



A  
G  
E  
N  
Z  
I  
A

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

Allegato A

Protocollo di comunicazione tra  
*Sistema di elaborazione* dei Concessionari e il *Sistema centrale* di  
ADM da adottarsi per l'esercizio dei giochi di abilità, nonché dei  
giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma  
diversa dal torneo con partecipazione a distanza

(PGDA)

Versione 3.0.0

31 luglio 2025

---

## INDICE

<b>1</b>	<b>PREMESSA .....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>VARIAZIONI RISPETTO ALLE VERSIONI PRECEDENTI.....</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>GLOSSARIO.....</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>CONTESTO GENERALE.....</b>	<b>11</b>
4.1	GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE.....	11
4.2	GESTIONE DELLA SICUREZZA.....	12
<b>5</b>	<b>MODALITA' DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI .....</b>	<b>13</b>
5.1	TIPOLOGIA DEI MESSAGGI .....	13
5.1.1	<i>MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI ELABORAZIONE AL SISTEMA CENTRALE.....</i>	<i>13</i>
5.2	CONVENZIONI DI CODIFICA .....	15
5.3	ELENCO DEI MESSAGGI PREVISTI.....	17
5.4	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO E REGOLE DI INVIO.....	20
5.4.1	<i>MODALITÀ 1 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'AVVIO EFFETTIVO DEL GIOCO DI ABILITÀ.....</i>	<i>20</i>
5.4.2	<i>MODALITÀ 2 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO DI ABILITÀ.....</i>	<i>21</i>
5.4.3	<i>MODALITÀ 3 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA APERTURA DI UNA SESSIONE DI GIOCO DI SORTE A QUOTA FISSA.....</i>	<i>23</i>
5.4.4	<i>MODALITÀ 4 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA APERTURA DI UNA SESSIONE DI GIOCO DI CARTE ORGANIZZATI IN FORMA DIVERSA DAL TORNEO .....</i>	<i>24</i>
5.4.5	<i>SESSIONI DI GIOCO OFFERTE TRAMITE CIRCUITO.....</i>	<i>25</i>
5.5	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI E REGOLE DI INVIO .....	26

---

5.6	CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE .....	28
<b>6</b>	<b>DESCRIZIONE DEI MESSAGGI .....</b>	<b>30</b>
6.1	STRUTTURA HEADER.....	31
6.2	STRUTTURA BODY .....	33
6.3	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 1 E 2.....	33
6.3.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (200).....	33
6.3.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (220).....	38
6.3.3	MESSAGGIO RICHIESTA ANNULLAMENTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (230).....	42
6.3.4	MESSAGGIO PIANO DEI PREMI (240) .....	44
6.3.5	MESSAGGIO CONVALIDA DELLA SESSIONE (250).....	47
6.3.6	MESSAGGIO LISTA VINCITORI (260) .....	49
6.3.7	MESSAGGIO ACCREDITO VINCITA (280).....	53
6.3.8	MESSAGGIO FINE SESSIONE (300) .....	56
6.4	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 3.....	57
6.4.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (400).....	57
6.4.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (420).....	61
6.4.3	MESSAGGIO DI FINE PARTECIPAZIONE E TRASFERIMENTO POSTA FINALE (430).....	65
6.4.4	MESSAGGIO FINE SESSIONE (500) .....	70
6.4.5	MESSAGGIO PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO DI TIPO 'ISTANTANEO' (510).....	71
6.5	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 4.....	75
6.5.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (600).....	75
6.5.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (620).....	80

---

6.5.3 MESSAGGIO DI FINE PARTECIPAZIONE (630) .....	83
6.5.4 MESSAGGIO FINE SESSIONE (700) .....	88
6.6 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 1 E 2 .....	90
6.6.1 MESSAGGIO RETTIFICA ATTRIBUTI SESSIONE (361) .....	90
6.6.2 MESSAGGIO RETTIFICA DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (362).....	92
6.6.3 MESSAGGIO RICHIESTA DATI SESSIONE DI GIOCO (370) .....	95
6.6.4 MESSAGGIO RICHIESTA DATI DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (375).....	98
6.7 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 3.....	101
6.7.1 MESSAGGIO RETTIFICA SESSIONE (561).....	101
6.7.2 MESSAGGIO RETTIFICA PARTECIPAZIONE E TRASFERIMENTO POSTA FINALE (562) .....	102
6.7.3 MESSAGGIO CONCLUSIONE TRASMISSIONE DELLE RETTIFICHE AUTORIZZATE (563) .....	107
6.7.4 MESSAGGIO RICHIESTA DATI SESSIONE DI GIOCO (570) .....	108
6.7.5 MESSAGGIO RICHIESTA DATI DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (575) .....	110
6.7.6 MESSAGGIO COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (580).....	112
6.7.7 MESSAGGIO RETTIFICA COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (581) .....	117
6.7.8 MESSAGGIO QUADRATURA SESSIONE DI GIOCO (590) .....	122
6.8 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 4.....	125
6.8.1 MESSAGGIO RETTIFICA ATTRIBUTI SESSIONE (761) .....	125
6.8.2 MESSAGGIO RETTIFICA PARTECIPAZIONE E TRASFERIMENTO POSTA FINALE (762) .....	127
6.8.3 MESSAGGIO CONCLUSIONE TRASMISSIONE DELLE RETTIFICHE AUTORIZZATE (763).....	132
6.8.4 MESSAGGIO RICHIESTA DATI SESSIONE DI GIOCO (770) .....	133
6.8.5 MESSAGGIO RICHIESTA DATI DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (775).....	136

---

6.8.6 MESSAGGIO COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (780).....	138
6.8.7 MESSAGGIO RETTIFICA COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (781).....	143
6.8.8 MESSAGGIO QUADRATURA SESSIONE DI GIOCO (790) .....	147
6.9 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - COMUNI A TUTTE LE MODALITA'....	150
6.9.1 MESSAGGIO RICHIESTA DATI CONTABILI (800).....	150
6.9.2 MESSAGGIO AGGIORNAMENTO DATA FINE SESSIONE (810) .....	153
6.9.3 MESSAGGIO DI COMUNICAZIONE DEL SOFTWARE INSTALLATO PER VERSIONE (831) .....	154
6.9.1 MESSAGGIO DI COMUNICAZIONE DEL SOFTWARE INSTALLATO PER VERSIONE PRODUTTORE (832) 156	
6.9.1 MESSAGGIO DI COMUNICAZIONE HASH INTERO SOFTWARE INSTALLATO (833).....	158
6.9.2 MESSAGGIO DI AGGIUNTA DI CERTIFICATO DI FIRMA (840).....	159
6.9.3 MESSAGGIO DI RICHIESTA LISTA MODULI SOFTWARE CRITICI (850) .....	160
6.9.1 MESSAGGIO DI INVIO "KEEP ALIVE" (880).....	163
<b>7 GESTIONE DEGLI ERRORI .....</b>	<b>164</b>
7.1 TIPI DI ERRORE POSSIBILI .....	164
7.2 GESTIONE DEGLI ERRORI DI RETE.....	164
<b>8 TABELLE.....</b>	<b>165</b>
8.1 TABELLA DEGLI ERRORI DI REGISTRAZIONE.....	165
8.2 TABELLA DELLE CAUSALI CONTABILI .....	185
8.3 TABELLA DEI CODICI REGIONE .....	186
8.4 TABELLA DELLE TIPOLOGIE DI "TAVOLO" .....	187
8.5 TABELLA DEI CODICI RETE.....	188

8.6	TABELLA DEI CODICI TIPO GIOCO.....	189
8.7	TABELLA DEGLI STATI DI UNA SESSIONE .....	190
8.8	TABELLA DEI TIPI DI TERMINALE DI ACCETTAZIONE GIOCO (TAG).....	190
8.9	TABELLA DELLE FAMIGLIE DI GIOCHI PER BONUS.....	192
8.10	TABELLA DEI GENERI GIOCO PER BONUS.....	193

BOLZA

---

## 1 PREMESSA

Il presente documento definisce le specifiche di comunicazione relative ai messaggi di colloquio, tra il **sistema di elaborazione** del concessionario autorizzato all'esercizio dei giochi di abilità a distanza ed il **sistema centrale** di ADM, di cui alla Disciplina dei giochi di abilità nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza, per tutte le attività connesse alla gestione del gioco.

Il documento si articola nelle seguenti sezioni:

- contesto generale, in cui si illustrano:
  - le entità coinvolte nella comunicazione,
  - la gestione della sicurezza;
- modalità di comunicazione e descrizione dei messaggi, in cui si illustrano:
  - le tipologie ed i flussi dei messaggi,
  - le regole che le entità devono seguire per il trattamento dei messaggi;
  - le strutture dei singoli messaggi oggetto di scambio.

---

## 2 VARIAZIONI RISPETTO ALLE VERSIONI PRECEDENTI

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.4rc2 sono:

- Modifica dell'header.
- Modifica del messaggio 220.
- Modifica del messaggio 230.
- Modifica del messaggio 280.
- Modifica del messaggio 362.
- Modifica del messaggio 420.
- Modifica del messaggio 430.
- Modifica del messaggio 510.
- Modifica del messaggio 562.
- Modifica del messaggio 620.
- Modifica del messaggio 630.
- Modifica del messaggio 762.
- Aggiunta del messaggio 833.
- Aggiunta del messaggio 880.
- Rettifica e integrazione della tabella "errori".
- Aggiunta delle tabelle dei codici famiglia e genere bonus.

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.4rc1 sono:

- Eliminazione del messaggio 310 di richiesta invalidazione sessione.
- Eliminazione del messaggio 320 di richiesta invalidazione diritto di partecipazione.
- Eliminazione del messaggio 330 di verifica stato della richiesta di invalidazione.
- Eliminazione del messaggio 340 di accredito rimborso.
- Eliminazione del messaggio 360 di richiesta anomalie riscontrate.

- 
- Aggiunta del messaggio 361 di rettifica attributi sessione.
  - Aggiunta del messaggio 362 di rettifica diritto di partecipazione.
  - Eliminazione del messaggio 365 di richiesta sessioni e anomalie riscontrate.
  - Eliminazione del messaggio 560 di richiesta anomalie riscontrate.
  - Aggiunta del messaggio 561 di rettifica attributi sessione.
  - Aggiunta del messaggio 562 di rettifica partecipazione e trasferimento posta finale.
  - Aggiunta del messaggio 563 di conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate.
  - Eliminazione del messaggio 565 di richiesta sessioni e anomalie riscontrate.
  - Aggiunta del messaggio 581 di rettifica comunicazione svolgimento del gioco.
  - Eliminazione del messaggio 760 di richiesta anomalie riscontrate.
  - Aggiunta del messaggio 761 di rettifica attributi sessione.
  - Aggiunta del messaggio 762 di rettifica partecipazione e trasferimento posta finale.
  - Aggiunta del messaggio 763 di conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate.
  - Eliminazione del messaggio 765 di richiesta sessioni e anomalie riscontrate.
  - Aggiunta del messaggio 781 di rettifica comunicazione svolgimento del gioco.
  - Rettifica e integrazione della tabella "errori".

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.3rc2 sono:

- Aggiunta nel messaggio 800 delle causali di rendicontazione contabile per la regione Sicilia.
- Eliminazione del messaggio 830 di comunicazione del software installato.
- Aggiunta del messaggio 832 di comunicazione del software installato per versione produttore.
- Aggiunta del messaggio 850 di richiesta lista moduli critici.

---

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.3 sono:

- Aggiunta del messaggio 831 di comunicazione del software installato per versione.

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.2 sono:

- modifica del messaggio 200 per rendere sempre obbligatorio l'attributo PRM percentuale montepremi.
- modifica della durata consentita delle sessioni di gioco come determinato dal decreto direttoriale provvedimento n. 584 del 24 maggio 2016 (PROT. R.I. N. 2681/2016), per i messaggi 200,400,600 e 810.
- modifica dei messaggi 220, 420, 510 e 620 per introdurre l'indicazione del tipo terminale di accettazione gioco (TAG) utilizzato dal giocatore.
- modifica del messaggio 250 per introdurre nella risposta il numero e l'importo totale di partecipazioni convalidate dal sistema centrale, per evitare disallineamenti nella totalizzazione della raccolta.

Le modifiche apportate rispetto alla versione V2.1.1 sono:

- modifica dei messaggi 200, 220 e 250 per la gestione del poker a torneo multi-fase e del poker a torneo con montepremi variabile.
- aggiunta di nuovi messaggi (370, 375, 570, 575, 770, 775) di dettaglio di una sessione di gioco per le tre tipologie di gioco e nuovi messaggi di dettaglio di una determinata giocata nell'ambito di una specifica sessione di gioco.
- aggiunta di un nuovo messaggio (840) di aggiunta certificato di firma digitale.

Per i nuovi messaggi il campo codice\_gioco e codice\_tipo\_gioco nell'header devono essere inviati valorizzati a zero.

### 3 GLOSSARIO

Nel documento vengono utilizzate le seguenti definizioni:

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

**Notifica di corretta elaborazione**, indica il **messaggio** mediante il quale il **sistema centrale** di **ADM** comunica al sistema mittente l'avvenuta ricezione e registrazione del messaggio e comunica gli eventuali dati in risposta;

**Notifica di errore**, indica il **messaggio** mediante il quale il **sistema centrale** di **ADM** segnala al **sistema di elaborazione** del **concessionario** la presenza di errori in un **messaggio** da questi precedentemente inviato e che il concessionario deve correggere prima di inoltrare nuovamente;

**Stream**, indica l'insieme di byte contenenti le informazioni relative al messaggio trasmesso.

## 4 CONTESTO GENERALE

### 4.1 GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE

Le entità coinvolte nella comunicazione sono il **sistema di elaborazione** del **concessionario** e il **sistema centrale** di **ADM**.

---

La comunicazione avviene su protocollo **HTTP** ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server del sistema di elaborazione del concessionario invia un messaggio e attende la risposta del server ADM. Il messaggio deve essere inviato con il metodo POST del protocollo http.

Al fine di assicurare il corretto svolgimento della trasmissione ed elaborazione dei dati è obbligatorio che i sistemi di elaborazione partecipanti siano sincronizzati sull'ora UTC.

## 4.2 GESTIONE DELLA SICUREZZA

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

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

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

La verifica dell'integrità e dell'autenticità del messaggio sarà quindi effettuata controllando la firma, apposta dal concessionario stesso ovvero dal Fornitore di servizi di connettività di cui si avvale, utilizzando il certificato rilasciato al concessionario responsabile dell'invio del messaggio, e la validità del certificato stesso individuato tramite il suddetto riferimento.

Le specifiche sulla modalità di assegnazione dei certificati da utilizzare saranno rese disponibili al concessionario tramite canali predisposti da ADM.

---

## 5 MODALITA' DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

Ogni *messaggio* operativo è costituito da due parti:

1. **Header:** contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato. E' fisso ed uguale per tutti i messaggi.
2. **Body:** contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio. Ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema centrale.

Per inviare un messaggio, il sistema di elaborazione del concessionario deve predisporre uno *stream* contenente l'header e il body opportunamente valorizzati.

La risposta fornita dal sistema centrale di ADM (sistema di convalida) sarà composta dall'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta.

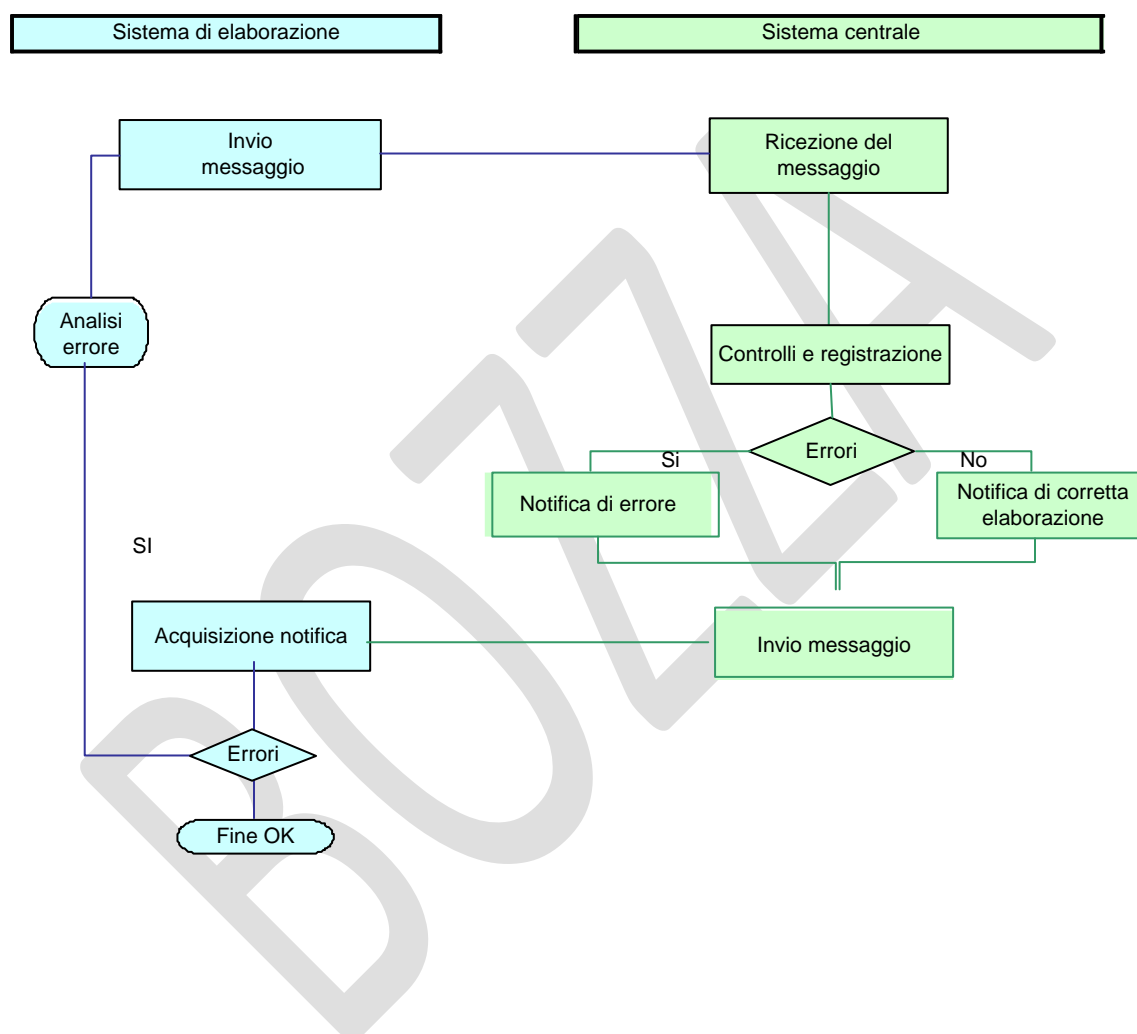
### 5.1 TIPOLOGIA DEI MESSAGGI

I messaggi oggetto di scambio tra **sistema centrale** e **sistema di elaborazione** sono suddivisi nelle seguenti tipologie:

1. *richieste*: messaggi mediante i quali il sistema mittente trasmette dati al sistema destinatario senza che questo ne abbia richiesto l'invio;
2. *risposte*: messaggi mediante i quali il sistema che ha ricevuto un messaggio di tipo *richiesta* risponde con la trasmissione di specifici dati ovvero con la segnalazione degli errori riscontrati durante le elaborazioni effettuate.

#### 5.1.1 MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI ELABORAZIONE AL SISTEMA CENTRALE

La figura che segue illustra il flusso di comunicazione dei messaggi *richieste* dal **sistema di elaborazione** al **sistema centrale** e delle relative *risposte*:



**Figura 1 - Flusso di comunicazione sistema di elaborazione - sistema centrale**

Il **sistema di elaborazione** trasmette un messaggio al **sistema centrale**.

Il **sistema centrale** esegue dei controlli contestualmente alla ricezione e, se non rileva

impedimenti alla registrazione invia al **sistema di elaborazione** un messaggio di **notifica di corretta elaborazione** altrimenti invia una **notifica di errore**.

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

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

## 5.2 CONVENZIONI DI CODIFICA

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

Tipo	Descrizione
byte	Numero di 8 bit con segno.
short	Numero di 16 bit con segno.
int	Numero di 32 bit con segno.
long	Numero di 64 bit con segno.
char	Un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.  I caratteri ammessi sono:

Tipo	Descrizione												
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “0123456789”;</li> <li>• “ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ”;</li> <li>• “abcdefghijklmnopqrstuvwxyz”;</li> <li>• “.,-’”</li> </ul> <p>Il carattere “ ” (spazio) è ammesso nel campo descrizione in caso di errore.</p>												
Date	<p>Una struttura di 4 byte per la rappresentazione della data, composta da:</p> <table border="1" data-bbox="488 882 924 1151"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>anno</td> <td>2</td> <td>short</td> </tr> <tr> <td>mese</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>giorno</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	anno	2	short	mese	1	byte	giorno	1	byte
Campo	L.	Tipo											
anno	2	short											
mese	1	byte											
giorno	1	byte											
Time	<p>Una struttura di 3 byte per la rappresentazione dell’orario, composta da:</p> <table border="1" data-bbox="488 1391 924 1659"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ora</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>minuti</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>secondi</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	ora	1	byte	minuti	1	byte	secondi	1	byte
Campo	L.	Tipo											
ora	1	byte											
minuti	1	byte											
secondi	1	byte											
DateTime	<p>Una struttura di 7 byte per la rappresentazione della data e ora, composta da:</p> <table border="1" data-bbox="488 1895 924 1962"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo									
Campo	L.	Tipo											

Tipo	Descrizione		
	giornata	4	Date
	orario	3	Time

### 5.3 ELENCO DEI MESSAGGI PREVISTI

I messaggi sono suddivisi secondo la tipologia di gioco di cui all'art. 1, comma 1 e 2 del decreto concernente la disciplina del gioco e prevedendo due gruppi distinti in base alle caratteristiche proprie del messaggio.

#### 1. Messaggi per lo svolgimento del gioco:

##### A. Giochi di abilità (di cui all'art. 1 comma1 del su indicato decreto):

1. Inizio sessione di gioco (200) (§ 6.3.1)
2. Acquisto diritto di partecipazione (220) (§ 6.3.2)
3. Richiesta di annullamento diritto di partecipazione (230) (§ 6.3.3)
4. Piano dei premi (240) (§ 6.3.4)
5. Convalida della sessione (250) (§ 6.3.5)
6. Lista vincitori (260) (§6.3.6)
7. Accredito vincita (280) (§ 6.3.7)
8. Fine sessione di gioco (300) (§ 6.3.8)

##### B. Giochi di sorte a quota fissa (di cui all'art. 1 comma 2, let. a) del su indicato decreto):

1. Inizio sessione di gioco (400) (§ 6.4.1)
2. Acquisto diritto di partecipazione (420) (§ 6.4.2)
3. Fine partecipazione e trasferimento posta (430) (§ 6.4.3)

---

4. Fine sessione di gioco (500) (§ 6.4.4)

In tale ambito si inseriscono i giochi di tipo “istantaneo”, per i quali è previsto un unico messaggio:

1. Svolgimento del gioco di tipo “istantaneo” (510) (§ 6.4.5)

C. Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo (di cui all’art. 1 comma2, let. b) del su indicato decreto):

1. Inizio sessione di gioco (600) (§ 6.5.1)
2. Acquisto diritto di partecipazione (620) (§ 6.5.2)
3. Fine partecipazione e trasferimento posta finale (630) (§ 6.5.3)
4. Fine sessione di gioco (700) (§ 6.5.4)

2. Messaggi per la gestione degli archivi:

a. Comuni a tutte le tipologie di gioco/modalità di flusso

1. Richiesta dati di rendicontazione contabile (800) (§ 6.9.1)
2. Richiesta di aggiornamento data fine sessione (810) (§ 6.9.2)
3. Comunicazione del software installato per versione (831) (§ 6.9.2)
4. Comunicazione del software installato per versione produttore (832) (§ 6.9.2)
5. Comunicazione hash del componente installato (833) (§ 6.9.2)
6. Aggiunta di certificato di firma (840) (§ 6.9.2)
7. Richiesta lista moduli software critici (850) (§ 6.9.2)

b. Distinti per tipologia di gioco/modalità di flusso

- A. Giochi di abilità (di cui all'art. 1 comma 1 del su indicato decreto):
  - 1. Rettifica attributi sessione (361) (§ 6.6.1)
  - 2. Rettifica diritto di partecipazione (362) (§ 6.6.2)
  - 3. Richiesta dati sessione di gioco (370) (§ 6.6.3)
  - 4. Richiesta dati diritto di partecipazione (375) (§ 6.6.4)
  
- B. Giochi di sorte a quota fissa (di cui all'art. 1 comma 2, let. a) del su indicato decreto) esclusi quelli di tipo "istantaneo":
  - 1. Rettifica attributi sessione (561) (§ 6.7.1)
  - 2. Rettifica partecipazione e trasferimento posta finale (562) (§ 6.7.2)
  - 3. Conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate (563) (§ 6.7.6)
  - 4. Richiesta dati della sessione di gioco (570) (§ 6.7.4)
  - 5. Richiesta dati diritto di partecipazione (575) (§ 6.7.5)
  - 6. Comunicazione svolgimento del gioco (580) (§ 6.7.6)
  - 7. Rettifica comunicazione svolgimento del gioco (581) (§ 6.7.7)
  - 8. Comunicazione quadratura sessione di gioco (590) (§ 6.7.8)
  
- C. Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo (di cui all'art. 1 comma 2, let. b) del su indicato decreto):
  - 1. Rettifica attributi sessione (761) (§ 6.8.1)
  - 2. Rettifica partecipazione e trasferimento posta finale (762) (§ 6.8.2)
  - 3. Conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate (763) (§ 6.8.3)
  - 4. Richiesta dati della sessione di gioco (770) (§ 6.8.4)
  - 5. Richiesta dati diritto di partecipazione (775) (§ 6.8.5)
  - 6. Comunicazione svolgimento del gioco (780) (§ 6.8.6)
  - 7. Rettifica comunicazione svolgimento del gioco (781) (§ 6.8.7)
  - 8. Comunicazione quadratura sessione di gioco (790) (§ 6.8.8)

---

## 5.4 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO E REGOLE DI INVIO

Le modalità di gestione dei flussi di comunicazione ai fini dello svolgimento del gioco sono le seguenti:

- Modalità 1 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'avvio effettivo del gioco (cosiddetta "*sessione di gioco non condizionata*") per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 1 del decreto concernente la disciplina del gioco.
- Modalità 2 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'apertura della sessione stessa da parte del concessionario (cosiddetta "*sessione di gioco condizionata*") per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 1 del decreto concernente la disciplina del gioco.
- Modalità 3 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione/tavolo all'avvio effettivo del gioco per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 2 let. a) del decreto concernente la disciplina del gioco.
- Modalità 4 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione/tavolo all'avvio effettivo del gioco per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 2 let. b) del decreto concernente la disciplina del gioco.

