



Allegato A

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

(PGDA)

Versione 2

INDICE

1	PREMESSA	6
2	GLOSSARIO.....	7
3	CONTESTO GENERALE.....	8
3.1	GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE	8
3.2	GESTIONE DELLA SICUREZZA	8
4	MODALITA' DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI.....	9
4.1	TIPOLOGIA DEI MESSAGGI	9
4.1.1	<i>MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI ELABORAZIONE AL SISTEMA CENTRALE.</i>	<i>9</i>
4.2	CONVENZIONI DI CODIFICA.....	11
4.3	ELENCO DEI MESSAGGI PREVISTI.....	11
4.4	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO E REGOLE DI INVIO.....	13
4.4.1	<i>MODALITÀ 1 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'AVVIO EFFETTIVO DEL GIOCO DI ABILITÀ</i>	<i>13</i>
4.4.2	<i>MODALITÀ 2 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO DI ABILITÀ</i>	<i>15</i>
4.4.3	<i>MODALITÀ 3 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA APERTURA DI UNA SESSIONE DI GIOCO DI SORTE A QUOTA FISSA</i>	<i>16</i>
4.4.4	<i>MODALITÀ 4 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA APERTURA DI UNA SESSIONE DI GIOCO DI CARTE ORGANIZZATI IN FORMA DIVERSA DAL TORNEO.....</i>	<i>17</i>
4.4.5	<i>SESSIONI DI GIOCO OFFERTE TRAMITE CIRCUITO</i>	<i>18</i>
4.5	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI E REGOLE DI INVIO	19
4.6	CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE.....	21
5	DESCRIZIONE DEI MESSAGGI.....	23
5.1	STRUTTURA HEADER.....	24

5.2	STRUTTURA BODY	25
5.3	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 1 E 2	26
5.3.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (200)	26
5.3.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (220)	29
5.3.3	MESSAGGIO RICHIESTA ANNULLAMENTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (230)	32
5.3.4	MESSAGGIO PIANO DEI PREMI (240)	33
5.3.5	MESSAGGIO CONVALIDA DELLA SESSIONE (250)	35
5.3.6	MESSAGGIO LISTA VINCITORI (260)	36
5.3.7	MESSAGGIO ACCREDITO VINCITA (280)	39
5.3.8	MESSAGGIO FINE SESSIONE (300)	40
5.4	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 3	41
5.4.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (400)	41
5.4.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (420)	43
5.4.3	MESSAGGIO DI FINE PARTECIPAZIONE E TRASFERIMENTO POSTA FINALE (430)	46
5.4.4	MESSAGGIO FINE SESSIONE (500)	48
5.5	MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 4	49
5.5.1	MESSAGGIO INIZIO SESSIONE (600)	49
5.5.2	MESSAGGIO ACQUISTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (620)	52
5.5.3	MESSAGGIO DI FINE PARTECIPAZIONE (630)	54
5.5.4	MESSAGGIO FINE SESSIONE (700)	57
5.6	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 1 E 2	58
5.6.1	MESSAGGIO RICHIESTA INVALIDAZIONE SESSIONE (310)	58
5.6.2	MESSAGGIO RICHIESTA INVALIDAZIONE DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (320)	59
5.6.3	MESSAGGIO VERIFICA STATO DELLA RICHIESTA DI INVALIDAZIONE (330)	60
5.6.4	MESSAGGIO ACCREDITO RIMBORSO (340)	62

5.6.5	MESSAGGIO RICHIESTA ANOMALIE RISCONTRATE (360)	63
5.6.6	MESSAGGIO RICHIESTA SESSIONI E ANOMALIE RISCONTRATE (365)	64
5.7	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 3	65
5.7.1	MESSAGGIO RICHIESTA ANOMALIE RISCONTRATE (560)	65
5.7.2	MESSAGGIO RICHIESTA SESSIONI E ANOMALIE RISCONTRATE (565)	65
5.7.3	MESSAGGIO COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (580)	66
5.7.4	MESSAGGIO QUADRATURA SESSIONE DI GIOCO (590)	69
5.8	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - GIOCO IN MODALITA' 4	71
5.8.1	MESSAGGIO RICHIESTA ANOMALIE RISCONTRATE (760)	71
5.8.2	MESSAGGIO RICHIESTA SESSIONI E ANOMALIE RISCONTRATE (765)	72
5.8.3	MESSAGGIO COMUNICAZIONE SVOLGIMENTO DEL GIOCO (780)	73
5.8.4	MESSAGGIO QUADRATURA SESSIONE DI GIOCO (790)	76
5.9	MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI - COMUNI A TUTTE LE MODALITA'	78
5.9.1	MESSAGGIO RICHIESTA DATI CONTABILI (800)	78
5.9.2	MESSAGGIO AGGIORNAMENTO DATA FINE SESSIONE (810)	80
5.9.3	MESSAGGIO DI COMUNICAZIONE DEL SOFTWARE INSTALLATO (830)	81
6	GESTIONE DEGLI ERRORI	82
6.1	TIPI DI ERRORE POSSIBILI	82
6.2	GESTIONE DEGLI ERRORI DI RETE	82
6.3	TABELLA DEGLI ERRORI DI REGISTRAZIONE.....	83
7	TABELLE.....	89
7.1	TABELLA DELLE CAUSALI CONTABILI.....	89
7.2	TABELLA DELLE ANOMALIE	90
7.3	TABELLA DEI CODICI REGIONE.....	91

7.4 TABELLA DELLE TIPOLOGIE DI “TAVOLO”.....	91
7.5 TABELLA DEI CODICI RETE.....	92
7.6 TABELLA DEI CODICI TIPO GIOCO.....	92

1 PREMESSA

Il presente documento definisce le specifiche di comunicazione relative ai messaggi di colloquio tra il **sistema di elaborazione** del concessionario autorizzato all'esercizio dei giochi di abilità a distanza ed il **sistema centrale** di AAMS, di cui alla Disciplina dei giochi di abilità nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza - Decreto del Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato - del 5 febbraio 2010, per tutte le attività connesse alla gestione del gioco.

Il documento si articola nelle seguenti sezioni:

- contesto generale, in cui si illustrano:
 - le entità coinvolte nella comunicazione,
 - la gestione della sicurezza;

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

2 GLOSSARIO

Nel documento vengono utilizzate le seguenti definizioni:

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

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

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

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

3 CONTESTO GENERALE

3.1 GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE

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

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

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

3.2 GESTIONE DELLA SICUREZZA

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

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data ed i campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists assenti. Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

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

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

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

4 MODALITA' DI COMUNICAZIONE E DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

Ogni *messaggio* operativo è costituito da due parti:

