errori riscontrati durante la sua creazione o la sua erogazione</i>
006	<i>Notifica di dati identificativi di un apparecchio videoterminale</i>
007	<i>Notifica dello stato della verifica d'idoneità di una sala</i>

Messaggi operativi ADM – sistema di gioco VLT 2

Nella medesima sessione in cui viene ricevuto il messaggio trasmesso dal **sistema di gioco VLT**, se il controllo su tale messaggio ha esito negativo, il **sistema di controllo VLT** trasmette il messaggio (001) di *notifica di errore* ed il messaggio viene scartato. Se detto controllo ha esito positivo, viene trasmesso il messaggio (000) di *notifica di ricezione* e, successivamente alla chiusura della sessione, vengono effettuati ulteriori controlli a seguito dei quali il **sistema di controllo VLT** trasmetterà in alternativa:

- Il messaggio 001,
- Il messaggio 002,
- Il messaggio 005,
- Il messaggio 006,
- Il messaggio 007.

6.5.1 NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 000)

Descrizione

La notifica viene utilizzata dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** l'esito positivo dei controlli effettuati alla ricezione di un messaggio dal **sistema di gioco VLT** stesso.

La notifica viene trasmessa nella medesima **sessione** in cui è stato ricevuto il messaggio e costituisce la conferma della corretta ricezione da parte del **sistema di controllo VLT**.

Tipo di messaggio

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

6.5.2 NOTIFICA DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 001)

Descrizione

La notifica viene utilizzata dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** l'esito negativo dei controlli effettuati su un messaggio ricevuto.

Il **messaggio operativo** contiene l'elenco completo degli errori che impediscono l'accettazione del messaggio e in particolare le informazioni che specificano:

- Il codice dell'errore riscontrato;
- Il tipo della riga contenente l'errore;
- Il numero della riga in cui si è stato riscontrato l'errore;
- Il numero del campo in cui è stato riscontrato l'errore.

Tipo di messaggio

Lista: il messaggio contiene almeno un errore.

Struttura

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

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

Riga A Dati di riepilogo

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	6	Totale errori riscontrati	

Tracciato 36 Messaggio 001 – Riga A

Riga B Dati di dettaglio degli errori riscontrati

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	4	Codice dell'errore riscontrato	Vedi Tabella 5
3	Numeric	6	Progressivo riga	Progressivo che identifica la riga all'interno del messaggio inviato, nella quale è presente il campo errato. Anche per i messaggi composti da un'unica riga, indicare "1"
4	String	1	Identificativo della riga che contiene l'errore	Coincide con il campo 1 della riga presente nel messaggio originario
5	Numeric	2	Identificativo del campo del in cui è stato riscontrato l'errore	Coincide con il numero riportato nella colonna "Progressivo campo" che corrisponde al campo errato

Tracciato 37 Messaggio 001 – Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** Rappresenta il codice dell'errore riscontrato e deve essere rilevato dalla Tabella 5

6.5.3 NOTIFICA DI VALIDAZIONE (CODICE MESSAGGIO 002)

Descrizione

La notifica viene utilizzata dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** l'esito positivo dei controlli effettuati successivamente alla chiusura della **sessione**.

Tipo di messaggio

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

6.5.4 NOTIFICA DI RICHIESTA EVASA (CODICE MESSAGGIO 003)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per notificare al **sistema di gioco VLT** la ricezione della risposta ad una richiesta del **sistema di controllo VLT** stesso.

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

Tipo di messaggio

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

6.5.5 NOTIFICA DEL CODICE IDENTIFICATIVO DEI JACKPOT E/O DI POSSIBILI ANOMALIE RISCONTRATE (CODICE MESSAGGIO 005)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** i codici identificativi assegnati da **ADM** ai nuovi **jackpot** tramite un messaggio 601.

Questa notifica viene trasmessa, anche in caso di possibili anomalie riscontrate durante la creazione o l'erogazione di **jackpot**, successivamente alla chiusura della **sessione**.