Per semplicità di esposizione, si fa riferimento agli adempimenti del concessionario, anche se la trasmissione potrebbe essere effettuata da altro soggetto, qualora il concessionario non esegua fisicamente l'invio ma si avvale di un fornitore di servizi di connettività (FSC) il cui codice deve essere indicato nell'apposito campo dell'**header** di ciascun messaggio.

### 5.4.1 Modalità 1 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'avvio effettivo del gioco di abilità

Utilizzando tale modalità, il concessionario promuove il torneo utilizzando i propri canali di comunicazione, registrando le iscrizioni da parte di ciascun giocatore, senza alcuna comunicazione verso il sistema centrale di ADM, fino a quando il gioco non si avvia.

Nella fase immediatamente precedente tale evento, si attiva il flusso di comunicazione che si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 200).
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di

---

errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire la sessione di gioco, dandone comunicazione ai giocatori, né ad inviare alcun ulteriore messaggio.

- Il concessionario, successivamente all'apertura della sessione di gioco, invia al sistema centrale di ADM il messaggio di acquisto dei diritti di partecipazione (messaggio 220) per ciascun partecipante alla sessione stessa.
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida il diritto di partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo l'avvio/prosecuzione del gioco da parte del giocatore stesso.
- Il concessionario invia il messaggio contenente il piano dei premi (messaggio 240) non appena tale piano "si concretizza".
- Il concessionario, entro il termine definito da ADM, invia i dati relativi alla lista dei vincitori (messaggio 260).
- Analogamente, devono essere trasmessi i dati relativi agli accrediti delle vincite (messaggio 280) per ogni giocatore che sia risultato vincitore.
- Il concessionario al termine delle operazioni invia quindi il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 300).

Ad esempio, nel caso di un torneo che prevede un numero predefinito di partecipanti, il concessionario:

- registra sui propri sistemi le iscrizioni al torneo, senza inviare alcun messaggio;
- raggiunto il numero di partecipanti previsto, comunque prima che inizi il torneo, invia ad ADM il messaggio di apertura sessione (200) e tutti i messaggi relativi all'acquisto dei diritti di partecipazione (220);
- completate tali operazioni, avvia il torneo e trasmette gli ulteriori messaggi;
- al termine, comunica la fine della sessione (300).

#### **5.4.2 Modalità 2 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'apertura della sessione di gioco di abilità**

Utilizzando tale modalità, il concessionario avvia il torneo utilizzando i propri canali di comunicazione e, contestualmente, avvia le comunicazioni verso il sistema centrale di ADM.

In tale ipotesi, il flusso si articola nei seguenti passi:

- 
- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 200).
  - A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire con la registrazione dei giocatori né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
  - Successivamente all'apertura della sessione di gioco, alla richiesta di iscrizione da parte di un giocatore, il concessionario invia il messaggio di acquisto del diritto di partecipazione (messaggio 220)
  - A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida il diritto di partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.
  - Se un giocatore regolarmente iscritto decide di ritirare la propria partecipazione al gioco, il concessionario può annullare l'acquisto del diritto di partecipazione in precedenza trasmesso, mediante il messaggio di annullamento del diritto di partecipazione (messaggio 230), qualora la sessione non risulti ancora convalidata.
  - Nella fase immediatamente precedente l'avvio effettivo del gioco, il concessionario invia il messaggio di convalida della sessione al sistema centrale di ADM (messaggio 250).

Il messaggio di convalida della sessione è obbligatorio e il gioco può essere avviato esclusivamente se il sistema centrale di ADM risponde con un messaggio di esito positivo. Qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare ai giocatori iscritti l'impossibilità di proseguire il gioco.

Con l'accettazione del messaggio di convalida della sessione da parte del sistema centrale di ADM, le iscrizioni al gioco diventano irrevocabili e non sarà più possibile, pertanto, trasmettere i messaggi di annullamento dei diritti di partecipazione (messaggio 230). Sono ammesse comunque ulteriori iscrizioni al gioco (messaggio 220) dopo la convalida sessione (le cosiddette "iscrizioni tardive") ma per esse non è accettato l'annullamento (messaggio 230).

Nell'ipotesi in cui l'evento che determina l'avvio effettivo del gioco non si concretizzi (come nell'esempio descritto in precedenza non si raggiunge il numero minimo di partecipanti), il concessionario, in luogo del messaggio di convalida della sessione, provvederà ad inviare il messaggio di chiusura della sessione (messaggio 300).

- 
- Il concessionario invia il messaggio contenente il piano dei premi (messaggio 240) non appena tale piano “si concretizza”.
  - Il concessionario, entro il termine definito da ADM, invia i dati relativi alla lista dei vincitori (messaggio 260).
  - Analogamente, devono essere trasmessi i dati relativi agli accrediti delle vincite (messaggio 280) per ogni giocatore che sia risultato vincitore.
  - Il concessionario al termine delle operazioni invia quindi il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 300).

#### 5.4.3 Modalità 3 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna apertura di una sessione di gioco di sorte a quota fissa

Utilizzando tale modalità, il concessionario avvia la sessione utilizzando i propri canali di comunicazione e avvia le comunicazioni verso il sistema centrale di ADM.

In tale ipotesi, il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 400).
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì, qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire con la registrazione dei giocatori né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
- Successivamente all'apertura della sessione, alla richiesta di iscrizione da parte di un giocatore, il concessionario invia il messaggio di acquisto del diritto di partecipazione (messaggio 420) che in tal caso assume il significato di iscrizione del giocatore (al tavolo) con una somma da lui stesso definita (“posta iniziale”). Tale comunicazione viene effettuata ogni volta che il giocatore richiede l'acquisto di ulteriori “chips” per continuare la sua partita.
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida la partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.
- Quando un giocatore regolarmente iscritto decide di abbandonare la partita (“alzarsi dal tavolo di gioco”), il concessionario invia un messaggio di fine partecipazione (messaggio 430) per il giocatore indicando tra l'altro l'importo (“posta finale”) con

---

cui il giocatore abbandona il tavolo (valore corrispondente alle “chips” ancora in suo possesso) che verrà trasferito sul conto di gioco.

- Il concessionario al termine della partita ovvero quando il “tavolo si chiude”, invia il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 500).

Nel caso in cui il flusso si riferisca ad un gioco di tipo ‘istantaneo’ (codice tipo gioco 5), i passi sono i seguenti:

- Il concessionario riceve la richiesta di partecipazione al gioco da parte del giocatore ed avvia la determinazione casuale dell'esito della giocata, senza mostrarla al giocatore. Invia quindi il messaggio 510 al sistema centrale di ADM in cui verranno indicati sia l'importo di partecipazione, sia l'eventuale importo vinto.
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM, qualora i controlli siano positivi, restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida la partecipazione del giocatore alla sessione di gioco, altrimenti un messaggio di errore.
- Il concessionario, nel caso di esito positivo, mostra al giocatore il **codice univoco** assegnato alla partecipazione e l'animazione della giocata (vincente o perdente); in caso contrario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.

#### 5.4.4 Modalità 4 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna apertura di una sessione di gioco di carte organizzati in forma diversa dal torneo

Utilizzando tale modalità, il concessionario avvia la sessione utilizzando i propri canali di comunicazione e avvia le comunicazioni verso il sistema centrale di ADM.

In tale ipotesi, il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 600).
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì, qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire con la registrazione dei giocatori né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
- Successivamente all'apertura della sessione, alla richiesta di iscrizione da parte di un giocatore, il concessionario invia il messaggio di acquisto del diritto di partecipazione (messaggio 620) che in tal caso assume il significato di iscrizione del giocatore (al tavolo) con una somma da lui stesso definita (“posta iniziale”). Tale comunicazione viene effettuata ogni volta che il giocatore richiede l'acquisto di ulteriori “chips” per continuare la sua partita.

- 
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida la partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di ADM risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.
  - Quando un giocatore regolarmente iscritto decide di abbandonare la partita ("alzarsi dal tavolo di gioco"), il concessionario invia un messaggio di fine partecipazione (messaggio 630) per il giocatore indicando tra l'altro l'importo ("posta finale") con cui il giocatore abbandona il tavolo (valore corrispondente alle "chips" ancora in suo possesso) che verrà trasferito sul conto di gioco.
  - Il concessionario al termine della partita ovvero quando il "tavolo si chiude", invia il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 700).

#### 5.4.5 Sessioni di gioco offerte tramite circuito

Nel caso di giochi offerti tramite circuito le informazioni vengono trasmesse, dai soggetti coinvolti, con le seguenti modalità:

- Il concessionario che propone il gioco invia il messaggio di apertura sessione (messaggio 200/400/600), comunicando, in caso di esito positivo della registrazione, agli altri concessionari aderenti al circuito, l'identificativo assegnato alla sessione dal sistema centrale di ADM.
- Ogni concessionario aderente al circuito, successivamente all'apertura della sessione di gioco, invia al sistema centrale di ADM il messaggio di acquisto dei diritti di partecipazione (messaggio 220/420/620) per ciascun partecipante alla sessione di gioco che sia proprio "cliente".
- Analogamente, qualora il partecipante ne faccia richiesta, invia, se previsto il messaggio di annullamento (sessione aperta in modalità 2), di un diritto precedentemente trasmesso (messaggio 230); chiaramente tale operazione è possibile fin quando la sessione non sia stata convalidata.
- Allo stesso modo, nel caso di richiesta da parte di un partecipante di "lasciare" il gioco, prevista per sessione aperta in modalità 3 o 4, il concessionario invia il messaggio di fine partecipazione per il giocatore precedentemente iscritto (messaggio 430/630).
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente) invia il messaggio di convalida della sessione (messaggio 250), per la modalità 2.
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente) invia il messaggio contenente il piano dei premi (messaggio 240) non appena tale piano "si concretizza" e se richiesto dalla tipologia di sessione di gioco (modalità 1 e 2).

- 
- Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente), invia i dati relativi alla lista dei vincitori (messaggio 260) se richiesto dalla tipologia di sessione di gioco (modalità 1 e 2).
  - Ogni concessionario aderente al circuito, deve trasmettere i dati relativi agli accrediti delle vincite (messaggio 280) per i vincitori di propria competenza (modalità di gioco 1 e 2).
  - Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente) al termine delle operazioni invia quindi il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 300/500/700).

## 5.5 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI E REGOLE DI INVIO

Per alcune delle situazioni di seguito descritte, dovute alle necessità operative del concessionario o definite da ADM, le *risposte* del sistema centrale verranno fornite, sempre a fronte di opportuna richiesta del concessionario, a fine elaborazione dei messaggi inviati:

1. Se il concessionario ha la necessità di rettificare gli attributi di una sessione di gioco deve utilizzare i relativi messaggi di rettifica al sistema centrale di ADM (messaggio 361 o messaggio 561 o messaggio 761). I nuovi valori degli attributi sono accettati solo se coerenti con i messaggi già trasmessi. Non è consentito quindi rettificare gli attributi di una sessione eliminando l'utilizzo di bonus o jackpot se sono stati già utilizzati nella sessione.
2. Se il concessionario ha la necessità di rettificare una o più partecipazioni a sessioni di gioco, deve utilizzare, nei casi previsti da ADM, i relativi messaggi di richiesta al sistema centrale di ADM (messaggio 362 nel caso di modalità 1 e 2, messaggi 562, 563 e 581 nel caso di modalità 3, messaggi 762, 763 e 781 nel caso di modalità 4).

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario presenta una richiesta di rettifica in area riservata del sito ADM, indicando gli identificativi partecipazione e gli importi da rettificare. Alla richiesta viene assegnato un id\_rettifica.
- ADM procederà ad istruire la richiesta, eventualmente richiedendo al concessionario informazioni aggiuntive, e procederà ad accettare o rifiutare la richiesta di rettifica partecipazioni.
- Il concessionario può monitorare l'esito della richiesta di rettifica interrogandola in area riservata del sito ADM.

- 
- Nel caso di accettazione della richiesta di rettifica il concessionario procederà ad inviare i messaggi di rettifica partecipazione (messaggi 362, 562, 762) per ogni partecipazione da rettificare relativa alla richiesta di rettifica.
  - Il completamento della trasmissione delle rettifiche è comunicato con il messaggio 563 per la modalità 3 e col messaggio 763 per la modalità 4. Gli importi rettificati saranno contabilizzati nella giornata di completamento della rettifica.
  - La rettifica dello svolgimento gioco è effettuata con il messaggio 581 per la modalità 3 e con il messaggio 781 per la modalità 4.
3. Il concessionario può richiedere le informazioni relative ai dati contabili tramite il messaggio 800. A fronte di tale richiesta il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario la rendicontazione contabile per le giornate correttamente elaborate.
  4. il concessionario, per sessioni di gioco in modalità 3, escluso il gioco di tipo “istantaneo”, e 4 è tenuto ad inviare giornalmente al sistema centrale di ADM, le informazioni di dettaglio delle singole fasi di gioco, comprensive del valore dell’“imponibile”. Al completamento degli invii dei dettagli delle singole fasi di gioco per la giornata in cui si sono svolte, il concessionario è tenuto ad inviare il messaggio di “quadratura” delle sessioni di gioco.

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM i messaggi relativi allo svolgimento del gioco (messaggio 580/780).
  - Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di “quadratura” delle sessioni (messaggio 590/790).
5. il concessionario che intenda modificare la “data fine” di una sessione di gioco comunicata all’apertura della sessione stessa (valore “presunto”), è tenuto ad inviare al sistema centrale di ADM il rispettivo messaggio di aggiornamento (messaggio 810), in quanto non è consentita l’accettazione di ulteriori messaggi inviati successivamente alla data indicata come “data fine” all’apertura della sessione stessa.

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di ADM il messaggio di aggiornamento della “data fine” (“presunta”). A fronte di tale messaggio il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario il messaggio di risposta.

Qualora sia di errore il concessionario predisporrà nuovamente il messaggio per il nuovo inoltro.

6. il concessionario, rispettando le scadenze definite da ADM, è tenuto ad inviare, tramite il messaggio 831 o 832, le informazioni relative al software certificato utilizzato dal sistema (piattaforma e giochi). Il flusso si articola nei seguenti passi:

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

Qualora sia di errore il concessionario predisporrà nuovamente il messaggio per il nuovo inoltro.

## 5.6 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

I messaggi devono essere trasmessi al sistema centrale di ADM rispettando il flusso previsto per ciascuna modalità.

I messaggi 240, 260, 280 e 300 devono essere trasmessi nel rispetto di quanto previsto dalla normativa e dal progetto approvato circa:

- termine entro il quale deve essere pubblicata la lista dei vincitori;
- termine entro il quale devono essere accreditate le vincite;
- condizioni cui è subordinata la possibilità di richiedere l'invalidazione di un diritto di partecipazione o di una sessione.

I messaggi 200/400/600, 250, 300/500/700 sono a molteplicità singola, ovvero vengono inviati una sola volta nell'ambito della sessione di gioco, mentre i rimanenti messaggi possono essere trasmessi più volte per ogni sessione.

Quando si utilizza la modalità 2 per la gestione dei flussi di comunicazione, il messaggio 250 deve essere trasmesso quando il gioco si avvia effettivamente; nell'ipotesi contraria (ad esempio, se l'avvio del gioco è condizionato al raggiungimento di un numero predefinito di partecipanti che non viene conseguito), in alternativa al messaggio 250, è necessario inviare il messaggio di chiusura della sessione (messaggio 300).

In quest'ultimo caso, equivalente ad un annullamento della sessione in modalità 2 (sessione condizionata) non convalidata, non è necessario effettuare alcun rimborso, in quanto l'addebito deve essere effettuato sul conto del giocatore solo all'avvio effettivo del gioco, garantito dalla convalida della sessione.

Il messaggio 280 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore, indicando la somma totale delle vincite realizzate nell'ambito della sessione; nel caso di sessione aperta con valorizzazione dell'attributo CUP, sono invece previsti più invii per lo stesso giocatore qualora ottenga delle vincite "parziali".

Nel caso di flusso in modalità 3 e 4 il messaggio 430 o 630 di fine partecipazione e trasferimento della posta finale o il messaggio 510 (svolgimento del gioco di tipo 'istantaneo') permette al concessionario di indicare anche l'avvenuto accredito dell'importo ancora nella disponibilità del giocatore.

Per le sessioni di gioco in circuito, infine, la tabella che segue riporta per ciascun messaggio il concessionario responsabile del loro invio, effettuato tramite il proprio fornitore di servizi di connettività:

Messaggio	Concessionario proponente	Altri concessionari aderenti al circuito
Inizio sessione di gioco (200/400/600)	X	
Diritto di partecipazione (220/420/620) <sup>1</sup>	X	X
Annullamento diritto di partecipazione (230) <sup>2</sup>	X	X
Fine partecipazione e trasferimento posta finale (430/630) <sup>3</sup>	X	X
Piano dei premi (240)	X	
Convalida sessione di gioco (250)	X	
Lista vincitori (260)	X	
Accredito vincita (280) <sup>4</sup>	X	X
Fine sessione (300/500/700)	X	
Svolgimento del gioco di tipo 'istantaneo' (510) <sup>5</sup>	X	X

<sup>1</sup> Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

<sup>2</sup> Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

<sup>3</sup> Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

<sup>4</sup> Ciascuno per gli accrediti nei confronti dei propri clienti

<sup>5</sup> Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

Messaggio	Concessionario proponente	Altri concessionari aderenti al circuito
Rettifica attributi sessione (361/761/761)	X	
Rettifica partecipazione (362/562/563/581/762/763/781) <sup>6</sup> se autorizzata da ADM la relativa richiesta di rettifica	X	X
Richiesta dati contabili (800) <sup>7</sup>	X	X
Richiesta di aggiornamento data fine sessione (810)	X	
Comunicazione moduli software installati (831/832/833)	X	X
Richiesta lista moduli software critici (850)	X	X
Comunicazione svolgimento del gioco (580/780)	X	
Comunicazione quadratura sessione (590/790)	X	

## 6 DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

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

<sup>6</sup> Ciascuno per le proprie partecipazioni

<sup>7</sup> Ciascuno per la propria competenza

Progressivo campo	Nome campo	Lunghezza	Tipo	Descrizione
Nn	Xxxx	Nn	Xxxx	Xxxx

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

## 6.1 STRUTTURA HEADER

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

La lunghezza totale è di 45 byte + il valore di Lun\_id\_versione\_cod\_gioco.

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_vers_prot_major	1	byte	Numero della versione di protocollo esistente ed adottato (vale 3)
2	Cod_vers_prot_minor	1	byte	Identifica la sottoversione del protocollo (il suo valore è 0 per questa versione)
3	Cod_vers_prot_revision	1	Byte	Identifica la versione di revisione del protocollo (il suo valore è 0 per questa versione)
4	Cod_cfs	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del Concessionario Fornitore di servizi per l'erogazione dei servizi al concessionario;
5	Cod_conc_trasmittente	4	Int	Codice Concessionario trasmittente, codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario responsabile dell'invio del messaggio

6	Cod_conc_proponente	4	Int	Codice Concessionario proponente, codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario responsabile dell'apertura della sessione
7	Cod_tipo_gioco	1	byte	Codice del tipo gioco definito secondo normativa (cfr. Tabella dei codici tipo gioco 8.6)
8	Cod_gioco	4	Int	Codice identificativo del gioco assegnato da ADM
9	Lun_id_versione_gioco	1	byte	Lunghezza del campo Id_versione_gioco seguente (max 250 caratteri)
10	Id_versione_gioco		char	Versione del gioco utilizzata, campo valorizzato solo se il campo Lun_id_versione_gioco è > 0
11	Cod_tipo_messaggio	4	Char	Codice tipo messaggio, uno dei tipi elencati in § 5.3
12	Id_transazione	16	Char	Codice transazione, identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario trasmittente
13	Lunghezza_body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

Il campo Cod\_gioco contiene sempre lo stesso valore anche nel caso di sessioni di gioco proposte in circuito; in tal caso è cura del concessionario proponente comunicare tale valore ai concessionari aderenti non appena ricevuto il messaggio di risposta all'apertura della sessione di gioco.

Il campo Cod\_tipo\_gioco indica il tipo di gioco in base alla classificazione definita nella tabella di riferimento.

I campi Cod\_gioco e Lun\_id\_versione\_gioco e Cod\_tipo\_gioco qualora l'header sia relativa a un messaggio per la gestione degli archivi (comune a tutte le modalità), o per i messaggi 370, 375, 570, 575, 770, 775 devono essere impostati a 0 (zero).

---

Il campo `Id_transazione` contiene un codice stabilito dal fornitore di servizi del concessionario trasmittente che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema centrale più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema centrale allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi richiesta/risposta in presenza di eventuali problemi di linea.

È obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco.

Qualora il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

## 6.2 STRUTTURA BODY

In questo paragrafo sono definite le strutture dei **body** per ogni tipo di messaggio e della relativa risposta.

Si distinguono due tipologie di risposta:

- Corretta elaborazione: si descrive il messaggio di risposta di seguito ad ogni richiesta
- Segnalazione di errore: la struttura ed i codici di errore sono descritti nel paragrafo GESTIONE DEGLI ERRORI.

## 6.3 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 1 E 2

### 6.3.1 Messaggio inizio sessione (200)

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

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	sess_id_concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione di gioco attribuito dal concessionario proponente	
2	dtou_inizio_sessione	7	DateTime	Data ed ora di inizio sessione (UTC)	
3	dtou_fine_sessione	7	DateTime	Data ed ora di fine sessione presunta (UTC)	
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>					
11	Cod_modalità_trasmissione	1	Char	Flusso di gestione delle comunicazioni prescelto dal concessionario (vale 1 o 2)	
12	Imp_diritto_part	4	€Int	Contiene il valore dell'importo del diritto di partecipazione	
13	Num_attributi	4	Int	Valorizzato con il numero massimo degli attributi comunicati	
14	<b>Attributi (molteplicità = valore del campo Num_attributi )</b>				
	14.1	Cod_attributo	3	Char	Codice attributo
	14.2	Val_attributo	16	Char	Valore dell'attributo

Lunghezza totale: 43 byte + 19 byte (parte variabile) \* n (n = valore campo Num\_attributi)

Il codice sessione attribuito dal concessionario proponente contenuto nel campo sess\_id\_concessionario consiste in un identificativo univoco nell'ambito del concessionario attribuito in modo tale da garantire l'univocità assoluta della sessione.

Il campo dtou\_fine\_sessione deve essere impostato con la data fine della sessione di gioco presunta (si intende valida fino alle ore 24 del giorno indicato); qualora il concessionario si accorga, durante lo svolgimento del gioco, di non riuscire ad effettuare la chiusura entro la data dichiarata, dovrà inoltrare il messaggio di proroga (messaggio

810), al fine di poter completare correttamente la sessione di gioco; I limiti della durata di una sessione di gioco sono determinati da ADM.

Il campo Cod\_modalità\_trasmissione indica la modalità di flusso che il concessionario ha scelto per la sessione di gioco di cui sta effettuando l'apertura; deve essere impostato a "1" per sessioni in modalità 1 ("non condizionata") cfr. paragrafo 5.4.1, a "2" per sessioni in modalità 2 ("condizionata") cfr. paragrafo 5.4.2.

Il campo Imp\_diritto\_part indica l'importo del diritto di partecipazione il cui valore deve rispettare i limiti definiti dalla normativa.

Il campo Num\_attributi indica il numero di attributi caratteristici della sessione di gioco in apertura.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della sessione, a seconda della tipologia, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio non esaustivo delle tipologie di dato da indicare:

Attributo sessione	Valore	Note
TPM	P, S, V	tipo montepremi (obbligatorio) P = percentuale S = somma minima garantita V = montepremi variabile
PRM	a partire da 8000	percentuale montepremi (obbligatorio). Per TPM=V indicare la percentuale media.
SMG	qualsiasi importo	somma minima garantita (obbligatorio se TPM=S) (espressa in centesimi di euro)
RBV	0,1,2,3	Definisce la sessione in cui è consentito il riacquisto del biglietto (obbligatorio) 0 = nessuno 1 = rebuy

Attributo sessione	Valore	Note
		2 = add-on 3 = entrambi
NMG	a partire da 1	numero di giocatori previsti
BON	B	sessione che ammette di essere giocata con bonus
VIN	V	Sessione con vincite vincolate
JK1	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
JK2	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi ; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
CUP	0,1	Sessione di gioco in modalità CUP 0 = (valore di default) no 1 = si
NSI	numero	Numero delle sezioni del primo livello di un torneo multifase (numero delle sezioni ingresso). Specifica quante sono le sezioni di primo livello del torneo multifase in cui è consentito l'acquisto del diritto di partecipazione. Da 1 a massimo 16.