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

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

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

4.1 TIPOLOGIA DEI MESSAGGI

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

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

4.1.1 MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI ELABORAZIONE AL SISTEMA CENTRALE

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

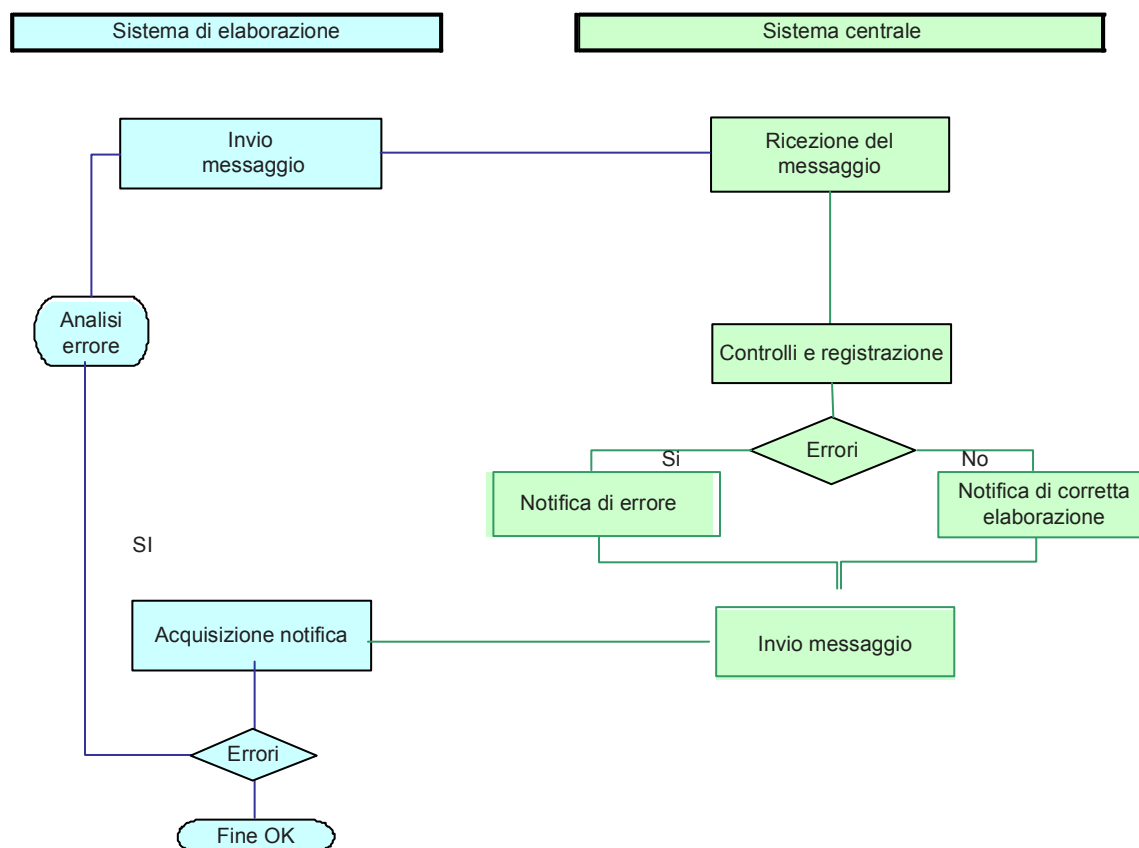


Figura 1 - Flusso di comunicazione sistema di elaborazione - sistema centrale

Il sistema di elaborazione trasmette un messaggio al sistema centrale.

Il sistema centrale esegue dei controlli contestualmente alla ricezione e, se non rileva impedimenti alla registrazione invia al sistema di elaborazione un messaggio di *notifica di corretta elaborazione* altrimenti invia una *notifica di errore*.

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

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

4.2 CONVENZIONI DI CODIFICA

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

- numeri interi senza segno (*int*): contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra).
- Importi con segno espressi in centesimi di euro o in milionesimi di euro laddove indicato (€*int* da 4 o 8 bytes): numero di 32 o 64 bit (complemento a due). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra).
- Caratteri (*char*): un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati devono assumere il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quella specificata nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.
- I caratteri ammessi sono:
 - “0123456789”;
 - “ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ”;
 - “abcdefghijklmnopqrstuvwxyz”;
 - “.,-’”

4.3 ELENCO DEI MESSAGGI PREVISTI

I messaggi sono suddivisi secondo la tipologia di gioco di cui all'art. 1, comma 1 e 2 del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010 e prevedendo due gruppi distinti in base alle caratteristiche proprie del messaggio.

1. Messaggi per lo svolgimento del gioco:

- A. Giochi di abilità (di cui all'art. 1 comma1 del su indicato decreto):
 1. Inizio sessione di gioco (200) (§ 5.3.1)
 2. Acquisto diritto di partecipazione (220) (§ 5.3.2)
 3. Richiesta di annullamento diritto di partecipazione (230) (§ 5.3.3)
 4. Piano dei premi (240) (§ 5.3.4)
 5. Convalida della sessione (250) (§ 5.3.5)
 6. Lista vincitori (260) (§5.3.6)
 7. Accredito vincita (280) (§ 5.3.7)
 8. Fine sessione di gioco(300) (§ 5.3.8)
-

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

1. Inizio sessione di gioco (400) (§ 5.4.1)
2. Acquisto diritto di partecipazione (420) (§ 5.4.2)
3. Fine partecipazione e trasferimento posta (430) (§ 5.4.3)
4. Fine sessione di gioco (500) (§ 5.4.4)

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

1. Inizio sessione di gioco (600) (§ 5.5.1)
2. Acquisto diritto di partecipazione (620) (§ 5.5.2)
3. Fine partecipazione e trasferimento posta finale (630) (§ 5.5.3)
4. Fine sessione di gioco (700) (§ 5.5.4)

2. Messaggi per la gestione degli archivi:

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

1. Richiesta dati di rendicontazione contabile (800) (§ 5.9.1)
2. Richiesta di aggiornamento data fine sessione (810) (§ 5.9.2)
3. Comunicazione del software installato (830) (§ 5.9.3)

b. Distinti per tipologia di gioco/modalità di flusso

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

1. Richiesta invalidazione sessione (310) (§ 5.6.1)
2. Richiesta invalidazione diritto di partecipazione (320) (§ 5.6.2)
3. Verifica stato della richiesta di invalidazione (330) (§ 5.6.3)
4. Accredito rimborso (340) (§ 5.6.4)
5. Verifica correttezza sessioni effettuate (360) (§ 5.6.5)
6. Richiesta notifica anomalie riscontrate per una sessione (365) (§ 5.6.6)

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

1. Verifica correttezza sessioni effettuate (560) (§ 5.7.1)
 2. Richiesta notifica anomalie riscontrate per una sessione (565) (§ 5.7.2)
 3. Comunicazione svolgimento del gioco (580) (§ 5.7.3)
 4. Comunicazione quadratura sessione di gioco (590) (§ 5.7.4)
-

-
- C. Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo (di cui all'art. 1 comma2, let. b) del su indicato decreto):
1. Verifica correttezza sessioni effettuate (760) (§ 5.8.1)
 2. Richiesta notifica anomalie riscontrate per una sessione (765) (§ 5.8.2)
 3. Comunicazione svolgimento del gioco (780) (§ 5.8.3)
 4. Comunicazione quadratura sessione di gioco (790) (§ 5.8.4)

4.4 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO E REGOLE DI INVIO

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

- Modalità 1 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'avvio effettivo del gioco (cosiddetta "*sessione di gioco non condizionata*") per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 1 del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010.
- Modalità 2 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'apertura della sessione stessa da parte del concessionario (cosiddetta "*sessione di gioco condizionata*") per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 1 del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010.
- Modalità 3 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione/tavolo all'avvio effettivo del gioco per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 2 let. a) del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010.
- Modalità 4 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione/tavolo all'avvio effettivo del gioco per tipologie di gioco di cui all'art. 1, comma 2 let. b) del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010.

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

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

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

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

- Il concessionario invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 200).
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì qualora il sistema centrale di AAMS risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire la sessione di gioco, dandone comunicazione ai giocatori, né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
- Il concessionario, successivamente all'apertura della sessione di gioco, invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di acquisto dei diritti di partecipazione (messaggio 220) per ciascun partecipante alla sessione stessa.
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida il diritto di partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di AAMS risponda con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo l'avvio/prosecuzione del gioco da parte del giocatore stesso.
- Il concessionario invia il messaggio contenente il piano dei premi (messaggio 240) non appena tale piano "si concretizza".
- Il concessionario, entro il termine definito da AAMS, invia i dati relativi alla lista dei vincitori (messaggio 260).
- Analogamente, devono essere trasmessi i dati relativi agli accrediti delle vincite (messaggio 280) per ogni giocatore che sia risultato vincitore.
- Il concessionario al termine delle operazioni invia quindi il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 300).

