



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**Protocollo  
per il Gioco del  
Bingo a distanza  
(PBAD)**

**V. 4.0.0**

**del 5 novembre 2025**

**Modifiche rispetto alla precedente bozza V4.0.0 del 31 luglio 2025**

Modifica dei nomi dei campi header da Lun\_id\_versione\_gioco a lun\_progr\_versione\_gioco e da id\_versione\_gioco a progr\_versione\_gioco

Eliminazione dei messaggi 831 e 832 per introduzione messaggio 833.

Modifica del messaggio 833 per aggiunta tipi componente.

Rettifica e integrazione della tabella "errori"

Correzione di refusi.

**Modifiche rispetto alla precedente bozza V3.1**

Aggiunta nell'header dei campi Lun\_id\_versione\_gioco, Id\_versione\_gioco e cod\_cfs, eliminazione del campo cod\_fsc.

Modifica del messaggio 220 di acquisto delle cartelle.

Modifica del messaggio 225 di annullo acquisto delle cartelle.

Modifica del messaggio 270 di accredito vincita.

Modifica del messaggio 280 di rimborso partecipazione.

Modifica del messaggio 360 dei campi n\_anticipi\_gioco e prog\_anticipo da short a int.

Aggiunta del messaggio 460 di eliminazione partita/sessione di gioco.

Modifica del messaggio 800 richiesta rendiconto giornaliero.

Aggiunta del messaggio 832 comunicazione del software installato per versione produttore.

Aggiunta del messaggio 833 comunicazione hash del software installato.

Aggiunta del messaggio 880 di keep alive.

Rettifica e integrazione della tabella "errori"

Aggiunta delle tabelle dei codici famiglia e genere bonus

**Modifiche rispetto alla precedente bozza V3.1b2**

Aggiunta del messaggio 370 di interrogazione fondi premi speciali.

Correzione della indicazione lunghezza dei messaggi 250, 270, 280, 290, 350, 800.

Rettifica e integrazione della tabella "errori"

**Modifiche rispetto alla precedente bozza V3.1b1**

Rinomina da imp\_ a imm\_ dei prefissi nomi dei campi contenenti importi in millesimi di euro.

Correzione della numerazione dei campi nei messaggi 200, 220, 225, 270, 320, 350.

Precisazioni sulle modalità di arrotondamento degli importi in euro.

Precisazioni sulle modalità di assegnazione dei premi speciali nel messaggio 230

Modifica modalità di utilizzo del messaggio 240 comunicazione estratti

Aggiunta del campo cod\_esito nel body di risposta nel messaggio 350.

Aggiunta dei messaggi 360, 400, 410 e modifica della descrizione del campo imm\_fondo\_ps\_ini del messaggio 230 per la gestione degli anticipi e recuperi fondi premi speciali.

Correzione del tipo del campo cod\_esito nel messaggio 840 da int a short.

Eliminazione dei valori 1 e 3 del campo cod\_stato\_partita nella tabella stato partita.

Rettifica e integrazione della tabella "errori".

**Modifiche rispetto alla precedente bozza V3.0rc1**

Rinomina del nome del campo cod\_sala in cod\_gioco\_bingo.

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

Aggiunta dei campi vers\_prot\_minor e vers\_prot\_revision nell'header dei messaggi.

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

Aggiunta del messaggio 340 (informazioni giocatore per pseudonimo)

Aggiunta del messaggio 350 (Informazione spostamento fondi)

Modifica del messaggio 800 (rendiconto giornaliero)

Aggiunta del messaggio 810 (Spostamento fondi)

Aggiunta del messaggio 815 (Storno spostamento fondi)

Eliminazione del messaggio 830 (comunicazione del software installato).

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

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

Integrazione della tabella "stato partita".

Rettifica e integrazione della tabella "errori".

#### **Modifiche rispetto alla precedente bozza beta 4**

Eliminazione dell'attributo PSF nel body del messaggio 200.

Modifica delle descrizioni dei messaggi 230 e 250.

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

#### **Modifiche rispetto alla precedente bozza beta 3**

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

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

Rettifica ed integrazione della tabella "errori".

## Indice

Premessa .....	7
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati.....	7
2 Caratteristiche dei messaggi .....	8
3 Elenco dei messaggi.....	8
4 Sequenza dei messaggi durante una partita .....	9
5 Regole sui messaggi informativi .....	10
6 Regole sui messaggi di rettifica.....	11
7 Regole sui messaggi contabili .....	11
8 Regole sui messaggi di controllo.....	12
9 Regole sugli arrotondamenti .....	12
10 Gestione della sicurezza .....	12
11 Disponibilità del servizio.....	13
Struttura dei messaggi.....	14
12 Struttura dell'header.....	14
13 Struttura del body.....	15
14 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200).....	15
15 Messaggio di acquisto delle cartelle (220).....	18
16 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225) .....	20
17 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230).....	22
18 Messaggio di comunicazione estratti (240).....	24
19 Messaggio di comunicazione vincite (250) .....	25
20 Messaggio di accredito vincita (270).....	28
21 Messaggio di rimborso partecipazione (280).....	30
22 Messaggio di fine partita (290) .....	31
23 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300).....	32
24 Messaggio di richiesta informazione partita (310).....	33
25 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320) .....	34
26 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330) .....	35
27 Messaggio di richiesta informazione pseudonimo giocatore (340).....	37
28 Messaggio di informazione spostamento fondi (350).....	38
29 Messaggio di richiesta informazione anticipo fondi premi speciali (360) .....	40
30 Messaggio di richiesta informazione fondi premi speciali (370) .....	41
31 Messaggio di anticipo fondo (400).....	43
32 Messaggio di recupero fondo (410) .....	44
33 Messaggio di eliminazione partita/sessione di gioco (460) .....	45
34 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800).....	46
35 Messaggio di spostamento fondi (810) .....	47
36 Messaggio di storno spostamento fondi (815).....	48
37 Messaggio di comunicazione hash intero software installato (833) .....	49
38 Messaggio di aggiunta di certificato di firma digitale (840) .....	50
39 Messaggio di invio "keep alive" (880).....	51
Gestione degli errori .....	51
40 Struttura del body di comunicazione errore.....	51

41	Tipi di errore possibili.....	51
42	Gestione degli errori di time-out.....	51
43	Tabelle di codifica .....	52

BOZZA

## Premessa.

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

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

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

## 1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati

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

Tipo	Descrizione												
byte	Numero di 8 bit con segno.												
short	Numero di 16 bit con segno.												
int	Numero di 32 bit con segno.												
long	Numero di 64 bit con segno.												
Char	<p>Un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.</p> <p>I caratteri ammessi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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="343 1792 790 1960"> <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											

Tipo	Descrizione												
Time	Una struttura di 3 byte per la rappresentazione dell'orario, composta da: <table border="1" data-bbox="352 376 786 533"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ora</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>minuti</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> <tr> <td>secondi</td> <td>1</td> <td>byte</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	ora	1	byte	minuti	1	byte	secondi	1	byte
Campo	L.	Tipo											
ora	1	byte											
minuti	1	byte											
secondi	1	byte											
DateTime	Una struttura di 7 byte per la rappresentazione della data e ora, composta da: <table border="1" data-bbox="352 680 791 797"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>L.</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>giornata</td> <td>4</td> <td>Date</td> </tr> <tr> <td>orario</td> <td>3</td> <td>Time</td> </tr> </tbody> </table>	Campo	L.	Tipo	giornata	4	Date	orario	3	Time			
Campo	L.	Tipo											
giornata	4	Date											
orario	3	Time											

## 2 Caratteristiche dei messaggi

Ogni messaggio è costituito da due parti:

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

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

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

## 3 Elenco dei messaggi

Sono previsti i seguenti messaggi, suddivisi per tipologia:

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

- Richiesta informazioni cartelle vendute (320)
  - Richiesta informazioni giocatori partecipanti (330)
  - Richiesta informazioni pseudonimo giocatore (340)
  - Richiesta informazioni spostamento fondi (350)
  - Richiesta informazioni anticipo fondi premi speciali (360)
  - Richiesta informazioni fondi premi speciali (370)
- messaggi di rettifica
- Eliminazione partita/sessione di gioco (460)
- messaggi contabili
- Anticipo fondo (400)
  - Recupero fondo (410)
  - Rendiconto giornaliero (800)
  - Spostamento fondi (810)
  - Storno spostamento fondi (815)
- messaggi di controllo
- Comunicazione hash del software installato (833)
  - Aggiunta di certificato di firma digitale (840)
  - “Keep alive” (880)

#### 4 Sequenza dei messaggi durante una partita

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

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

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

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

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

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

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

Una volta avviata una partita P con il messaggio 200, non è possibile inviare messaggi di gioco relativi ad altre partite fino alla chiusura della partita P per il medesimo codice gioco del bingo. Tuttavia, dal momento in cui sono stati ricevuti i vincitori o l'annullamento per la partita P, verranno accettati unicamente i messaggi 200, 220, relativi alla partita successiva a P per quel gioco del bingo autorizzato.

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

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

## 5 Regole sui messaggi informativi

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

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

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

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

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

Con il messaggio 340 è possibile interrogare il conto di un giocatore mediante pseudonimo.

Con il messaggio 350 è possibile avere informazioni sulla richiesta di spostamento fondi effettuato con un precedente messaggio 810 di spostamento fondi.

Con il messaggio 360 è possibile richiedere il valore degli anticipi sui fondi per i premi speciali e la lista dei movimenti di anticipo e recupero effettuati per il gioco.

Con il messaggio 370 è possibile ottenere il valore dei fondi premi speciali per una partita.

## **6 Regole sui messaggi di rettifica**

Se il concessionario ha la necessità di eliminare una o più partite, deve utilizzare, nei casi previsti da ADM, il relativo messaggio 460 di eliminazione partita.

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario presenta una richiesta di rettifica partita in area riservata del sito ADM, indicando il codice gioco del bingo e gli id\_partita da eliminare. 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 partite.
- 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 il messaggio di eliminazione partita (messaggio 460) per ogni partita da eliminare iniziando dall'ultima partita.

## **7 Regole sui messaggi contabili**

I messaggi 400 di anticipo fondo e 410 di recupero fondo devono essere inviati prima della partita di destinazione e saranno computati in aumento o diminuzione del fondo premi speciali iniziale della partita corrispondente al primo messaggio montepremi (messaggio 230) inviato successivamente alla corretta ricezione dei messaggi.

Il messaggio 800 può essere inviato in qualsiasi momento, con riferimento alle date di competenza già calcolate e rese disponibili dal sistema centrale.

I messaggi 810 di spostamento fondi e 815 di storno spostamento sono utilizzati nei casi previsti (revoca, decadenza, mancata raccolta per un anno, etc.), per spostare fondi premi speciali non più distribuibili ai giocatori come vincite, per trasferirli nei fondi jackpot di altri giochi del bingo. Le partite dei giochi di destinazione al momento dello spostamento non devono essere ancora iniziate, e il loro inizio non deve essere previsto oltre 30 giorni dal momento dello spostamento.

## 8 Regole sui messaggi di controllo

Il concessionario, rispettando le scadenze definite da ADM, è tenuto ad inviare, tramite il messaggio 833, le informazioni relative al software certificato utilizzato dal sistema di piattaforma e di gioco del bingo.

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

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

Il messaggio 840 può essere facoltativamente utilizzato in alternativa alla configurazione automatica dei certificati di firma digitali prodotti in area riservata. Il nuovo certificato è utilizzabile per la firma entro 24 ore dal momento dell'invio del messaggio.

## 9 Regole sugli arrotondamenti

Gli importi in valuta euro sono arrotondati al millesimo di euro, cioè alla terza cifra decimale. Se il quarto decimale è compreso tra lo 0 e il 4, si arrotonda per difetto, lasciando inalterata la terza cifra decimale (es. 0,1234567€, la quarta cifra decimale è un 4, si arrotonderà a 0,123€). Se il quarto decimale è un numero compreso tra il 5 e il 9, si arrotonda per eccesso, aumentando di una unità la terza cifra decimale (es. 0,1235678€, la quarta cifra decimale è un 5, si arrotonda a 0,124€). Conseguentemente alcuni importi potrebbero essere arrotondati anche a 0,000€, e come tale saranno trasmessi.

## 10 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 SHA-256.

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

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

Le specifiche per la produzione e la distribuzione dei certificati utilizzati sono al di fuori dello

scopo del presente documento.

## **11 Disponibilità del servizio**

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

BOLZEA

## Struttura dei messaggi

### 12 Struttura dell'header

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	vers_prot	1	byte	Identifica la versione del protocollo (il suo valore è 4 per questa versione)
2	vers_prot_minor	1	byte	Identifica la sottoversione del protocollo (il suo valore è 0 per questa versione)
3	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
5	cod_conc	4	Int	Codice identificativo del concessionario
6	cod_gioco_bingo	4	Int	Codice del gioco del bingo autorizzato che effettua la partita.
7	Lun_prog_vers_gioco	1	byte	Lunghezza del campo progr_vers_gioco seguente (max 250 caratteri)
8	prog_vers_gioco		char	Progressivo della versione del gioco utilizzata
9	tipo_messaggio	4	Char	Uno dei tipi messaggio elencati al punto "Elenco dei messaggi"
10	id_transazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario
11	lunghezza_body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

La lunghezza totale è di 40 byte + il valore di Lun\_prog\_vers\_gioco.

Per tutti i messaggi inviati dallo stesso concessionario trasmittente per lo stesso codice gioco del bingo, i campi "cod\_conc" e "cod\_gioco\_bingo" devono essere sempre gli stessi.

Per il messaggio 800 i campi "cod\_gioco\_bingo" e "Lun\_prog\_vers\_gioco" devono essere uguali a 0 (zero) se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario per tutti i giochi del bingo autorizzati, altrimenti deve essere valorizzato con un codice gioco del bingo per il quale si vuole il rendiconto e "Lun\_prog\_vers\_gioco" deve essere uguale a 0 (zero). Per i messaggi 833, 840, 880 i campi "cod\_gioco\_bingo" e "Lun\_prog\_vers\_gioco" devono essere uguali a 0 (zero).