Esempio di attributi di un messaggio relativo a sessione di gioco a torneo con numero prestabilito di partecipanti con bonus:

- campo13 = 4
- campo14 (Attributi molteplicità = 4)
  - codice1 = TPM
  - valore1 = P
  - codice2 = PRM
  - valore2 = 8250 (82,50% comprensivo di cifre decimali)
  - codice3 = RBY

- valore3 = 0
- codice4 = BON
- valore4 = B

Qualora i valori siano di tipo numerico essi dovranno essere inseriti comprensivi di due cifre decimali con esclusione della virgola.

L'attributo BON, non obbligatorio deve essere valorizzato solo nel caso in cui la sessione di gioco permette l'utilizzo del bonus

Il valore del bonus può essere diverso per ogni concessionario partecipante al circuito; pertanto, il concessionario proponente indicherà nel messaggio di apertura che la sessione prevede il BONUS e il valore dell'importo nominale del diritto, nei messaggi di acquisto dei diritti dei propri clienti il concessionario, indicherà l'importo del diritto e quello dell'eventuale bonus.

L'attributo VIN deve essere impostato qualora il concessionario apre la sessione di gioco prevedendo l'utilizzo delle vincite in essa ottenute, per l'acquisto del diritto di partecipazione in una sessione di gioco futura.

L'attributo JK1 deve essere impostato qualora il concessionario apre la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot, derivanti dalla matematica del gioco, che incrementano la vincita spettante al giocatore.

L'attributo JK2 deve essere impostato qualora il concessionario apre la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot aggiuntivi, assegnati indipendentemente dal gioco e che si aggiungono alla percentuale di RTP per la determinazione del margine per il concessionario.

#### Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18

Il codice identificativo di sessione attribuito dal sistema centrale (**campo 2**) rappresenta il valore che, nella prosecuzione del colloquio, identifica univocamente la sessione di gioco.

### 6.3.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (220)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta di acquisto del “biglietto elettronico” necessario ad un giocatore per partecipare al gioco.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Cod_regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella 8.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
3	Imp_partecipazione	4	€Int	Importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco
4	Imp_partecipazione_bonus	4	€Int	Quota dell'importo di partecipazione derivante da bonus
5	Flag_riacquisto	1	Int	Impostare a 1 per un riacquisto, 2 per un

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				add-on, 0 negli altri casi
6	Indirizzo_IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
7	Cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
8	Cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
9	Lun_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
10	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
11	Lun_pseudonimo_giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 100 caratteri)
12	Pseudonimo_giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
13	Id_sessione_collegata	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito in precedenza dal sistema centrale alla sessione collegata
14	dtou_vendita	7	Date Time	Data ed ora acquisto del diritto (UTC)
16	Imp_a_fondo_Jackpot	4	€Int	Importo destinato al fondo Jackpot
17	id_sezione_in	1	char	Lettera identificativa della sezione di primo livello di un torneo multifase (lettera identificativa della sezione di ingresso). Da indicare per i tornei multifase, valorizzandolo con una

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
				lettera progressiva tra A e la lettera corrispondente al valore massimo indicati per l'attributo NSI del messaggio 200, cioè da A a massimo P.  Indicare 0 se il torneo non è multifase.	
18	Cod_tipo_tag	2	int	Impostare con il codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipo TAG)	
19	imp_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco	
20	imp_saldo_dichiarato_bonuss	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco	
21	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati	
22	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	22.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	22.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	22.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale: 97 byte + Lun\_conto\_gioco + Lun\_pseudonimo\_giocatore + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12

Il campo `imp_partecipazione` assume il valore dell'importo del diritto di partecipazione (o di eventuali add-on o rebuy per sessioni che lo prevedono).

Il campo `imp_partecipazione_bonus` deve essere impostato al valore dell'importo del diritto di partecipazione derivante da un bonus; vale se all'apertura della sessione di gioco sia stata comunicata tale possibilità.

Nel caso in cui per la sessione di gioco in corso sia ammesso il riacquisto (rebuy o add-on) di un diritto di partecipazione il campo `flag_riacquisto` conterrà, se previsto, il valore 1 (o 2 per add-on) per gli eventuali acquisti successivi al primo, sempre nel rispetto dei limiti imposti dalla normativa.

Il campo `Id_sessione_collegata` deve essere valorizzato qualora per l'acquisto del diritto di partecipazione venga utilizzato l'importo della vincita ottenuta dal giocatore nella sessione indicata precedentemente svoltasi.

Il campo `Imp_a_fondo_Jackpot` rappresenta la parte di importo della partecipazione destinata al jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (solo in caso di esito positivo)
3	dt_acquisizione	4	Date	Data di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 24 byte

Il campo dt\_acquisizione del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

### 6.3.3 Messaggio richiesta annullamento diritto di partecipazione (230)

Tramite questo messaggio, il concessionario può richiedere l'annullamento di un diritto di partecipazione acquistato in precedenza, solo per sessione di gioco in modalità 2 e prima che sia stata convalidata (cfr paragrafo 5.4.2).

In altri casi l'annullamento può avvenire per motivi esclusivamente tecnici e disciplinati da ADM in appositi provvedimenti amministrativi, e tramite il flusso appositamente predisposto (cfr paragrafo 5.5).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	id_ticket	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	imp_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
4	imp_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
5	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato	2	short	Contiene il numero dei dettagli saldo bonus dichiarati

<b>6</b>	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
6.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)	
6.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)	
6.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente	
Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato					

Lunghezza totale:  $50 + \text{num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato} * 12$  byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	dt_acquisizione	4	Date	Data di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

Il campo dt\_acquisizione del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione dell'annullamento del diritto di partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

Il messaggio non viene accettato dal sistema centrale se il concessionario ha già trasmesso il messaggio di convalida della sessione (messaggio 250).

Analogamente, il messaggio che contiene la lista dei vincitori (messaggio 260) o quello che contiene l'accredito di una vincita (messaggio 280), non può essere accettato se i dati si riferiscono a identificativi di partecipazione in precedenza annullati.

#### 6.3.4 Messaggio piano dei premi (240)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il piano dei premi che verranno distribuiti al termine del gioco e tutti i dati definitivi relativi al montepremi qualora questi non fossero noti al momento dell'inizio della sessione di gioco.

Gli importi dei premi devono essere indicati in ordine decrescente.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Percentuale montepremi totale	2	Int	Percentuale del montepremi erogabile totale
3	Montepremi erogabile totale	4	€Int	Importo totale del montepremi erogabile derivante dalla raccolta comprensivo di eventuali jackpot
4	Jackpot interno al gioco erogabile	4	€Int	Quota del montepremi totale derivante dal jackpot interno al gioco erogabile
4a	Jackpot aggiuntivo erogabile	4	€Int	Quota del montepremi totale derivante dal jackpot aggiuntivo erogabile
5	Numero dei premi sessione di gioco	2	Int	Numero totale dei premi da attribuire nella sessione di gioco
6	Numero premio iniziale	2	Int	Numero del premio iniziale relativo all'invio

7	Numero premio finale	2	Int	Numero del premio finale relativo all'invio	
8	Montepremi parziale	4	€Int	Importo del montepremi relativo ai premi presenti nell'invio comprensivo di eventuali jackpot	
9	Jackpot parziale interno al gioco erogabile	4	€Int	Quota del montepremi parziale derivante da jackpot interno al gioco relativo ai premi presenti nell'invio	
9a	Jackpot parziale aggiuntivo erogabile	4	€Int	Quota del montepremi parziale derivante da jackpot aggiuntivo relativo ai premi presenti nell'invio	
10	Numero dei premi presenti nell'invio	2	Int	Contiene il numero (n) dei premi presenti nel messaggio	
11	Progressivo rettifica	1	Int	Vale 0 per il primo piano inviato, oppure il numero di volte in cui è richiesta la rettifica (a partire dal valore 1 per la prima rettifica e incrementando di 1 per le successive)	
12	<b>Premi (molteplicità = valore campo 10)</b>				
	12.1	Importo del premio	4	€Int	Valore del premio derivante dal montepremi comprensivo degli eventuali jackpot
	12.2	Importo da jackpot interno al gioco erogabile	4	€Int	Quota del premio derivante dal jackpot interno al gioco
	12.3	Importo da jackpot aggiuntivo erogabile	4	€Int	Quota del premio derivante dal jackpot aggiuntivo
	<b>Fine premi</b>				

Lunghezza totale: 51 byte + 12 byte \* n (dove n = valore del campo 10)

---

Il **campo 2** nel caso in cui in un torneo la percentuale del montepremi erogato totale supera il 100% della raccolta (per esempio se il torneo prevede una somma minima garantita), deve essere impostato a 10000 (100%).

Il **campo 5** deve essere impostato al numero totale dei premi previsti per la sessione di gioco; il numero **n** contenente il valore di **campo 10** potrà al massimo essere pari a **1.000**. Pertanto, se il valore di **campo 5** è maggiore di **1.000** il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare la lista (ad esempio se campo 5 vale 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente i primi 1.000 premi, con campo 10 = 1.000, e il secondo gli altri 500 e campo 10= 500).

I **campi 6 e 7** devono essere impostati al primo e all'ultimo numero dei premi presenti nel messaggio inviato rispettando la sequenza dei premi e degli invii (restando nell'esempio precedente in cui il campo 5 vale 1.500, saranno impostati a 1 e 1.000 nel primo messaggio inviato, a 1.001 e 1.500 nel secondo messaggio inviato).

Il **campo 8** contiene il valore della somma degli importi dei premi presenti nell'invio; coinciderà con il **campo 3** (montepremi erogabile) qualora la lista dei premi sia inferiore a 1.000 e quindi il messaggio 240 sia inviato una sola volta.

Il **campo 9** contiene il valore della somma degli importi dei premi, derivanti da Jackpot interni al gioco, presenti nell'invio; coinciderà con il **campo 4** (jackpot interno al gioco) qualora la lista dei premi sia inferiore a 1.000 e quindi il messaggio 240 sia inviato una sola volta.

Il **campo 9a** contiene il valore della somma degli importi dei premi, derivanti da Jackpot aggiuntivi, presenti nell'invio; coinciderà con il **campo 4a** (jackpot aggiuntivo) qualora la lista dei premi sia inferiore a 1.000 e quindi il messaggio 240 sia inviato una sola volta.

Il **campo 11** nella maggior parte dei casi assume il valore 0 (piano premi iniziale), mentre deve essere impostato con valori > 0 per ogni rettifica alla lista premi già comunicata. La rettifica viene accettata dal sistema centrale solo se ancora non è stata accettata la lista vincitori (messaggio 260).

La rettifica deve riguardare l'intero piano dei premi; pertanto, qualora siano da variare solo alcuni dei dati registrati, deve essere effettuato comunque l'invio per l'intera lista dei premi (es.: se è stata effettuata la comunicazione di un piano dei premi dal 1 al 20 (unico invio), e si ritengono errati i dati dal 5 al 10, nella rettifica devono essere indicati tutti i premi previsti per la sessione, ordinati in maniera decrescente a partire da quello relativo all'importo più elevato. Di conseguenza, se la comunicazione è avvenuta con invii successivi, non può essere rettificato solo uno dei messaggi contenente una parte dei premi, ma devono essere effettuati tanti invii per quanti premi previsti per la sessione.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte.

### 6.3.5 Messaggio convalida della sessione (250)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica il verificarsi dell'evento che condiziona l'avvio del gioco nel flusso in modalità 2 (cfr. paragrafo 5.4.2).

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
<b>Data convalida sessione di gioco</b>				
2	Giorno	2	Int	Giorno della convalida della sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese della convalida della sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno della convalida della sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora della convalida della sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti della convalida della sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi della convalida della sessione (UTC)
8	id_sezione_in	1	char	<p>Lettera identificativa della sezione di primo livello di un torneo multifase (lettera identificativa della sezione di ingresso). Da indicare per i tornei multifase, valorizzandolo con una lettera progressiva tra A e la lettera corrispondente al valore massimo indicati per l'attributo NSI del messaggio 200, cioè da A a massimo P. Sarà convalidata solo la sezione del torneo multifase corrispondente.</p> <p>Indicare 0 se il torneo non è multifase, cioè non prevede livelli multipli con differenti sezioni di ingresso.</p>

Lunghezza totale: 29 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale
5	Num_part_convalidate	4	Int	Numero di partecipazioni convalidate dal sistema centrale
6	Imp_part_convalidate	4	€Int	Importo totale raccolto con le partecipazioni convalidate dal sistema centrale

Lunghezza totale: 16 byte

I **campi da 2 a 4** del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della convalida sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

### 6.3.6 Messaggio lista vincitori (260)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare le vincite realizzate in una sessione di gioco.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Numero totale vincitori nella sessione	2	Int	Numero totale dei vincitori della sessione di gioco
3	Progressivo vincita iniziale	2	Int	Progressivo vincita iniziale dell'invio
4	Progressivo vincita finale	2	Int	Progressivo vincita finale dell'invio
5	Importo parziale delle vincite	4	€Int	Importo relativo alle vincite presenti nell'invio comprensivo di jackpot e di bonus
5a	Importo parziale delle vincite da jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota delle vincite presenti nell'invio derivanti da jackpot interno al gioco
5b	Importo parziale delle vincite da jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota delle vincite presenti nell'invio derivanti da jackpot aggiuntivo
5c	Importo parziale delle vincite bonus	4	€Int	Quota delle vincite bonus presenti nell'invio
6	Numero delle vincite presenti nell'invio	2	Int	Contiene il numero (n) delle vincite presenti nel messaggio
7	Progressivo rettifica	1	Int	Vale 0 per il primo piano inviato, oppure il numero di volte in cui è richiesta la rettifica (a partire dal valore 1 per la prima rettifica e incrementando di 1 per le successive)

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
<b>8</b>	<b>Vincite (molteplicità = valore campo 6)</b>				
	<b>8.1</b>	Importo totale della vincita	4	€Int	Importo totale della vincita compresi jackpot e bonus
	<b>8.2</b>	Importo della vincita da Jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non previsto)
	<b>8.3</b>	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco
	<b>8.4</b>	Importo della vincita da Jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non previsto)
	<b>8.5</b>	Importo della vincita bonus	4	€Int	Quota della vincita "bonus" (vale 0 se non previsto)
	<b>Fine Vincite</b>				
<b>9</b>	Importo totale vincite nella sessione	4	€Int	Importo totale delle vincite erogate nella sessione di gioco comprensivo di jackpot e di bonus	
<b>10</b>	Importo vincite nella sessione da jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota delle vincite erogate nella sessione di gioco derivante dal jackpot interno al gioco (vale 0 se non previsto)	
<b>11</b>	Importo vincite nella sessione da jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota delle vincite erogate nella sessione di gioco derivante dal jackpot aggiuntivo (vale 0 se non previsto)	
<b>12</b>	Importo vincite bonus della sessione	4	€Int	Quota delle vincite "bonus" (vale 0 se non previsto) della sessione di gioco	

Lunghezza totale: 57 byte + 32 byte \* n (dove n = valore del campo 6)

Il **campo 2** deve essere impostato con il numero totale dei vincitori della sessione; il numero **n** contenente il valore di **campo 6** potrà al massimo essere pari a **1.000**.

---

Pertanto se il **campo 2** è maggiore di **1.000** il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare la lista dei biglietti vincenti (ad esempio se campo 2 vale 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente i primi 1.000 vincitori, campo 6 = 1.000, e il secondo gli altri 500, campo 6 = 500) ordinati in modo decrescente rispetto al valore della vincita (somma dell'importo da montepremi e/o da jackpot).

I **campi 3 e 4** devono essere impostati al primo e all'ultimo progressivo assegnato ai vincitori presenti nel messaggio inviato, rispettando la sequenza delle vincite e degli invii (restando nell'esempio precedente in cui il campo 2 vale 1.500, saranno impostati a 1 e 1.000 nel primo messaggio inviato, a 1.001 e 1.500 nel secondo messaggio inviato).

Il **campo 5** contiene il valore della somma degli importi delle vincite presenti nell'invio; sarà pari all'importo totale dei premi erogati qualora il campo 2 (numero totale dei vincitori) sia inferiore a 1.000 e quindi il messaggio 260 sia inviato una sola volta.

Il **campo 7** nella maggior parte dei casi assume il valore 0, (lista vincitori iniziale), mentre deve essere impostato con valori  $> 0$  per ogni rettifica alla lista premi già comunicata. Il messaggio di rettifica dovrà essere utilizzato, nel caso di sessioni di gioco CUP, nella comunicazione di più liste vincitori. In tal caso le liste vincitori successive alla prima comunicata, dovranno contenere tutte le vincite verificatesi fino al momento della trasmissione.

La rettifica deve riguardare l'intero elenco vincitori; pertanto, qualora siano da variare solo alcuni dei dati registrati, deve essere effettuato comunque l'invio per l'intero elenco vincitori (es.: se è stata effettuata la comunicazione di una lista vincitori dal 1 al 20 (unico invio), e si ritengono errati i dati dal 5 al 10, nella rettifica devono essere indicati tutti i vincitori della sessione ordinati in maniera decrescente a partire da quello relativo all'importo più elevato. Di conseguenza, se la comunicazione è avvenuta con invii successivi, non può essere rettificato solo uno dei messaggi contenente una parte dei vincitori, ma devono essere effettuati tanti invii per quanti vincitori previsti per la sessione.

In ogni caso, si precisa che gli importi delle vincite devono essere impostati secondo un ordinamento decrescente.

In caso di “rebuy” o “add on” nel **campo 8.3** deve essere indicato l’ultimo identificativo del diritto di partecipazione acquistato.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell’errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.3.7 Messaggio accredito vincita (280)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il pagamento di tutte le vincite ottenute dal giocatore nella stessa sessione di gioco, tramite accredito della somma sul conto di gioco del giocatore.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				centrale
2	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario/ titolare del conto di gioco
3	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella codici rete)
4	Importo	4	€Int	Importo accreditato
4a	Importo bonus	4	€Int	Quota dell'importo accreditato come "bonus"
<b>Data accredito</b>				
5	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito vincita (UTC)
6	Mese	2	Int	Mese dell'accredito vincita (UTC)
7	Anno	2	Int	Anno dell'accredito vincita (UTC)
8	Ora	2	Int	Ora dell'accredito vincita (UTC)
9	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito vincita (UTC)
10	Secondi	2	Int	Secondi dell'accredito vincita (UTC)
11	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo Cod_conto_gioco (massimo 20 caratteri)
12	Cod_conto_gioco		Char	Numero del conto di gioco

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
13	Progressivo accreditato		1	Int	Vale 1 per il primo accredito inviato per il conto di gioco, oppure il numero di volte in cui è richiesto l'accredito (incrementando di 1 per le successive comunicazioni)
3	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
4	imp_saldo_dichiarato_bonus		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
5	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero dei dettagli saldo bonus dichiarati
6	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	6.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	6.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	6.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale: 62 + Lun\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12 byte

Il campo 13 potrà avere un valore maggiore di 1 solo per gli accrediti delle vincite parziali nel caso di sessioni di gioco CUP.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.3.8 Messaggio fine sessione (300)

Tramite questo messaggio il concessionario è tenuto a comunicare la regolare conclusione della sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Flag chiusura sessione	1	Int	Indica la chiusura effettiva della sessione di gioco
<b>Data fine sessione di gioco</b>				
3	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)

6	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti di fine sessione (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi di fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 29 byte

Il **campo 2** deve essere impostato a 1 per comunicare la chiusura di sessioni di gioco convalidate (previsto per le modalità di comunicazione 1 o 2 dopo invio della convalida), a 2 per comunicare la chiusura di sessioni di gioco non convalidate (previsto per modalità 2 senza convalida acquisita); in quest'ultimo caso il messaggio equivale a una comunicazione di annullamento della sessione di gioco.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

## 6.4 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 3

### 6.4.1 Messaggio inizio sessione (400)

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

## Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
<b>Data inizio sessione di gioco</b>				
2	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno inizio sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
<b>Data di fine sessione di gioco</b>				
8	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
9	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
10	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>				
11	Numero degli attributi	4	Int	Valorizzato con il numero massimo degli attributi comunicati (n)
12	<b>Attributi (molteplicità = valore di campo 11)</b>			
	12.1	Codice	3	Char
	12.2	Valore	16	Char
<b>Fine Attributi</b>				

Lunghezza totale: 38 byte + 19 byte \* n (dove n = campo 11)

Il codice sessione attribuito dal concessionario proponente contenuto nel **campo 1** consiste in un identificativo univoco nell'ambito del concessionario attribuito in modo tale da garantire l'univocità assoluta della sessione.

I **campi da 8 a 10** devono essere impostati alla data fine della sessione di gioco "presunta" (si intende valida fino alle ore 24 del giorno indicato); qualora il concessionario si accorga, durante lo svolgimento del gioco, di non riuscire ad effettuare la chiusura entro la data dichiarata, dovrà inoltrare il messaggio di proroga (messaggio 810), al fine di poter proseguire e completare correttamente la sessione di gioco.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della sessione, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio non esaustivo delle tipologie di dato da indicare:

Attributo sessione	Valore	Note
JK1	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
JK2	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
BON	B/F	sessione che ammette di essere giocata con bonus: B = sessione con bonus F = sessione con <i>fun bonus</i>
MNI		Importo minimo previsto per "sedersi" al tavolo (espresso in centesimi di euro)
MXI		Importo massimo previsto per "sedersi" al tavolo (espresso in centesimi di euro)

Esempio di messaggio relativo a sessione di gioco:

- Campo1 = AC6456HSDB8JHSE3

- 
- Campo2 = 14
  - Campo3 = 05
  - Campo4 = 2010
  - Campo5 = 14
  - Campo6 = 09
  - Campo7 = 00
  - Campo8 = 14
  - Campo9 = 05
  - campo10 = 2010

Qualora i valori siano di tipo numerico essi dovranno essere inseriti comprensivi di due cifre decimali con esclusione della virgola.

L'attributo BON, non obbligatorio deve essere valorizzato solo nel caso in cui la sessione di gioco permette l'utilizzo del bonus. I valori possibili (B/F) sono riferiti alla possibilità di utilizzo delle tipologie di bonus di cui alla circolare prot. n. 2011/20659/Giochi/GAD del 10/06/2011.

**NOTA:** per uniformità alla circolare su indicata, all'interno del documento in commento, il termine *play bonus* è da intendersi come *fun bonus*.

L'attributo JK1 deve essere impostato qualora il concessionario apre la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot, derivanti dalla matematica del gioco, che incrementano la vincita spettante al giocatore.

L'attributo JK2 deve essere impostato qualora il concessionario apre la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot non derivanti dalla matematica di gioco. aggiuntivi, assegnati indipendentemente dal gioco e che si aggiungono alla percentuale di RTP per la determinazione del margine per il concessionario.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18

Il codice identificativo di sessione attribuito dal sistema centrale (**campo 2**) rappresenta il valore che, nella prosecuzione del colloquio, identifica univocamente la sessione di gioco.

#### 6.4.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (420)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta di partecipare al gioco per un giocatore iscritto al tavolo.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (impostare per richieste successive alla prima)
3	Progressivo di	4	Int	Progressivo attribuito dal concessionario alle richieste dello stesso giocatore

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	partecipazione			nella sessione di riferimento
4	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco o i successivi importi di reintegro (comprensivo di eventuali bonus)
5	Importo di partecipazione da real bonus	4	€Int	Quota della posta iniziale del giocatore derivante da "real bonus" (vale 0 se non previsto)
5a	Importo di partecipazione da play bonus	4	€Int	Quota della posta iniziale del giocatore derivante da "play bonus" (vale 0 se non previsto)
6	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella 8.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
7	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
8	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
9	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
10	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
11	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
12	Lun_pseudonimo_giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 100 caratteri)
13	Pseudonimo_giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
					conto di gioco
14	Dtou_acquisto_partecipaz		7	DateTime	Data ed ora acquisto diritto di partecipazione (UTC)
15	Progressivo fase iniziale		4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
16	Cod_tipo_tag		2	int	Impostare con il codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipo TAG)
17	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
18	imp_saldo_dichiarato_bonuss		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
19	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
20	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	20.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	20.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	20.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale: 103 + Lun\_cod\_conto\_gioco + Lun\_pseudonimo\_giocatore + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12 byte

Il **campo 2**, da valorizzare solo in caso di reintegro della posta iniziale, deve contenere il codice univoco attribuito dal sistema centrale al primo messaggio di acquisto del diritto di partecipazione, inviato per lo stesso giocatore nella stessa sessione di gioco.

Il **campo 3** assume il valore pari al numero di “acquisti” effettuati per il giocatore nella sessione di gioco indicata; dovrà essere impostato dal concessionario a partire dal valore 1, all’ingresso del giocatore nella sessione di gioco (primo messaggio 420), e incrementato per ogni richiesta di importo aggiuntivo comunicata, fino alla “fine partecipazione” del giocatore (messaggio 430).

Il **campo 4** assume il valore dell’importo iniziale (“posta iniziale”), o degli importi aggiuntivi (reintegri), disponibile al giocatore per svolgere il proprio gioco. Tale valore è comprensivo dell’eventuale importo derivante dai bonus riportati nei **campi 5 e 5a**.

Il **campo 20** rappresenta il progressivo della fase di gioco a cui il giocatore può potenzialmente partecipare al momento della richiesta di partecipazione; pertanto, se il giocatore si siede al tavolo/sessione di gioco e può partecipare alla fase con progressivo 10, tale campo assumerà il valore 10.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell’errore
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (solo in caso di esito positivo)
3	dt_acquisizione	4	Date	Data di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 24 byte

Il campo `Id_ticket` rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco e identifica univocamente il giocatore nell'ambito della sessione di gioco fin quando non "abbandona il tavolo". Pertanto, nel caso di acquisti/reintegri della posta successivi al primo, conterrà lo stesso valore attribuito alla richiesta di partecipazione iniziale per il giocatore.