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

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

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

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

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

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

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

Con l'accettazione del messaggio di convalida della sessione da parte del sistema centrale di AAMS, le iscrizioni al gioco diventano irrevocabili e non sarà più possibile, pertanto, trasmettere i messaggi di annullamento dei diritti di partecipazione (messaggio 230).

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

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

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

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

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

- Il concessionario invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di apertura della sessione di gioco (messaggio 400).
 - A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario l'**identificativo** che individua la sessione di gioco registrata. Altresì, qualora il sistema centrale di AAMS risponda con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire con la registrazione dei giocatori né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
 - Successivamente all'apertura della sessione, alla richiesta di iscrizione da parte di un giocatore, il concessionario invia il messaggio di acquisto del diritto di partecipazione (messaggio 420) che in tal caso assume il significato di iscrizione del giocatore (al tavolo) con una somma da lui stesso definita ("posta iniziale"). Tale comunicazione viene effettuata ogni volta che il giocatore richiede l'acquisto di ulteriori "chips" per continuare la sua partita.
 - A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario il **codice univoco** che convalida la partecipazione del giocatore alla sessione di gioco. Qualora il sistema centrale di AAMS risponda con un messaggio di errore, il concessionario
-

deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.

- Quando un giocatore regolarmente iscritto decide di abbandonare la partita ("alzarsi dal tavolo di gioco"), il concessionario invia un messaggio di fine partecipazione (messaggio 430) per il giocatore indicando tra l'altro l'importo ("posta finale") con cui il giocatore abbandona il tavolo (valore corrispondente alle "chips" ancora in suo possesso) che verrà trasferito sul conto di gioco.
- Il concessionario al termine della partita ovvero quando il "tavolo si chiude", invia il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 500).

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

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

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

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

-
- Quando un giocatore regolarmente iscritto decide di abbandonare la partita (“alzarsi dal tavolo di gioco”), il concessionario invia un messaggio di fine partecipazione (messaggio 630) per il giocatore indicando tra l’altro l’importo (“posta finale”) con cui il giocatore abbandona il tavolo (valore corrispondente alle “chips” ancora in suo possesso) che verrà trasferito sul conto di gioco.
 - Il concessionario al termine della partita ovvero quando il “tavolo si chiude”, invia il messaggio di chiusura della sessione di gioco (messaggio 700).

4.4.5 Sessioni di gioco offerte tramite circuito

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

- Il concessionario che propone il gioco invia il messaggio di apertura sessione (messaggio 200/400/600), comunicando, in caso di esito positivo della registrazione, agli altri concessionari aderenti al circuito, l’identificativo assegnato alla sessione dal sistema centrale di AAMS.
 - Ogni concessionario aderente al circuito, successivamente all’apertura della sessione di gioco, invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di acquisto dei diritti di partecipazione (messaggio 220/420/620) per ciascun partecipante alla sessione di gioco che sia proprio “cliente”.
 - Analogamente, qualora il partecipante ne faccia richiesta, invia, se previsto il messaggio di annullamento (sessione aperta in modalità 2), di un diritto precedentemente trasmesso (messaggio 230); chiaramente tale operazione è possibile fin quando la sessione non sia stata convalidata.
 - Allo stesso modo, nel caso di richiesta da parte di un partecipante di “lasciare” il gioco, prevista per sessione aperta in modalità 3 o 4, il concessionario invia il messaggio di fine partecipazione per il giocatore precedentemente iscritto (messaggio 430/630).
 - Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente) invia il messaggio di convalida della sessione (messaggio 250), per la modalità 2.
 - Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente) invia il messaggio contenente il piano dei premi (messaggio 240) non appena tale piano “si concretizza” e se richiesto dalla tipologia di sessione di gioco (modalità 1 e 2).
 - Il concessionario che ha aperto la sessione di gioco (concessionario proponente), invia i dati relativi alla lista dei vincitori (messaggio 260) se richiesto dalla tipologia di sessione di gioco (modalità 1 e 2).
-

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

4.5 MESSAGGI PER LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI E REGOLE DI INVIO

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

1. se il concessionario ha la necessità di “invalidare” una sessione di gioco o un diritto di partecipazione convalidato nel caso di flusso in modalità 1 e 2, deve utilizzare, nei casi previsti da Aams, i relativi messaggi di richiesta al sistema centrale di Aams (messaggio 310 o messaggio 320).

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di richiesta invalidazione della sessione di gioco o del diritto di partecipazione (messaggio 310 o messaggio 320). A fronte di tale messaggio il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario solo la notifica di accettazione.
 - Il concessionario al fine di conoscere lo stato della propria richiesta, deve inoltrare opportuno messaggio di verifica (messaggio 330). Se la richiesta è stata elaborata da Aams con esito positivo (ovvero è stata concessa l'autorizzazione), il sistema centrale risponde confermando lo stato dell'autorizzazione ed indicando nel messaggio di risposta la data dell'autorizzazione stessa.
 - Il concessionario, ricevuto il messaggio di cui al punto precedente, qualora l'autorizzazione è relativa all'invalidazione di una sessione di gioco in circuito, deve effettuare comunicazione agli altri concessionari che avevano in precedenza partecipato alla sessione di gioco. Quindi i concessionari interessati, per ogni diritto di partecipazione invalidato, devono procedere alla restituzione delle somme giocate agli utenti e inviare al sistema centrale il messaggio di accredito del rimborso (messaggio 340).
2. Il concessionario può richiedere le informazioni relative ai dati contabili tramite il messaggio 800. A fronte di tale richiesta il sistema centrale di AAMS restituisce al concessionario la rendicontazione contabile per le giornate correttamente elaborate.
-

3. il concessionario è tenuto a controllare la correttezza e completezza delle informazioni inviate al sistema centrale di AAMS a partire dal 5° giorno successivo alla data di apertura delle sessioni di gioco e, con frequenza settimanale, fino alla settimana successiva alla data di chiusura presunta delle sessioni stesse. A tal fine deve inoltrare il messaggio per richiedere la notifica delle eventuali sessioni per le quali il sistema centrale ha riscontrato delle anomalie (messaggio 360/560/760).

Il flusso si articola nei seguenti passi:

- Il concessionario invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di richiesta delle sessioni anomale relativamente ad una data (messaggio 360/560/760). La risposta del sistema centrale di AAMS conterrà l'identificativo della richiesta inoltrata.
 - Il concessionario, a partire dal giorno successivo a quello di invio della richiesta, per ogni identificativo ottenuto, invia al sistema centrale di AAMS il messaggio di richiesta delle anomalie riscontrate (messaggio 365/565/765). La risposta del sistema centrale di AAMS conterrà l'eventuale elenco delle sessioni di gioco ritenute "non congruenti" corredato dei codici delle anomalie riscontrate.
 - Qualora nel messaggio di risposta siano presenti delle anomalie, il concessionario è tenuto:
 - all'invio degli eventuali messaggi mancanti al fine di completare la sessione di gioco.
4. il concessionario, per sessioni di gioco in modalità 3 e 4, è tenuto ad inviare giornalmente al sistema centrale di AAMS, le informazioni di dettaglio delle singole fasi di gioco, comprensive del valore dell' "introito". Al completamento degli invii dei dettagli delle singole fasi di gioco per la giornata in cui si sono svolte, il concessionario è tenuto ad inviare il messaggio di "quadratura" delle sessioni di gioco.

Il flusso si articola nei seguenti passi:

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

Il flusso si articola nei seguenti passi:

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

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

6. il concessionario, rispettando le scadenze definite da Aams, è tenuto ad inviare, tramite il messaggio 830, le informazioni relative al software certificato utilizzato dal proprio sistema (piattaforma e giochi). Il flusso si articola nei seguenti passi:

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

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

4.6 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

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

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

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

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

Quando si utilizza la modalità 2 per la gestione dei flussi di comunicazione, il messaggio 250 deve essere trasmesso quando il gioco si avvia effettivamente; nell’ipotesi contraria (ad esempio, se l’avvio del gioco è condizionato al

raggiungimento di un numero predefinito di partecipanti che non viene conseguito), in alternativa al messaggio 250, è necessario inviare il messaggio di chiusura della sessione (messaggio 300).