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

Il campo id\_transazione contiene un codice che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema centrale più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice

verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema centrale allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi richiesta/risposta in presenza di eventuali problemi di linea. È obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco per il concessionario trasmittente. Qualora il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

### 13 Struttura del body

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

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

### 14 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco (200)

**Header.tipo\_messaggio**      200

#### Descrizione:

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

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	dtou_iniz_vendita_utc	7	Date Time	Data e ora UTC di inizio vendita cartelle
3	dtou_fine_vendita_utc	7	Date Time	Data e ora UTC di fine vendita cartelle. Determina la data della competenza della partita.
4	num_monte	1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti
5	montepremi			Si ripete "num_monte" volte

Campo		L.	Tipo	Descrizione
5.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi verrà totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).
5.2	imm_prezzo_giocata	4	Int	Prezzo di acquisto dell'unità minima di gioco (cartella/e) (in millesimi di euro)
5.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi (bingo e facoltativi) in palio il cui importo è pagato a valere sul montepremi identificato del relativo id_monte della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti
5.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte
5.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
5.4.2	cod_categoria_premio	1	byte	Codice categoria premio, (bingo o facoltativo - vedi tabella "Categoria premi")
5.4.3	perc_premio_monte	2	short	Percentuale del venduto totalizzato assegnata al premio (Es. per 1% indicare 100)
5.4.4	Imm_premio_garantito_monte	4	Int	Importo del premio garantito, indipendentemente dalla raccolta (in millesimo di euro). Vale zero se non è garantito alcun importo.
6	num_fondi_ps	1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguenti
7	Fondo_premi_speciali			Si ripete "num_fondi_ps" volte
7.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
7.2	perc_fondo_ps	2	short	Percentuale del venduto della partita assegnata in incremento al fondo premi

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
					speciali (Es. per 1% indicare 100)
8	num_attributi		1	byte	Valorizzato con il numero degli attributi comunicati. Specifica quanti sono gli elementi "attributi" seguenti
9	attributi				Si ripete "num_attributi" volte
	9.1	cod_attributo	3	Char	Vedi tabella attributi sessione
	9.2	valore_attributo	16	Char	Valore dell'attributo

Lunghezza totale: 21 byte + (num\_monte \* (6 + 8\*num\_premi\_monte)) + (3\*num\_fondi\_ps) + (19 \* num\_attributi)

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

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

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

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

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

**Body di risposta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	dt_competenza	4	Date	Data competenza della partita per la rendicontazione contabile

Lunghezza totale: 22

**15 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)****Header.tipo\_messaggio** 220**Descrizione:**

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

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

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

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

**Body di richiesta:**

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

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
6	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
7	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
8	lung_id_user	1	byte	Lunghezza del campo id_user seguente (massimo 100 caratteri)
9	Id_user		Char	Pseudonimo del giocatore
10	lung_indirizzo_ip	1	byte	Lunghezza del campo indirizzo_ip seguente (massimo 47 caratteri)
11	Indirizzo_ip		Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore, comprensivo dei punti o due punti (es 127.0.0.1 oppure 2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:0000:0001)
12	imm_giocata	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle effettivamente pagato dal giocatore (in millesimi di euro)
13	imm_giocata_madre	4	Int	Importo totale di acquisto di tutte le cedole che compongono la giocata a caratura (in millesimi di euro). È uguale a imm_giocata se la giocata non è a caratura
14	num_cedole_acquistate	1	byte	Numero di cedole di caratura acquistate dal giocatore. Vale 1 se la giocata non è a caratura
15	num_cedole_tot	1	byte	Numero totale di quote di caratura in cui si divide la giocata a caratura. Vale 1 se la giocata non è a caratura
16	imm_giocata_bon	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
17	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
18	cod_tipo_tag	2	short	Codice del tipo di terminale di gioco utilizzato dal giocatore per partecipare alla sessione (vedi tabella codici tipo TAG)
19	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
20	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	20.1 id_cartella	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario
21	imm_saldo_dichiarato	8	long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
22	imm_saldo_dichiarato_bonus	8	long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
23	num_dettaglio_bonus_saldo	2	short	Contiene il numero dei dettagli saldo bonus dichiarati
24	Dettaglio_saldo_bonus			Si ripete 'num_dettaglio_bonus_saldo' volte
	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 imm_bonus_genere_dichiarato	8	long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 68 + lung\_cod\_conto\_gioco + lung\_id\_user + lung\_indirizzo\_ip + (n\_cartelle \* 4) + (num\_dettaglio\_bonus\_saldo \* 12) byte

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 40 byte

#### 16 Messaggio di annullo acquisto delle cartelle (225)

Header.tipo\_messaggio 225

#### Descrizione:

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

Questo messaggio può essere inviato per tutte le richieste di partecipazione di un giocatore o per l'ultimo acquisto effettuato, individuato da uno specifico progressivo di partecipazione.

Non è consentito annullare acquisti di partecipazione successivamente all'invio del messaggio di comunicazione montepremi 230.

### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione. Vale 0 per tutte le partecipazioni del giocatore, o è pari al progressivo partecipazione da cancellare.
4	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
5	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
6	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
7	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
8	imm_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
9	imm_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
10	num_dettaglio_bonus_saldo	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
	10.1 cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	10.2 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)
	10.3 imm_bonus_genere_dichiarato	8	long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 47 + lung\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo \* 12 byte

### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 24 byte

### 17 Messaggio di comunicazione dei montepremi (230)

**Header.tipo\_messaggio 230**

#### **Descrizione:**

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

In caso di annullo della partita, non devono essere trasmessi montepremi ne premi speciali.

I campi n\_cartelle, n\_giocatori ed imm\_venduto devono essere valorizzati anche in caso di annullo della partita.

Nel caso in cui la partita preveda l'accumulo di importi a fondi premi speciali, è obbligatorio mettere in palio e trasmettere i premi speciali corrispondenti, come previsto nelle linee guida di certificazione nella Appendice A.1.3 correttezza del jackpot progressivo.

#### **Body di richiesta:**

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

	Campo		L.	Tipo	Descrizione	
6	imm_venduto		4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle, al netto degli acquisti annullati e delle cedole invendute (in millesimi di euro)	
7	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "montepremi" seguenti. Vale 0 se la partita è annullata.	
8	montepremi				Si ripete "num_monte" volte	
	8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata ciascuna vendita della partita (da 1 a n).	
	8.2	imm_monte	4	Int	Somma degli importi destinati al pagamento dei premi bingo e facoltativi per un determinato montepremi, identificato da id_monte (in millesimi di euro).	
	8.3	num_premi_monte	1	byte	Numero di premi bingo e facoltativi in palio, il cui importo è pagato a valere sul montepremi identificato da id_monte. Specifica quanti sono gli elementi "premio_monte" seguenti	
	8.4	Premio_monte			Si ripete "num_premi_monte" volte	
		8.4.1	Id_premio_monte	1	byte	Identificativo progressivo del premio (da 1 a n)
		8.4.2	Imm_premio_monte	4	Int	Importo del premio (in millesimo di euro).
9	Num_fondi_ps		1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premio_speciale" seguenti	
10	Fondo_premi_speciali				Si ripete "num_fondi_ps" volte	
	10.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)	
	10.2	Imm_fondo_ps_ini	4	Int	Importo del fondo premi speciali ad inizio della partita, comprensivo della eventuale parte anticipata o recuperata o trasferita (in millesimi di euro)	
	10.3	Imm_fondo_ps_incr	4	Int	Importo derivante dal venduto della partita che va a incrementare il fondo premi speciali (in millesimi di euro). Vale 0 se la partita è annullata.	

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
11	Num_premi_ps		1	byte	Numero di premi speciali in palio il cui importo è pagato come quota parte dei fondi premi speciali della partita. Specifica quanti sono gli elementi "premio_speciale" seguenti. Vale 0 se la partita è annullata.
12	Premio_speciale				Si ripete "num_premi_ps" volte
	12.1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali da cui il premio speciale è prelevato.
	12.2	Id_premio_ps	1	byte	Identificativo progressivo del premio speciale nell'ambito del fondo da cui è prelevato (da 1 a n)
	12.3	Imm_premio_ps	4	Int	Importo del premio speciale in palio (in millesimi di euro)

Lunghezza totale:  $36 + \text{num\_monte} * (5 + (\text{num\_premi\_monte} * 5)) + (\text{Num\_fondi\_ps} * 9) + (\text{Num\_premi\_ps} * 6)$  byte.

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 22 byte.