Tipo di messaggio

Lista

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni jackpot si ripete la seguente riga		
B	Codici identificativi del jackpot	Una per ogni jackpot . L'ordine delle righe B è lo stesso di quello delle righe C e F del 601.
Per ogni anomalia si ripete la seguente riga		
C	Descrizione dell'anomalia	Una per ogni anomalia

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	Numero righe B	
3	Numeric	10	Numero righe C	

Tracciato 38 Messaggio 005 – Riga A

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "B"
2	String	50	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema di gioco VLT
3	Numeric	10	Codice identificativo jackpot	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 39 Messaggio 005 – Riga B

Note di compilazione

La suddetta riga B è presente solo in caso di risposta al messaggio 601, contenente il **campo 2** della riga A, con valore pari a 0 (definizione di nuovo **Jackpot**).

Riga C Anomalie del *jackpot*

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "C"
2	Numeric	4	Codice dell'anomalia riscontrata	Vedi Tabella 5
3	Numeric	6	Progressivo riga	Progressivo che identifica la riga all'interno del messaggio 601, nella quale è presente il campo errato.
4	String	1	Identificativo della riga che contiene l'errore	Coincide con il campo 1 della riga presente nel messaggio originario
5	Numeric	2	Identificativo del campo del in cui è stato riscontrato l'anomalia	Coincide con il numero riportato nella colonna "Progressivo campo" che corrisponde al campo errato

Tracciato 40 Messaggio 005 – Riga C

6.5.6 NOTIFICA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 006)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** i dati identificativi di un **apparecchio videoterminale** come **notifica di validazione** in risposta al messaggio 311.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	Codeid	Codice che rilascia ADM
3	String	16	MAC ADDRESS	Relativo all'apparecchio videoterminale
4	String	12	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
5	String	16	MAC ADDRESS	Relativo al sistema di sala
6	Eurocent	12	TOT_BET	
7	Numeric	10	Codice modello	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 41 Messaggio 006

Note di compilazione

- **Campo 4** Codice identificativo della **sala** in cui è installato l'**apparecchio videoterminale**.
- **Campi 3 e 5** Il campo è di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 5** È valorizzati a seconda di quanto è stato censito con esito positivo dal **sistema di gioco VLT** al **sistema di controllo VLT**.
- **Campo 6** Importo totale delle somme complessivamente giocate sull'**apparecchio videoterminale**. Corrisponde, se presente nell'anno, all'ultimo valore comunicato all'interno del messaggio 600, Riga A, **campo 10** dal **sistema di gioco VLT** al **sistema di controllo VLT** ed avente esito positivo.

6.5.7 NOTIFICA DELLO STATO DELLA VERIFICA D'IDONEITÀ DI UNA SALA (CODICE MESSAGGIO 007)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema di gioco VLT** lo stato di una verifica d' idoneità di una **sala** come *notifica di validazione* in risposta al messaggio 314.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM
3	Numeric	1	Stato d' idoneità	Vedi Tabella 1
4	DataOra	12	Data inizio di stato idoneità	Data relativa al cambio di stato indicato nel campo 3

Tracciato 42 Messaggio 007

Note di compilazione

- **Campo 3** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 1 - Stato della verifica d' idoneità di una sala. Nel caso in cui il **campo 3** è valorizzato con 1, il **campo 4** non è valorizzato.

6.5.8 ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 100)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per ordinare al **sistema di gioco VLT** un cambio di stato su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	Codeid	Codice che rilascia ADM
3	String	1	Flag Stato	Abilitazionee(1)/ Disabilitazione(0)

Tracciato 43 Messaggio 100 Richiesta

6.5.9 VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 101)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** di verificare l'integrità del software istallato su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 44 Messaggio 101 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto, 0 codice errato

Tracciato 45 Messaggio 101 Risposta

6.5.10 VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 102)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** di verificare l'integrità del software di uno specifico gioco installato su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 46 Messaggio 102 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
4	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto,0 codice errato

Tracciato 47 Messaggio 102 Risposta

6.5.11 VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE (CODICE MESSAGGIO 103)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** di verificare l'integrità del software installato su di un **sistema centrale VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

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

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto, 0 codice errato

Tracciato 48 Messaggio 103 Risposta

6.5.12 RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 210)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** la data e il risultato dell'ultima verifica di integrità del software installato su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 49 Messaggio 210 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	Date	6	S	Data	Data interrogazione
4	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto,0 codice errato

Tracciato 50 Messaggio 210 Risposta

6.5.13 RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 211)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** la data e il risultato dell'ultima verifica di integrità del software di un gioco installato su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 51 Messaggio 211 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
4	Date	6	S	Data	Data interrogazione
5	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto,0 codice errato