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

Il messaggio 280 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore; nel caso in cui il giocatore realizzi più vincite nell'ambito della sessione, si dovrà indicare la somma totale.

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

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

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

¹ Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

² Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

³ Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

⁴ Ciascuno per gli accrediti nei confronti dei propri clienti

Messaggio	Concessionario proponente	Altri concessionari aderenti al circuito
Richiesta di invalidazione sessione di gioco (310), ove prevista da Aams	X	
Richiesta di invalidazione diritto di partecipazione (320), ove prevista da Aams ⁵	X	X
Verifica stato richiesta di invalidazione (330) ⁶	X	X
Accredito rimborso (340) ⁷ se autorizzata da Aams la richiesta di invalidazione	X	X
Richiesta dati contabili (800) ⁸	X	X
Verifica correttezza sessioni di gioco concluse (360/560/760)	X	
Richiesta anomalie riscontrate per una determinata sessione (365/565/765)	X	
Richiesta di aggiornamento data fine sessione (810)	X	
Comunicazione moduli software installati (830)	X	
Comunicazione svolgimento del gioco (580/780)	X	
Comunicazione quadratura sessione (590/790)	X	

5 DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

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

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

⁵ Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti

⁶ Ciascuno per la propria competenza

⁷ Ciascuno per i rimborsi a favore dei propri clienti

⁸ Ciascuno per la propria competenza

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

5.1 STRUTTURA HEADER

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

La lunghezza totale è di 42 byte.

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Versione del protocollo di riferimento	1	Int	Numero della versione di protocollo esistente ed adottato (vale 2)
2	Fornitore di servizi di connettività del concessionario trasmittente	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del soggetto prescelto dal concessionario per l'erogazione dei servizi di connettività; qualora il concessionario trasmittente sia anche FSC per se stesso, contiene lo stesso valore del campo 3
3	Codice Concessionario trasmittente	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario responsabile dell'invio del messaggio
4	Codice Concessionario proponente	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario responsabile dell'apertura della sessione
5	Codice gioco	4	Int	Codice identificativo del gioco assegnato da Aams
6	Codice tipo gioco	1	Int	Codice del tipo gioco definito secondo normativa (cfr. Tabella dei codici tipo gioco 7.6)
7	Tipo messaggio	4	Char	Uno dei tipi elencati in § 4.3
8	Codice transazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario trasmittente
9	Lunghezza body	4	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

Qualora il concessionario responsabile dell'invio del messaggio (trasmittente) sia anche fornitore di servizi di connettività di se stesso i campi 2 e 3 conterranno il medesimo codice.

Il **campo 5** contiene sempre lo stesso valore anche nel caso di sessioni di gioco proposte in circuito; in tal caso è cura del concessionario proponente comunicare tale valore ai concessionari aderenti non appena ricevuto il messaggio di risposta all'apertura della sessione di gioco.

Il **campo 6** indica il tipo di gioco in base alla classificazione definita nella tabella di riferimento.

I **campi 5 e 6** qualora l'header sia relativa a un messaggio per la gestione degli archivi, devono essere impostati a 0 (zero).

Il **campo 8** contiene un codice stabilito dal fornitore di servizi di connettività del concessionario trasmittente che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema centrale più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema centrale allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi richiesta/risposta in presenza di eventuali problemi di linea.

E' obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco.

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

5.2 STRUTTURA BODY

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

Si distinguono due tipologie di risposta:

- Corretta elaborazione: si descrive il messaggio di risposta di seguito ad ogni richiesta
 - Segnalazione di errore: la struttura ed i codici di errore sono descritti nel paragrafo GESTIONE DEGLI ERRORI 6.
-

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

5.3.1 Messaggio inizio sessione (200)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco del concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
Data inizio sessione di gioco				
2	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno inizio sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
Data di fine sessione di gioco				
8	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
9	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
10	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)
Attributi caratteristici della sessione di gioco				
11	Modalità di comunicazione	1	Char	Flusso di gestione delle comunicazioni prescelto dal concessionario (vale 1 o 2)
12	Importo diritto di partecipazione	4	€Int	Contiene il valore dell'importo del diritto di partecipazione
13	Numero degli attributi	4	Int	Valorizzato con il numero massimo degli attributi comunicati (n)
14	Attributi (molteplicità = valore di campo 13)			
	14.1	Codice	3	Char
	14.2	Valore	16	Char

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

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

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

Il **campo 11** indica la modalità di flusso che il concessionario ha scelto per la sessione di gioco di cui sta effettuando l'apertura; deve essere impostato a "1" per sessioni in modalità 1 ("non condizionata") cfr. paragrafo 4.4.1, a "2" per sessioni in modalità 2 ("condizionata") cfr. paragrafo 4.4.2.

Il **campo 12** indica l'importo del diritto di partecipazione il cui valore deve rispettare i limiti definiti dalla normativa.

Il **campo 13** indica il numero di attributi caratteristici della sessione di gioco in apertura.

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

Attributo sessione	Valore	Note
TPM	P, S	tipologia montepremi (obbligatorio) P = percentuale S = somma minima garantita
PRM	a partire da 8000	percentuale montepremi (obbligatorio se TPM=P)
SMG	qualsiasi importo	somma minima garantita (obbligatorio se TPM=S) (espressa in centesimi di euro)
RBY	0,1,2,3	Definisce la sessione in cui è consentito il riacquisto del biglietto (obbligatorio) 0 = nessuno 1 = rebuy 2 = add-on 3 = entrambi
SMN	S/N	Sessione di gioco con graduatoria definita al raggiungimento del numero di partecipanti minimo (obbligatorio)

Attributo sessione	Valore	Note
		S = si N = no
MNG	a partire da 1	numero minimo giocatori
MXG	a partire da 2	numero massimo giocatori
BON	B	sessione con bonus
VIN	V	Sessione con vincite vincolate
JCK	Valore diverso da 0	sessione con jackpot (impostarne il valore) (espresso in centesimi di euro)
CUP	0,1	Sessione di gioco in modalità CUP 0 = (valore di default) no 1 = si

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

- campo1 = AC6456HSDB8JHSE3
- campo2 = 14
- campo3 = 05
- campo4 = 2010
- campo5 = 14
- campo6 = 05
- campo7 = 00
- campo8 = 14
- campo9 = 05
- campo10 = 2010
- campo11 = 2
- campo12 = 500 (5 euro)
- campo13 = 6
- campo14 (Attributi molteplicità = 6)
 - codice1 = TPM
 - valore1 = P
 - codice2 = PRM
 - valore2 = 8250 (82,50% comprensivo di cifre decimali)
 - codice3 = RBY
 - valore3 = 0
 - codice4 = SMN
 - valore4 = N
 - codice5 = MNG
 - valore5 = 20
 - codice6 = MXG
 - valore6 = 20

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

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

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 18

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

5.3.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (220)

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

Corpo del messaggio:

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

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella § 7.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
3	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo del diritto di partecipazione che permette l'ingresso al gioco
4	Importo del bonus	4	€Int	Importo del bonus offerto dal concessionario
5	Flag riacquisto	1	Int	Impostare a 1 per un riacquisto, 2 per un add-on, 0 negli altri casi
6	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
7	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco
8	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
9	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
10	Conto di gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
11	Lunghezza pseudonimo del giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
12	Pseudonimo del giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
13	Identificativo sessione collegata	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito in precedenza dal sistema centrale alla sessione collegata
Data acquisto diritto di partecipazione				
15	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
16	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
17	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
18	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
19	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
20	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
21	Importo a fondo	4	€Int	Importo destinato al fondo Jackpot

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	Jackpot			

Lunghezza totale: 81 byte + parte variabile

Il **campo 3** assume il valore dell'importo del diritto di partecipazione (o di eventuali add-on o rebuy per sessioni che lo prevedono).