#### 18 Messaggio di comunicazione estratti (240)

Header.tipo\_messaggio      240

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la sequenza dei numeri estratti relativi ad uno o più montepremi. Se l'estrazione è unica per tutti i montepremi, i valori degli Estratti saranno inviati ripetuti uguali per tutti gli id\_monte. Tutti i numeri corrispondenti agli elementi alfanumerici o simbolici estraibili previsti per la partita devono essere estratti e comunicati, per tutti i montepremi previsti.

#### Body di richiesta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione	
1	id_partita		4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)	
2	id_sess_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.	
3	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "estrazione_monte" seguenti	
4	Estrazione_monte				Si ripete "num_monte" volte	
	4.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica a quale montepremi è riferita l'estrazione.	
	4.2	ctr_estratti	1	byte	Totale numeri estratti. Specifica quanti numeri sono stati estratti ed inviati nell'elemento "Estratti" seguente	
	4.3	Estratti			Si ripete 'ctr_estratti' volte	
		4.3.1	numero_estratto	1	byte	Numero estratto

Lunghezza totale:  $21 + \text{num\_monte} * (2 + (1 * \text{ctr\_estratti}))$  byte

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 22 byte

### 19 Messaggio di comunicazione vincite (250)

**Header.tipo\_messaggio**      250

#### Descrizione:

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

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

Devono essere inviati solo elementi “montepremi” che contengono vincitori.  
In caso di giocate a caratura gli importi sono calcolati sulle giocate madre.

### Body di richiesta:

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

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

Lunghezza totale: 22 + num\_monte \* (2 + (10 \* n\_categoria\_vin\_mon + (11 \* n\_cartelle\_vin\_mon

+ lung\_cod\_conto\_gioco ) ) + (10 \* n\_categoria\_vin\_ps + (12 \* n\_cartelle\_vin\_ps + lung\_cod\_conto\_gioco ) ) byte

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 22 byte.

#### 20 Messaggio di accredito vincita (270)

Header.tipo\_messaggio 270

#### Descrizione:

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

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

#### Body di richiesta:

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
6	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
7	dtou_pag_vinc_utc	7	DateTime	Data UTC di pagamento della vincita
8	imm_vincita_tot	4	Int	Importo totale della vincita da accreditare (in millesimi di Euro)
9	imm_vincita_bon	4	Int	Importo parte della vincita derivante da bonus (in millesimi di euro)
10	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
11	imm_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
12	imm_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
13	num_dettaglio_bonus_saldo	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
	13.1 cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	13.2 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)
	13.3 imm_bonus_genere_dichiarato	8	long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 76 + lung\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo \* 12 byte

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 22 byte

**21 Messaggio di rimborso partecipazione (280)****Header.tipo\_messaggio 280****Descrizione:**

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

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

**Body di richiesta:**

	<b>Campo</b>	<b>L.</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descrizione</b>
1	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3	cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
4	cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia delle Dogane e Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
5	lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
6	cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco
7	dtou_accr_rimb_utc	7	DateTime	Data UTC di accredito del rimborso
8	imm_rimborso_tot	4	Int	Importo totale del rimborso da accreditare (in millesimi di euro)
9	imm_rimborso_bon	4	Int	Importo parte del rimborso derivante da bonus (in millesimi di euro)
10	id_ticket	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
11	imm_saldo_dichiarato	8	€long	Importo saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)
12	imm_saldo_dichiarato_bonus	8	€long	Importo della parte bonus del saldo dichiarato del conto di gioco (in millesimi di euro)

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
13	num_dettaglio_bonus_saldo	2	short	Contiene il numero (n) dei dettagli saldo bonus dichiarati
	13.1 cod_bonus_famiglia	2	short	Codice della famiglia di giochi cui si riferisce il bonus (vedi tabella Codici famiglia bonus)
	13.2 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)
	13.3 imm_bonus_genere_dichiarato	8	long	Importo del bonus per il genere e la famiglia corrispondente gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 76 + lung\_cod\_conto\_gioco + num\_dettaglio\_bonus\_saldo \* 12 byte

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 22 byte

## 22 Messaggio di fine partita (290)

Header.tipo\_messaggio 290

#### Descrizione:

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

#### Body di richiesta:

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.	
3	n_fondi_ps_fin	1	byte	Numero fondi per premi speciali al termine della partita (da 0 a n). Specifica quanti sono gli elementi "fondo_ps_fin" seguenti	
3	fondo_ps_fin			Si ripete "n_fondi_ps_fin" volte	
	3.1	id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
	3.2	imm_fondo_ps_fin	4	Int	Importo del fondo premi speciali alla fine della partita (in millesimi di Euro)

Lunghezza totale:  $21 + (\text{num\_monte} * 5) + (\text{n\_fondi\_ps\_fin} * 5)$  byte

**Body di risposta:**

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

Lunghezza totale: 22 byte

**23 Messaggio di richiesta partite non chiuse (300)**

**Header.tipo\_messaggio 300**

**Descrizione:**

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

**Body di richiesta:**

Il body della richiesta non contiene alcun campo

Lunghezza totale: 0 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	n_part_no_chiuse	1	byte	Numero di partite non chiuse correttamente. Specifica quanti sono gli elementi "Partite" seguenti
3	Partite			Si ripete 'n_part_no_chiuse' volte
3.1	Id_partita	4	Int	Identificativo della partita non chiusa
3.2	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
3.3	cod_conc_prop	4	Int	Codice identificativo del concessionario proponente la partita
3.4	cod_stato_partita	1	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)

Lunghezza totale: 3 + (n\_part\_no\_chiuse \* 25) byte.

## 24 Messaggio di richiesta informazione partita (310)

Header.tipo\_messaggio 310

### Descrizione:

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

### Body di richiesta:

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

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

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

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

Lunghezza totale: 23 byte

## 25 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute (320)

Header.tipo\_messaggio 320

### Descrizione:

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

### Body di richiesta:

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

Lunghezza totale: 10 + lung\_cod\_conto\_gioco byte

### Body di risposta:

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

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
3	id_sess_sist_centra		16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.
4	Id_ticket		16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5	num_acquisti		1	byte	Definisce il numero di acquisti effettuati. Specifica quanti sono gli elementi "Acquisti" seguenti
6	Acquisti				Si ripete 'num_acquisti' volte
	6.1	progr_partecipazione	2	short	Progressivo di partecipazione, a partire dal valore 1
	6.2	cod_conc_trasmittente	4	Int	Codice identificativo del concessionario che ha trasmesso il messaggio di acquisto cartelle.
	6.3	dtou_registrazione_acquisto	7	Date Time	Data e ora in formato UTC di registrazione a sistema centrale dell'acquisto
	6.4	imm_giocata	4	Int	Importo di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
	6.5	imm_giocata_bon	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)
	6.6	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzato l'importo di acquisto delle cartelle (da 1 a n).
	6.7	n_cartelle	2	short	Numero di cartelle acquistate. Specifica quanti sono gli elementi "Cartelle" seguenti
	6.8	cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
		6.8.1	4	Int	Identificativo della cartella assegnato dal concessionario

Lunghezza totale:  $39 + (\text{num\_acquisti} * (24 + (\text{n\_cartelle} * 4)))$  byte

## 26 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti (330)

Header.tipo\_messaggio      330

Descrizione:

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

**Body di richiesta:**

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

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

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

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
5.6	id_ticket		16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale come convalida del diritto di partecipazione.
5.7	num_monte		1	byte	Numero di montepremi effettuati nella partita. Specifica quanti sono gli elementi "Giocata_monte" seguenti
5.8	Giocata_monte				Si ripete "num_monte" volte
	5.8.1	Id_monte	1	byte	Identificativo del montepremi. Identifica in quale montepremi è totalizzata la giocata.
	5.8.2	n_cartelle_tot	2	short	Numero totale di cartelle acquistate.
	5.8.3	imm_giocata_tot	4	Int	Importo totale di acquisto delle cartelle (in millesimi di euro).
	5.8.4	imm_giocata_bon_tot	4	Int	Quota parte del prezzo, derivante da bonus o da altro importo non riscuotibile, pagato per l'acquisto delle cartelle (in millesimi di euro)

Lunghezza totale:  $26 + n\_giocatori * (28 + lung\_cod\_conto\_gioco + num\_monte * 11)$  byte

## 27 Messaggio di richiesta informazione pseudonimo giocatore (340)

Header.tipo\_messaggio 340

### Descrizione:

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

### Body di richiesta:

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

Lunghezza totale:  $1 + lung\_id\_user$  byte

### Body di risposta:

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

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
2	n_giocatori_all	4	Int	Numero di giocatori che utilizzano lo pseudonimo della richiesta, per tutti i concessionari
3	n_giocatori_circ	4	Int	Numero di giocatori che utilizzano lo pseudonimo della richiesta conosciuti dai circuiti del concessionario richiedente
4	Giocatore			Si ripete 'n_giocatori_circ' volte
	4.1 lung_cod_conto_gioco	1	byte	Lunghezza del campo cod_conto_gioco seguente (massimo 35 caratteri)
	4.2 cod_conto_gioco		Char	Codice identificativo del conto di gioco.
	4.3 cod_rete	2	short	Codice identificativo della rete del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella "Codici rete")
	4.4 cod_conc_titolare	4	Int	Codice identificativo assegnato dalla Agenzia Dogane Monopoli, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco

Lunghezza totale:  $10 + n\_giocatori\_circ * (7 + lung\_cod\_conto\_gioco)$  byte

## 28 Messaggio di informazione spostamento fondi (350)

Header.tipo\_messaggio 350

### Descrizione:

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

### Body di richiesta:

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

Lunghezza totale: 4 byte

### Body di risposta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito		2	short	Esito della richiesta
2	cod_gioco_bingo_orig		4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo da cui spostare i premi non distribuiti
3	id_partita_orig		4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi jackpot, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
4	Imm_spostamento_orig_totale		4	int	Importo totale dei premi non distribuiti presenti nel fondi jackpot del gioco del bingo originante il trasferimento (in millesimi di euro)
5	num_giochi_destin		1	byte	Numero dei giochi del bingo destinatari degli spostamenti fondi jackpot di premi speciali non distribuiti
6	Giochi_destin				Si ripete "num_giochi_destin" volte
	6.1	cod_gioco_bingo_destin	4	Int	Codice identificativo del gioco del bingo in cui spostare i premi non distribuiti
	6.2	id_partita_destin	4	int	Numero d'ordine della partita da cui spostare i premi non distribuiti nei fondi premi speciali jackpot iniziali della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)
	6.3	fl_utilizzo_destin	1	byte	Vale 0 se l'importo non è stato ancora utilizzato nella partita di destinazione per incrementare l'importo dei fondi premi speciali iniziali. Vale 1 se l'importo è stato utilizzato nella partita di destinazione per incrementare l'importo dei fondi premi speciali iniziali.
	6.4	Num_fondi_ps_destin	1	byte	Numero dei fondi premi speciali destinatari del trasferimento
	6.5	fondo_premio_speciale_destin			Si ripete "num_fondi_ps_destin" volte
	6.5.1	id_fondo_ps_destin	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali destinatario dello spostamento (da 1 a n)

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
	6.5.2	Imm_fondo_ps_destin	4	Int	Importo da spostare nel fondo destinatario dello spostamento (in millesimi di euro).

Lunghezza totale:  $13 + \text{num\_giochi\_destin} * (10 + (\text{num\_fondi\_ps\_destin} * 5))$  byte.

## 29 Messaggio di richiesta informazione anticipo fondi premi speciali (360)

Header.tipo\_messaggio 360

### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere il valore degli anticipi sui fondi per i premi speciali e la lista dei movimenti di anticipo e recupero effettuati per il gioco.

### Body di richiesta:

Il body della richiesta non contiene alcun campo

Lunghezza totale: 0 byte

### Body di risposta:

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito		2	short	Esito della richiesta
2	imm_anticipo_conc		4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per tutti i giochi, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
3	n_anticipi_gioco		4	int	Definisce il numero anticipi o recuperi effettuati per il gioco indicato nell'header. Specifica quanti sono gli elementi "Anticipi_gioco" seguenti
4	Anticipi_gioco				Si ripete 'n_anticipi_gioco' volte
	4.1	Cod_conc	4	int	Codice identificativo del concessionario che ha effettuato l'anticipo o il recupero

	Campo		L.	Tipo	Descrizione
	4.2	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali in cui è stato effettuato l'anticipo o il recupero
	4.3	prog_anticipo	4	int	Progressivo del movimento di anticipo o recupero, nell'ambito del gioco, del concessionario e del fondo di destinazione
	4.4	imm_anticip_o_recup	4	Int	Importo anticipato se positivo, o recuperato se negativo (in millesimi di euro)
	4.5	dtou_conferimento_sys	7	Date Time	Data ed ora UTC in cui il movimento di anticipo o recupero è stato registrato dal sistema centrale
	4.6	id_transazione_msg400_410	16	char	Codice identificativo della transazione del messaggio 400 o 410 con cui è stato trasmesso il movimento di anticipo o recupero fondo
	4.7	fl_utilizzo	1	byte	Flag utilizzo dell'importo. Vale 0 se l'importo del movimento non è stato ancora totalizzato nel fondo premi speciali di una partita. Vale 1 se l'importo del movimento è stato totalizzato nel fondo iniziale di una partita.
	4.8	id_partita_utilizzo	4	int	Identificativo della partita in cui l'importo del movimento è stato totalizzato. Vale 0 se l'importo del movimento non è stato ancora totalizzato
	4.9	dtou_utilizzo_sys	7	Date Time	Data ed ora UTC in cui il movimento di anticipo o recupero è stato totalizzato nel fondo iniziale di una partita. 0 se non totalizzato
	4.10	id_transazione_msg230	16	Char	Codice identificativo della transazione del messaggio 230 con cui è stato totalizzato il movimento di anticipo o recupero fondo.

Lunghezza totale:  $10 + n\_anticipi\_gioco * 64$ .

### 30 Messaggio di richiesta informazione fondi premi speciali (370)

**Header.tipo\_messaggio 370****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere il valore dei fondi premi speciali per una partita

**Body di richiesta:**

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

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta	
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco bingo (da 1 a 2.000.000.000)	
3	id_sess_sist_centra	16	Char	Codice identificativo della partita/sessione di gioco attribuito dal sistema centrale.	
4	cod_stato_partita	1	byte	Codice identificativo dello stato della partita (Tabella stato partita)	
5	num_fondi_ps	1	byte	Numero di fondi premi speciali. Specifica quanti sono gli elementi "fondo_premi_speciali" seguente.	
6	fondo_premi_speciali			Si ripete 'num_fondi_ps' volte	
	6.1	ld_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n).
	6.2	Imm_fondo_ps_ini	4	int	Importo del fondo premi speciali ad inizio partita (in millesimi di euro).
	6.3	Imm_fondo_ps_incr	4	int	Importo derivante dal venduto della partita che va ad incrementare il fondo premi speciali, valorizzato se lo stato partita è almeno a determinato montepremi definitivo (in millesimi di euro).
	6.4	Imm_fondo_ps_fin	4	int	Importo del fondo premi speciali a fine partita, valorizzato se lo stato partita è conclusa, annullata rimborsata e chiusa con o senza spostamento fondi da altro gioco (in millesimi di euro).