Tracciato 52 Messaggio 211 Risposta

6.5.14 RICHIESTA DELLO STATO DEI GIOCHI INSTALLATI SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 212)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** l'elenco dello stato dei giochi installati su un **apparecchio videoterminale**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 53 Messaggio 212 Richiesta

Tipo di messaggio

Lista

Struttura

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Indica il numero di righe B	Una per messaggio.
Per ogni gioco installato.		
B	Stato	Una per gioco installato sul apparecchio videoterminale

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	Numeric	10	S	Numero di righe B	

Tracciato 54 Messaggio 212 Risposta Riga A

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	S	Stato	1 abilitato/ 0 disabilitato

Tracciato 55 Messaggio 212 Risposta Riga B

6.5.15 RICHIESTA DELLO STATO DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 213)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal sistema di controllo VLT per chiedere al sistema di gioco VLT lo stato di un apparecchio videoterminale.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 56 Messaggio 213 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	S	Flag Stato	Acceso(1)/Spento(0)
4	DataOra	12	S	Data di cambio stato	Data relativa dell'ultimo cambio di stato del campo 3
5	String	1	S	Flag Stato	Disabilitato al gioco(2) / Abilitato al gioco (3)
6	DataOra	12	S	Data di cambio stato	Data relativa dell'ultimo cambio di stato del campo 5

Tracciato 57 Messaggio 213 Risposta

6.5.16 RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE VLT (CODICE MESSAGGIO 214)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** la data e il risultato dell'ultima verifica di integrità del software installato su di un **sistema centrale VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

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

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Date	6	S	Data	Data interrogazione
3	String	1	S	Risultato della verifica	1 codice esatto,0 codice errato

Tracciato 58 Messaggio 214 Risposta

6.5.17 RICHIESTA DEI DATI CONTABILI AD ESCLUSIONE DELLE VINCITE CONSEGUITE SOTTO FORMA DI JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 250)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** i dati contabili, ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot relativi ad uno dei seguenti componenti del **sistema di gioco VLT**:

- **Sistema di gioco VLT,**
- **Sala,**
- **Apparecchio videoterminale**

Relativi ad un:

- **Giorno,**
- **Mese,**
- **Anno.**

Tipo di messaggio

Singolo:

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
3	String	12	C	Codice identificativo del componente	Codice rilasciato da ADM
4	Numeric	4	S	Anno	
5	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
6	Numeric	2	C	Giorno	da 01 a 31

Tracciato 59 Messaggio 250 Richiesta

Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente da cui si richiede i data di gioco. Il **campo 3** deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 2 o 3.
- **Campi 4, 5 e 6** Definiscono l'intervallo temporale su cui il **sistema di controllo VLT** richiede i dati contabili.

Tipo di messaggio

Lista: contiene i dati contabili, ad esclusione delle vincite conseguite sotto forma di jackpot

Struttura

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati contabili del componente del Sistema di gioco VLT	Una per messaggio
Per ogni gioco si ripete la seguente riga.		
B	Dati contabili per ciascun gioco presente nel componente del sistema di gioco VLT definito sulla riga A.	Una per gioco

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
3	String	12	C	Codice identificativo del componente	Codice rilasciato da ADM
4	Eurocent	12	S	BET	Importo puntate
5	Eurocent	12	S	WIN	Vincite conseguite
6	Eurocent	12	S	TOT_IN_VLT	Importo introdotto vlt
7	Eurocent	12	C	TOT_IN_SALA	Importo introdotto sala
8	Eurocent	12	S	TOT_OUT_VLT	Importo erogato vlt
9	Eurocent	12	C	TOT_OUT_SALA	Importo erogato sala
10	Numeric	12	S	BET_NUM	Numero puntate
11	Numeric	4	S	Anno	
12	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
13	Numeric	2	C	Giorno	da 01 a 31

Tracciato 60 Messaggio 250 Risposta Riga A

Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente di cui si inviano i dati di gioco contenuti nei successivi campi. Il **campo 3** deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 2 o 3.