Il **campo 4** deve essere impostato al valore del BONUS eventualmente offerto ai propri clienti dal concessionario; vale se all'apertura della sessione di gioco sia stata comunicata tale possibilità.

Nel caso in cui per la sessione di gioco in corso sia ammesso il riacquisto (rebuy o add-on) di un diritto di partecipazione il **campo 5** (flag riacquisto) conterrà, se previsto, il valore 1 (o 2 per add-on) per gli eventuali acquisti successivi al primo, sempre nel rispetto dei limiti imposti dalla normativa.

Il **campo 13** deve essere valorizzato qualora per l'acquisto del diritto di partecipazione venga utilizzato l'importo della vincita ottenuta dal giocatore nella sessione indicata precedentemente svoltesi.

Il **campo 21** rappresenta la parte di importo della partecipazione destinata al jackpot.

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 24 byte

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

5.3.3 Messaggio richiesta annullamento diritto di partecipazione (230)

Tramite questo messaggio, il concessionario può richiedere l'annullamento di un diritto di partecipazione acquistato in precedenza, solo per sessione di gioco in modalità 2 e prima che sia stata convalidata (cfr paragrafo 4.4.2).

In altri casi l'annullamento può avvenire per motivi esclusivamente tecnici e disciplinati da Aams in appositi provvedimenti amministrativi, e tramite il flusso appositamente predisposto (cfr paragrafo 4.5).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale: 32 byte

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 8 byte

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

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

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

5.3.4 Messaggio piano dei premi (240)

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

Gli importi dei premi devono essere indicati in ordine decrescente.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Percentuale montepremi totale	2	Int	Percentuale del montepremi erogato totale
3	Montepremi erogato totale	4	€Int	Importo totale del montepremi erogato derivante dalla raccolta
4	Jackpot erogato totale	4	€Int	Importo totale del jackpot erogato
5	Numero dei premi sessione di gioco	2	Int	Numero totale dei premi da attribuire nella sessione di gioco
6	Numero premio iniziale	2	Int	Numero del premio iniziale relativo all'invio
7	Numero premio finale	2	Int	Numero del premio finale relativo all'invio
8	Montepremi parziale	4	€Int	Importo del montepremi relativo ai premi presenti nell'invio
9	Jackpot parziale	4	€Int	Importo del jackpot relativo ai premi presenti nell'invio

10	Numero dei premi presenti nell'invio	2	Int	Contiene il numero (n) dei premi presenti nel messaggio	
11	Progressivo rettifica	1	Int	Vale 0 per il primo piano inviato, oppure il numero di volte in cui è richiesta la rettifica (a partire dal valore 1 per la prima rettifica e incrementando di 1 per le successive)	
12	Premi (molteplicità = valore campo 10)				
	12.1	Importo da montepremi	4	€Int	Valore del premio derivante dal montepremi
	12.1	Importo da jackpot	4	€Int	Valore del premio derivante dal jackpot
	Fine premi				

Lunghezza totale: 43 byte + 8 byte * n (dove n = valore del campo 10)

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

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

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

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

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

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

In ogni caso, si precisa che gli importi dei premi, come somma dei due valori (importo da montepremi e/o da jackpot), devono essere impostati secondo un ordinamento decrescente.

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte.

5.3.5 Messaggio convalida della sessione (250)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica il verificarsi dell'evento che condiziona l'avvio del gioco nel flusso in modalità 2 (cfr. paragrafo 4.4.2).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
Data convalida sessione di gioco				
2	Giorno	2	Int	Giorno della convalida della sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese della convalida della sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno della convalida della sessione

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				(UTC)
5	Ora	2	Int	Ora della convalida della sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti della convalida della sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi della convalida della sessione (UTC)

Lunghezza totale: 28 byte

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 8 byte

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

5.3.6 Messaggio lista vincitori (260)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Numero totale vincitori	2	Int	Numero totale dei vincitori della

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
	nella sessione			sessione di gioco	
3	Progressivo vincita iniziale	2	Int	Progressivo vincita iniziale dell'invio	
4	Progressivo vincita finale	2	Int	Progressivo vincita finale dell'invio	
5	Importo parziale delle vincite	4	€Int	Importo relativo alle vincite presenti nell'invio	
6	Numero delle vincite presenti nell'invio	2	Int	Contiene il numero (n) delle vincite presenti nel messaggio	
7	Progressivo rettifica	1	Int	Vale 0 per il primo piano inviato, oppure il numero di volte in cui è richiesta la rettifica (a partire dal valore 1 per la prima rettifica e incrementando di 1 per le successive)	
8	Vincite (molteplicità = valore campo 6)				
	8.1	Importo totale della vincita	4	€Int	Importo totale della vincita derivante da montepremi e jackpot
	8.2	Importo della vincita da Jackpot	4	€Int	Importo della vincita derivante da Jackpot (vale 0 se non previsto)
	8.3	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco
	Fine Vincite				
9	Importo totale vincite nella sessione	4	€Int	Importo totale delle vincite erogate nella sessione di gioco (montepremi e jackpot)	
10	Importo vincite nella sessione da jackpot	4	€Int	Importo delle vincite erogate nella sessione di gioco derivante dal jackpot erogato (vale 0 se non esiste jackpot per la sessione di gioco)	

Lunghezza totale: 37 byte + 24 byte * n (dove n = valore del campo 6)

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

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

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

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

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

In ogni caso, si precisa che gli importi delle vincite, come somma dei due valori (importo da montepremi e/o da jackpot), devono essere impostati secondo un ordinamento decrescente.

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.3.7 Messaggio accredito vincita (280)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/ titolare del conto di gioco
3	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
4	Importo	4	€Int	Importo accreditato
Data accredito				
5	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito vincita (UTC)
6	Mese	2	Int	Mese dell'accredito vincita (UTC)
7	Anno	2	Int	Anno dell'accredito vincita (UTC)
8	Ora	2	Int	Ora dell'accredito vincita (UTC)
9	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito vincita (UTC)
10	Secondi	2	Int	Secondi dell'accredito vincita (UTC)
11	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo Conto di gioco (massimo 20 caratteri)
12	Conto di gioco		Char	Numero del conto di gioco
13	Progressivo accredito	1	Int	Vale 1 per il primo accredito inviato per il conto di gioco, oppure il numero di volte in cui è richiesto l'accredito (incrementando di 1 per le successive comunicazioni)

Lunghezza totale: 40 byte + lunghezza campo variabile

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.3.8 Messaggio fine sessione (300)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Flag chiusura sessione	1	Int	Indica la chiusura effettiva della sessione di gioco
Data fine sessione di gioco				
3	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)
6	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti di fine sessione (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi di fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 29 byte

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.4 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 3

5.4.1 Messaggio inizio sessione (400)

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

Corpo del messaggio:

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

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	Fine Attributi			

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

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

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

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

Attributo sessione	Valore	Note
JCK	Valore diverso da 0	sessione con jackpot (impostarne il valore) (espresso in centesimi di euro)
BON	B	sessione con bonus
MNI		Importo minimo previsto per "sedersi" al tavolo (espresso in centesimi di euro)
MXI		Importo massimo previsto per "sedersi" al tavolo (espresso in centesimi di euro)

Esempio di messaggio relativo a sessione di gioco:

- Campo1 = AC6456HSDB8JHSE3
- Campo2 = 14
- Campo3 = 05
- Campo4 = 2010
- Campo5 = 14
- Campo6 = 09
- Campo7 = 00
- Campo8 = 14
- Campo9 = 05
- campo10 = 2010

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 18

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

5.4.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (420)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (impostare per richieste successive alla prima)
3	Progressivo di partecipazione	4	Int	Progressivo attribuito dal concessionario alle richieste dello stesso giocatore nella sessione di riferimento
4	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco o i successivi importi di reintegro

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
5	Importo di partecipazione da bonus	4	€Int	Importo aggiunto dal concessionario alla posta iniziale del giocatore
6	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella § 7.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
7	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
8	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/titolare del sistema presso cui è aperto il conto di gioco
9	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
10	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
11	Conto di gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
12	Lunghezza pseudonimo del giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
13	Pseudonimo del giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
Data acquisto diritto di partecipazione				
14	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
15	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
16	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
17	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
18	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
19	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
20	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco indicata al campo 22

Lunghezza totale: 84 byte + parte variabile

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

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

Il **campo 4** assume il valore dell’importo iniziale (“posta iniziale”), o degli importi aggiuntivi (reintegri), disponibile al giocatore per svolgere il proprio gioco.