Il campo `dt_acquisizione` del messaggio di risposta rappresenta la data di registrazione della partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

#### 6.4.3 Messaggio di fine partecipazione e trasferimento posta finale (430)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta per un giocatore di "uscire" dal gioco nonché le informazioni dell'"accredito" della posta finale (importo ancora disponibile).

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	<code>sess_id_sist_centra</code>	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	<code>Id_ticket</code>	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	Numero di fasi di gioco del giocatore	4	Int	Numero totale di fasi di gioco cui il giocatore uscente ha partecipato

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
4	Importo di fine partecipazione	4	€Int	Importo con cui il giocatore esce dal tavolo (“posta finale”) comprensivo dei bonus
4a	Importo di fine partecipazione real bonus	4	€Int	Quota dell’importo fine partecipazione destinata a “real bonus” (vale 0 se non previsto)
4b	Importo di fine partecipazione play bonus	4	€Int	Quota dell’importo fine partecipazione destinata a “play bonus” (vale 0 se non previsto)
5	Importo puntato	4	€Int	Importo totale delle puntate effettuate dal giocatore comprensivo di eventuali bonus
5a	Importo puntato da “real bonus”	4	€Int	Quota dell’importo puntato derivante da “real bonus” (vale 0 se non previsto)
5b	Importo puntato da “play bonus”	4	€Int	Quota dell’importo puntato derivante da “play bonus” (vale 0 se non previsto)
6	Importo imponibile	8	€Int	Somma degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario (espresso in milionesimi di euro). Può assumere valore negativo.
7	Importo restituito per vincita	4	€Int	Importo totale restituito a seguito di vincite al giocatore comprensivo di eventuali jackpot e eventuali bonus
8	Importo restituito da jackpot interno al	4	€Int	Quota dell’importo vinto derivante da Jackpot interno

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	gioco			al gioco (vale 0 se non previsto)
8a	Importo restituito da jackpot aggiuntivi	4	€Int	Quota dell'importo restituito per vincita derivante da Jackpot aggiuntivi (vale 0 se non previsto)
8b	Importo restituito destinato a real bonus	4	€Int	Importo della vincita destinato a real bonus (vale 0 se non previsto)
8c	Importo destinato a play bonus	4	€Int	Importo della vincita destinato a play bonus (vale 0 se non previsto)
9	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
10	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella codici rete)
11	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente  (massimo 20 caratteri)
12	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
13	Progressivo fase finale	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	<b>Data accredito "posta finale"</b>			
14	Giorno	2	Int	Giorno (UTC)
15	Mese	2	Int	Mese (UTC)

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
16	Anno		2	Int	Anno (UTC)
17	Ora		2	Int	Ora (UTC)
18	Minuti		2	Int	Minuti (UTC)
19	Secondi		2	Int	Secondi (UTC)
20	Importo a fondo jackpot		4	€Int	Importo destinato al fondo Jackpot
21	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
22	imp_saldo_dichiarato_bonus		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
23	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)					
	24.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	24.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	24.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato					

Lunghezza totale: 133 + Lun\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12 byte

---

Il **campo 2** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco, che identifica univocamente il giocatore in quanto non varia in caso di successivi reintegri alla sua posta iniziale, ma solo a seguito di nuova richiesta di partecipazione alla stessa sessione/tavolo "abbandonata" in precedenza.

Il **campo 3** indica il numero delle fasi di gioco effettuate nella sessione dal giocatore, avente l'identificativo di partecipazione indicato, per il quale è stata richiesta la "fine partecipazione". Si evidenzia che il numero di fasi di gioco da indicare è strettamente legato all'identificativo di partecipazione attribuito, in quanto, qualora il giocatore in oggetto richieda nuovamente di partecipare allo stesso tavolo, ad esso verrà assegnato dal sistema centrale un nuovo identificativo di partecipazione; a quest'ultimo saranno collegate le nuove fasi di gioco effettuate dal giocatore nella sessione/tavolo. Inoltre, tale valore deve corrispondere al numero totale delle fasi di gioco per il quale il giocatore ha effettuato delle "puntate" il cui dettaglio verrà riportato nel messaggio di svolgimento del gioco (messaggio 580).

Il **campo 4** assume il valore dell'importo disponibile al giocatore al momento dell'uscita dal gioco ("posta finale") e che verrà accreditato dal concessionario sul conto di gioco. Tale importo è comprensivo dell'eventuale quota destinata a bonus riportata nei **campi 4a e 4b**.

Il **campo 5** assume il valore dell'importo relativo a tutte le puntate effettuate dal giocatore nello svolgimento delle fasi di gioco.

Il **campo 6** assume il valore dell'importo restante al concessionario determinata dalle puntate del giocatore "uscente", al netto delle eventuali vincite restituite. Il campo potrebbe assumere un valore negativo qualora ci sia una "perdita" per il concessionario e non un "ritorno".

Il **campo 7** è la somma di tutti gli importi ritornati nella disponibilità del giocatore nelle diverse fasi di gioco cui ha partecipato, nella sessione/tavolo di riferimento, nel caso di vincita è comprensivo dei **campi 8, 8a, 8b, 8c**.

Il **campo 13** rappresenta il progressivo dell'ultima fase di gioco svolta sul tavolo/sessione di gioco indicato, prima della richiesta di fine partecipazione per il giocatore.

Il **campo 20** rappresenta la parte di importo delle puntate effettuate dal giocatore destinata al jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

I campi da 2 a 4 del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della fine partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

**6.4.4 Messaggio fine sessione (500)**

Tramite questo messaggio il concessionario è tenuto a comunicare la regolare conclusione della sessione di gioco.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
<b>Data fine sessione</b>				
2	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti di fine sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi di fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 28 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

#### 6.4.5 Messaggio per lo svolgimento del gioco di tipo 'istantaneo' (510)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica lo svolgimento del gioco di tipo 'istantaneo'. Con tale messaggio il concessionario inoltra al sistema centrale, per un giocatore, la richiesta di partecipazione al gioco comprensiva delle informazioni dell'eventuale vincita da accreditare.

### Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo che permette l'ingresso al gioco comprensivo dei bonus
2	Importo di partecipazione da real bonus	4	€Int	Quota dell'importo di partecipazione derivante da "real bonus" (vale 0 se non previsto)
3	Importo di partecipazione da play bonus	4	€Int	Quota dell'importo di partecipazione derivante da "play bonus" (vale 0 se non previsto)
4	Importo vincita	4	€Int	Importo eventualmente vinto dal giocatore comprensivo di eventuali jackpot e bonus
5	Importo vincita a real bonus	4	€Int	Quota dell'importo vinto destinata a "real bonus" (vale 0 se non previsto)
6	Importo vincita a play bonus	4	€Int	Quota dell'importo vinto destinata a "play bonus" (vale 0 se non previsto)
7	Importo vinto da jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota eventualmente vinta derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non previsto)
8	Importo vinto da jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non previsto)
9	Importo a jackpot	4	€Int	Quota dell'importo di partecipazione al gioco destinato ad incrementare il fondo Jackpot
10	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella 8.3) di residenza del titolare del conto di

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				gioco
11	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti ; es. 127.0.0.1)
12	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
13	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
14	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
15	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
16	Lun_pseudonimo_giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 100 caratteri)
17	Pseudonimo_giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
18	Dtou_partecipazione	7	DateTime	Data ed ora di partecipazione (UTC)
19	Cod_tipo_tag	2	int	Impostare con il codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipi TAG)
20	imp_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
21	imp_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
22	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
<b>23</b>	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	23.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	23.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	23.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale: 87 + Lun\_cod\_conto\_gioco + lun\_pseudonimo\_giocatore + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12 byte

Il **campo 1** assume il valore dell'importo per la partecipazione del giocatore, comprensivo dell'eventuale quota derivante dai bonus riportati nei **campi 2 e 3**.

Il **campo 4** assume il valore dell'importo vinto dal giocatore e che verrà accreditato dal concessionario sul conto di gioco. Il valore è comprensivo dell'eventuale quota dei bonus, riportati nei **campi 5 e 6**, e delle eventuali quote derivanti dai jackpot riportate nei **campi 7 e 8**.

Il **campo 7** assume il valore dell'importo da Jackpot facente parte della matematica del gioco.

Il **campo 8** assume il valore dell'importo da Jackpot aggiuntivi assegnati indipendentemente dalla matematica del gioco.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (solo in caso di esito positivo)
3	Dt_acquisizione	2	Date	Data di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 24 byte

Il **campo 2** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco e identifica univocamente il giocatore.

I **campi da 3 a 5** del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

## 6.5 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 4

### 6.5.1 Messaggio inizio sessione (600)

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

## Corpo del messaggio:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_concessionario		16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
<b>Data inizio sessione di gioco</b>					
2	Giorno		2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
3	Mese		2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
4	Anno		2	Int	Anno inizio sessione (UTC)
5	Ora		2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
6	Minuti		2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
7	Secondi		2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
<b>Data di fine sessione di gioco</b>					
8	Giorno		2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
9	Mese		2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
10	Anno		2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>					
11	Numero degli attributi		4	Int	Valorizzato con il numero massimo degli attributi comunicati (n)
12	<b>Attributi (molteplicità = valore di campo 11)</b>				
	12.1	Codice	3	Char	
	12.2	Valore	16	Char	

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	<b>Fine Attributi</b>			

Lunghezza totale: 38 byte + 19 byte \* n (dove n = campo 11)

Il codice sessione attribuito dal concessionario proponente contenuto nel **campo 1** consiste in un identificativo univoco nell'ambito del concessionario attribuito in modo tale da garantire l'univocità assoluta della sessione.

I **campi da 8 a 10** devono essere impostati alla data fine della sessione di gioco "presunta" (si intende valida fino alle ore 24 del giorno indicato); qualora il concessionario si accorga, durante lo svolgimento del gioco, di non riuscire ad effettuare la chiusura entro la data dichiarata, dovrà inoltrare il messaggio di proroga (messaggio 810), al fine di poter proseguire e completare correttamente la sessione di gioco.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della sessione, a seconda della tipologia, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio non esaustivo delle tipologie di dato da indicare:

Attributo sessione	Valore	Note
JK1	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
JK2	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
BON	B	sessione che ammette di essere giocata con bonus
MPX		numero massimo posti per il tavolo
TAV	Vedi tabella di riferimento (8.4)	Tipo di tavolo (obbligatorio)
RAK		Percentuale massima del "rake" applicata (obbligatorio)
MNI		Importo minimo previsto per "sedersi" al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)

Attributo sessione	Valore	Note
MXI		Importo massimo previsto per “sedersi” al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)

Esempio di messaggio relativo a sessione di gioco:

- Campo1 = AC6456HSDB8JHSE3
- Campo2 = 14
- Campo3 = 09
- Campo4 = 2009
- Campo5 = 14
- Campo6 = 09
- Campo7 = 00
- Campo8 = 14
- Campo9 = 09
- campo10 = 2009
- campo11 = 4
- campo 12 (Attributi - molteplicità = 4)
  - codice 1 = TAV
  - valore 1 = NL
  - codice 2 = RAK
  - valore 2 = 500 (pari a 5%)
  - codice 3 = MNI
  - valore 3 = 1000 (pari a 10,00 euro)
  - codice 4 = MXI
  - valore 4 = 100000 (pari a 1000,00 euro)

Qualora i valori siano di tipo numerico essi dovranno essere inseriti comprensivi di due cifre decimali con esclusione della virgola.

L'attributo RAK, obbligatorio deve essere impostato con il valore della percentuale massima prelevata dal concessionario ("rake") dall'importo giocato ("piatto").

L'attributo MXP, obbligatorio rappresenta il numero di posti/giocatori disponibili contemporaneamente in un tavolo/sessione.

L'attributo TAV obbligatorio, indica la tipologia di tavolo per il quale si apre la sessione; può assumere uno dei valori della tabella relativa (cfr. tabella 8.4).

L'attributo JK1 deve essere impostato qualora il concessionario apra la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot, derivanti dalla matematica del gioco, che incrementano la vincita spettante al giocatore.

L'attributo JK2 deve essere impostato qualora il concessionario apra la sessione di gioco che prevede erogazione di jackpot aggiuntivi, assegnati indipendentemente dal gioco e che si aggiungono alla percentuale di RTP per la determinazione del margine per il concessionario.

#### Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18 byte

Il codice identificativo di sessione attribuito dal sistema centrale (**campo 2**) rappresenta il valore che, nella prosecuzione del colloquio, identifica univocamente la sessione di gioco/tavolo.

### 6.5.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (620)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta di partecipare al gioco per un giocatore iscritto al tavolo.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (impostare per richieste successive alla prima)
3	Progressivo di partecipazione	4	Int	Progressivo attribuito dal concessionario alle richieste dello stesso giocatore nella sessione di riferimento
4	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco o i successivi importi di reintegro comprensivo del bonus
5	Importo di partecipazione da bonus	4	€Int	Quota della posta iniziale del giocatore da bonus (vale 0 se non previsto)
6	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella 8.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
7	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
8	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
9	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
10	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
11	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
12	Lun_pseudonimo_giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 100 caratteri)
13	Pseudonimo_giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
14	dtou_acquisto_ticket	7	DateTime	Data e ora di acquisto diritto (UTC)
15	progr_fase_iniziale	4	int	Numero progressivo della fase di gioco
16	Cod_tipo_tag	2	int	Impostare con il codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipi TAG)
17	imp_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
18	imp_saldo_dichiarato_bon us	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
19	num_dettaglio_bonus_saldo _dichiarato	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
20	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)			

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
	20.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	20.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	20.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale: 99 + Lun\_cod\_conto\_gioco + Lun\_pseudonimo\_giocatore + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato \* 12 byte

Il **campo 2**, da valorizzare solo in caso di reintegro della posta iniziale, deve contenere il codice univoco attribuito dal sistema centrale al primo messaggio di acquisto del diritto di partecipazione, inviato per lo stesso giocatore nella stessa sessione di gioco.

Il **campo 3** assume il valore pari al numero di “acquisti” effettuati per il giocatore nella sessione di gioco; dovrà essere impostato dal concessionario a partire dal valore 1, all'ingresso del giocatore nella sessione di gioco (primo messaggio 620), e incrementato per ogni richiesta di importo aggiuntivo comunicata, fino alla “fine partecipazione” del giocatore (messaggio 630).

Il **campo 4** assume il valore dell'importo iniziale (“posta iniziale”), o di eventuali importi aggiuntivi (reintegri), disponibile al giocatore per svolgere il proprio gioco. Il valore è comprensivo dell'eventuale quota derivante da bonus riportata nel **campo 5**.

Il **campo 22** rappresenta il progressivo della fase di gioco a cui il giocatore può potenzialmente partecipare al momento della richiesta di partecipazione; pertanto, se il giocatore si siede al tavolo/sessione di gioco e può partecipare alla fase con progressivo 10, tale campo assumerà il valore 10.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (solo in caso di esito positivo)
3	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
5	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 24 byte

Il **campo 2** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco e identifica univocamente il giocatore nell'ambito della sessione di gioco fin quando non "abbandona il tavolo". Pertanto, nel caso di acquisti successivi al primo, conterrà lo stesso valore attribuito alla richiesta di partecipazione iniziale per il giocatore.

I **campi da 3 a 5** del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

### 6.5.3 Messaggio di fine partecipazione (630)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta per un giocatore di "uscire" dal gioco.

## Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	Numero di fasi di gioco giocatore	4	Int	Numero totale di fasi di gioco cui il giocatore uscente ha partecipato
4	Importo di fine partecipazione	4	€Int	Importo con cui il giocatore esce dal tavolo ("posta finale") comprensivo di bonus
5	Importo puntato	4	€Int	Importo totale delle puntate effettuate dal giocatore comprensivo dell'eventuale quota bonus
5a	Importo puntato da "bonus"	4	€Int	Quota dell'importo puntato derivante da "bonus" (vale 0 se non previsto)
6	Importo imponibile	8	€Int	Somma degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario (espresso in milionesimi di euro).
7	Importo restituito	4	€Int	Importo totale restituito al giocatore comprensivo di bonus e jackpot
8	Importo da jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota della vincita (importo restituito) derivante da

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				Jackpot interno al gioco
9	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
10	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
11	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguinte  (massimo 20 caratteri)
12	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
13	Progressivo fase finale	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	<b>Data accredito</b>			
14	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito vincita (UTC)
15	Mese	2	Int	Mese dell'accredito vincita (UTC)
16	Anno	2	Int	Anno dell'accredito vincita (UTC)
17	Ora	2	Int	Ora dell'accredito vincita (UTC)
18	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito vincita (UTC)
19	Secondi	2	Int	Secondi dell'accredito vincita (UTC)

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
20	Importo a fondo jackpot		4	€Int	Importo destinato al Jackpot
21	Importo di fine partecipazione a bonus		4	€Int	Quota dell'importo di fine partecipazione destinata al "bonus"
22	Importo da jackpot aggiuntivo		4	€Int	Quota dell'importo restituito al giocatore derivante da Jackpot aggiuntivo
23	Importo restituito a bonus		4	€Int	Quota dell'importo restituito al giocatore destinata al bonus
24	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
25	imp_saldo_dichiarato_bonus		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
26	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
27	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	27.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	27.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	27.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

---

Lunghezza totale: 121 + Lun\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato  
\* 12 byte

Il **campo 2** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco, che identifica univocamente il giocatore in quanto non varia in caso di successivi reintegri alla sua posta iniziale, ma solo a seguito di nuova richiesta di partecipazione alla stessa sessione/tavolo "abbandonata" in precedenza.

Il **campo 3** indica il numero delle fasi di gioco effettuate nella sessione dal giocatore, con l'identificativo di partecipazione indicato, per il quale è stata richiesta la "fine partecipazione". Si evidenzia che il numero di fasi di gioco da indicare è strettamente legato all'identificativo di partecipazione attribuito, in quanto, qualora il giocatore in oggetto richieda nuovamente di partecipare allo stesso tavolo, ad esso verrà assegnato dal sistema centrale un nuovo identificativo di partecipazione; a quest'ultimo saranno collegate le nuove fasi di gioco effettuate dal giocatore nella sessione/tavolo. Inoltre, tale valore deve corrispondere al numero totale delle fasi di gioco per il quale il giocatore ha effettuato delle "puntate" il cui dettaglio verrà riportato nel messaggio di svolgimento del gioco (messaggio 780).

Il **campo 4** assume il valore dell'importo disponibile al giocatore al momento dell'uscita dal gioco ("posta finale") e che verrà accreditato dal concessionario sul conto di gioco. Il valore è comprensivo dell'eventuale quota derivante da bonus riportata nel **campo 21**.

Il **campo 5** assume il valore dell'importo relativo a tutte le puntate effettuate dal giocatore nello svolgimento delle fasi di gioco.

Il **campo 6** assume il valore dell'importo restante al concessionario determinata dalle puntate del giocatore "uscite", al netto delle eventuali vincite restituite. Deve essere inteso come l'importo restante al concessionario determinato dalla applicazione della percentuale di rake sugli importi puntati dal giocatore, indipendentemente dagli importi vinti. Tale importo può anche essere inferiore a quello ottenuto applicando la percentuale massima di rake comunicato all'inizio della sessione/tavolo.

Il **campo 7** è la somma di tutti gli importi ritornati nella disponibilità del giocatore nelle diverse fasi di gioco cui ha partecipato, nella sessione/tavolo di riferimento, nel caso di vincita (pari alla somma degli importi di tutti i "piatti" che ha acquisiti). Tale valore è comprensivo degli importi derivanti da Jackpot riportati nei **campi 22 e 8** e della quota bonus riportato nel **campo 23**.

Il **campo 13** rappresenta il progressivo dell'ultima fase di gioco svolta sul tavolo/sessione di gioco indicato, prima della richiesta di fine partecipazione per il giocatore.

---

Il **campo 20** rappresenta la parte di importo delle puntate effettuate dal giocatore destinata al jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

I **campi da 2 a 4** del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione della fine partecipazione sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

#### 6.5.4 Messaggio fine sessione (700)

Tramite questo messaggio il concessionario è tenuto a comunicare la regolare conclusione della sessione di gioco.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
<b>Data fine sessione di gioco</b>				
2	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti di fine sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi di fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 28 byte

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

## 6.6 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 1 E 2

### 6.6.1 Messaggio rettifica attributi sessione (361)

Questo messaggio consente ad un concessionario di rettificare i dati di una sessione di gioco.

Impostare i campi con i nuovi valori da rettificare.

Corpo del messaggio:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
2	Num_attributi_rett		4	Int	Valorizzato con il numero degli attributi comunicati da rettificare (n)
3	<b>Attributi (molteplicità = valore di campo Num_attributi_rett)</b>				
	3.1	Codice	3	Char	
	3.2	Valore	16	Char	

Lunghezza totale: 20 byte + 19 byte (parte variabile) \* n (n = valore campo Num\_attributi\_rett)

Il campo **Num\_attributi\_rett** indica il numero di attributi caratteristici della sessione di gioco che devono essere rettificati. Indicare solo gli attributi che devono essere rettificati.

Impostare gli attributi da rettificare con i nuovi valori. I nuovi valori sono accettati solo se coerenti con i messaggi già trasmessi.

A seguire sono indicati gli attributi che possono essere rettificati utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore:

Attributo sessione	Valore	Note
RBY	0,1,2,3	Definisce la sessione in cui è consentito il riacquisto del biglietto (obbligatorio) 0 = nessuno 1 = rebuy 2 = add-on 3 = entrambi
<u>NMG</u>	a partire da 1	numero di giocatori previsti
<u>BON</u>	B	sessione che ammette di essere giocata con bonus
<u>JK1</u>	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
<u>JK2</u>	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)

Lunghezza totale: 2

### 6.6.2 Messaggio rettifica diritto di partecipazione (362)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la rettifica di una partecipazione già effettuata, in riferimento ad una richiesta di rettifica autorizzata da ADM, identificata da id\_rettifica.

Impostare i campi con i nuovi valori da rettificare. Se i campi sono in variazione, indicare la differenza con la precedente trasmissione, o il valore 0 se non variato.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzata da ADM
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco
3	ctr_rettifica	1	Int	Contatore delle rettifiche del ticket. Vale 1 per la prima rettifica nell'ambito dell'id_rettifica e del id_ticket.
3	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
4	Var_imp_partecipazione	4	€Int	Variatione dell'importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco. Impostare a 0 se non variato.
5	Var_imp_partecipaz_bon	4	€Int	Variatione della quota dell'importo di partecipazione derivante da bonus. Impostare a 0 se non variato.
6	Var_imp_a_fondo_Jackp	4	€Int	Variatione dell'importo destinato al fondo

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
	ot				Jackpot. Vale 0 se non variato.
7	Var_imp_vincita_totale		4	€Int	Variazione dell'importo totale della vincita compresi jackpot e bonus
8	Var_imp_vincita_bonus		4	€Int	Variazione della quota della vincita "bonus" (vale 0 se non variato)
9	Var_imp_vincita_jck_mg		4	€Int	Variazione della quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non variato)
10	Var_imp_vincita_jck_ag		4	€Int	Variazione della quota della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non variato)
11	Var_imp_accredito		4	€Int	Variazione dell'importo accreditato. Vale 0 se non variato.
12	Var_imp_accredito_bonus		4	€Int	Variazione della quota dell'importo accreditato come "bonus". Vale 0 se non variato.
13	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
14	imp_saldo_dichiarato_bonus		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
15	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
16	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	16.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	16.2	cod_bonus_generi	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)

Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
16.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale:  $91 + \text{num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato} * 12$  byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

### 6.6.3 Messaggio richiesta dati sessione di gioco (370)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative ad una determinata sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_tipo_id_sessione	1	int	Indentifica il tipo di identificativo sessione che si intende impostare nel campo id_sessione seguente. Vale 1 per identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida, mentre 2 per identificativo della sessione del concessionario proponente.
2	Id_sessione	16	char	Codice identificativo della sessione.