- **Campo 4** Importo totale delle somme giocate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**.
- **Campo 5** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 6** Importo totale introdotto nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.
- **Campo 7** Importo totale introdotto nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 8** Importo totale erogato nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**. L'importo è riferito esclusivamente all'**apparecchio videoterminale**.
- **Campo 9** Importo totale erogato nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**. L'importo è riferito esclusivamente ai **sistemi di sala**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il **campo 2** vale 1 o 2.
- **Campo 10** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13**.
- **Campi 11, 12 e 13** Definiscono l'intervallo temporale a cui si riferiscono i dati inviati nei **campi** da **4 a 10**. L'intervallo temporale deve essere uguale ai **campi 4,5 e 6** della riga A della richiesta.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	12	S	BET	
4	Eurocent	12	S	WIN	Vincita conseguita
5	Numeric	12	S	BET_NUM	

Tracciato 61 Messaggio 250 Risposta Riga B

Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo del gioco di cui si inviano i dati contenuti nei **campi** successivi; tali dati devono essere raggruppati per il componente specificato nella riga A **campo 3**. Il gioco deve essere stato installato sul componente della riga A nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13** della riga A.

- **Campo 3** Importo totale delle somme giocate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13** della riga A.
- **Campo 4** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13** della riga A. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 5** Numero delle partite effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei **campi 11, 12 e 13** della riga A.

6.5.18 RICHIESTA DEI DATI SINTETICI DEI TICKET (CODICE MESSAGGIO 251)

Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema di gioco VLT** i dati sintetici giornalieri associati ai **ticket**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Anno	
3	Numeric	2	S	Mese	da 01 a 12
4	Numeric	2	S	Giorno	da 01 a 31

Tracciato 62 Messaggio 251 Richiesta

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	4	S	Anno	
3	Numeric	2	S	Mese	da 01 a 12
4	Numeric	2	S	Giorno	da 01 a 31
5	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dagli apparecchi videoterminali	
6	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dai sistemi di sala	
7	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati dai sistemi di gioco	
8	Numeric	6	S	Numero dei ticket validati direttamente dal sistema di gioco per i casi diversi da quelli descritti al campo 7	
9	Numeric	6	S	Numero dei ticket erogati dagli apparecchi videoterminali	
10	Numeric	6	S	Numero dei ticket erogati dai sistemi di sala	

Tracciato 63 Messaggio 251 Risposta

Note di compilazione

- **Campo 7** Il campo assume come valore il numero dei ticket validati per i soli ticket non riscossi da più di 90 giorni e autorizzati da **ADM**.
- I valori associati dai **campi 5 a 10** sono riferiti al giorno definito nei **campi 2, 3 e 4**.
- I valori associati ai **campi da 5 a 10**, ove non risultano ticket che corrispondono alla definizione dei singoli campi, assumono valore '0'.

6.5.19 AUTORIZZAZIONE AL CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 400)

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per comunicare l'autorizzazione al cambio stato di un gioco su un **apparecchio videoterminale** (richiesto mediante il messaggio 313).

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio applicativo della richiesta 313	

Tracciato 64 Messaggio 400

6.5.20 AUTORIZZAZIONE AL TRASFERIMENTO DI UN JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 401)

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per comunicare l'esito della richiesta del trasferimento dell'importo di un **jackpot** ad un **jackpot** di sistema (richiesto mediante il messaggio 609).

Tipo di messaggio

Lista

Struttura

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

Riga	Descrizione	Occorrenze
A	Dati di riepilogo	Una per messaggio
Per ogni errore riscontrato nel controllo della richiesta di trasferimento, si ripete la seguente riga		
B	Dati di dettaglio degli errori riscontrati	Una per ogni errore

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio applicativo di trasferimento Jackpot 609	
3	Numeric	1	S	Esito Trasferimento	Vale 0 in caso di autorizzazione al trasferimento, vale 1 in caso di mancata autorizzazione al trasferimento
4	Numeric	10	S	Numero righe B	

Tracciato 65 Messaggio 401 Riga A

Note di compilazione

- **Campo 4** In assenza di errore, il campo è valorizzato con 0 e le righe B sono assenti.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	4	S	Codice dell'errore riscontrato	Vedi Tabella 5

Tracciato 66 Messaggio 401 Riga B

6.5.21 COMUNICAZIONE DI VERIFICA D'IDONEITÀ COMPLETATA (CODICE MESSAGGIO 402)

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per comunicare l'esito positivo della verifica d'idoneità di una **sala** per un **sistema di gioco VLT**.

Tipo di messaggio

Singolo

Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo della sala	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 67 Messaggio 402 Riga A

7. TABELLE DI DECODIFICA

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

Tali tabelle, successivamente alla data del presente documento, potranno essere oggetto di periodici aggiornamenti.