Il **campo 20** rappresenta il progressivo della fase di gioco in svolgimento, sul tavolo/sessione di gioco indicata, al momento della richiesta di partecipazione per il giocatore indicato.

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 24 byte

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

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

5.4.3 Messaggio di fine partecipazione e trasferimento posta finale (430)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	Numero di fasi di gioco del giocatore	4	Int	Numero totale di fasi di gioco cui il giocatore uscente ha partecipato
4	Importo di fine partecipazione	4	€Int	Importo con cui il giocatore esce dal tavolo (“posta finale”)
5	Importo puntato	4	€Int	Importo totale delle puntate effettuate dal giocatore
6	Importo “introito”	8	€Int	Somma degli ‘introiti’ del concessionario determinati dal giocatore (espresso in milionesimi di euro) . Può assumere valore negativo.
7	Importo restituito	4	€Int	Importo totale restituito al giocatore
8	Importo da jackpot	4	€Int	Importo della vincita derivante da Jackpot
9	Codice Concessionario titolare del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco
10	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
11	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
12	Conto di gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
13	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
Data accredito “posta finale”				
14	Giorno	2	Int	Giorno (UTC)

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
15	Mese	2	Int	Mese (UTC)
16	Anno	2	Int	Anno (UTC)
17	Ora	2	Int	Ora (UTC)
18	Minuti	2	Int	Minuti (UTC)
19	Secondi	2	Int	Secondi(UTC)
20	Importo a fondo jackpot	4	€Int	Importo destinato al fondo Jackpot

Lunghezza totale: 87 byte + parte variabile

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

Il **campo 3** indica il numero delle fasi di gioco effettuate nella sessione dal giocatore, avente l'identificativo di partecipazione indicato, per il quale è stata richiesta la "fine partecipazione". Si evidenzia che il numero di fasi di gioco da indicare è strettamente legato all'identificativo di partecipazione attribuito, in quanto, qualora il giocatore in oggetto richieda nuovamente di partecipare allo stesso tavolo, ad esso verrà assegnato dal sistema centrale un nuovo identificativo di partecipazione; a quest'ultimo saranno collegate le nuove fasi di gioco effettuate dal giocatore nella sessione/tavolo.

Il **campo 4** assume il valore dell'importo disponibile al giocatore al momento dell'uscita dal gioco ("posta finale") e che verrà accreditato dal concessionario sul conto di gioco.

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

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

Il **campo 7** è la somma di tutti gli importi ritornati nella disponibilità del giocatore nelle diverse fasi di gioco cui ha partecipato, nella sessione/tavolo di riferimento, nel caso di vincita (somma degli importi di tutti i "piatti" che ha acquisiti).

Il **campo 13** rappresenta il progressivo della fase di gioco in svolgimento, sul tavolo/sessione di gioco indicata, al momento della richiesta di fine partecipazione per il giocatore.

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 8 byte

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

5.4.4 Messaggio fine sessione (500)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
Data fine sessione				
2	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)

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

Lunghezza totale: 28 byte

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.5 MESSAGGI PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN MODALITA' 4

5.5.1 Messaggio inizio sessione (600)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
Data inizio sessione di gioco				
2	Giorno	2	Int	Giorno inizio sessione (UTC)
3	Mese	2	Int	Mese inizio sessione (UTC)
4	Anno	2	Int	Anno inizio sessione (UTC)
5	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
6	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
7	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
Data di fine sessione di gioco				
8	Giorno	2	Int	Giorno fine sessione presunta (UTC)
9	Mese	2	Int	Mese fine sessione presunta (UTC)
10	Anno	2	Int	Anno fine sessione presunta (UTC)

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
Attributi caratteristici della sessione di gioco				
11	Numero degli attributi	4	Int	Valorizzato con il numero massimo degli attributi comunicati (n)
12	Attributi (molteplicità = valore di campo 11)			
	12.1	Codice	3	Char
	12.2	Valore	16	Char
Fine Attributi				

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

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

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

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

Attributo sessione	Valore	Note
JCK	Valore diverso da 0	sessione con jackpot (impostarne il valore) (espresso in centesimi di euro)
BON	B	sessione con bonus
MXP		numero massimo posti per il tavolo
TAV	Vedi tabella di riferimento (§ 7.4)	Tipo di tavolo (obbligatorio)
RAK		Percentuale massima del "rake" applicata (obbligatorio)
MNI		Importo minimo previsto per "sedersi" al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)
MXI		Importo massimo previsto per "sedersi" al tavolo (obbligatorio) (espresso in centesimi di euro)

Esempio di messaggio relativo a sessione di gioco:

- Campo1 = AC6456HSDB8JHSE3
- Campo2 = 14
- Campo3 = 09
- Campo4 = 2009
- Campo5 = 14
- Campo6 = 09
- Campo7 = 00
- Campo8 = 14
- Campo9 = 09
- campo10 = 2009
- campo11 = 4
- campo 12 (Attributi - molteplicità = 6)
 - codice 1 = TAV
 - valore 1 = NL
 - codice 2 = RAK
 - valore 2 = 500 (pari a 5%)
 - codice 3 = MNI
 - valore 3 = 1000 (pari a 10,00 euro)
 - codice 4 = MXI
 - valore 4 = 100000 (pari a 1000,00 euro)

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

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

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

L'attributo TAV obbligatorio, indica la tipologia di tavolo per il quale si apre la sessione; può assumere uno dei valori della tabella relativa (cfr. paragrafo 7.4).

Corpo del messaggio di risposta:

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

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	sessione di gioco			attribuito dal sistema centrale (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18 byte

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

5.5.2 Messaggio acquisto diritto di partecipazione (620)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco attribuito dal sistema centrale per la partecipazione al gioco (impostare per richieste successive alla prima)
3	Progressivo di partecipazione	4	Int	Progressivo attribuito dal concessionario alle richieste dello stesso giocatore nella sessione di riferimento
4	Importo di partecipazione	4	€Int	Importo (della posta) che permette l'ingresso al gioco o i successivi importi di reintegro
5	Importo di partecipazione da bonus	4	€Int	Importo aggiunto dal concessionario alla posta iniziale del giocatore
6	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella § 7.3) di residenza del titolare del conto di gioco.
7	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
8	Codice	4	Int	Codice identificativo, assegnato da

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	Concessionario gestore del conto di gioco			Aams, del concessionario titolare del sistema presso cui è aperto il conto di gioco
9	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
10	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
11	Conto di gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
12	Lunghezza pseudonimo del giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
13	Pseudonimo del giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco
Data acquisto diritto di partecipazione				
16	Giorno	2	Int	Giorno acquisto diritto (UTC)
17	Mese	2	Int	Mese acquisto diritto (UTC)
18	Anno	2	Int	Anno acquisto diritto (UTC)
19	Ora	2	Int	Ora acquisto diritto (UTC)
20	Minuti	2	Int	Minuti acquisto diritto (UTC)
21	Secondi	2	Int	Secondi acquisto diritto (UTC)
22	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco

Lunghezza totale: 84 byte + parte variabile

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

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

Il **campo 4** assume il valore dell’importo iniziale (“posta iniziale”), o di eventuali importi aggiuntivi (reintegri), disponibile al giocatore per svolgere il proprio gioco.