Lunghezza totale:  $24 + \text{num\_fondi\_ps} * 13$ .

### 31 Messaggio di anticipo fondo (400)

**Header.tipo\_messaggio**     400

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di incrementare, mediante anticipo, un fondo per i premi speciali di un proprio gioco. L'incremento verrà computato nel fondo premi speciali iniziale della partita corrispondente al primo messaggio montepremi (messaggio 230) inviato successivamente alla corretta ricezione del messaggio.

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
2	Imm_anticipo	4	int	Importo anticipato al fondo premi speciali per il gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 5 byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	imm_anticipo_gioco_conc	4	int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per il gioco indicato nell'header, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
3	imm_anticipo_gioco	4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, da tutti i concessionari per il gioco indicato nell'header, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
4	imm_anticipo_conc	4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				tutti i giochi, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
5	imm_anticipo_id_fondo_conc	4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per il gioco indicato nell'header e per il fondo indicato nel body, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 18 byte.

### 32 Messaggio di recupero fondo (410)

Header.tipo\_messaggio 410

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di recuperare gli anticipi al fondo per i premi speciali di un proprio gioco. L'importo verrà computato in decremento nel fondo premi speciali iniziale della partita corrispondente al primo messaggio montepremi (messaggio 230) inviato successivamente alla corretta ricezione del messaggio.

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Id_fondo_ps	1	byte	Identificativo progressivo del fondo premi speciali (da 1 a n)
2	Imm_recupero	4	int	Importo recuperato dal fondo premi speciali per il gioco (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 5 byte

#### Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	imm_anticipo_gioco_conc	4	int	Importo totale ancora anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per il gioco indicato nell'header, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
				millesimi di euro)
3	imm_anticipo_gioco	4	Int	Importo totale ancora anticipato, al netto di recuperi, da tutti i concessionari per il gioco indicato nell'header, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
4	imm_anticipo_conc	4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per tutti i giochi, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)
5	imm_anticipo_id_fondo_conc	4	Int	Importo totale anticipato, al netto di recuperi, dal concessionario per il gioco indicato nell'header e per il fondo indicato nel body, comprensivo degli importi ancora non totalizzati in partite (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 18 byte.

### 33 Messaggio di eliminazione partita/sessione di gioco (460)

Header.tipo\_messaggio 460

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di eliminare i dati di una partita precedentemente trasmessa al sistema centrale. La eliminazione è consentita solo se autorizzata da ADM. La eliminazione cancella tutti i dati e giocate relative alla partita e ripristina la situazione precedente alla sua apertura.

#### Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id Rettifica	4	Int	Identificativo della rettifica autorizzata da ADM
2	id_partita	4	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del codice gioco del bingo (da 1 a 2.000.000.000)

Lunghezza totale: 8 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	dt_eliminazione	4	Date	Data di acquisizione della eliminazione della partita

Lunghezza totale: 6 byte

### 34 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (800)

**Header.tipo\_messaggio**      800

**Descrizione:**

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

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

**Body di richiesta:**

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

Lunghezza totale: 4 byte

**Body di risposta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_esito	2	short	Esito della richiesta
2	n_partite	2	short	Numero partite giocate
3	imm_venduto_netto	4	Int	Il ricavato dalla vendita delle cartelle (in millesimi di euro) al netto degli annulli e delle giocate a caratura non vendute
4	imm_montepremi	4	Int	Importo destinato ai montepremi (in millesimi di euro)
5	imm_totale_imposta_adm	4	Int	Importo destinato ad imposta erario, regione Sicilia ed al controllore centralizzato (in millesimi di euro)
6	imm_dicui_imposta_erario	4	Int	Importo destinato ad imposta dovuta all'erario (in millesimi di euro)

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
7	imm_dicui_adm	4	Int	Importo destinato al controllore centralizzato (in millesimi di euro)
8	imm_venduto_netto_scl	4	Int	Il ricavato dalla vendita a giocatori Siciliani delle cartelle (in millesimi di euro) al netto degli annulli e delle giocate a caratura non vendute
9	imm_montepremi_scl	4	Int	Importo destinato ai montepremi corrispondente alla vendita a giocatori Siciliani (in millesimi di euro)
10	imm_dicui_imposta_scl	4	Int	Importo destinato ad imposta della regione Sicilia (in millesimi di euro)

Lunghezza totale: 36 byte

### 35 Messaggio di spostamento fondi (810)

Header.tipo\_messaggio 810

#### Descrizione:

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

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

#### Body di richiesta:

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

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

Lunghezza totale:  $13 + \text{num\_giochi\_destin} * (9 + (\text{num\_fondi\_ps\_destin} * 5))$  byte.

#### Body di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte.

### 36 Messaggio di storno spostamento fondi (815)

Header.tipo\_messaggio    815

#### Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di stornare una precedente richiesta fatta con messaggio 810, di spostamento fondi dei premi non distribuiti da un gioco del bingo.

Lo storno è consentito se gli importi non sono ancora stati utilizzati nelle partite di destinazione.

#### Body di richiesta:

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

Lunghezza totale: 4 byte.

**Body di risposta:**

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

Lunghezza totale: 2 byte.

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

**Header.tipo\_messaggio 833**

**Descrizione:**

Tramite questo messaggio il concessionario trasmette l'hash corrispondente al componente software utilizzato sul proprio sistema, per la verifica di integrità dei componenti del sistema del concessionario.

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

È richiesto l'invio del messaggio con cadenza almeno giornaliera. In caso di rilascio di patch correttive o interventi di bug fixing, si deve procedere con il reinvio immediato del messaggio.

**Body di richiesta:**

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_componente	1	byte	Codice del tipo di componente software cui i dati si riferiscono. Vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco del bingo, 3 per il Sistema di accettazione del gioco, 4 per il Sistema di gioco.
2	cod_componente	4	int	Codice assegnato da ADM al componente software
3	Cod_versione_componente	4	int	Codice della versione assegnata al componente cui si riferisce il software
4	Lun_hash_code_componente	1	byte	Lunghezza del campo successivo Hash_code_componente (max 128 caratteri)

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
5	Hash_code_componente		char	Hash del componente.

Lunghezza totale: 10 + Lun\_hash\_code\_componente byte

**Body di risposta:**

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

Lunghezza totale: 2 byte

**38 Messaggio di aggiunta di certificato di firma digitale (840)**

Header.tipo\_messaggio      840

**Descrizione:**

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

**Corpo del messaggio di richiesta:**

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

Lunghezza totale: 10 byte + 1 byte \* valore di campo lun\_cert

**Corpo del messaggio di risposta:**

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

Lunghezza totale: 2 byte

**39 Messaggio di invio “keep alive” (880)****Header.tipo\_messaggio 880****Descrizione:**

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:**

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

Lunghezza totale: 2 byte

## *Gestione degli errori*

**40 Struttura del body di comunicazione errore**

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

Lunghezza totale: 252 byte

**41 Tipi di errore possibili**

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

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

**42 Gestione degli errori di time-out**

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

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

a ripetere la richiesta, inviando nuovamente lo stesso messaggio **mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione “id\_transazione”**, fino ad ottenere una risposta con un cod\_esito definito (di ok o di errore applicativo).

Nel caso di ricezione di una risposta con cod\_esito  $\geq 9000$  ci si deve comportare come nel caso di time-out, reinviando la richiesta rispettando gli intervalli suddetti, ma occorre **modificare negli invii successivi l’id\_transazione**.