Tabella 1 - Stato della verifica d' idoneità di una sala

Codice	Descrizione
1	Nessun messaggio 312 correttamente elaborato
2	Messaggio 312 correttamente elaborato
3	Prima fase superata
4	Sala idonea al gioco

Tabella 2 - Stati del ticket

Codice	Descrizione
0	Emesso
1	Validato
2	Scaduto
3	Ristampato

Tabella 3 - Tipologia sistemi collegamenti

Codice	Descrizione
1	Videoterminale - Sistema di sala
2	Sistema di sala - Sistema centrale
3	Videoterminale - Sistema centrale
4	Sistema centrale - Sistema di recovery e di backup

Tabella 4 - Tipologia di componente

Codice	Descrizione
1	Sistema di gioco
2	Sala
3	Apparecchio videoterminale
4	Sistema di sala

Tabella 5 - Codici di Errore

Codice	Descrizione
0	NESSUN ERRORE
1	ACCETTAZIONE TEMPORANEAMENTE NON DISPONIBILE
2	TESTATA NON ELABORABILE
3	TIPO MESSAGGIO NON PREVISTO O NON ATTIVO
4	MESSAGGIO DUPLICATO
5	LUNGHEZZA MESSAGGIO ERRATA
6	CODICE MITTENTE ERRATO O MANCANTE
7	MESSAGGIO CON NUMERO DI RIGHE ERRATO
8	MESSAGGIO CON NUMERO DI CAMPI ERRATO
9	INCONGRUENZA DATI DI GIOCO
10	NON CONFORMITÀ AL GIOCO LECITO
13	VALORE DEL CAMPO NON CONGRUENTE
18	NOTIFICA DI RICEZIONE NON RICEVUTA
19	RISPOSTA NON CONGRUENTE ALLA RICHIESTA
20	MESSAGGIO PREVENTIVO NON RICEVUTO
21	IDENTIFICATIVO MESSAGGIO APPLICATIVO NON VALIDO OD INESISTENTE
1000	CAMPO OBBLIGATORIO ASSENTE
1001	TIPO CAMPO NON CORRETTO
1002	LUNGHEZZA CAMPO ERRATA
1003	FORMATO DEL CAMPO ERRATO
1004	FORMATO DEL RECORD ERRATO
2000	INCONGRUENZA DATE
2001	DATA CESSAZIONE PRECEDENTE ALL'ULTIMA VARIAZIONE DI DATI
2002	IMPOSSIBILE CESSARE L'APPARECCHIO, PRESENTI BET >0 IN PERIODO SUCCESSIVO
2003	DATA CESSAZIONE PRECEDENTE AD UN'EROGAZIONE DI JACKPOT
2055	EVENTO NON PREVISTO
3000	CODICE IDENTIFICATIVO SPECIFICATO NEL CAMPO NON PREVISTO NELLA TABELLA DI RIFERIMENTO
3001	CODICE FISCALE ERRATO
3002	APPARECCHIO VIDEOTERMINALE SCONOSCIUTO
3003	LA SALA NON E' IDONEA
3004	CODICE GIOCO NON VALIDO
3005	GIOCO NON CERTIFICATO
3006	DATI DUPLICATI
3007	INCONGRUENZA DEI CONTATORI