Il campo 22 rappresenta il progressivo della fase di gioco in svolgimento, sul tavolo/sessione di gioco indicata, al momento della richiesta di partecipazione per il giocatore indicato.

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 24 byte

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

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

5.5.3 Messaggio di fine partecipazione (630)

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

Corpo del messaggio:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della	16	Char	Codice identificativo della sessione

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
	sessione di gioco sistema centrale			attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	Numero di fasi di gioco giocatore	4	Int	Numero totale di fasi di gioco cui il giocatore uscente ha partecipato
4	Importo di fine partecipazione	4	€Int	Importo con cui il giocatore esce dal tavolo ("posta finale")
5	Importo puntato	4	€Int	Importo totale delle puntate effettuate dal giocatore
6	Importo "introito"	8	€Int	Somma degli 'introiti' del concessionario determinati dal giocatore (espresso in milionesimi di euro) . Può assumere valore negativo.
7	Importo restituito	4	€Int	Importo totale restituito al giocatore
8	Importo da jackpot	4	€Int	Importo della vincita derivante da Jackpot
9	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco
10	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
11	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 20 caratteri)
12	Conto di gioco		Char	Da impostare con il codice che identifica il conto di gioco
13	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
Data accredito				
14	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito vincita (UTC)
15	Mese	2	Int	Mese dell'accredito vincita (UTC)
16	Anno	2	Int	Anno dell'accredito vincita (UTC)
17	Ora	2	Int	Ora dell'accredito vincita (UTC)
18	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito vincita (UTC)
19	Secondi	2	Int	Secondi dell'accredito vincita (UTC)
20	Importo a fondo jackpot	4	€Int	Importo destinato al Jackpot

Lunghezza totale: 87 byte + parte variabile

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

Il **campo 3** indica il numero delle fasi di gioco effettuate nella sessione dal giocatore, con l'identificativo di partecipazione indicato, per il quale è stata richiesta la "fine partecipazione". Si evidenzia che il numero di fasi di gioco da indicare è strettamente legato all'identificativo di partecipazione attribuito, in quanto, qualora il giocatore in oggetto richieda nuovamente di partecipare allo stesso tavolo, ad esso verrà assegnato dal sistema centrale un nuovo identificativo di partecipazione; a quest'ultimo saranno collegate le nuove fasi di gioco effettuate dal giocatore nella sessione/tavolo.

Il **campo 4** assume il valore dell'importo disponibile al giocatore al momento dell'uscita dal gioco ("posta finale") e che verrà accreditato dal concessionario sul conto di gioco.

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

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

Il **campo 7** è la somma di tutti gli importi ritornati nella disponibilità del giocatore nelle diverse fasi di gioco cui ha partecipato, nella sessione/tavolo di riferimento, nel caso di vincita (pari alla somma degli importi di tutti i "piatti" che ha acquisiti).

Il **campo 13** rappresenta il progressivo della fase di gioco in svolgimento, sul tavolo/sessione di gioco indicata, al momento della richiesta di fine partecipazione per il giocatore.

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
				sistema centrale
3	Mese	2	Int	Mese di acquisizione da parte del sistema centrale
4	Giorno	2	Int	Giorno di acquisizione da parte del sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

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

5.5.4 Messaggio fine sessione (700)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

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

Lunghezza totale: 28 byte

Corpo del messaggio di risposta:

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

				dell'errore
--	--	--	--	-------------

Lunghezza totale: 2 byte

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

5.6.1 Messaggio richiesta invalidazione sessione (310)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica la richiesta di autorizzazione all'invalidazione della sessione di gioco (solo nei casi esplicitamente previsti da AAMS).

Corpo del messaggio di richiesta:

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

Lunghezza totale: 28 byte

Nel caso di sessione di gioco in circuito, il messaggio di richiesta di invalidazione della sessione può essere inviato solo dal concessionario che ha aperto la sessione stessa (campo 3 dell'header messaggio 310 = campo 3 dell'header messaggio 200).

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Identificativo richiesta	8	Int	Codice identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta di invalidazione

Lunghezza totale: 10 byte

In caso di esito positivo, il **campo 2** contiene il codice identificativo attribuito dal sistema centrale alla richiesta accettata che potrà essere utilizzato per le successive operazioni.

5.6.2 Messaggio richiesta invalidazione diritto di partecipazione (320)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica la richiesta di invalidazione di un diritto di partecipazione convalidato (solo nei casi esplicitamente previsti da AAMS).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
Data della richiesta				
3	Giorno	2	Int	Giorno di richiesta invalidazione diritto (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese di richiesta invalidazione diritto (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno di richiesta invalidazione diritto (UTC)
6	Ora	2	Int	Ora di richiesta invalidazione diritto (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti di richiesta invalidazione diritto (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi di richiesta invalidazione

				diritto (UTC)
--	--	--	--	---------------

Lunghezza totale: 44 byte

Il **campo 2** deve contenere il codice univoco del diritto di partecipazione che si intende invalidare.

Nel caso di sessione di gioco in circuito, il messaggio di richiesta di invalidazione del diritto di partecipazione può essere inviato solo dal concessionario che in precedenza ha venduto il diritto (campo 3 dell'header messaggio 320 = campo 3 dell'header del corrispondente messaggio 220).

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Identificativo richiesta	8	Int	Codice identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta di invalidazione

Lunghezza totale: 10 byte

In caso di esito positivo, il **campo 2** contiene il codice identificativo attribuito dal sistema centrale alla richiesta accettata che potrà essere utilizzato per le successive operazioni.

5.6.3 Messaggio verifica stato della richiesta di invalidazione (330)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede al sistema centrale l'esito della richiesta di invalidazione di una sessione di gioco o di una partecipazione al gioco (messaggio 310 o 320), precedentemente inoltrata. Qualora l'esito sia positivo (quindi autorizzazione concessa), in risposta si restituisce anche la data dell'autorizzazione da parte di Aams.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale

2	Identificativo di partecipazione	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema centrale
3	Identificativo richiesta	8	Int	Codice identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta di invalidazione

Lunghezza totale: 40 byte

Il **campo 2** deve essere valorizzato qualora la richiesta di invalidazione da controllare sia stata inviata per un determinato diritto di partecipazione nell'ambito della sessione di gioco indicata; altrimenti vale spazio.

Il **campo 3** può essere valorizzato in alternativa ai precedenti. In tal caso **campo 1** e **campo 2** saranno impostati a spazio.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Stato autorizzazione	2	Int	Contiene un valore diverso da 0 in caso di lavorazione effettuata da parte di Aams
3	Lunghezza motivazione	2	Int	Lunghezza del campo variabile della motivazione
4	Motivazione		Char	Rappresenta la motivazione con cui Aams respinge la richiesta (impostato solo nel caso in cui lo stato dell'autorizzazione vale 2)
Data dell'autorizzazione				
5	Anno	2	Int	Anno
6	Mese	2	Int	Mese
7	Giorno	2	Int	Giorno

Lunghezza totale: 12 byte + lunghezza campo variabile

Il **campo 2** viene impostato secondo l'esito dell'analisi effettuata da Aams alla richiesta di invalidazione del concessionario. I valori possibili sono:

- 0 : in corso di esame
- 1 : analizzata con esito positivo (autorizzazione concessa)
- 2 : analizzata con esito negativo (respinta)

I campi da 5 a 7 del messaggio di risposta rappresentano la data di registrazione sul sistema centrale dell'autorizzazione concessa da Aams alla richiesta esaminata; quindi è attribuita secondo la data in vigore in Italia al momento dell'acquisizione del suddetto esito.