### 43 Tabelle di codifica

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

#### Tabella categoria premi

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

#### Tabella tipi rete

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

#### Tabella stato partita

Cod_stato_partita	Descrizione
0	Partita creata
4	Determinato montepremi definitivo
6	Estratti inviati
7	Vincitori inviati
8	Rimborsi inviati
10	Partita conclusa

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

### Tabella dei tipi di terminali di accettazione gioco (TAG)

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

Tabella errori

COD_ESITO	DESCRIZIONE	MESSAGGIO USANTE
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	Il codice transazione si riferisce a differente richiesta già effettuata	Tutti
1010	Firma non verificata	Tutti
1070	Messaggio già trasmesso	Tutti
1099	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1100	Versione protocollo mancante o errato	Tutti
1101	Cod_cfs (concessionario fornitore servizi) mancante o errato	Tutti
1102	Cod_conc codice concessionario mancante o errato	Tutti
1103	Cod_gioco_bingo mancante o errato	Tutti
1105	Tipo_messaggio mancante o errato	Tutti
1106	Id_transazione mancante o errato	Tutti
1107	Lunghezza_body mancante o errata	Tutti
1108	Codice gioco del bingo non accettabile per tipo messaggio	Tutti
1109	Concessionario o FSC inesistente o non abilitato per il codice gioco del bingo indicato	Tutti
1110	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non autorizzata	Tutti
1111	Concessionario non abilitato ad inviare il messaggio	Tutti
1112	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	Tutti
1115	Campo vers_prot_minor mancante o errato	Tutti
1116	Campo vers_prot_revision mancante o errato	Tutti
1117	Versione protocollo non consentita	Tutti
1150	Campo cod_attributo mancante o errato	200
1151	Campo cod_attributo CAR mancante o errato	200
1152	Campo cod_attributo ECR mancante o errato	200
1153	Campo cod_attributo ELE mancante o errato	200
1156	Campo id_fondo_ps mancante o errato	200, 230, 250, 290, 400, 410
1158	Campo id_user mancante o errato	220, 340
1159	Campo indirizzo_ip mancante o errato	220
1160	Campo valore_attributo mancante o errato	200
1161	Campo valore_attributo ELE mancante o errato	200

1163	Campo valore_attributo CAR mancante o errato	200
1164	Campo valore_attributo ECR mancante o errato	200
1166	Campo cod_conc_titolare mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1167	Campo cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1168	Campo cod_rete mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1169	Campo cod_stato_montepremi mancante o errato	230
1170	Campo ctr_estratti mancante o errato	240
1171	Campo dt_competenza_rendiconto mancante o errato	800
1172	Campo dtou_accr_rimb_utc mancante o errato	280
1173	Campo dtou_fine_vendita_utc mancante o errato	200
1174	Campo dtou_iniz_vendita_utc mancante o errato	200
1175	Campo dtou_pag_vinc_utc mancante o errato	270
1176	Campo id_cartella mancante o errato	220, 250
1177	Campo id_fascia_prezzo mancante o errato	200, 220, 230, 250
1178	Campo id_premio_ps mancante o errato	230, 240, 250
1179	Campo id_partita mancante o errato	200, 220, 225, 230, 240, 250, 270, 280, 290, 310, 320, 330, 370, 460
1180	Campo id_sess_sist_centra mancante o errato	220, 225, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1181	Campo id_ticket mancante o errato	270, 280
1182	Campo imm_fondo_ps_fin mancante o errato	290
1183	Campo imm_fondo_ps_ini mancante o errato	230
1184	Campo imm_giocata mancante o errato	220
1185	Campo imm_giocata_bon mancante o errato	220
1186	Campo imm_montepremi mancante o errato	230
1187	Campo imm_pag_vin_mon mancante o errato	250
1188	Campo imm_pag_vin_ps mancante o errato	250
1189	Campo imm_prezzo_giocata mancante o errato	200
1190	Campo imm_rimborso_bon mancante o errato	280
1191	Campo imm_rimborso_tot mancante o errato	280
1192	Campo imm_venduto mancante o errato	230
1193	Campo imm_vincita_bon mancante o errato	270
1194	Campo imm_vincita_tot mancante o errato	270
1195	Campo lung_cod_conto_gioco mancante o errato	220, 250, 270, 280, 320
1196	Campo lung_id_user mancante o errato	220, 340
1197	Campo lung_indirizzo_ip mancante o errato	220
1198	Campo n_cartelle mancante o errato	220, 230

1199	Campo n_cartelle_vin_mon mancante o errato	250
1200	Campo n_cartelle_vin_ps mancante o errato	250
1201	Campo n_categoria_vin_mont mancante o errato	250
1202	Campo n_categoria_vin_ps mancante o errato	250
1203	Campo n_fasce_montepremi mancante o errato	230
1204	Campo n_fasce_prezzo mancante o errato	200
1205	Campo n_fondi_ps_fin mancante o errato	290
1206	Campo n_giocatori mancante o errato	230
1207	Campo num_attributi mancante o errato	200
1208	Campo num_fondi_ps mancante o errato	200, 230
1209	Campo num_premi_facolt mancante o errato	200, 230
1210	Campo numero_estratto mancante o errato	240
1211	Campo perc_mont_bingo mancante o errato	200
1212	Campo perc_mont_fondo_ps mancante o errato	200
1213	Campo perc_mont_premio_facolt mancante o errato	200
1214	Campo prog_estr_vin_mon mancante o errato	250
1215	Campo prog_estr_vin_ps mancante o errato	250
1216	Campo progr_partecipazione mancante o errato	220
1217	Campo Imm_premio_facolt mancante o errato	230, 240
1218	Campo Imm_fondo_ps_incr mancante o errato	230
1219	Campo Imm_premio_ps mancante o errato	230, 240
1220	Campo Imm_bingo_garantito mancante o errato	200
1221	Campo Imm_premio_facolt_garantito mancante o errato	200
1222	Importo premio inferiore al minimo garantito	230
1223	Campo num_prezzi_giocata mancante o errato	200
1224	Campo num_monte mancante o errato	200, 230, 240
1225	Campo id_monte mancante o errato	200, 225, 230, 240
1226	Campo num_premi_monte mancante o errato	200
1227	Campo id_premio_monte mancante o errato	200, 230
1228	Campo perc_premio_monte mancante o errato	200
1229	Campo imm_premio_garantito_monte mancante o errato	200
1230	Campo id_monte duplicato	200
1231	Campo id_premio_monte duplicato	200
1233	Campo cod_categoria_premio mancante o errato	200
1234	Campo imm_premio_monte mancante o errato	230
1235	Campo imm_monte mancante o errato	230
1236	Somma importo premi inconguente con imm_monte	230
1237	Incrementi fondi inconguente con percentuale massima ammessa	230
1238	Importi destinati a montepremi inconguenti con percentuale minima della raccolta	230
1239	Campo id_fondo_ps duplicato	230