3008	NESSUN VLT INSTALLATO SUL SISTEMA DI GIOCO
3009	IL MODELLO DEL JACKPOT NON E' PRESENTE NEL DB
3010	INCONGRUENZA DEI CONTATORI TOTALI SUCCESSIVI ALLA DATA DI CESSAZIONE
3014	DATA ESTRAZIONE NON CONGRUENTE
3024	L'APPARECCHIO VLT RISULTA ROTTAMATO
3026	APPARECCHIO VLT NON ASSOCIATO ALL'ESERCIZIO
3027	STATO INCONGRUENTE DELL'APPARECCHIO
3028	SONO PRESENTI SISTEMI DI SALA ATTIVI, NON SI PUO' CESSARE QUESTA SALA
3029	SONO PRESENTI VLT ATTIVI, NON SI PUO' CESSARE QUESTA SALA
3030	SONO PRESENTI VLT ATTIVI, NON SI PUO' CESSARE IL SISTEMA DI SALA
3031	CODICE IDENTIFICATO DI SALA NON CONGRUENTE
3032	SONO PRESENTI JACKPOT NON EROGATI
3033	ESISTE UN VLT AVENTE STESSA DATA MA STATO DIFFERENTE
3034	NESSUN VLT INSTALLATO NELLA SALA
3035	CODICE IDENTIFICATIVO DI SALA NON VALIDO
3042	SPOSTAMENTO NON CONSENTITO
3051	CODICE FISCALE NON ESISTENTE IN ANAGRAFE TRIBUTARIA
3052	CODICE FISCALE ERRATO IN ANAGRAFE TRIBUTARIA
3053	PARTITA IVA CESSATA IN ANAGRAFE TRIBUTARIA
3054	PARTITA IVA NON PRESENTE O NON ATTIVA IN ANAGRAFE TRIBUTARIA
3055	OMOCODICI
3056	CODICE FISCALE NON ASSEGNATO IN ANAGRAFE TRIBUTARIA
3060	CODICE FISCALE DUPLICATO IN BANCA DATI
3061	SALA DUPLICATA IN BANCA DATI
3062	CODICE IDENTIFICATIVO DELLA SALA CORRETTO MA DATI DI SALA NON CONGRUENTI IN BANCA DATI
3063	DATI DI SALA CORRETTI MA CODICE IDENTIFICATIVO DELLA SALA NON CONGRUENTE IN BANCA DATI
3065	COMUNE, PROVINCIA E CODICE CATASTALE DELL'AMBIENTE DEDICATO NON CONGRUENTI
4010	CONCESSIONARIO SCONOSCIUTO
4013	SALA NON ASSOCIATA AL CONCESSIONARIO

4014	SALA SCONOSCIUTA
4019	SALA DELL'APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON CORRETTA
4046	DATI DI RICHIESTA NON TROVATI
4052	APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON AUTORIZZATO
4053	DATA DI ESTRAZIONE FUORI TERMINE
5004	ERRORE NELLA TRASMISSIONE DEI DATI
5054	CODICE DI AUTENTICAZIONE ERRATO
6003	L'APPARECCHIO VIDEOTERMINALE RISULTA BLOCCATO
6004	APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON APPARTENENTE AL CONCESSIONARIO
6005	NESSUN DATO RICEVUTO CON DATA DI ESTRAZIONE UGUALE A QUELLA INDICATA NEL MESSAGGIO
6006	COMPONENTE GIA' INSTALLATO
6007	APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON VALIDO
6008	MESSAGGIO NON ANCORA ELABORATO
6009	COMPONENTE NON PRESENTE IN BANCA DATI
6010	MODELLO DI SISTEMA DI SALA NON ASSOCIATO AL SISTEMA DI GIOCO
6011	CONNESSIONE NON PREVISTA TRA MODELLO DI SISTEMA DI SALA E SISTEMA DI GIOCO
6013	NON E' STATA SPECIFICATA LA MODALITA' DI CONNESSIONE
6015	IL NUMERO DI APPARECCHI VIDEOTERMINALI INSTALLATI NELLA SALA SUPERA IL MASSIMO CONSENTITO
6016	IL SISTEMA DI SALA E' INSTALLATO IN UN'ALTRA SALA
6017	CONNESSIONE NON PREVISTA TRA MODELLO APPARECCHIO VIDEOTERMINALE E MODELLO DI SISTEMA DI SALA
6018	MODELLO APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON ASSOCIATO AL MODELLO DI SISTEMA DI SALA
6019	IL NUMERO DI APPARECCHI VIDEOTERMINALI INSTALLATI SUL SISTEMA DI SALA SUPERA IL MASSIMO CONSENTITO
6020	IL SISTEMA DI SALA NON E' ASSOCIATO AL SISTEMA DI GIOCO
6021	IL NUMERO DI APPARECCHI VIDEOTERMINALI INSTALLATI SUL SISTEMA DI GIOCO SUPERA IL MASSIMO CONSENTITO
6022	MODELLO DI APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON ASSOCIATO AL SISTEMA DI GIOCO
6023	CONNESSIONE NON PREVISTA TRA MODELLO APPARECCHIO VIDEOTERMINALE E SISTEMA DI GIOCO
6024	SISTEMA DI GIOCO NON ASSOCIATO ALL'APPARECCHIO VIDEOTERMINALE
6025	NESSUNA CONNESSIONE PRESENTE PER IL VLT