Lunghezza totale: 17 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale (in caso di esito positivo)
3	sess_id_concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione

				attribuito dal concessionario proponente
4	Cod_stato_sess	1	Int	Identifica lo stato della sessione. Vedi tabella stato sessione
5	Modalità di comunicazione	1	Int	Flusso di gestione delle comunicazioni prescelto dal concessionario (vale 1 o 2)
6	Cod_gioco	4	Int	Identifica il codice gioco con cui si è aperta la sessione di gioco
<b>Data inizio sessione di gioco</b>				
7	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
8	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
9	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
10	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
11	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
12	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
<b>Data di fine sessione di gioco</b>				
13	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
14	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
15	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
<b>Data di acquisizione della convalida della sessione da parte del sistema centrale</b>				
16	Giorno	2	Int	Giorno convalida (UTC)
17	Mese	2	Int	Mese convalida (UTC)
18	Anno	2	Int	Anno convalida (UTC)
19	Ora	2	Int	Ora convalida (UTC)
20	Minuti	2	Int	Minuti convalida (UTC)
21	Secondi	2	Int	Secondi convalida (UTC)

<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>				
22	Attributo_TPM	1	Char	Tipologia montepremi (P= percentuale, S= somma minima garantita, V= variabile)
23	Attributo_PRM	4	Int	Percentuale montepremi (valorizzato se l'attributo TPM=P)
24	Attributo_SMG	4	Int	Somma minima garantita (valorizzato se l'attributo TPM=S)
25	Attributo_RBY	4	Int	Definisce la sessione in cui è consentito il riacquisto del biglietto  0 = nessuno 1 = rebuy 2 = add-on 3 = entrambi
26	Attributo_BON	1	Char	Sessione che ammette di essere giocata con bonus  B = si
27	Attributo_VIN	1	Char	Vale V se la sessione prevede vincite vincolate
28	Attributo_JK1	4	Int	Sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
29	Attributo_JK2	4	Int	Sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
30	Attributo_CUP	4	Int	Sessione di gioco in modalità CUP  0 = no 1 = si
31	Attributo_NMG	4	Int	Numero di giocatori previsti

32	Attributo_NSI	4	Int	numero sezioni di primo livello di tornei multilivello da 1 a 16, o 0 se non multilivello
33	Cod_stato_vincitori	1	Int	Vale 1 se è stata inviata la lista vincitori
34	Cod_stato_premi	1	Int	Vale 1 se è stato inviato il piano premi
35	Num_venduto_netto	4	Int	Numero di diritti venduto
36	Imp_venduto_netto	4	€Int	Importo dei diritti venduto
37	Num_premi	4	Int	Numero dei premi dichiarati
38	Imp_premi	4	€Int	Importo dei premi
39	Num_vincitori	4	Int	Numero dei vincitori dichiarato
40	Imp_vincitori	4	€Int	Importo dei vincitori
41	Num_accrediti	4	Int	Numero accrediti effettuato
42	Imp_accrediti	4	€Int	Importo accrediti effettuato

Lunghezza totale: 139 byte

#### 6.6.4 Messaggio richiesta dati diritto di partecipazione (375)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative ad un determinato identificativo di partecipazione.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_Conc_tit	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco

2	Cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
3	Lun_conto_di_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
4	Conto_di_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
5	Sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale:23 byte+ parte variabile

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Num_diritti_partecipazione	1	Int	Numero dei diritti di partecipazione acquistati in quella sessione dal conto di gioco indicato nella richiesta. Specifica quanti sono gli elementi "Partecipazione" seguenti
3	<b>Partecipazioni</b>			

3.1	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco
<b>Data competenza diritto di partecipazione</b>				
3.2	Giorno	2	Int	Giorno competenza diritto di partecipazione
3.3	Mese	2	Int	Mese competenza diritto di partecipazione
3.4	Anno	2	Int	Anno competenza diritto di partecipazione
<b>Data acquisto diritto di partecipazione</b>				
3.5	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
3.6	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
3.7	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
3.8	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
3.9	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
3.10	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
3.11	Imp_partecipazione	4	€Int	Importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco
3.12	Flag riacquisto	1	Int	Impostata a 1 per un riacquisto, 2 per un add-on, 0 negli altri casi
3.13	Id_sezione_in	1	Char	Lettera identificativa della sezione di primo livello di un torneo multifase (lettera identificativa della sezione di ingresso) da A a massimo P, oppure vale 0 se il torneo non è multifase.

Lunghezza totale: 3 + (40 \* Num\_diritti\_partecipazione ) bytes.

## 6.7 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 3

### 6.7.1 Messaggio rettifica sessione (561)

Questo messaggio consente ad un concessionario di rettificare i dati di una sessione di gioco precedentemente trasmessa.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida	
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco da rettificare</b>					
2	Num_attributi_rett	4	Int	Valorizzato con il numero degli attributi da rettificare (n)	
3	<b>Attributi da rettificare (molteplicità = valore del campo Num_attributi)</b>				
	3.1	Codice	3	Char	Codice attributo da rettificare
	3.2	Valore	16	Char	Valore attributo da rettificare
<b>Fine Attributi da rettificare</b>					

Lunghezza totale: 20 byte + 19 byte \* n (dove n = campo Num\_attributi\_rett )

Il campo Num\_attributi\_rett indica il numero di attributi caratteristici della sessione di gioco che devono essere rettificati. Indicare solo gli attributi che devono essere rettificati.

Impostare gli attributi da rettificare con i nuovi valori. I nuovi valori sono accettati solo se coerenti con i messaggi già trasmessi.

Gli attributi della sessione da rettificare vanno indicati utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio delle tipologie di dato da indicare:

Attributo sessione	Valore	Note
JK1	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia prevista tale tipologia di Jackpot
JK2	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia prevista tale tipologia di Jackpot
BON	B/N	Vale N per sessione che non ammette di essere giocata con real bonus. Vale B per sessione che ammette di essere giocata con real bonus.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)

Lunghezza totale: 2

#### 6.7.2 Messaggio rettifica partecipazione e trasferimento posta finale (562)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta rettifica della partecipazione di un giocatore al gioco nonché di rettifica delle informazioni di accredito della posta finale, in riferimento ad una richiesta di rettifica autorizzata da ADM, identificata da id\_rettifica.

Impostare i campi con i nuovi valori da rettificare. Se i campi sono in variazione, indicare la differenza con la precedente trasmissione, o il valore 0 se non variato.

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzata da ADM
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione da rettificare attribuito dal sistema centrale
3	ctr_rettifica	1	Int	Contatore delle rettifiche del ticket. Vale 1 per la prima rettifica nell'ambito dell'id_rettifica e del id_ticket.
4	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione da rettificare attribuito dal sistema centrale
5	var_imp_inizio_partecipazione	4	€Int	Variazione dell'importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco (comprensivo di eventuali variazioni bonus). Vale 0 se non variato.
6	Var_imp_inizio_partecipazione_rb	4	€Int	Variazione della quota della posta iniziale del giocatore derivante da "real bonus". Vale 0 se non variata.
7	var_numero_fasi_gioco	4	Int	Variazione del numero di fasi di gioco cui il giocatore ha partecipato. Vale 0 se non variato.
8	var_imp_fine_partecipazione	4	€Int	Variazione importo con cui il giocatore esce dal tavolo ("posta finale") comprensivo dei bonus. Vale 0 se non variato.

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
9	var_imp_fine_partecipazione_rb	4	€Int	Variatione della quota dell'importo fine partecipazione destinata a "real bonus". Vale 0 se non variato.
10	var_imp_puntato	4	€Int	Variatione dell'importo totale delle puntate effettuate dal giocatore comprensivo di eventuali bonus. Vale 0 se non variato.
11	Var_imp_puntato_rb	4	€Int	Variatione della quota dell'importo puntato derivante da "real bonus". Vale 0 se non variata.
12	Var_imp_introitoConc	8	€Int	Variatione degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario (espresso in milionesimi di euro). Vale 0 se non variati.
13	Var_Imp_restituito_vincita	4	€Int	Variatione dell'importo totale restituito a seguito di vincite al giocatore comprensivo di eventuali jackpot e eventuali bonus. Vale 0 se non variato.
14	Var_imp_restituito_vin_rb	4	€Int	Variatione dell'importo della vincita destinato a real bonus. Vale 0 se non variato.
15	Var_imp_restituito_jck_mg	4	€Int	Variatione della quota dell'importo vinto derivante da Jackpot interno al gioco. Vale 0 se non variato.
16	Var_imp_restituito_jck_ag	4	€Int	Variatione della quota dell'importo restituito per vincita derivante da Jackpot

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
				aggiuntivi. Vale 0 se non variato.	
17	Var_imp_a_fondo_jackpot	4	€Int	Variazione dell'importo destinato al fondo Jackpot. Vale 0 se non variato.	
	<b>data accredito "posta finale" rettificata</b>				
18	Dt_accredito_Giorno	2	Int	Giorno (UTC). Vale 0 se non variato.	
19	Dt_accredito_Mese	2	Int	Mese (UTC). Vale 0 se non variato.	
20	Dt_accredito_Anno	2	Int	Anno (UTC). Vale 0 se non variato.	
21	Dt_accredito_Ora	2	Int	Ora (UTC). Vale 0 se non variato.	
22	Dt_accredito_Minuti	2	Int	Minuti (UTC). Vale 0 se non variato.	
23	Dt_accredito_Secondi	2	Int	Secondi (UTC). Vale 0 se non variato.	
24	imp_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco	
25	imp_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco	
26	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati	
27	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	27.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
					tabella Codici famiglia bonus)
	27.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	27.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato				

Lunghezza totale:  $123 + \text{num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato} * 12$  byte

Il campo **Id\_ticket** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco da rettificare.

Il campo **ctr Rettifica** rappresenta il contatore delle rettifiche. Vale 1 per la prima rettifica. Incrementare il valore nel caso fossero necessarie ulteriori rettifiche dello stesso ticket nell'ambito dello stesso id Rettifica autorizzata da ADM.

I campi da valorizzare nel messaggio di richiesta sono solo quelli corrispondenti a variazioni rispetto a quanto già precedentemente trasmesso. Se non vi sono variazioni i campi devono essere impostati a 0.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.7.3 Messaggio conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate (563)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la conclusione delle rettifiche di tutte le partecipazioni autorizzate in riferimento ad una richiesta di rettifica autorizzata da ADM

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzato da ADM per il concessionario

Lunghezza totale: 4 byte

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale
5	num_partecipaz_rettificate	4	Int	Numero di partecipazioni rettificcate
6	imp_puntato_da_rettificare	8	Int	Importo totale di tutte le puntate prima della rettifica in centesimi di

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				euro
7	imp_restituito_vinc_da_rettif	8	Int	Importo totale restituito in vincita di tutte le partecipazioni prima della rettifica in centesimi di euro
8	imp_puntato_corretto	8	Int	Importo totale di tutte le puntate corretto dopo la rettifica in centesimi di euro
9	imp_restituito_vinc_corretto	8	Int	Importo totale restituito in vincita di tutte le partecipazioni corretto dopo la rettifica in centesimi di euro

Lunghezza totale: 44 byte

I campi da 2 a 4 del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione del messaggio sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

#### 6.7.4 Messaggio richiesta dati sessione di gioco (570)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative ad una determinata sessione di gioco.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_tipo_id_sessione	1	int	Identifica il tipo di sessione che si intende interrogare impostando il campo Id_sessione. Vale 1 per identificativo

				della sessione attribuito dal sistema di convalida, mentre 2 per identificativo della sessione del concessionario.
2	Id_sessione	16	char	Codice identificativo della sessione.

Lunghezza totale: 17 byte

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale (in caso di esito positivo)
3	sess_id_concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
4	Cod_stato_sess	1	Int	Identifica lo stato della sessione. Vedi tabella stato sessione
5	Modalità di comunicazione	1	int	Flusso di gestione delle comunicazioni prescelto dal concessionario
6	Cod_gioco	4	Int	Identifica il codice gioco con cui si è aperta la sessione di gioco
<b>Data inizio sessione di gioco</b>				
7	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
8	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
9	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
10	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)

11	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
12	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
<b>Data di fine sessione di gioco</b>				
13	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
14	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
15	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>				
16	Attributo_BON	1	Char	Vale B se la sessione ammette di essere giocata con bonus.
17	Attributo_JK1	1	Int	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
28	Attributo_JK2	1	Int	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
19	Attributo_MNI	4	€Int	Importo minimo previsto per sedersi al tavolo
20	Attributo_MXI	4	€Int	Importo massimo previsto per sedersi al tavolo

Lunghezza totale: 71 byte

#### 6.7.5 Messaggio richiesta dati diritto di partecipazione (575)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative allo stato della partecipazione di un giocatore in una sessione di gioco.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_conc_tit	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
2	Cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
3	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
4	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
5	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale:23 + lunghezza codice conto di gioco byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco
<b>Data di acquisizione diritto di partecipazione</b>				
3	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
5	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del

				sistema centrale
<b>Data acquisto diritto di partecipazione</b>				
<b>6</b>	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
<b>7</b>	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
<b>8</b>	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
<b>9</b>	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
<b>10</b>	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
<b>11</b>	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
<b>12</b>	Imp_partecipazione	4	€Int	Importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco
<b>13</b>	Num_riacquisti	2	Int	Numero di riacquisti effettuati nell'ambito della sessione dal conto di gioco indicato nella richiesta.

Lunghezza totale:42 byte

#### 6.7.6 Messaggio comunicazione svolgimento del gioco (580)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica tutte le informazioni relative alle diverse "fasi" che si sono succedute durante la sessione di gioco (tavolo) di riferimento. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 580 = campo 3 dell'header messaggio 400).

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
--	------------	----	------	-------------

1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale	
2	Numero di fasi di gioco trasmesso	4	Int	Numero di fasi riportate nel messaggio (n)	
3	Progressivo fase di gioco iniziale	4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio	
5	Progressivo fase di gioco finale	4	Int	Numero progressivo dell'ultima fase di gioco presente nel messaggio	
8	Data fasi di gioco	8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse (nel formato yyyyymmdd)	
10	Flag chiusura giornata	1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0	
11	<b>Fasi di gioco (molteplicità = valore di campo 2)</b>				
	11.2	Numero giocatori	4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)
	11.3	Imponibile totale	8	€Int	Somma degli importi derivanti dalle puntate dei giocatori rimasti nella disponibilità dei concessionari ad essi relativi (espresso in milionesimi di euro).
	11.7	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	11.8	Data_Ora fase	14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyyyymmddhh24miss UTC)
12	<b>Dati del giocatore (molteplicità = valore campo 11.2)</b>				
	12.1	Id_ticket	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore
	12.2	Importo disponibile	4	€Int	Importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco comprensivo di eventuali bonus

	<b>12.3</b>	Importo (eventuale) restituito	4	€Int	Importo restituito in caso di vincita (eventuale) comprensivo di jackpot e bonus
	<b>12.4</b>	Importo puntato	4	€Int	Importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco comprensivo di eventuali bonus
	<b>12.5</b>	Importo imponibile	8	€Int	Quota degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro) . Può assumere valore negativo.
	<b>12.6</b>	Codice concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore
	<b>12.7</b>	Importo a Jackpot	4	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
	<b>12.8</b>	Importo disponibile da real bonus	4	€Int	Quota dell'importo disponibile al giocatore ad ogni inizio di fase di gioco derivante da real bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>12.9</b>	Importo disponibile da play bonus	4	€Int	Quota dell'importo disponibile al giocatore ad ogni inizio di fase di gioco derivante da play bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>12.10</b>	Importo puntato da real bonus	4	€Int	Quota dell'importo puntato dal giocatore derivante da real bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>12.11</b>	Importo puntato da play bonus	4	€Int	Quota dell'importo puntato al giocatore derivante play bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>12.12</b>	Importo restituito a real bonus	4	€Int	Quota della vincita a real bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>12.13</b>	Importo restituito a play	4	€Int	Importo della vincita a play bonus (vale 0 se non previsto)

		bonus			
	12.14	Importo restituito da Jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non previsto)
	12.15	Importo restituito da Jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non previsto)
<b>Fine Dati del giocatore</b>					
<b>Fine Fasi di gioco</b>					

Lunghezza totale: 37 byte + 30 byte (fasi di gioco variabile) \* n (n = valore di campo 2) + 76 byte \* m (m = valore del campo 11.2)

Il **campo 2** deve essere impostato al numero totale delle fasi di gioco trasmesse nel messaggio; tale campo deve assumere al massimo il valore **1.000**. Pertanto, qualora il totale delle fasi svolte in una sessione di gioco ancora in corso al momento dell'invio del messaggio supera tale valore, il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare l'elenco (ad esempio se le fasi effettuate sono 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente le prime 1.000 e il secondo le altre 500). Chiaramente le fasi di gioco successive verranno inoltrate con le stesse modalità con messaggi ulteriori.

I **campi 3 e 5** devono essere impostati al primo e all'ultimo progressivo assegnato dal concessionario, nell'ambito della sessione di gioco, alle fasi presenti nel messaggio inviato, rispettando la sequenza delle fasi e degli invii. Pertanto, con riferimento all'esempio precedente, assumeranno i valori 1 e 1.000 nel primo invio, 1.001 e 1.500 nel secondo invio.

---

Il **campo 8** è relativo alla data di svolgimento delle fasi di gioco presenti nel messaggio, secondo la data in vigore in Italia. Qualora una sessione di gioco/tavolo rimanga aperto per più giornate, il messaggio verrà inviato tante volte quante sono le giornate (se il numero delle fasi permette un unico invio) ovvero tante volte nell'ambito della stessa giornata a coprire il numero totale delle fasi di gioco svolte (con le modalità descritte in precedenza).

Il **campo 10** consente di notificare il completamento dell'invio delle fasi di gioco per la giornata; se i messaggi sullo svolgimento del gioco, per la giornata indicata al **campo 8**, sono terminati deve essere impostato a 1.

Il **campo 11.3** (importo imponibile) rappresenta la somma degli importi rimasti nella disponibilità dei concessionari derivanti dalle puntate effettuate dai propri giocatori nella fase di gioco di riferimento. Assume un valore negativo qualora tutti i concessionari nella fase di gioco siano in "perdita" per i propri giocatori (abbiano restituito più di quanto puntato).

Il **campo 12.3** (importo restituito) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce è anche vincitore della fase di gioco; il valore rappresenta l'importo del complessivo restituito al giocatore a seguito di vincita comprensivo degli eventuali jackpot e bonus (**campi 12.12, 12.13, 12.14, 12.15**).

Il **campo 12.4** (importo puntato) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce ha partecipato alla fase di gioco. L'importo indicato è comprensivo di eventuali bonus utilizzati (**campi 12.10 e 12.11**).

Il **campo 12.5** (importo imponibile) nei dati del giocatore può assumere un valore negativo qualora il concessionario di competenza abbia restituito al giocatore più di quanto puntato (es. in caso di vincita).

Il **campo 12.7** rappresenta la quota delle puntate del giocatore destinata a Jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

**6.7.7 Messaggio rettifica comunicazione svolgimento del gioco (581)**

Tramite questo messaggio il concessionario comunica la rettifica delle informazioni già trasmesse relative alle diverse "fasi" che si sono succedute durante la sessione di gioco (tavolo) di riferimento. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 581 = campo 3 dell'header messaggio 400) ed inviato il messaggio 580 corrispondente.

Gli importi contabili in rettifica devono essere indicati come variazione rispetto alla precedente trasmissione che deve essere rettificata. Per esempio, se come importo restituito era stato trasmesso 100 ma effettivamente è stato restituito 80 deve essere trasmesso come Var\_imp\_restituito il valore -20.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzata da ADM

2	sess_id_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
3	Num_fasi_trasm_rett		4	Int	Numero di fasi da rettificare riportate nel messaggio (n)
4	Prog_fasi_trasm_rett_ini		4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio
5	Prog_fasi_trasm_rett_fin		4	Int	Numero progressivo dell'ultima fase di gioco presente nel messaggio
6	Dt_fase_gioco		8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse (nel formato yyymmdd)
7	Fl_chiusura_giornata		1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0
8	<b>Fasi di gioco da rettificare (molteplicità = valore di campo Num_fasi_trasm_rett)</b>				
8.1	Num_giocatori		4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)
8.2	Var_imp_introitoConcFas e		8	€Int	Variatione degli importi derivanti dalle puntate dei giocatori rimasti nella disponibilità dei concessionari ad essi relativi (espresso in milionesimi di euro).
8.3	Progr_fase_da_rett		4	Int	Numero progressivo della fase di gioco da rettificare
8.4	Dto_fase		14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyymmddhh24miss UTC)
8.5	<b>Dati del giocatore (molteplicità = valore campo num_giocatori)</b>				
	8.5.1	Id_ticket	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore da rettificare
	8.5.2	Var_imp_dispo nibile	4	€Int	Variatione dell'importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco comprensivo di eventuali

						bonus
		<b>8.5.3</b>	Var_imp_restituito	4	€Int	Variazione dell'importo restituito in caso di vincita (eventuale) comprensivo di jackpot e bonus
		<b>8.5.4</b>	Var_imp_puntato	4	€Int	Variazione dell'importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco comprensivo di eventuali bonus
		<b>8.5.5</b>	Var_imp_imponibile	8	€Int	Variazione degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro).
		<b>8.5.6</b>	Cod_concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore
		<b>8.5.7</b>	Var_imp_a_jackpot	4	€Int	Variazione dell'importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
		<b>8.5.8</b>	Var_imp_disponibile_rb	4	€Int	Variazione della quota dell'importo disponibile al giocatore ad ogni inizio di fase di gioco derivante da real bonus (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.9</b>	Var_imp_disponibile_pb	4	€Int	Variazione della quota dell'importo disponibile al giocatore ad ogni inizio di fase di gioco derivante da play bonus (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.10</b>	Var_imp_puntato_rb	4	€Int	Variazione della quota dell'importo puntato dal giocatore derivante da real bonus (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.11</b>	Var_imp_puntato_pb	4	€Int	Variazione della quota dell'importo puntato al giocatore derivante play bonus (vale 0 se non variato)

		<b>8.5.12</b>	Var_imp_restit uito_rb	4	€Int	Variazione della quota della vincita a real bonus (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.13</b>	Var_imp_restit uito_pb	4	€Int	Variazione dell'importo della vincita a play bonus (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.14</b>	Var_imp_restit uito_jck_mg	4	€Int	Variazione della quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non variato)
		<b>8.5.15</b>	Var_imp_restit uito_jck_ag	4	€Int	Variazione della quota della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non variato)
		<b>Fine Dati del giocatore</b>				
		<b>Fine rettifica fasi di gioco</b>				

Lunghezza totale: 41 byte + 30 byte (fasi di gioco variabile) \* n (n = valore di campo Num\_fasi\_trasm\_rett ) + 76 byte \* m (m = valore del campo Num\_giocatori)

Il campo **Num\_fasi\_trasm\_rett** deve essere impostato al numero totale delle fasi di gioco da rettificare trasmesse nel messaggio; tale campo deve assumere al massimo il valore **1.000**. Pertanto, qualora il totale delle fasi svolte in una sessione di gioco ancora in corso al momento dell'invio del messaggio supera tale valore, il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare l'elenco (ad esempio se le fasi effettuate sono 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente le prime 1.000 e il secondo le altre 500). Chiaramente le fasi di gioco successive verranno inoltrate con le stesse modalità con messaggi ulteriori.

I campi **Prog\_fasi\_trasm\_rett\_ini** e **Prog\_fasi\_trasm\_rett\_fin** devono essere impostati al primo e all'ultimo progressivo assegnato dal concessionario, nell'ambito della sessione di gioco, alle fasi da rettificare presenti nel messaggio inviato, rispettando la sequenza delle fasi e degli invii. Pertanto, con riferimento all'esempio precedente, assumeranno i valori 1 e 1.000 nel primo invio, 1.001 e 1.500 nel secondo invio.

Il campo **Dt\_fase\_gioco** è relativo alla data di svolgimento delle fasi di gioco presenti nel messaggio, secondo la data in vigore in Italia. Qualora una sessione di gioco/tavolo rimanga aperto per più giornate, il messaggio verrà inviato tante volte quante sono le

giornate (se il numero delle fasi permette un unico invio) ovvero tante volte nell'ambito della stessa giornata a coprire il numero totale delle fasi di gioco svolte (con le modalità descritte in precedenza).

Il campo **Fl\_chiusura\_giornata** consente di notificare il completamento dell'invio delle fasi di gioco per la giornata; se i messaggi sullo svolgimento del gioco per la giornata indicata al campo **Dt\_fase\_gioco** sono terminati, deve essere impostato a 1.

Il campo **Var\_imp\_introitoConcFase** rappresenta la somma della variazione degli importi rimasti nella disponibilità dei concessionari derivanti dalle puntate effettuate dai propri giocatori nella fase di gioco di riferimento.

Il campo **Var\_imp\_restituito** nei dati del giocatore, deve essere valorizzato con la variazione dell'importo vinto dal giocatore nella fase di gioco; il valore rappresenta la variazione dell'importo complessivamente restituito al giocatore a seguito di vincita comprensivo degli eventuali jackpot e bonus.

Il campo **Var\_imp\_puntato** nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se vi è variazione dell'importo con cui il giocatore ha partecipato alla fase di gioco. L'importo è comprensivo di eventuali bonus utilizzati.

Il campo **Var\_imp\_a\_jackpot** rappresenta la variazione della quota delle puntate del giocatore destinata ad incrementare il fondo Jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.7.8 Messaggio quadratura sessione di gioco (590)

Tramite questo messaggio il concessionario alla chiusura di una sessione di gioco e comunque giornalmente, invia le informazioni sui tavoli/sessioni aperte al fine di un efficace allineamento dei dati. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 590 = campo 3 dell'header messaggio 400).

Il messaggio, poiché il sistema centrale controlla che siano stati inviati tutti i messaggi di svolgimento del gioco (messaggio 580) per la giornata di riferimento e che gli importi coincidano con quanto indicato nei messaggi 580, deve essere trasmesso almeno 12 ore dopo la trasmissione dell'ultimo messaggio 580.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale	
2	Dt_riferimento	8	Char	Data di riferimento per i dati inviati (formato ddmmyyyy)	
3	Numero totale delle fasi giocate nella sessione	4	Int	Numero delle fasi di gioco effettuate per la sessione fino alla giornata indicata (campo 2)	
4	Numero delle fasi di gioco effettuate nella giornata di riferimento	4	Int	Numero delle fasi di gioco cui i dati si riferiscono	
6	Numero di concessionari partecipanti	4	Int	Numero dei concessionari che hanno trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti	
7	<b>Dati di riepilogo (molteplicità = valore di campo 6)</b>				
	7.1	Codice concessionario	4	Int	Codice identificativo, assegnato da

					ADM, del concessionario che ha trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti
	<b>7.2</b>	Importo totale delle puntate	8	€Int	Importo delle puntate relativo alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario indicato comprensivo di bonus
	<b>7.3</b>	Importo totale restituito	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato (comprensivo di jackpot e di bonus)
	<b>7.4</b>	Importo imponibile totale	8	€Int	Importo raccolto o perso dal concessionario per le fasi di gioco considerate nel messaggio cui hanno partecipato giocatori di competenza (può assumere valore negativo)
	<b>7.5</b>	Importo totale restituito da Jackpot interno al gioco	8	€Int	Quota del jackpot (interno al gioco) assegnato per le fasi di gioco considerate nel messaggio ai giocatori di competenza del concessionario
	<b>7.6</b>	Importo totale restituito da Jackpot aggiuntivo	8	€Int	Quota dell'importo restituito derivante da jackpot aggiuntivo, assegnato ai giocatori di competenza del concessionario per le fasi di gioco considerate nel messaggio
	<b>7.7</b>	Importo per Jackpot	8	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dai giocatori di competenza del concessionario, nelle fasi di gioco considerate nel messaggio
	<b>7.8</b>	Importo totale delle puntate da real bonus	8	€Int	Quota dell'importo delle puntate, relative alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario

					indicato, derivante da “real bonus” (vale 0 se non previsto)
	<b>7.9</b>	Importo totale delle puntate da play bonus	8	€Int	Quota dell’importo delle puntate, relative alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario indicato, derivante da play bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>7.10</b>	Importo totale restituito a real bonus	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato, destinate al real bonus
	<b>7.11</b>	Importo totale restituito a play bonus	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato, destinate al play bonus
<b>Fine Dati di riepilogo</b>					

Lunghezza totale: 36 byte + 84 byte (parte variabile) \* n (n = valore di campo 6)

Il **campo 2** rappresenta la data cui si riferiscono le informazioni inviate; relativamente a tale data il concessionario deve avere in precedenza inviato messaggi di svolgimento del gioco (confronto con **campo 8** del messaggio 580).