1240	Campo id_premio_ps duplicato	230
1241	Campo imm_giocata incongruente con n_cartelle e imm_prezzo_giocata	220
1242	Campo num_cedole_acquistate mancante o errato	220
1243	Campo num_cedole_acquistate mancante o errato	220
1244	Campo num_cedole_tot mancante o errato	220
1245	Campo imm_giocata_madre mancante o errato	220
1246	Campo num_cedole_acquistate maggiore di num_cedole_tot	220
1247	Campo imm_giocata incongruente con imm_giocata_madre e cedole	220
1248	Campo imm_giocata_madre incongruente con cedole	220
1249	Gioco del bingo non autorizzato a vendere giocate a caratura	220
1250	Partita con montepremi definitivo inviato	220
1251	Campo Imm_premio_bingo mancante o errato	230
1252	Campo Num_premi_ps mancante o errato	230
1253	Campo n_cartelle incongruente con acquisti inviati	230
1254	Campo n_giocatori incongruente con acquisti inviati	230
1255	Campo imm_venduto incongruente con acquisti inviati	230
1262	Partita non annullabile	230
1263	Importo premio incongruente con percentuale del venduto assegnata	230
1264	Importo incremento fondo incongruente con percentuale del venduto assegnata	230
1265	Importo fondo incongruente con fondo partita precedente	230
1266	Importo premio speciale maggiore del fondo corrispondente	230
1267	Messaggio già inviato da altra transazione	225, 230, 240, 250, 270, 280, 290
1268	Imm_montepremi incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita	230
1269	Non esistono dati relativi alla richiesta	320, 330, 340
1270	Cartella non acquistata dal giocatore	225, 250, 270, 280
1271	Cartella acquistata da altro giocatore	250
1272	Vincite non completamente accreditate	290
1273	Rimborsi non completamente accreditati	290

1274	Il progr_partecipazione non corrisponde all'ultimo acquisto effettuato	225
1275	Campo id_sess_sist_centra incongruente con id_partita	225
1276	Imm_fondo_ps_incr incongruente con percentuali del venduto comunicate in avvio partita	230
1277	Campo cod_tipo_tag mancante o errato	220
1278	Campo cod_gioco_bingo_orig mancante o errato	350, 810, 815
1279	Campo id_partita_orig mancante o errato	810
1280	Campo Imm_spostamento_orig_totale mancante o errato	810
1281	Campo num_giochi_destin mancante o errato	810
1282	Campo cod_gioco_bingo_destin mancante o errato	810
1283	Campo id_partita_destin mancante o errato	810
1284	Campo Num_fondi_ps_destin mancante o errato	810
1285	Campo fondo_premio_speciale_destin mancante o errato	810
1286	Campo id_fondo_ps_destin mancante o errato	810
1287	Campo Imm_fondo_ps_destin mancante o errato	810
1296	Gioco cod_gioco_bingo_orig non ha trasferimento di fondi premi speciali	815
1297	Partita id_partita_orig non esistente	810
1298	Gioco cod_gioco_bingo_destin non esistente o non autorizzato	810
1299	Partita id_partita_destin non esistente	810
1300	Identificativo fondo id_fondo_ps_destin duplicato o incongruente	810
1301	Gioco cod_gioco_bingo_orig non revocato	810
1302	Partita id_partita_orig non ultima per il gioco	810
1303	Partita id_partita_orig non chiusa	810
1304	Concessionario non autorizzato a spostare fondi	810
1305	Importo imm_spostamento_orig_totale non congruente con ultima partita	810
1306	Partita id_partita_destin già iniziata	810
1307	Partita id_partita_destin troppo procrastinata	810
1308	Fondi premi speciali utilizzati in partita di altro gioco in cui sono stati trasferiti	815
1309	Concessionario non autorizzato a stornare il trasferimento fondi premi speciali	815
1310	Spostamento fondi premi speciali già effettuato da altra transazione	810
1901	Data competenza mancante o errata	800
1902	Rendiconto non disponibile	800
2006	Il concessionario non ha aperto la partita	230, 240, 250, 290

2007	Partita precedente con montepremi non definitivo	200
2008	Partita già aperta da altra transazione	200
2009	Inizio vendita precedente a fine vendita della precedente partita	200
2010	Partita precedente con spostamento fondi premi speciali ad altro gioco	200
2011	Partita precedente non esistente	200
2012	Parametri montepremi gioco del bingo difformi o non definiti	200
2013	Valori premi speciali difformi o non definiti	200
2014	Identificativo premio non indicato in ordine crescente	200
2015	id_fondo_ps non comunicato in ordine crescente	200, 230, 290
2016	Numero fondi premi speciali spostati da altra sala con precedente messaggio 810 incongruente con num_fondi_ps della partita	200
2017	Campo imm_premio_garantito_monte maggiore di zero non ammesso	200
2103	Partita non esistente	220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
2106	Conto di gioco inesistente o non abilitato	220
2202	Cartella già acquistata dal giocatore	220
2204	Importo bonus mancante o errato	220
2205	Durata vendita errata	200
2206	Acquisto già effettuato da altra transazione	220
2208	Somma percentuali mancante o errata	200
2301	Partita annullata	240, 250, 270
2401	Montepremi definitivo non ancora inviato	240, 250, 270, 280, 290
2402	Partita chiusa	220, 230, 240, 250, 270, 280, 290
2403	Partita da annullare	230
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
2501	Comunicazione vincite non ancora inviato	270, 280, 290
2502	Pagamenti premi non pervenuti	290
2503	Partita precedente non chiusa	230, 240, 250, 290
2504	Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto	220
2505	Lunghezza id_user non congruente con il valore dell'id_user	220, 340

2506	Lunghezza indirizzo_ip non congruente con il valore dell'indirizzo_ip	220
2507	Non esistono partite non chiuse	300
2508	Data pagamento della vincita precedente alla data di vendita	270
2509	Rimborso non ammesso	280
2510	Data rimborso precedente alla data di vendita	280
2511	Comunicazione estratti non ancora inviato	250, 270, 290
2512	La partita non esiste	310
2514	Partita annullata. il campo num_monte deve essere valorizzato a zero	230
2515	Partita annullata. Il campo Num_premi_ps deve essere valorizzato a zero	230
2516	Partita annullata. Il campo imm_fondo_ps_incr deve essere valorizzato a zero	230
2601	Campo imm_anticipo mancante o errato	400
2602	Fondo premi speciali minore del importo da recuperare	230
2603	Importo recupero superiore al valore anticipato o disponibile	410
2604	Importo anticipo superiore al consentito per il gioco	400
2605	Importo anticipo superiore al consentito per il concessionario	400
2606	Importo anticipo superiore al consentito per il concessionario nel gioco	400
2607	Campo imm_recupero mancante o errato	410
2611	Trasmissione rettifica eliminazione non autorizzata	460
2612	Concessionario non autorizzato alla rettifica	460
2613	Codice gioco non autorizzato alla rettifica	460
2614	Id_partita non della ultima partita	460
2615	Trasmissione rettifica effettuata da altra transazione	460
2616	Partita non eliminabile per spostamento fondi ad altra sala	460
2617	Id_rettifica mancante o errato	460
2620	Campo imm_saldo_dichiarato mancante o errato	220, 225, 270, 280
2621	Campo imm_saldo_dichiarato_bonus mancante o errato	220, 225, 270, 280
2622	Campo num_dettaglio_bonus_saldo mancante o errato	220, 225, 270, 280
2623	Campo cod_bonus_famiglia mancante o errato	220, 225, 270, 280
2624	Campo cod_bonus_genere mancante o errato	220, 225, 270, 280

2625	Campo imm_bonus_genere_dichiarato mancante o errato	220, 225, 270, 280
2626	Somma dei campi imm_bonus_genere_dichiarato incongruente con imm_saldo_dichiarato_bonus	220, 225, 270, 280
2627	Valore di cod_bonus_famiglia e cod_bonus_genere incongruente	220, 225, 270, 280
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 comunicato da ODV differente	833
2636	Campo lun_hash_code_componente mancante o errato	833
>= 9000	Errore interno del sistema di controllo	Tutti

#### Tabella 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

#### Tabella codici genere bonus

<b>COD_BONUS_FAMIGLIA</b>	<b>COD_BONUS_GENERE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
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