6026	GIOCO E APPARECCHIO VIDEOTERMINALE NON ASSOCIATI ALLO STESSO SISTEMA DI GIOCO
6027	GIOCO NON INSTALLATO SULL'APPARECCHIO VIDEOTERMINALE
6028	COMPONENTE CESSATO
6029	INCONGRUENTE CON I DATI DEFINITI IN UN MESSAGGIO 600 ACCETTATO DAL SISTEMA DI CONTROLLO DI ADM
3066	SOGGETTO NON IN POSSESSO DEI REQUISITI
3067	SOGGETTO NON PRESENTE SULL' ELENCO DEI SOGGETTI VIGENTE
3068	SOGGETTO PRESENTE SULL' ELENCO DEI SOGGETTI VIGENTE , MA SOSPESO
3069	SOGGETTO CESSATO SULL' ELENCO DEI SOGGETTI VIGENTE
3070	MESSAGGIO 600 DI SISTEMA DI GIOCO NON E' PRESENTE PER L'ANNO CORRENTE
3071	SONO PRESENTI SISTEMI DI SALA ATTIVI
3072	SONO PRESENTI VLT ATTIVI
3073	JACKPOT EROGATO
3074	IMPORTO ACCUMULATO NON VALIDO
3075	SISTEMA DI GIOCO NON CERTIFICATO PER IL TRASFERIMENTO JACKPOT
3076	SALA NON ASSOCIATA AL JACKPOT DI SALA
3077	JACKPOT DI SALA NON ASSOCIATO ALLA SALA
3078	STATO TRANSITORIO NON AVVIATO
3079	CODICE IDENTIFICATIVO DEL JACKPOT PRESENTE IN BANCA DATI
3080	COMPONENTE IN STATO TRANSITORIO
3081	COMPONENTE NON CENSITO ALLA CREAZIONE DEL JACKPOT DI CATEGORIA

Tabella 6 - Motivi di mancata risposta

Codice	Descrizione
00	Lunghezza messaggio operativo, da associare alla risposta, maggiore o uguale a 1 Mbyte
20	Banca dati non disponibile
21	Apparecchio videoterminale non disponibile
30	Elaborazione non completata per errori applicativi
31	Estrazione dei dati non effettuata per presenza di un guasto
32	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione sull'apparecchio videoterminale
33	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione sul sistema di sala
34	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione sul collegamento presso l'ambiente dedicato
35	Estrazione dei dati non effettuata per interventi di manutenzione sulla rete di comunicazione
36	Guasto al sistema di gioco
37	Manutenzione del sistema di gioco
9	Altro

Tabella 7 - Stato di funzionamento di un apparecchio videoterminale

Codice	Descrizione
0	Spento
1	Acceso
2	Disattivato
3	Attivato

Tabella 8 - Motivi di cessazione di un apparecchio videoterminale

Codice	Descrizione
1	Dimissione
2	Incendio
3	Furto
4	Sequestro
99	Altro

Tabella 9 - Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa

Codice	Descrizione
1	Smarrimento
2	Furto
3	Danneggiamento

Tabella 10 - Tipologia di jackpot

Codice	Descrizione
1	Jackpot di sistema dedicato esclusivamente ad un gioco
2	Jackpot di sistema con partecipazione di più giochi
3	Jackpot di sala dedicato esclusivamente ad un gioco
4	Jackpot di sala con partecipazione di più giochi
5	Jackpot di categoria

8. ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE

Elenco dei messaggi operativi provenienti dal sistema di gioco VLT, diretti verso il sistema di controllo VLT

Messaggi operativi sistema di gioco VLT - ADM 1	28
Messaggi operativi sistema di gioco VLT- ADM 2.....	28

Elenco dei messaggi operativi provenienti dal sistema di controllo VLT, diretti verso il sistema di gioco VLT

Messaggi operativi ADM – sistema di gioco VLT 1.....	75
Messaggi operativi ADM – sistema di gioco VLT 2.....	75