Il **campo 3** rappresenta il totale delle fasi di gioco che sono state effettuate nella sessione indicata; chiaramente se il messaggio è inviato con la sessione di gioco ancora aperta (non conclusa), deve essere impostato al numero delle fasi eseguite fino a quel momento.

---

Il **campo 4** rappresenta il totale delle fasi presenti per la giornata di riferimento; qualora il messaggio contenga informazioni relative ad una sessione aperta e chiusa nella stessa giornata, i **campi 3 e 4** coincidono.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

## 6.8 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 4

### 6.8.1 Messaggio rettifica attributi sessione (761)

Questo messaggio consente ad un concessionario di rettificare i dati di una sessione di gioco precedentemente trasmessa.

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida	
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco da rettificare</b>					
2	Num_attributi_rett	4	Int	Valorizzato con il numero degli attributi da rettificare (n)	
3	<b>Attributi da rettificare (molteplicità = valore del campo Num_attributi_rett )</b>				
	3.1	Codice	3	Char	Codice attributo da rettificare
	3.2	Valore	16	Char	Valore attributo da rettificare
<b>Fine Attributi da rettificare</b>					

Lunghezza totale: 20 byte + 19 byte \* n (dove n = campo Num\_attributi\_rett)

Il campo **Num\_attributi\_rett** indica il numero di attributi caratteristici della sessione di gioco che devono essere rettificati. Indicare solo gli attributi che devono essere rettificati.

Impostare gli attributi da rettificare con i nuovi valori. I nuovi valori sono accettati solo se coerenti con i messaggi già trasmessi.

Gli attributi della sessione da rettificare vanno indicati utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio delle tipologie di dato da indicare:

Attributo sessione	Valore	Note
JK1	0/1	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
JK2	0/1	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
BON	N/B	Vale N per sessione che non ammette di essere giocata con bonus. Vale B per sessione che ammette di essere

Attributo sessione	Valore	Note
		giocata con bonus

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore (cfr. tabella errori)

Lunghezza totale: 2

#### 6.8.2 Messaggio rettifica partecipazione e trasferimento posta finale (762)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema centrale la richiesta rettifica della partecipazione di un giocatore al gioco nonché di rettifica delle informazioni di accredito della posta finale.

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione da rettificare attribuito dal sistema centrale
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione da rettificare attribuito dal sistema centrale

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
3	ctr_rettifica	1	Int	Contatore delle rettifiche. Vale 1 per la prima rettifica.
4	var_importo_partecipazione	4	€Int	Variazione dell'importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco (comprensivo di eventuali variazioni bonus). Vale 0 se non variato.
5	Var_imp_partecipazione_bonus	4	€Int	Variazione della quota della posta iniziale del giocatore derivante da bonus. Vale 0 se non variata.
6	var_codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione variato (vedi tabella codici regione) di residenza del titolare del conto di gioco. Vale 0 se non variato.
7	var_indirizzo_IP	15	Char	Indirizzo IP variato del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1). Vale 0 se non variato.
8	var_numero_fasi_gioco	4	Int	Variazione del numero di fasi di gioco cui il giocatore ha partecipato. Vale 0 se non variato.
9	var_imp_fine_partecipazione	4	€Int	Variazione importo con cui il giocatore esce dal tavolo ("posta finale") +comprensivo dei bonus. Vale 0 se non variato.
10	var_imp_fine_partecipazione_bonus	4	€Int	Variazione della quota dell'importo fine partecipazione destinata a bonus. Vale 0 se non variato.
11	var_imp_puntato	4	€Int	Variazione dell'importo totale delle puntate effettuate dal

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				giocatore comprensivo di eventuali bonus. Vale 0 se non variato.
12	Var_imp_puntato_bonus	4	€Int	Variazione della quota dell'importo puntato derivante da bonus. Vale 0 se non variata.
13	Var_imp_imponibile	8	€Int	Variazione degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario (espresso in milionesimi di euro). Vale 0 se non variati.
14	Var_Imp_restituito_vincita	4	€Int	Variazione dell'importo totale restituito a seguito di vincite al giocatore comprensivo di eventuali jackpot e eventuali bonus. Vale 0 se non variato.
15	Var_imp_restituito_jck_mg	4	€Int	Variazione della quota dell'importo vinto derivante da Jackpot interno al gioco. Vale 0 se non variato.
16	Var_imp_restituito_jck_ag	4	€Int	Variazione della quota dell'importo restituito per vincita derivante da Jackpot aggiuntivi. Vale 0 se non variato.
17	Var_imp_restituito_bonus	4	€Int	Variazione dell'importo della vincita destinato a bonus. Vale 0 se non variato.
18	Var_imp_a_fondo_jackpot	4	€Int	Variazione dell'importo destinato al fondo Jackpot. Vale 0 se non variato.
	<b>Variazione data accredito "posta finale"</b>			

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
19	Giorno		2	Int	Giorno (UTC). Vale 0 se non variato.
20	Mese		2	Int	Mese (UTC). Vale 0 se non variato.
21	Anno		2	Int	Anno (UTC). Vale 0 se non variato.
22	Ora		2	Int	Ora (UTC). Vale 0 se non variato.
23	Minuti		2	Int	Minuti (UTC). Vale 0 se non variato.
24	Secondi		2	Int	Secondi (UTC). Vale 0 se non variato.
25	imp_saldo_dichiarato		8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco
26	imp_saldo_dichiarato_bonus		8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco
27	num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato		2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
28	Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato (molteplicità di num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato)				
	28.1	cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	28.2	cod_bonus_genere	2	short	Codice del genere gioco, nell'ambito della famiglia bonus, a cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici genere bonus)
	28.3	imp_bonus_genere_dichiarato	8	€long	Importo del bonus per il genere

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				e la famiglia corrispondente
	Fine Dettaglio_saldo_bonus_dichiarato			

Lunghezza totale:  $135 + \text{num\_dettaglio\_bonus\_saldo\_dichiarato} * 12$  byte

Il **campo 2** rappresenta l'identificativo univoco, attribuito dal sistema centrale al diritto di partecipazione al gioco da rettificare.

Il **campo ctr\_rettifica** rappresenta il contatore delle rettifiche. Vale 1 per la prima rettifica. Incrementare il valore nel caso fossero necessarie ulteriori rettifiche.

I campi da valorizzare nel messaggio di richiesta sono solo quelli corrispondenti a variazioni rispetto a quanto già precedentemente trasmesso. Se non vi è variazione il campo deve essere impostato a 0.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.8.3 Messaggio conclusione trasmissione delle rettifiche autorizzate (763)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la conclusione delle rettifiche di tutte le partecipazioni autorizzate in riferimento ad una richiesta di rettifica autorizzata da ADM

**Corpo del messaggio:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzato da ADM per il concessionario

Lunghezza totale: 4 byte

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo altrimenti il codice identificativo dell'errore
2	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale
5	num_partecipaz_rettificate	4	Int	Numero di partecipazioni rettificcate
6	imp_puntato_da_rettificare	8	Int	Importo totale di tutte le puntate prima della rettifica in centesimi di euro

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
7	imp_restituito_vinc_da_rettif	8	Int	Importo totale restituito in vincita di tutte le partecipazioni prima della rettifica in centesimi di euro
8	imp_puntato_corretto	8	Int	Importo totale di tutte le puntate corretto dopo la rettifica in centesimi di euro
9	imp_restituito_vinc_corretto	8	Int	Importo totale restituito in vincita di tutte le partecipazioni corretto dopo la rettifica in centesimi di euro

Lunghezza totale: 44 byte

I campi da 2 a 4 del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione del messaggio sul sistema centrale di ADM, quindi attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del messaggio.

#### 6.8.4 Messaggio richiesta dati sessione di gioco (770)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative ad una determinata sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_tipo_id_sessione	1	int	Identifica il tipo di sessione che si intende interrogare impostando il campo Id_sessione. Vale 1 per identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida, mentre 2 per identificativo

				della sessione del concessionario.
2	Id_sessione	16	char	Codice identificativo della sessione.

Lunghezza totale: 17 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale (in caso di esito positivo)
3	sess_id_concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
4	Cod_stato_sess	1	Int	Identifica lo stato della sessione. Vedi tabella stato sessione
5	Modalità di comunicazione	1	Int	Flusso di gestione delle comunicazioni prescelto dal concessionario
6	Cod_gioco	4	Int	Identifica il codice gioco con cui si è aperta la sessione di gioco
<b>Data inizio sessione di gioco</b>				
7	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
8	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
9	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)

10	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
11	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
12	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
<b>Data di fine sessione di gioco</b>				
13	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
14	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
15	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
<b>Attributi caratteristici della sessione di gioco</b>				
16	Attributo_BON	1	Char	Se valorizzato, sessione che ammette di essere giocata con bonus.
17	Attributo_JK1	1	Int	sessione con jackpot interno al gioco; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
18	Attributo_JK2	1	Int	sessione con jackpot aggiuntivi; vale 1 qualora sia previsto tale tipologia di Jackpot
19	Attributo_MNI	4	€Int	Importo minimo previsto per “sedersi” al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)
20	Attributo_MXI	4	€Int	Importo massimo previsto per “sedersi” al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)
21	Attributo_RAK	4	Int	Percentuale massima del “rake” applicata
22	Attributo_MXP	4	Int	numero massimo posti per il tavolo
23	Attributo_TAV	2	Char	Tipo di tavolo, tabella di riferimento ( 8.4)

Lunghezza totale: 43 byte + 19 byte (parte variabile) \* n (n = valore campo 13)

### 6.8.5 Messaggio richiesta dati diritto di partecipazione (775)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede le informazioni relative ad un determinato identificativo di partecipazione.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Cod_conc_tit	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
2	Cod_rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella 8.5)
3	Lun_cod_conto_gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
4	Cod_conto_gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
5	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale: 23 + lunghezza codice conto di gioco byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Id_ticket	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
<b>Data acquisizione diritto di partecipazione</b>				
3	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
5	Anno	2	Int	Anno di acquisizione da parte del sistema centrale
<b>Data acquisto diritto di partecipazione</b>				
6	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
7	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
8	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
9	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
10	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
11	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
12	Imp_partecipazione	4	€Int	Importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco
13	Num_riacquisti	2	Int	Numero di riacquisti effettuati nell'ambito della sessione dal conto di gioco indicato nella richiesta.

Lunghezza totale:42 byte

### 6.8.6 Messaggio comunicazione svolgimento del gioco (780)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica tutte le informazioni relative alle diverse “fasi di gioco” che si sono succedute durante la sessione di gioco (tavolo) di riferimento. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell’header messaggio 780 = campo 3 dell’header messaggio 600).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida	
2	Numero di fasi di gioco trasmesso	4	Int	Numero di fasi riportate nel messaggio (n)	
3	Progressivo fase di gioco iniziale	4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio	
5	Progressivo fase di gioco finale	4	Int	Numero progressivo dell’ultima fase di gioco presente nel messaggio	
8	Data fasi di gioco	8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse (nel formato yyyyymmdd)	
10	Flag chiusura giornata	1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0	
11	<b>Fasi di gioco (molteplicità = valore di campo 2)</b>				
	11.2	Numero giocatori	4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)

	11.3	Imponibile totale	8	€Int	Somma degli importi derivanti dalle puntate dei giocatori rimasti nella disponibilità dei concessionari di competenza (espresso in milionesimi di euro).
	11.4	Flag prelievo	1	Int	Indica se per la fase è previsto il prelievo (vale 0 per fase di gioco con prelievo, 1 per fase senza prelievo, laddove applicabile).
	11.5	Importo piatto	4	€Int	Importo totale del piatto nella fase pari alla somma delle puntate effettuate dai giocatori partecipanti.
	11.7	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	11.8	Data_Ora fase	14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyyyymmddhh24miss UTC)
12	<b>Dati del giocatore (molteplicità = valore campo 11.2)</b>				
	12.1	Id_ticket	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore
	12.2	Importo disponibile	4	€Int	Importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco comprensivo di eventuali bonus
	12.3	Importo (eventuale) restituito	4	€Int	Importo restituito al giocatore in caso di vincita (eventuale) comprensivo di eventuali jackpot e bonus
	12.4	Importo (eventuale) puntato	4	€Int	Importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco comprensivo di eventuali bonus
	12.5	Importo imponibile	8	€Int	Quota degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro).

	12.6	Codice concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore
	12.7	Importo a Jackpot	4	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
	12.8	Importo puntato da bonus	4	€Int	Quota dell'importo puntato dal giocatore derivante da bonus (vale 0 se non previsto)
	12.9	Importo restituito a bonus	4	€Int	Importo della vincita a bonus
	12.10	Importo restituito da Jackpot interno al gioco	4	€Int	Quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non previsto)
	12.11	Importo restituito da Jackpot aggiuntivo	4	€Int	Quota dell'importo della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non previsto)
	12.12	Importo disponibile da bonus	4	€Int	Quota dell'importo disponibile da bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>Fine Dati del giocatore</b>				
	<b>Fine Fasi di gioco</b>				

Lunghezza totale: 37 byte + 34 byte (fasi di gioco variabile) \* n (n = valore di campo 2) + 64 byte \* m (m = valore del campo 11.2)

Il **campo 2** deve essere impostato al numero totale delle fasi di gioco trasmesse nel messaggio; tale campo deve assumere al massimo il valore **1.000**. Pertanto, qualora il totale delle fasi svolte in una sessione di gioco ancora in corso al momento dell'invio del

---

messaggio supera tale valore, il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare l'elenco (ad esempio se le fasi effettuate sono 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente le prime 1.000 e il secondo le altre 500). Chiaramente le fasi di gioco successive verranno inoltrate con le stesse modalità con messaggi ulteriori.

I **campi 3 e 5** devono essere impostati al primo e all'ultimo progressivo assegnato dal concessionario, nell'ambito della sessione di gioco, alle fasi presenti nel messaggio inviato, rispettando la sequenza delle fasi e degli invii. Pertanto, con riferimento all'esempio precedente, assumeranno i valori 1 e 1.000 nel primo invio, 1.001 e 1.500 nel secondo invio.

Pertanto, qualora le fasi siano relative a un tavolo/sessione di gioco aperto per più giorni, vanno inserite le fasi che si sono concluse nella giornata di riferimento (indicata nel **campo 8**).

Il **campo 8** è relativo alla data di svolgimento delle fasi di gioco presenti nel messaggio, secondo la data in vigore in Italia. Qualora una sessione di gioco/tavolo rimanga aperto per più giornate, il messaggio verrà inviato tante volte quante sono le giornate (se il numero delle fasi permette un unico invio) ovvero tante volte nell'ambito della stessa giornata a coprire il numero totale delle fasi di gioco svolte (con le modalità descritte in precedenza).

Il **campo 10** consente di notificare il completamento dell'invio delle fasi di gioco per la giornata; se i messaggi sullo svolgimento del gioco, giornata indicata al **campo 8**, sono terminati deve essere impostato a 1.

Il **campo 11.3** (importo imponibile) rappresenta la somma degli importi rimasti nella disponibilità dei concessionari derivanti dalle puntate effettuate dai propri giocatori nella fase di gioco di riferimento.

Il **campo 12.3** (importo restituito) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce è anche vincitore della fase di gioco; il valore rappresenta

---

l'importo del "piatto" ottenuto (importo complessivo restituito al giocatore a seguito di vincita) comprensivo del campo **12.9**, **12.10**, **12.11** qualora previsti.

Il **campo 12.4** (importo puntato) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce ha partecipato alla fase di gioco.

Il **campo 12.5** (importo imponibile) nei dati del giocatore rappresenta la quota delle puntate del giocatore rimasta nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro).

Il **campo 12.6** codice del concessionario che ha trasmesso il messaggio di acquisto diritto di partecipazione per il giocatore in esame.

Il **campo 12.7** rappresenta la quota delle puntate del giocatore destinata a Jackpot.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.8.7 Messaggio rettifica comunicazione svolgimento del gioco (781)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica la rettifica delle informazioni già trasmesse relative alle diverse fasi che si sono succedute durante la sessione di gioco (tavolo) di riferimento. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 781 = campo 3 dell'header messaggio 600) ed inviato il messaggio 780 corrispondente.

Gli importi contabili in rettifica devono essere indicati come variazione rispetto alla precedente trasmissione che deve essere rettificata. Per esempio, se come importo restituito era stato trasmesso 100 ma effettivamente è stato restituito 80 deve essere trasmesso come Var\_imp\_restituito il valore -20.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_rettifica	4	int	Identificativo della rettifica autorizzata da ADM
2	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	num_fasi_trasm_rett	4	Int	Numero di fasi da rettificare riportate nel messaggio (n)
4	prog_fasi_trasm_rett_ini	4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio
5	prog_fasi_trasm_rett_fin	4	Int	Numero progressivo dell'ultima fase di gioco presente nel messaggio
6	dt_fase_gioco	8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse (nel formato yyymmdd)
7	fl_chiusura_giornata	1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0

<b>8</b>	<b>Rettifica Fasi di gioco (molteplicità = valore di campo num_fasi_trasm_rett)</b>				
<b>8.1</b>	num_giocatori	4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)	
<b>8.2</b>	Var_imp_introitoConcFase	8	€Int	Variazione degli importi derivanti dalle puntate dei giocatori rimasti nella disponibilità dei concessionari di competenza (espresso in milionesimi di euro).	
<b>8.3</b>	Progr_fase_da_rett	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco da rettificare	
<b>8.4</b>	Dto_fase	14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyymddhh24miss UTC)	
<b>8.5</b>	<b>Dati del giocatore (molteplicità = valore campo num_giocatori)</b>				
<b>8.5.1</b>	id_ticket	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore	
<b>8.5.2</b>	Var_imp_disponibile	4	€Int	Variazione dell'importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco comprensivo di eventuali bonus	
<b>8.5.3</b>	Var_imp_restituito	4	€Int	Variazione dell'importo restituito al giocatore in caso di vincita comprensivo di eventuali jackpot e bonus	
<b>8.5.4</b>	Var_imp_puntato	4	€Int	Variazione dell'importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco comprensivo di eventuali bonus	
<b>8.5.5</b>	Var_imp_imponibile	8	€Int	Variazione della quota degli importi derivanti dalle puntate del giocatore rimasti nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro).	
<b>8.5.6</b>	Cod_concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore	

	8.5.7	Var_imp_a_jackpot	4	€Int	Variatione dell'importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
	8.5.8	Var_imp_disponibile_bonus	4	€Int	Variatione della quota dell'importo disponibile da bonus (vale 0 se non variato)
	8.5.9	Var_imp_puntato_bonus	4	€Int	Variatione della quota dell'importo puntato al giocatore derivante da bonus (vale 0 se non variato)
	8.5.10	Var_imp_restituito_bonus	4	€Int	Variatione dell'importo della vincita a bonus
	8.5.11	Var_imp_restituito_jck_mg	4	€Int	Variatione della quota della vincita derivante da Jackpot interno al gioco (vale 0 se non variato)
	8.5.12	Var_imp_restituito_jck_ag	4	€Int	Variatione della quota dell'importo della vincita derivante da Jackpot aggiuntivo (vale 0 se non variato)
<b>Fine Dati del giocatore</b>					
<b>Fine rettifica fasi di gioco</b>					

Lunghezza totale: 41 byte + 30 byte (fasi di gioco variabile) \* n (n = valore di campo num\_fasi\_trasm\_rett ) + 64 byte \* m (m = valore del campo num\_giocatori)

Il campo num\_fasi\_trasm deve essere impostato al numero totale delle fasi di gioco trasmesse nel messaggio di rettifica; tale campo deve assumere al massimo il valore 1.000. Pertanto, qualora il totale delle fasi svolte in una sessione di gioco ancora in corso al momento dell'invio del messaggio supera tale valore, il messaggio dovrà essere inviato un numero di volte tali da completare l'elenco (ad esempio se le fasi effettuate sono 1.500, si dovranno effettuare 2 invii: il primo contenente le prime 1.000 e il secondo le altre 500). Chiaramente le fasi di gioco successive verranno inoltrate con le stesse modalità con messaggi ulteriori.

I campi prog\_fasi\_trasm\_ini e prog\_fasi\_trasm\_fin devono essere impostati al primo e all'ultimo progressivo assegnato dal concessionario, nell'ambito della sessione di gioco, alle fasi presenti nel messaggio inviato, rispettando la sequenza delle fasi e degli invii. Pertanto, con riferimento all'esempio precedente, assumeranno i valori 1 e 1.000 nel

---

primo invio, 1.001 e 1.500 nel secondo invio. Pertanto, qualora le fasi siano relative a un tavolo/sessione di gioco aperto per più giorni, vanno inserite le fasi che si sono concluse nella giornata di riferimento (indicata nel **campo dt\_fasi\_gioco**).

Il **campo dt\_fasi\_gioco** è relativo alla data di svolgimento delle fasi di gioco presenti nel messaggio di rettifica, secondo la data in vigore in Italia. Qualora una sessione di gioco/tavolo rimanga aperto per più giornate, il messaggio verrà inviato tante volte quante sono le giornate (se il numero delle fasi permette un unico invio) ovvero tante volte nell'ambito della stessa giornata a coprire il numero totale delle fasi di gioco svolte (con le modalità descritte in precedenza).

Il **campo Fl\_chiusura\_giornata**, consente di notificare il completamento dell'invio delle fasi di gioco per la giornata; se i messaggi sullo svolgimento del gioco per la giornata indicata al **campo dt\_fasi\_gioco**, sono terminati deve essere impostato a 1.

Il **campo Var\_imp\_introitoConcFase** rappresenta la somma della variazione degli importi rimasti nella disponibilità dei concessionari derivanti dalle puntate effettuate dai propri giocatori nella fase di gioco di riferimento.

Il **campo Var\_imp\_restituito** nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce ha variazione dell'importo complessivo restituito al giocatore a seguito di vincita) comprensivo delle variazioni degli eventuali jackpot e bonus.

Il **campo Var\_imp\_puntato** nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce ha partecipato alla fase di gioco.

Il **campo Var\_imp\_imponibile** nei dati del giocatore rappresenta la variazione della quota delle puntate del giocatore rimasta nella disponibilità del concessionario di competenza sul giocatore (espresso in milionesimi di euro).

Il **campo cod\_concessionario** è il codice del concessionario che ha trasmesso il messaggio di acquisto diritto di partecipazione per il giocatore in esame.

Il **campo var\_imp\_a\_jackpot** rappresenta la quota delle puntate del giocatore destinata a Jackpot.

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

#### 6.8.8 Messaggio quadratura sessione di gioco (790)

Tramite questo messaggio il concessionario alla chiusura di una sessione di gioco e comunque giornalmente, invia le informazioni sui tavoli/sessioni aperte al fine di un efficace allineamento dei dati. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 790 = campo 3 dell'header messaggio 600).

Il messaggio, poiché il sistema centrale controlla che siano stati inviati tutti i messaggi di svolgimento del gioco (messaggio 780) per la giornata di riferimento e che gli importi coincidano con quanto indicato nei messaggi 780, deve essere trasmesso almeno 12 ore dopo la trasmissione dell'ultimo messaggio 780.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Dt_riferimento	8	Char	Data di riferimento per i dati inviati (formato ddmmyyyy)
3	Numero totale delle fasi giocate nella sessione	4	Int	Numero delle fasi di gioco effettuate per la sessione fino alla giornata indicata (campo 2)

4	Numero delle fasi di gioco giocate nella giornata di riferimento	4	Int	Numero delle fasi di gioco cui i dati si riferiscono
5	Numero totale delle fasi con prelievo	4	Int	Numero delle fasi di gioco per le quali è stata effettuata raccolta (pari ad una quota o all'intero valore di campo 4) (cfr. con campo 11.4 messaggio 780)
6	Numero di concessionari partecipanti	4	Int	Numero dei concessionari che hanno trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti (n)
7	<b>Dati di riepilogo (molteplicità = valore di campo 6)</b>			
7.1	Codice concessionario	4	Int	Codice identificativo, assegnato da ADM, del concessionario che ha trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti
7.2	Importo totale delle puntate	8	€Int	Importo delle puntate relativo alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario indicato comprensivo di bonus
7.3	Importo totale restituito	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato (comprensivo di jackpot e di bonus)
7.4	Importo imponibile totale	8	€Int	Importo raccolto dal concessionario per le fasi di gioco considerate nel messaggio cui hanno partecipato giocatori di competenza
7.5	Importo restituito derivante da Jackpot interno al gioco	8	€Int	Quota dell'importo restituito, derivante da jackpot interno al gioco per le fasi di gioco considerate nel messaggio, assegnato ai giocatori di competenza del concessionario

					indicato (vale 0 se non previsto)
	<b>7.6</b>	Importo restituito derivante da Jackpot aggiuntivo	8	€Int	Quota dell'importo restituito, derivante da jackpot aggiuntivo, per le fasi di gioco considerate nel messaggio, assegnato ai giocatori di competenza del concessionario indicato (vale 0 se non previsto)
	<b>7.7</b>	Importo per Jackpot	8	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate nelle fasi di gioco considerate nel messaggio
	<b>7.8</b>	Importo delle puntate da bonus	8	€Int	Quota dell'importo delle puntate, relative alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario, derivante da bonus (vale 0 se non previsto)
	<b>7.9</b>	Importo totale restituito a bonus	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato destinato a bonus
<b>Fine Dati di riepilogo</b>					

Lunghezza totale: 40 byte + 68 byte (parte variabile) \* n (n = valore di campo 6)

Il **campo 2** rappresenta la data cui si riferiscono i dati inviati; per tale data il concessionario deve aver in precedenza inviato messaggi di svolgimento del gioco (confronto con **campo 8** del messaggio 780).