Elenco dei tracciati dei messaggi applicativi

Tracciato	1 Struttura generale del messaggio applicativo	24
Tracciato	2 Testata del messaggio	24
Tracciato	3 Messaggio 303	29
Tracciato	4 Messaggio 304	30
Tracciato	5 Messaggio 305	32
Tracciato	6 Messaggio 306	34
Tracciato	7 Messaggio 307	36
Tracciato	8 Messaggio 308	37
Tracciato	9 Messaggio 309 Riga A	39
Tracciato	10 Messaggio 309 Riga B	40
Tracciato	11 Messaggio 310	41
Tracciato	12 Messaggio 311	43
Tracciato	13 Messaggio 312	44
Tracciato	14 Messaggio 313	45
Tracciato	15 Messaggio 314	46
Tracciato	16 Messaggio 504	47
Tracciato	17 Messaggio 600 Riga A	49
Tracciato	18 Messaggio 600 Riga B	52
Tracciato	19 Messaggio 601 Riga A	57
Tracciato	20 Messaggio 601 Riga C	57
Tracciato	21 Messaggio 601 Riga D.....	58
Tracciato	22 Messaggio 601 Riga F.....	58
Tracciato	23 Messaggio 601 Riga G.....	59
Tracciato	24 Messaggio 601 Riga H.....	59
Tracciato	25 Messaggio 601 Riga I.....	59
Tracciato	26 Messaggio 605 Riga A	60
Tracciato	27 Messaggio 605 Riga B	61
Tracciato	28 Messaggio 606	62
Tracciato	29 Messaggio 607	64

Tracciato	30 Messaggio 609	65
Tracciato	31 Messaggio 610	66
Tracciato	32 Messaggio 611	68
Tracciato	33 Messaggio 701	70
Tracciato	34 Messaggio 501 Risposta Riga A	72
Tracciato	35 Messaggio 501 Risposta Riga B	73
Tracciato	36 Messaggio 001 – Riga A	78
Tracciato	37 Messaggio 001 – Riga B	79
Tracciato	38 Messaggio 005 – Riga A	82
Tracciato	39 Messaggio 005 – Riga B	83
Tracciato	40 Messaggio 005 – Riga C	83
Tracciato	41 Messaggio 006	84
Tracciato	42 Messaggio 007	85
Tracciato	43 Messaggio 100 Richiesta	86
Tracciato	44 Messaggio 101 Richiesta	87
Tracciato	45 Messaggio 101 Risposta	87
Tracciato	46 Messaggio 102 Richiesta	88
Tracciato	47 Messaggio 102 Risposta	88
Tracciato	48 Messaggio 103 Risposta	89
Tracciato	49 Messaggio 210 Richiesta	90
Tracciato	50 Messaggio 210 Risposta	90
Tracciato	51 Messaggio 211 Richiesta	91
Tracciato	52 Messaggio 211 Risposta	91
Tracciato	53 Messaggio 212 Richiesta	92
Tracciato	54 Messaggio 212 Risposta Riga A	93
Tracciato	55 Messaggio 212 Risposta Riga B	93
Tracciato	56 Messaggio 213 Richiesta	94
Tracciato	57 Messaggio 213 Risposta	94
Tracciato	58 Messaggio 214 Risposta	95
Tracciato	59 Messaggio 250 Richiesta	96
Tracciato	60 Messaggio 250 Risposta Riga A	97
Tracciato	61 Messaggio 250 Risposta Riga B	98
Tracciato	62 Messaggio 251 Richiesta	100
Tracciato	63 Messaggio 251 Risposta	101
Tracciato	64 Messaggio 400	102
Tracciato	65 Messaggio 401 Riga A	103
Tracciato	66 Messaggio 401 Riga B	104
Tracciato	67 Messaggio 402 Riga A	105

Elenco delle tabelle di decodifica

Tabella 1	- Stato della verifica d' idoneità di una sala	106
Tabella 2	- Stati del ticket	106
Tabella 3	- Tipologia sistemi collegamenti	107

Tabella 4	- Tipologia di componente	107
Tabella 5	- Codici di Errore	107
Tabella 6	- Motivi di mancata risposta	112
Tabella 7	- Stato di funzionamento di un apparecchio videoterminale.....	112
Tabella 8	- Motivi di cessazione di un apparecchio videoterminale.....	112
Tabella 9	- Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa.....	113
Tabella 10	- Tipologia di jackpot.....	113

Elenco delle figure

Figura 1	Flusso di comunicazione sistema di gioco VLT - sistema di controllo VLT	14
Figura 2	Flusso di comunicazione delle segnalazioni d'aggiornamento, richieste, azioni e notifiche di ADM.....	16