Il **campo 3** rappresenta il totale delle fasi di gioco che sono state effettuate nella sessione; chiaramente se il messaggio è inviato con la sessione di gioco ancora aperta

---

(non conclusa), deve essere impostato al numero delle fasi di gioco eseguite fino a quel momento.

Il **campo 4** rappresenta il totale delle fasi di gioco presenti per la giornata di riferimento; qualora il messaggio contenga informazioni relative ad una sessione aperta e chiusa nella stessa giornata, i **campi 3 e 4** coincidono.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

## 6.9 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - COMUNI A TUTTE LE MODALITA'

### 6.9.1 Messaggio richiesta dati contabili (800)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede i dati contabili di propria competenza.

## Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	<b>Data inizio periodo</b>			
1	Giorno inizio	2	Int	Giorno contabile iniziale del periodo richiesto
2	Mese inizio	2	Int	Mese contabile iniziale del periodo richiesto
3	Anno inizio	2	Int	Anno contabile iniziale del periodo richiesto
	<b>Data fine periodo</b>			
4	Giorno fine	2	Int	Giorno contabile finale del periodo richiesto
5	Mese fine	2	Int	Mese contabile finale del periodo richiesto
6	Anno fine	2	Int	Anno contabile finale del periodo richiesto

Lunghezza totale: 12 byte

I **campi** devono essere valorizzati secondo il tipo di informazioni richieste; pertanto qualora il concessionario intenda richiedere i dati contabili per una determinata giornata, saranno tutti impostati come somma algebrica dei valori coincidenti tra i corrispondenti di inizio e fine, per i dati contabili mensili i **campi 1 e 4** avranno il primo e ultimo giorno del mese di interesse, per i dati annuali i **campi 1 e 2** e i **campi 3 e 4** verranno impostati al primo e ultimo giorno del primo e ultimo mese dell'anno di interesse.

Le date indicate si riferiscono alla “competenza contabile” per le diverse tipologie di gioco.

## Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	Esito		2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
3	Numero totale di causali		4	Int	Numero totale delle causali fornite con il messaggio di risposta
4	<b>Causale (molteplicità = valore campo 3)</b>				
	4.1	Codice tipo gioco	1	Int	Codice del tipo gioco definito secondo normativa cui i dati si riferiscono (cfr. tabella codici tipo gioco)
	4.2	Cod_caus_rend	4	Int	Codice identificativo della causale (cfr. tabella causali contabili)
	4.3	Quantità	4	Int	Totale delle occorrenze della causale di riferimento
	4.4	Importo	8	€Int	Importo totale relativo alla somma algebrica delle occorrenze della causale di riferimento
	<b>Fine Causale</b>				

Lunghezza totale: 6 byte + 17 byte (parte variabile) \* n (n = al valore del campo 3).

I **campi** relativi alle causali (4.1, 4.2, ...) sono impostati nel caso in cui l'elaborazione del messaggio ha avuto esito positivo, a fronte di un periodo contabile chiuso, e contengono i dati contabili secondo la codifica causali definita.

Il **campo 4.1 (codice tipo gioco)** assumerà il valore corrispondente alla tipologia di gioco, secondo la suddivisione introdotta da decreto di disciplina del gioco, cui i dati della causale si riferiscono (cfr. tabella codici tipo gioco).

#### 6.9.2 Messaggio aggiornamento data fine sessione (810)

Tramite questo messaggio il concessionario, in prossimità del superamento della data fine indicata all'apertura sessione di gioco, comunica la nuova "data fine" in modo da avere la possibilità di inviare i messaggi di completamento per quella sessione di gioco. Il messaggio deve essere inviato dallo stesso concessionario che in precedenza ha aperto la sessione di gioco (campo 3 dell'header messaggio 810 = campo 3 dell'header messaggio 200/400/600). I limiti della durata di una sessione di gioco sono determinati da ADM.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	sess_id_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
<b>Data di fine sessione di gioco</b>				
2	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese fine sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 22 byte

I campi da 2 a 4 devono essere impostati alla nuova data fine della sessione di gioco indicata (si intende valida fino alle ore 24 del giorno indicato).

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.9.3 Messaggio di comunicazione del software installato per versione (831)

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

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

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_elemento	1	Int	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco
2	cod_elemento	4	Int	Codice assegnato da ADM alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il

				software
3	prog_versione_cert	1	Int	Numero progressivo identificativo della versione del software certificata
4	prog_sub_versione_cert	1	Int	Numero progressivo identificativo della sub versione del software certificata. Se non presente vale 0
5	ctr_lista_moduli_sw	2	Int	Numero totale dei moduli software inviati nella lista seguente
6	<b>lista_moduli (molteplicità = valore campo Ctr_lista_moduli_sw )</b>			
6.1	lun_nome_modulo_critico	1	Int	Lunghezza del campo nome_modulo_critico seguente. La lunghezza massima ammessa è di 255 bytes
6.2	nome_modulo_critico		Char	Nome del modulo critico come indicato dall'ente certificatore (nome file comprensivo di estensione, case sensitive, distingue tra lettere maiuscole e minuscole).
6.3	hash_code_modulo_critico	40	Char	Message digest SHA1 o MD5 dell'intero file del modulo critico. Per MD5 i restanti 8 caratteri sono valorizzati a spazio
<b>Fine lista_moduli</b>				

Lunghezza totale: 9 byte + Ctr\_lista\_moduli\_sw \* ( 41 byte + Lun\_nome\_modulo\_critico)

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

#### 6.9.1 Messaggio di comunicazione del software installato per versione produttore (832)

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette gli estremi identificativi di tutti gli elementi software presenti sul proprio sistema (piattaforma e gioco) per un determinato identificativo di versione del produttore certificata dal ODV.

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

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_elemento	1	Int	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco
2	cod_elemento	4	Int	Codice assegnato da ADM alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software
3	Lun_id_versione_prodotto	1	Int	Lunghezza del campo successivo id_versione_prodotto
4	Id_versione_prodotto		Char	Identificativo assegnato dal produttore alla versione certificata dall'ODV.
5	ctr_lista_moduli_sw	2	Int	Numero totale dei moduli software

					inviati nella lista seguente
<b>6</b>	<b>lista_moduli (molteplicità = valore campo Ctr_lista_moduli_sw )</b>				
<b>6.1</b>	lun_nome_modulo_critico	1	Int		Lunghezza del campo nome_modulo_critico seguente. La lunghezza massima ammessa è di 255 bytes
<b>6.2</b>	nome_modulo_critico		Char		Nome del modulo critico come indicato dall'ente certificatore (nome file comprensivo di estensione, case sensitive, distingue tra lettere maiuscole e minuscole).
<b>6.3</b>	hash_code_modulo_critico	40	Char		Message digest SHA1 o MD5 dell'intero file del modulo critico. Per MD5 i restanti 8 caratteri sono valorizzati a spazio
	<b>Fine lista_moduli</b>				

Lunghezza totale: 8 byte + Lun\_id\_versione\_prodotto + Ctr\_lista\_moduli\_sw \* ( 41 byte + Lun\_nome\_modulo\_critico)

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
<b>1</b>	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.9.1 Messaggio di comunicazione hash intero software installato (833)

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette l'hash corrispondente al componente software utilizzato sul proprio sistema (piattaforma e gioco).

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

**Corpo del messaggio di richiesta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_componente	1	Int	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco
2	cod_componente	4	Int	Codice assegnato alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software
3	cod_versione_componente	4	Int	Codice della versione assegnata alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software
2	Hash_code_componente	40	Char	Message digest SHA1 dell'intero componente

Lunghezza totale: 49 byte

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
--	------------	----	------	-------------

1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
---	-------	---	-----	---

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.9.2 Messaggio di aggiunta di certificato di firma (840)

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette al sistema centrale un certificato di firma digitale che intende utilizzare in aggiunta a quelli già configurati. Il certificato inviato deve essere codificato base64 X.509. Tale certificato di firma potrà essere utilizzato dallo stesso concessionario trasmittente per firmare messaggi a partire dalle 24 ore successive. Se il seriale è già stato trasmesso al sistema centrale, l'ultimo certificato inviato sostituisce il precedente.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Num_seriale_cert	4	Int	Numero seriale del certificato
2	Lun_cert	2	Int	Lunghezza in bytes del campo seguente
3	Cert		Char	Da impostare con il certificato di firma digitale codificato base64 X.509

Lunghezza totale: 6 byte + 1 byte \* valore di campo 2

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
--	------------	----	------	-------------

1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
---	-------	---	-----	---

Lunghezza totale: 2 byte

### 6.9.3 Messaggio di richiesta lista moduli software critici (850)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la lista dei moduli software critici di una piattaforma o gioco comunicati dagli organismi di verifica.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_elemento	1	Int	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco.
2	cod_elemento	4	Int	Codice assegnato da ADM alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software.
3	prog_versione_cert	4	Int	Numero progressivo identificativo della versione del software certificata. Vale 0 per richiedere tutte le versioni e subversioni, vale -1 per richiedere l'ultima versione e subversione.
4	prog_sub_versione_cert	4	Int	Numero progressivo identificativo della sub versione del software certificata. Vale 0 per richiedere tutte le versioni e subversioni, vale -1 per richiedere l'ultima versione e subversione.

Lunghezza totale: 13 byte

## Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	cod_tipo_elemento	1	Int	Codice del tipo di elemento cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco
3	cod_elemento	4	Int	Codice assegnato da ADM alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software.
5	ctr_lista_moduli_sw	4	Int	Numero totale dei moduli software inviati nella lista seguente
6	<b>lista_moduli (molteplicità = valore campo Ctr_lista_moduli_sw )</b>			
6.1	prog_versione_cert	4	Int	Numero progressivo identificativo della versione del software certificata.
6.2	prog_sub_versione_cert	4	Int	Numero progressivo identificativo della sub versione del software certificata.
6.3	lun_nome_modulo_critico	1	Int	Lunghezza del campo nome_modulo_critico seguente. La lunghezza massima ammessa è di 255 bytes
6.4	nome_modulo_critico		Char	Nome del modulo software critico come indicato dall'ente certificatore (nome file comprensivo di estensione, case sensitive,

					distingue tra lettere maiuscole e minuscole).
6.5	id_odv_certificatore	4	Int		Codice assegnato da ADM al'organismo di verifica certificatore.
6.6	lun_denom_odv_certificatore	1	Int		Lunghezza del campo successivo denom_odv_certificatore.
6.7	denom_odv_certificatore		Char		Denominazione dell'organismo di verifica certificatore.
6.8	id_odv_auxiliario	4	Int		Codice assegnato da ADM all'organismo di verifica ausiliario. Se non presente vale 0.
6.9	lun_denom_odv_auxiliario	1	Int		Lunghezza del campo successivo denom_odv_auxiliario. Se non presente vale 0.
6.10	denom_odv_auxiliario		Char		Denominazione dell'organismo di verifica ausiliario, se presente.
6.11	cod_prodotto	4	Int		Codice assegnato da ADM al produttore del software. Se non assegnato vale 0.
6.12	lun_denom_prodotto	1	Int		Lunghezza del campo denom_prodotto seguente. Se non presente vale 0.
6.13	denom_prodotto		Char		Nome del produttore del software, se presente.
6.14	lun_id_versione_sw_prodotto	1	Int		Lunghezza del campo id_versione_sw_prodotto seguente. Se non presente

				vale 0.
	<b>6.15</b>	id_versione_sw_prodotto	Char	Nome della versione del software assegnato dal produttore del software, se presente.
<b>Fine lista_moduli</b>				

Lunghezza totale: 11 byte + ctr\_lista\_moduli\_sw \* (25 byte + Lun\_nome\_modulo\_critico + lun\_denom\_odv\_certificatore + lun\_denom\_odv\_auxiliario + lun\_denom\_prodotto + lun\_id\_versione\_sw\_prodotto)

#### 6.9.1 Messaggio di invio “keep alive” (880)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica di avere i sistemi di gioco aperti e di offrire gioco ai giocatori.

**Corpo del messaggio di richiesta:**

Lunghezza totale: 0 byte

**Corpo del messaggio di risposta:**

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

---

## 7 GESTIONE DEGLI ERRORI

### 7.1 Tipi di errore possibili

La lista degli errori che si possono verificare viene fornita nella tabella degli errori; per ognuno di essi è riportato il codice identificativo e la relativa descrizione. Per maggiore comodità viene anche indicato il messaggio ricevuto che può generare l'errore.

### 7.2 Gestione degli errori di rete

Nella comunicazione tra il **sistema di elaborazione** del concessionario ed il **sistema centrale** di convalida possono verificarsi problemi relativi alla connessione di rete, ad esempio:

- Messaggio inviato dal concessionario, ma non ricevuto da ADM
- Messaggio di risposta inviato da ADM, ma non ricevuto dal concessionario

Per evitare la perdita di informazioni, il sistema del concessionario dovrà, quindi, gestire il time out sul collegamento.

A tale proposito, trascorso un tempo prestabilito senza avere ricevuto risposta dal sistema di convalida, il concessionario deve trasmettere nuovamente il messaggio senza modificare, in particolare, il codice transazione ed intraprendere le opportune azioni in base al codice di ritorno ricevuto in risposta.

La tabella che segue riporta gli intervalli di tempo in base ai quali il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) è autorizzato ad inviare nuovamente un messaggio per il quale non ha ricevuto risposta:

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

I codici di errore sono riportati a titolo esemplificativo e non esaustivo nella relativa tabella.

## 8 TABELLE

### 8.1 Tabella degli errori di registrazione

Di seguito l'elenco, non esaustivo, degli errori che possono essere restituiti dal sistema centrale in risposta ai messaggi inviati dal sistema di elaborazione del concessionario.

L'elenco aggiornato è sempre disponibile nella sezione "giochi di abilità" dell'area riservata del sito di ADM.

#### Tabella codice e descrizione degli errori

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	Codice transazione si riferisce a differente richiesta già effettuata	Tutti
1004	Versione protocollo errato o mancante	Tutti
1010	Firma non verificata	Tutti
1020	Codice concessionario trasmittente inesistente o non abilitato	280
1040	Identificativo sessione errato o mancante	Tutti
1050	Codice concessionario trasmittente non abilitato ad inviare il messaggio	Header
1060	Lunghezza messaggio errata	Tutti

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1070	Messaggio già trasmesso	Tutti
1080	Codice messaggio errato	Tutti
1090	Data/Ora errata	Header,Tutti
1091	Data/Ora indicata successiva alla attuale	Header, 200, 220, 280, 400, 580, 780
1092	Data successiva alla data di inizio Validità del servizio	400, 600
1100	Percentuale montepremi errata	200,240
1110	Tipologia montepremi errata	200
1120	Codice biglietto errato o inesistente	230, 260
1140	Importi piano dei premi non congruenti con montepremi	240
1150	Importo accredito non congruente con importo premi	280, 430, 630
1160	Codice concessionario proponente inesistente o non abilitato	Header
1190	Codice gioco errato o mancante	Header, 200, 830
1191	Gioco non abilitato per il concessionario ed FSC	Header
1192	Codice tipo gioco errato o mancante	Header
1200	Identificativo della sessione di gioco non univoco	200, 400, 600
1210	Codice piattaforma non valido	830
1220	Importo nominale diritto di partecipazione <=0 o superiore al massimo consentito	200, 220, 420, 430, 510, 620, 630
1221	Importo bonus <0 o superiore al consentito	220, 280, 420, 430, 580, 620, 630, 780
1222	Importo nominale jackpot <0	430,630
1223	Importo nominale di fine partecipazione <0	430,630
1224	Importo nominale Puntato <0	430,630
1225	Importo nominale Vinto <0	430,630

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1226	Importo inizio e fine partecipazione, somma puntate e restituito per vincita incongruenti	430, 630
1227	Codice Nazione mancante o errato	221
1228	Num_ticket_fp mancante o errato	221
1229	Imp_ticket_fp mancante o errato	221
1230	PRM valore attributo (percentuale) errato	200
1231	Imp_ticket_fp_bonus mancante o errato	221
1232	Dtou_acquisto_min mancante o errato	221
1233	Dtou_acquisto_max mancante o errato	221
1240	SMG valore errato o mancante	200
1241	SMN valore errato o mancante	200
1250	MNG valore inferiore a 1	200
1260	MXG valore inferiore a 2	200
1261	MXG valore inferiore a MNG	200
1270	Data precedente ad inizio sessione	200, 220, 250, 300, 400, 420, 620
1271	Data successiva alla fine sessione	220,250,300,420,620
1272	Data successiva alla convalida sessione	300
1273	Data precedente alla convalida sessione	300
1280	Quadratura in corso, inviare il messaggio successivamente	590,790
1281	Flag riacquisto mancante o errato	200, 220
1290	Pseudonimo giocatore assente	220, 420, 510, 620
1300	Piattaforma non collaudata per il tipo sessione indicato	200
1310	Pseudonimo giocatore circuito assente	420, 580, 620
1320	Lunghezza campo codice conto gioco errato o mancante	220, 280, 290, 420, 430,

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
		500, 510, 620, 630
1330	Conto di gioco errato o mancante	220, 280, 290, 420, 430, 500, 510, 620, 630
1333	Stato o tipo sessione incongruente con tipologia di fine sessione	300
1335	Conto di gioco non valido	220, 420, 510, 620
1340	Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto	220, 280, 290, 420, 430, 510, 620, 630
1350	Numero dei premi o dei vincitori errato o mancante	240, 260
1351	Progressivo iniziale errato o mancante	260
1352	Progressivo finale errato o mancante	260
1353	Importo parziale errato o mancante	260
1354	Numero vincite presenti in invio errato o mancante	260
1355	Importo vincita presente in invio errato o mancante	260
1360	Importo premio o accredito errato o mancante	240, 260, 280, 290
1370	Importo diritto di partecipazione inferiore al nominale	220
1380	Sessione convalidata - primo acquisto non consentito	220
1381	Acquisto tardivo non consentito	220
1390	Sessione già convalidata	250, 300
1400	Codice Concessionario proponente mancante	Header
1410	Codice Concessionario trasmittente mancante	Header
1420	Codice Transazione mancante	Header
1421	Identificativo di Partecipazione mancante o errato	260, 330, 420, 430, 562, 620, 630
1422	Progressivo di Partecipazione mancante o errato	420, 620
1423	Progressivo partecipazione o Identificativo partecipazione non correttamente valorizzato.	420, 620

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1424	Importo totale vincita da bonus mancante o errato	260
1425	Il giocatore risulta aver chiuso la sua partecipazione al tavolo	420, 430, 620, 630
1426	Il giocatore risulta aver superato il limite dell'importo giocabile	420, 430, 620, 630
1427	Il giocatore non si e mai seduto al tavolo oppure e errato il prog di partecipazione	420, 430, 620, 630
1428	Il giocatore e gia seduto al tavolo	420,430,620,630
1429	Importo parziale da bonus errato o mancante	260
1430	Data assente	Header
1431	Ci sono ancora giocatori seduti al tavolo	500,700
1432	Importo di partecipazione inferiore al valore minimo dichiarato per il tavolo	420, 430, 620, 630
1433	Importo di partecipazione superiore al valore massimo dichiarato per il tavolo	420, 430, 620, 630
1440	Tipo messaggio assente	Header,280
1441	Tipo messaggio non previsto per modalita di trasmissione del gioco	Tutti
1442	Gioco incongruente con modalita di trasmissione del gioco	Tutti
1443	Tipo messaggio non previsto per tipo gioco	Tutti
1450	Lunghezza body assente	Header
1460	Orario assente	200,220
1470	BON - valore bonus < > B o F	200, 400, 600
1471	JCK - valore jackpot mancante o errato	200
1472	CUP - valore attributo CUP mancante o errato	200
1473	Importo bonus errato o mancante	220, 420
1474	Codice rete errato o mancante	220,280,420, 430,620,630

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1475	Importo parziale da Jackpot mancante o errato	260
1476	Importi parziali errati	260
1477	Valore attributo MNI negativo	400, 600
1478	Valore attributo MXI negativo	400, 600
1479	Importo jackpot aggiuntivo mancante o errato	200, 400
1480	Importo Partecipazione da Bonus errato o mancante	400, 420, 562
1481	Valore attributo MXI inferiore al valore dell'attributo MNI	400, 600
1483	Il tavolo ha già raggiunto il numero max di partecipanti	620
1484	valore attributo RAK negativo	600
1485	valore attributo RAK errato	600
1486	valore attributo TAV errato	600
1487	valore attributo SBL negativo	600
1488	valore attributo BBL negativo	600
1489	valore attributo SBL maggiore del valore dell'attributo BBL	600
1490	Identificativo sessione di gioco assegnato dal sistema di convalida assente	Tutti
1491	valore attributo MNI superiore al limite consentito da normativa	400, 600
1492	valore attributo MXI superiore al limite consentito da normativa	400, 600
1493	valore attributo VIN mancante o errato	200
1494	valore attributo MXP mancante o errato	600
1495	valore attributo RTP mancante o errato	200
1496	valore attributo NSI mancante o errato	200
1497	campo id_sezione_in mancante o errato	220, 250

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1500	Tipologia Giocatore mancante	220, 420, 510, 620
1510	Codice concessionario presso il quale e aperto il conto di gioco assente	220, 420, 430, 510, 620
1511	Errata valorizzazione codice rete	280, 420, 430, 510, 630
1520	Codice concessionario presso il quale e aperto il conto di gioco inesistente	220, 280, 290, 420, 430, 510, 620, 630
1530	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1540	Errore generico base dati	Tutti
1550	Codice proponente diverso da codice trasmittente	Tutti
1560	Concessionario proponente temporaneamente disabilitato	Header
1570	Numero premi non congruente con quello dichiarato	240
1571	Numero vincitori non congruente con quello dichiarato	260
1580	Numero vincitori dichiarato diverso da quello effettivo	300
1590	Percentuale montepremi dichiarato nel msg200 diverso da quello dichiarato nel msg240	240
1600	Percentuale montepremi errata	240
1603	Numero attributi inferiore a quelli obbligatori	400, 600
1610	Indirizzo IP assente	220, 420, 510, 620
1620	Regione errata o mancante	220, 420, 510, 620, 562
1630	Lunghezza pseudonimo del giocatore errata o mancante	220, 420, 510, 620
1631	Pseudonimo del giocatore associato ad altro conto di gioco	220, 420, 500, 510, 620
1640	Lunghezza pseudonimo del giocatore nel circuito errata o mancante	420, 620
1650	Lunghezza pseudonimo del giocatore incongruente con valore pseudonimo	220, 420, 510, 620

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1660	Lunghezza pseudonimo del giocatore nel circuito incongruente con valore pseudonimo	420, 620
1670	Somma vincite non equivalente al montepremi erogato	240
1671	Somma jackpot non congruente con jackpot erogato	240
1672	Somma jackpot aggiuntivo non congruente con jackpot erogato	240
1700	La sessione e stata gia chiusa	260, 280, 300, 500
1710	Non e abilitato il rebuy per la sessione considerata	220
1720	Soglia massima importo rebuy superata	220
1740	Accredito gia effettuato sul conto del giocatore nella stessa sessione	280, 430, 630
1750	Diritto di partecipazione inesistente	220, 230, 250
1760	Record duplicato	vari
1770	Fornitore servizi di connettivita assente	Header
1781	Modalita comunicazione errata o mancante	200
1810	La sessione e chiusa	220,420,430,620,630,700,810
1820	La sessione e chiusa o non convalidata	260,280
1821	La sessione non e convalidata	240,300
1822	La sessione multi-fase non e completamente convalidata	300
1830	Codice gioco non congruente con sessione di gioco	Header
1870	Accredito non effettuabile, sessione non convalidata	280
1871	Progressivo mancante o errato	280
1872	Progressivo incongruente con la sessione	280
1880	Annullamento non consentito	230, 630
1881	Fine partecipazione non consentita	430,630

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
1890	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	200, 220
1910	Diritto di partecipazione annullato	230,260
1920	Identificativo sessione del concessionario non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1921	Il concessionario non e proponente della sessione	240
1930	Codice concessionario proponente non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1940	Codice Fornitore Servizio di Connettivita non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1950	Data della sessione non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1960	Codice del gioco non coincide con quello della Sessione di riferimento	220,420,580,590,620,780,790
1970	Codice del circuito non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1990	Numero degli attributi mancante o errato	200,400,600
2000	Attributo sessione mancante o errato	200,400,600
2010	Valore attributo sessione mancante o errato	250,400,430,600,630
2011	Attributo sessione obbligatorio mancante o errato	600
2020	Identificativo della sessione di gioco concessionario mancante o errato	Tutti
2030	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida mancante o errato	Tutti
2031	Identificativo sessione collegata mancante o errato	220,300
2032	Flag chiusura sessione diversa da 1 e 2	300
2040	Importo diritto di partecipazione mancante o errato	200, 220, 420, 510, 562, 620
2050	Orario mancante o errato	200,400,500,600

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2060	Sessione non in attesa di convalida	230,250
2061	Sezione di primo livello non in attesa di convalida	230, 250
2070	Importo montepremi mancante o errato	240,590,790
2071	Importo jackpot mancante o errato	240,260
2073	Importo jackpot aggiuntivo totale mancante	240 , 260
2074	Importo premio da jackpot mancante o errato	240, 510,580,780
2075	Progressivo rettifica mancante o errato	240, 260, 562
2076	Importo premio da jackpot aggiuntivo mancante o errato	240
2077	Messaggio non rettificabile, vincitori già trasmessi	240
2078	Messaggio non rettificabile, accrediti già trasmessi	260
2079	Messaggio non rettificabile, vincita vincolata utilizzata in altra sessione collegata	260
2080	Importo dei premi non indicato in ordine decrescente	240
2081	Importi non indicati in ordine decrescente	260
2090	Sessione chiusa o annullata	240,260,280,300
2100	Percentuale montepremi diversa da precedente invio messaggio	240
2110	Montepremi diverso da precedente invio messaggio	240
2111	Jackpot diverso da precedente invio messaggio	240
2112	La sessione non prevede jackpot	240 , 260
2130	Numero inizio inserimento parziale non coerente	240-260
2140	Importo nominale da play bonus <0 o superiore al consentito	510 , 580
2150	Importo premio non inferiore a premi già trasmessi	240
2151	Importo vincita non inferiore a vincite già trasmesse	240
2160	Numero premio da inserire iniziale mancante o errato	240

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2170	Numero premio da inserire finale mancante o errato	240
2171	Montepremi parziale mancante o errato	240
2172	Importo jackpot parziale mancante o errato	240
2173	Numero premi presenti nell'invio mancante o errato	240
2175	Flag rettifica mancante o errato	240
2180	Importi dei premi trasmesso non congruenti con montepremi parziale	240
2190	Importo montepremi parziale trasmesso non congruente col montepremi erogato	240
2191	Importo jackpot parziale trasmesso non congruente col jackpot erogato	240
2192	Importo jackpot parziale aggiuntivo trasmesso non congruente col jackpot erogato	240
2200	Giorno mancante o errato	Tutti
2210	Mese mancante o errato	Tutti
2220	Anno mancante o errato	Tutti
2230	Ora mancante o errata	Tutti
2240	Minuti mancanti o errati	Tutti
2250	Secondi mancanti o errati	Tutti
2260	Diritto di partecipazione già risultante vincente	260
2270	Vincita non esistente	280
2280	Sessione non esistente	Tutti
2290	Piano dei premi mancante o incompleto	260,300
2300	Lista vincitori mancante o incompleta	260
2301	Importi in lista vincitori incongruenti	260,300
2302	Numero vincitori diverso da precedente invio messaggio	260

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2303	Importo totale vincite mancante o errato	260
2304	Importo totale vincite da jackpot mancante o errato	260
2305	Importo totale vincite da jackpot aggiuntivo mancante o errato	260
2310	Importo premi vinti non congruente con montepremi erogato	300
2320	Accrediti mancanti o incompleti	300
2330	Montepremi distribuito inferiore alla percentuale della raccolta stabilita della normativa	300
2340	Codice tipo gioco errato o mancante	Tutti
2350	Importo fine partecipazione da real bonus errato o mancante	430
2360	Data fine sessione precedente alla fine sessione presunta	500,700
2361	Data fine sessione precedente alla data di inizio sessione	500,700
2370	Data fine sessione precedente alla fine sessione presunta	810
2380	Data fine sessione oltre la massima fine sessione presunta consentita	200,400,500,600,700,810
2392	Invalidazione non autorizzata da aams	430
2400	Numero fasi mancante o errato	580, 780
2401	Progressivo fase iniziale mancante o errato	580, 780
2402	Importo Puntato da real bonus errato o inesistente	430
2403	Progressivo fase finale mancante o errato	580, 780
2404	Importo Puntato da play bonus errato o mancante	430
2405	Data fasi di gioco mancante o errata	580, 590, 780, 790
2406	Orario fase di gioco mancante o errata	580-780
2407	Importo da jackpot interno al gioco mancante o errato	430,630,790

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2408	Flag chiusura giornata mancante o errato	580-780
2409	ImportoVinto da jackpot aggiuntivo errato o inesistente	260,430,630,790
2411	Numero giocatori mancante o errato	580-780
2412	Introito concessionario mancante o errato	580-780
2413	Flag prelievo mancante o errato	580-780
2414	Importo piatto mancante o errato	780
2415	Importo vinto da real bonus errato o mancante	430,510
2416	Progressivo fase mancante o errato	420,430,580,620,630,780
2417	Identificativo diritto partecipazione mancante o errato	580,780,790
2418	Importo disponibile mancante o errato	580-780
2419	Importo (eventuale) vincita mancante o errato	510-580-780
2420	Importo (eventuale) puntato mancante o errato	580-590-780-790
2421	Importo introito mancante o errato	430-590-630-790
2422	Dati del giocatore incongruenti	580-780
2423	Fasi di gioco incongruenti	580-780
2424	Ultime fasi di gioco non trasmesse per giornata precedente	580-780
2425	Giornata già chiusa	580-780
2426	Importo vinto da paly bonus mancante o errato	430 , 510
2427	Numero delle fasi inviate superiore al totale delle fasi giocate	590-790
2428	Numero delle fasi con introito superiore al totale delle fasi giocate	590-790
2429	Numero totale delle fasi di gioco incongruenti con quanto dichiarato in precedenza	590-790
2430	Numero fasi di gioco inviate incongruenti con quanto dichiarato in precedenza	590-790

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2431	La giornata di riferimento non e stata chiusa	590-790
2432	Non e stato inviato alcun messaggio 580 per la data di riferimento	590
2433	Identificativo diritto non della sessione-tavolo	580-780
2434	Importo nominale da real bonus <0 o superiore al consentito	510
2435	Data di riferimento mancante o errata	590-790
2436	Numero totale fasi di gioco mancanto o errato	590-790
2437	Numero fasi di gioco inviate mancante o errato	590-790
2438	Numero totale delle fasi con introito mancante o errato	590-790
2439	Numero concessionari partecipanti mancante o errato	590-790
2440	Codice concessionario errato o mancante	580-780-590-790
2441	Importo totale delle puntate mancante o errato	590-790
2442	Importo totale delle vincite mancante o errato	590-790
2443	Importo totale introito raccolto o perso mancante o errato	590-790
2444	Importo totale del jackpot assegnato mancante o errato	590,790
2445	Numero dei concessionari partecipanti non congruente con quello dichiarato	430,630,590,790
2446	Numero delle fasi con introito superiore alle fasi di gioco inviate	590-790
2447	Fase incongruente o gia trasmessa	580,780
2448	Data ed ora svolgimento fase incongruente con giornata di riferimento	780
2449	Non e stato inviato alcun messaggio 780 per la data di riferimento	790
2450	Orario fase non successivo a precedente fase trasmessa	580-780
2451	Non sono presenti dati contabili	800

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2453	Il giocatore non risulta vincente nella sessione collegata	220
2454	Vincita già utilizzata in altra sessione	220
2455	Importo a fondo jackpot mancante o errato	220,430,510,580,590,630,780,790
2456	Numero totale dei moduli software inviati mancato o errato	830,831
2457	Tipologia elemento mancato o errato	830,831
2458	Codice elemento mancato o errato	830,831
2459	Estremi riconoscimento modulo mancato o errato	830,831
2460	SHA1 mancato o errato	830, 831
2461	Importo vinto da bonus mancante o errato	510,630,780,790
2462	Importo puntato da real bonus deve essere positivo	580
2463	Importo puntato da play bonus deve essere positivo	580
2464	Importo vinto da real bonus mancante o errato	510 , 580
2465	Importo vinto da play bonus mancante o errato	510 , 580
2466	Importo premio da jackpot interno al gioco mancante o errato	510 , 580 , 780
2467	Importo premio da jackpot aggiuntivo mancante o errato	510 , 580 , 780
2468	Importo disponibile da real bonus <0 o superiore al consentito	510 , 580
2469	Importo disponibile da play bonus <0 o superiore al consentito	510 , 580 , 590
2470	Importo puntato da real bonus <0 o superiore al consentito	580 , 590
2471	Importo puntato da play bonus <0 o superiore al consentito	580 , 590
2472	Importo vinto da real bonus <0 o superiore al consentito	580 , 590
2473	Importo vinto da play bonus <0 o superiore al consentito	580 , 590

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2474	Importo vinto da jk1 <0 o superiore al consentito	510,580,590,780,790
2475	Importo vinto da jk2 <0 o superiore al consentito	510,580,780,790
2476	Importo disponibile da bonus mancante o errato	780
2477	importo puntato da bonus errato	630 , 780
2478	importo disponibile da bonus mancante o errato	780
2479	Importo bonus <0 o superiore al consentito	630
2480	Importo vinto bonus errato o mancante	630
2481	Importo Puntato errato o mancante	430 , 630
2482	Importo totale restituito mancato o errato	430,590,630,790
2483	Riepilogo dati incongruente	590,790
2484	2484 - NMG valore bonus errato	200
2485	Codice tipo sessione errato o mancante	370,570,770
2486	Il giocatore non risulta seduto al tavolo	375,575,775
2487	Certificato non valido	840
2488	Certificato scaduto	840
2489	CA del certificato non valida	840
2490	Campo num_seriale_cert mancante o errato	840
2491	Campo lun_cert mancante o errato	840
2492	data fine sessione superiore a 45 giorni dalla convalida	250
2493	Campo cod_tipo_tag mancante o errato	220, 420, 510, 620
2494	Campo prog_versione_cert mancante o errato	831
2495	Campo prog_sub_versione_cert mancante o errato	831
2496	Campo lun_nome_modulo_critico mancante o errato	831
2497	nome_modulo_critico non comunicato da EVA	831

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2498	hash_code_modulo_critico differente da quello comunicato da EVA	831
2499	Dati contabili non disponibili per il periodo richiesto	800
2500	Campo Lun_id_versione_prodotto mancante o errato	832
2501	Id_versione_prodotto del gioco o piattaforma non comunicato da ODV	832
2502	ctr_lista_moduli_sw numero non coincidente col numero moduli critici comunicato da ODV	832
2503	Campo id_versione_prodotto mancante o errato	832
2504	cod_tipo_elemento mancante o errato	850
2505	cod_elemento mancante o errato	850
2506	prog_versione_cert mancante o errato	850
2507	prog_sub_versione_cert mancante o errato	850
2508	nessun modulo critico presente per i criteri di ricerca	850
2509	Attributo Jackpot non rettificabile, vi sono partecipazioni con movimentazione fondo jackpot	361,561,761
2510	Attributo RBY non rettificabile, vi sono partecipazioni con rebuy o add-on	361
2511	Campo ctr Rettifica mancante o errato	362,562,762
2513	Campo var_imp_inizio_partecipazione mancante o errato	562,581,762,781
2514	Campo Var_imp_inizio_partecipazione_rb mancante o errato	562,581,762,781
2515	Campo var_numero_fasi_gioco mancante o errato	562,581,762,781
2516	Campo var_imp_fine_partecipazione mancante o errato	562,581,762,781
2517	Campo var_imp_fine_partecipazione_rb mancante o errato	562,581,762,781
2518	Campo var_imp_puntato mancante o errato	562,581,762,781
2519	Campo Var_imp_puntato_rb mancante o errato	562,581,762,781

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2520	Campo Var_imp_introitoConc mancante o errato	562,581,762,781
2521	Campo Var_imp_restituito_vincita mancante o errato	562,581,762,781
2522	Campo Var_imp_restituito_vin_rb mancante o errato	562,581,762,781
2523	Campo Var_imp_restituito_jck_mg mancante o errato	562,581,762,781
2524	Campo Var_imp_restituito_jck_ag mancante o errato	562,581,762,781
2525	Campo Var_imp_a_fondo_jackpot mancante o errato	562,581,762,781
2526	Campo Dt_accredito_Giorno mancante o errato	562,581,762,781
2527	Campo Dt_accredito_Mese mancante o errato	562,581,762,781
2528	Campo Dt_accredito_Anno mancante o errato	562,581,762,781
2529	Campo Dt_accredito_Ora mancante o errato	562,581,762,781
2530	Campo Dt_accredito_Minuti mancante o errato	562,581,762,781
2531	Campo Dt_accredito_Secondi mancante o errato	562,581,762,781
2532	Data accredito posta finale rettificata errata	562,581,762,781
2533	Trasmissione rettifica non autorizzata	562,563,581,762,763, 781
2534	Campo id_rettifica mancante o errato	562,563,581,762,763, 781
2535	Trasmissione rettifica id_ticket non autorizzata	562,563,581,762,763, 781
2536	Partecipazione non conclusa per id_ticket e sessione	562,563,581,762,763, 781
2537	Data accredito rettificata precedente al primo accredito	562, 762
2538	Partecipazione da rettificare emessa da altro concessionario	562,581,762,781
2539	Partecipazione da rettificare di altra sessione di gioco	562,581,762,781
2540	Importo variazione introito concessionario incongruente con variazione puntate	562,581,762,781
2541	Importo variazione introito concessionario incongruente con variazione poste iniziale e finale	562,581,762,781
2542	Rettifica autorizzata per altro tipo gioco	562,581,762,781

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
2543	Invio messaggi di rettifica non iniziato	563, 763
2544	Trasmissione rettifica terminata da altra transazione	563, 763
2545	Campo Var_imp_partecipazione mancante o errato	362
2546	Campo Var_imp_partecipaz_bonus mancante o errato	362
2547	Campo Var_imp_a_fondo_Jackpot mancante o errato	362
2548	Campo Var_imp_totale_vincita mancante o errato	362
2549	Campo Var_imp_vincita_jck_mg mancante o errato	362
2550	Campo Var_imp_vincita_jck_ag mancante o errato	362
2551	Campo Var_imp_vincita_bonus mancante o errato	362
2552	Campo Var_imp_accredito mancante o errato	362
2553	Campo Var_imp_accredito_bonus mancante o errato	362
2554	BON - valore bonus < > B e N	561, 761
2555	Attributo bonus non rettificabile, vi sono partecipazioni con utilizzo bonus	561, 761
2556	Valore attributo sessione Fun non rettificabile	561
2557	Rettifica già trasmessa da altra transazione	562, 762
2558	Numero partecipazioni rettificate non coerente con numero partecipazioni autorizzato in rettifica	563, 763
2559	Variazione importi puntati non coerente con importi puntati autorizzati in rettifica	563, 763
2560	Variazione importi restituiti in vincita non coerente con importi restituiti in vincita autorizzati in rettifica	563, 763
2560	Variazione importi restituiti in vincita non coerente con importi restituiti in vincita autorizzati in rettifica	563, 763
2600	Campo imp_saldo_dichiarato mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2601	Campo imp_saldo_dichiarato_bonus mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420,

Codice	Descrizione	Msg di riferimento
		430, 510, 562, 620, 630, 762
2602	Campo num_dettaglio_bonus_saldo_dichiarato mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2603	Campo cod_bonus_famiglia mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2604	Campo cod_bonus_genere mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2605	Campo imp_bonus_genere_dichiarato mancante o errato	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2606	Somma dei campi imp_bonus_genere_dichiarato incongruente con imp_saldo_dichiarato_bonus	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2607	Valore di cod_bonus_famiglia e cod_bonus_genere incongruente	220, 230, 280, 362, 420, 430, 510, 562, 620, 630, 762
2630	Campo cod_tipo_componente mancante o errato	833
2631	Campo cod_componente mancante o errato	833
2632	Campo cod_versione_componente mancante o errato	833
2633	Campo Hash_code_componente mancante o errato	833
2634	Hash_code_componente non comunicato da ODV	833
2635	Hash_code_componente differente da quello comunicato da ODV	833
>=9000	Errore operazioni di aggiornamento banche dati del sistema di convalida	Tutti

## 8.2 Tabella delle causali contabili

I codici presenti nella seguente tabella sono a titolo esemplificativo e non esaustivo.

### Tabella codice e descrizione delle causali contabili

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
1	Sessioni convalidate	Intendendo tali le sessioni di gioco svoltesi correttamente nel periodo richiesto
2	Sessioni invalidate	Intendendo tali le sessioni di gioco per le quali ne è stata autorizzata l'invalidazione
3	Diritti di partecipazione venduti	Si considerano tali i diritti di partecipazione venduti in sessioni in modalità 1 e 2
4	Diritti di partecipazione annullati	Rappresentano i diritti di partecipazione per i quali è stato effettuato l'annullamento per sessioni in modalità 2
5	Diritti di partecipazione convalidati	Rappresentano i diritti di partecipazione effettivi in sessioni in modalità 1 e 2
6	Diritti di partecipazione invalidati	Diritti di partecipazione per i quali ne è stata autorizzata l'invalidazione
7	Imponibile	Valore dell'imponibile sul quale viene calcolata l'imposta
8	Imposta erario	Valore dell'imposta erario calcolata in base al tipo di gioco cui l'imponibile si riferisce, al netto della eventuale parte Sicilia
9	Storno imposta diritti di partecipazione invalidati	Valore dell'imposta relativa ai diritti di partecipazione invalidati
45	Diritti di partecipazione	Quota parte dei diritti di partecipazione di

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
	convalidati per la Sicilia	competenza della regione Sicilia
47	Imponibile Sicilia	Quota parte dell'imponibile di competenza della regione Sicilia.
48	Imposta Sicilia	Valore dell'imposta Sicilia calcolata in base all'imponibile di sua competenza

### 8.3 Tabella dei codici regione

Codici regione da utilizzare nel messaggio 220, 420, 510, 620.

#### Tabella codici regione

CODICE	REGIONE/PROVINCIA AUTONOMA
01	PIEMONTE
02	VALLE D'AOSTA/VALLÉE D'AOSTE
03	LOMBARDIA
21	PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO
22	PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO
05	VENETO
06	FRIULI-VENEZIA GIULIA
07	LIGURIA
08	EMILIA-ROMAGNA
09	TOSCANA

CODICE	REGIONE/PROVINCIA AUTONOMA
10	UMBRIA
11	MARCHE
12	LAZIO
13	ABRUZZO
14	MOLISE
15	CAMPANIA
16	PUGLIA
17	BASILICATA
18	CALABRIA
19	SICILIA
20	SARDEGNA
99	ESTERO

#### 8.4 Tabella delle tipologie di “tavolo”

Codici tipologie dei tavoli da utilizzare nel messaggio 600.

##### Tabella codici tipologia tavolo

CODICE	DESCRIZIONE
NL	NoLimit
FL	FixedLimit
PL	PotLimit
MM	MixedMode (PL + FL)

CODICE	DESCRIZIONE
HL	High-Low
SL	Spread Limit
CL	CapLimit

## 8.5 Tabella dei codici rete

Codici identificativi della rete.

Tabella codici rete

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
2	GIOCHI PUBBLICI SPORT	CONCESSIONARI BERSANI SPORTIVI ex art. 38, comma 2 D.L. 223/2006
3	GIOCHI PUBBLICI IPPICA	COMPRENDE: <ul style="list-style-type: none"> <li>- CONCESSIONARI BERSANI IPPICI ex art. 38, comma 4 D.L. 223/2006</li> <li>- CONCESSIONARI IPPICI D.L. 149/08</li> </ul>
7	RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE	COMPRENDE: <ul style="list-style-type: none"> <li>- AGENZIE SCOMMESSE IPPICHE</li> <li>- IPPODROMI</li> </ul>
8	RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE	AGENZIE SCOMMESSE SPORTIVE
12	SUPERENALOTTO	
13	BINGO	

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
14	GAD	CONCESSIONARI di cui all'art. 24 della legge n. 88 del 7 luglio 2009

## 8.6 Tabella dei codici tipo gioco

Codici delle tipologie di gioco individuate in base alla suddivisione definita dalla normativa.

### Tabella codici tipo gioco

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
1	Giochi di abilità	art. 1 comma 1 del decreto di disciplina del gioco
2	Giochi di sorte a quota fissa	art. 1 comma 2 let. a) del decreto di disciplina del gioco
5	Giochi di sorte a quota fissa tipo "istantaneo"	
3	Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo - gioco tra giocatori	art. 1 comma 2 let. b) del decreto di disciplina del gioco
4	Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo - gioco in solitario	

## 8.7 Tabella degli stati di una sessione

Codici degli stati di una sessione di gioco.

**Tabella 8: codici stato sessione**

COD_STATO_SESS	DESCRIZIONE
1	Sessione modalità 1,3,4 aperta
9	Sessione modalità 1,3,4 chiusa
21	Sessione modalità 2 aperta (in attesa di convalida)
22	Sessione modalità 2 annullata
25	Sessione modalità 2 convalidata
29	Sessione modalità 2 chiusa convalidata

## 8.8 Tabella dei tipi di terminale di accettazione gioco (TAG)

Codici dei tipi di terminale di accettazione gioco utilizzato dal giocatore.

**Tabella 9: codici tipo terminale di accettazione gioco**

COD_TIPO_TAG	DESCRIZIONE
4	Servizio telefonico automatico
5	Servizio telefonico con operatore

---

7	Canale Televisivo - TV Interattiva
10	Desktop tramite browser (Android/Unix like)
11	Desktop tramite browser (iOS)
12	Desktop tramite browser (Windows)
14	Desktop tramite browser (Altro SO)
20	Desktop tramite applicazione client (Android / Unix like)
21	Desktop tramite applicazione client (iOS)
22	Desktop tramite applicazione client (Windows)
24	Desktop tramite applicazione client (Altro SO)
30	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Android /Unix like
31	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo iOS/Apple
32	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con sistema operativo Windows/Microsoft
34	Mobile Site, browser con sito ottimizzato per la fruizione da dispositivo mobile con altro sistema operativo
40	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Android/Unix like
41	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo iOS/Apple
42	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Windows/Microsoft
43	Applicazione client per Smartphone con sistema operativo Blackberry
44	Applicazione client per Smartphone con altro sistema operativo

50	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Android /Unix like
51	Applicazione client per Tablet con sistema operativo iOS/apple
52	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Windows/Microsoft
53	Applicazione client per Tablet con sistema operativo Blackberry
54	Applicazione client per Tablet con altro sistema operativo

## 8.9 Tabella delle famiglie di giochi per bonus

Codici dei tipi di famiglie giochi per assegnazione bonus.

**Tabella 10: codici famiglia bonus**

COD_BONUS_FAMIGLIA	DESCRIZIONE
0	Globale
1	Scommesse Sportive
2	Scommesse Ippiche in Agenzia
3	Scommesse Ippiche in Ricevitoria
4	Scommesse Sportive in Ricevitoria
5	Concorsi Pronostici
6	Giochi di Abilità
7	Giochi Numerici
8	Bingo
9	Lotterie Telematiche
10	Scommesse Virtuali

11	Lotto
----	-------

### 8.10 Tabella dei generi gioco per bonus

Codici dei generi gioco per ciascun tipo di famiglia di gioco per assegnazione bonus.

Tabella 11: codici genere bonus

COD_BONUS_FAMIGLIA	COD_BONUS_GENERE	DESCRIZIONE
0	0	Tutti i Giochi di tutte le Famiglie *
1	0	Scommesse Sportive **
1	1	Scommesse Sportive a Quota Fissa
1	2	Scommesse Sportive a Quota Fissa con interazione diretta
2	0	Scommesse Ippiche in Agenzia **
2	1	Scommesse Ippiche in Agenzia al Totalizzatore
2	2	Scommesse Ippiche in Agenzia a Quota Fissa
2	3	Scommesse Ippiche in Agenzia Multipla a Riferimento
2	4	Scommesse Ippiche in Agenzia Multipla al Totalizzatore

3	0	Scommesse Ippiche in Ricevitoria **
3	1	Ippica Nazionale
3	2	Ippica Internazionale
3	3	V7
4	0	Scommesse Sportive in Ricevitoria **
4	1	Big Match
4	2	Big Race Auto/Moto
4	3	Big Race Bici
4	4	Big Race Sci
4	5	Big Race Atletica
5	0	Concorsi Pronostici **
5	1	Totocalcio
5	2	Totogol
6	0	Giochi di Abilità **
6	1	Giochi di Carte a Torneo
6	2	Giochi di Sorte a Quota Fissa
6	3	Giochi di Carte Organizzati in Forma Diversa dal Torneo
7	0	Giochi Numerici **
7	1	SuperEnalotto
7	2	Win 4 Life
7	3	Superstar

7	4	Win 4 Life GOLD
7	5	Sivincetutto
7	6	WFL Vivalitalia
7	7	WFL Grattacieli
7	8	WFL Cassaforte
7	9	Eurojackpot
7	10	WFL Classico
7	11	6x36
7	12	Vincicasa
7	14	Play your date
8	0	Bingo **
8	1	Bingo a distanza
9	0	Lotterie telematiche **
9	1	Gratta e Vinci Online
9	2	Lotterie tradizionali
10	0	Scommesse Virtuali **
10	1	Scommesse Virtuali a Quota Fissa
11	0	Lotto**
11	1	Lotto
11	2	10 e Lotto
11	3	10 e Lotto Frequente

\* La coppia Cod\_bonus\_famiglia 0 (zero) e Cod\_bonus\_genere 0 (zero) vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi di tutte le famiglie.

\*\* Il Cod\_bonus\_genere 0 (zero) di ciascuna famiglia vale come wildcard ed indica, dove è applicabile, tutti i giochi della famiglia

BOZZA