5.6.4 Messaggio accredito rimborso (340)

Questo messaggio consente ad un concessionario, in seguito all'autorizzazione ricevuta da AAMS alla richiesta di invalidazione di un diritto di partecipazione ovvero di una sessione di gioco, di comunicare l'avvenuto accredito sul conto di gioco della somma prelevata al momento dell'acquisto dello stesso.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario/titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco
3	Codice rete	2	Int	Codice identificativo della rete del concessionario titolare di sistema presso cui è aperto il conto di gioco (vedi tabella § 7.5)
4	Importo	4	€Int	Importo accreditato
5	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito rimborso (UTC)
6	Mese	2	Int	Mese dell'accredito rimborso (UTC)
7	Anno	2	Int	Anno dell'accredito rimborso (UTC)
8	Ora	2	Int	Ora dell'accredito rimborso (UTC)
9	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito rimborso (UTC)
10	Secondi	2	Int	Secondi dell'accredito rimborso (UTC)
11	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo Conto di gioco
12	Conto di gioco		Char	Numero del conto di gioco

Lunghezza totale: 39 byte + lunghezza campo variabile

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.6.5 Messaggio richiesta anomalie riscontrate (360)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate dal sistema centrale sulle sessioni di propria competenza (campo 3 dell'header messaggio 360 = campo 3 dell'header messaggio 200) aperte in una determinata data.

Nel messaggio di risposta è contenuto l'identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta accettata, che dovrà essere utilizzato nelle operazioni successive (messaggio 365).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Giorno	2	Int	Giorno apertura sessione (UTC)
2	Mese	2	Int	Mese apertura sessione (UTC)
3	Anno	2	Int	Anno apertura sessione (UTC)

Lunghezza totale: 6 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Identificativo richiesta	8	Int	Contiene il numero identificativo della richiesta assegnato dal sistema centrale

Lunghezza totale: 10 byte

5.6.6 Messaggio richiesta sessioni e anomalie riscontrate (365)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate per le sessioni di gioco di competenza relativamente alla richiesta inoltrata tramite il messaggio 360.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della richiesta	8	Int	Codice identificativo della richiesta attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Numero totale sessioni con anomalie	2	Int	Se impostato a zero significa che, alla data, non sono presenti sessioni con anomalie
3	Identificativi (molteplicità = valore del campo 2)			
3.1	Identificativo sessione	16	Char	Contiene l'identificativo, attribuito dal sistema centrale, della sessione che presenta anomalie
3.2	Numero anomalie riscontrate	2	Int	Totale anomalie per la sessione indicata
4	Anomalie (molteplicità = valore del campo 3.2)			
4.1	Codice	2	Int	Contiene il codice dell'anomalia riscontrata (cfr. tabella delle anomalie 7.2)
Fine Anomalie				
Fine Identificativi				

Lunghezza totale: 4 byte + 18 byte (parte variabile identificativi) * n (= valore campo 2) + 2 byte (anomalie) * m (=valore campo 3.2)

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

5.7.1 Messaggio richiesta anomalie riscontrate (560)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate dal sistema centrale sulle sessioni di propria competenza (campo 3 dell'header messaggio 560 = campo 3 dell'header messaggio 400) aperte in una determinata data.

Nel messaggio di risposta è contenuto l'identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta accettata, che dovrà essere utilizzato nelle operazioni successive (messaggio 565).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Giorno	2	Int	Giorno apertura sessione (UTC)
2	Mese	2	Int	Mese apertura sessione (UTC)
3	Anno	2	Int	Anno apertura sessione (UTC)

Lunghezza totale: 6 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Identificativo richiesta	8	Int	Contiene il numero identificativo della richiesta assegnato dal sistema centrale

Lunghezza totale: 10 byte

5.7.2 Messaggio richiesta sessioni e anomalie riscontrate (565)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate per le sessioni di gioco di competenza relativamente alla richiesta inoltrata tramite il messaggio 560.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della richiesta	8	Int	Codice identificativo della richiesta attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore	
2	Numero totale sessioni con anomalie	2	Int	Se impostato a zero significa che, alla data, non sono presenti sessioni con anomalie	
3	Identificativi (molteplicità = valore del campo 2)				
	3.1	Identificativo sessione	16	Char	Contiene l'identificativo, attribuito dal sistema centrale, della sessione che presenta anomalie
	3.2	Numero anomalie riscontrate	2	Int	Totale anomalie per la sessione indicata
4	Anomalie (molteplicità = valore del campo 3.2)				
	4.1	Codice	2	Int	Contiene il codice dell'anomalia riscontrata (cfr. tabella delle anomalie 7.2)
	Fine Anomalie				
	Fine Identificativi				

Lunghezza totale: 4 byte + 18 byte (parte variabile identificativi) * n (= valore campo 2) + 2 byte (anomalie) * m (=valore campo 3.2)

5.7.3 Messaggio comunicazione svolgimento del gioco (580)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo del tavolo/sessione		16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Numero di fasi di gioco trasmesso		4	Int	Numero di fasi riportate nel messaggio (n)
3	Progressivo fase di gioco iniziale		4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio
5	Progressivo fase di gioco finale		4	Int	Numero progressivo dell'ultima fase di gioco presente nel messaggio
8	Data fasi di gioco		8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse(nel formato yyyyymmdd)
10	Flag chiusura giornata		1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0
11	Fasi di gioco (molteplicità = valore di campo 2)				
	11.2	Numero giocatori	4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)
	11.3	“Introito” totale	8	€Int	Somma degli 'introiti' determinati dai giocatori nella fase di gioco per i rispettivi concessionari di competenza (espresso in milionesimi di euro).
	11.5	Importo piatto	4	€Int	Importo totale del piatto nella fase pari alla somma delle puntate effettuate dai giocatori partecipanti.
	11.7	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	11.8	Data_Ora fase	14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyyyymmddhh24miss UTC)
12	Dati del giocatore (molteplicità = valore campo 11.2)				
	12.1	Identificativo	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore
	12.2	Importo disponibile	4	€Int	Importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco

	12.3	Importo (eventuale) restituito	4	€Int	Importo restituito in caso di vincita (eventuale)
	12.4	Importo (eventuale) puntato	4	€Int	Importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco
	12.5	Importo "introito"	8	€Int	Quota dell'introito' del concessionario determinato dal giocatore nella fase di gioco (espresso in milionesimi di euro) . Può assumere valore negativo.
	12.6	Codice concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore
	12.7	Importo a Jackpot	4	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
Fine Dati del giocatore					
Fine Fasi di gioco					

Lunghezza totale: 37 byte + 34 byte (fasi di gioco variabile) * n (n = valore di campo 2) + 52 byte * m (m = valore del campo 11.2)

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

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

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

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

Il **campo 11.3** (importo introito) rappresenta la somma di tutti gli introiti dei diversi concessionari coinvolti nella fase di gioco per la partecipazione dei propri giocatori. Assume un valore negativo qualora tutti i concessionari nella fase di gioco siano in "perdita" per i propri giocatori (abbiano restituito più di quanto puntato).

Il **campo 12.3** (importo restituito) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce è anche vincitore della fase di gioco; il valore rappresenta l'importo del "piatto" ottenuto (importo complessivo restituito al giocatore a seguito di vincita).

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

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.7.4 Messaggio quadratura sessione di gioco (590)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale		16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Data di riferimento		8	Char	Data di riferimento per i dati inviati (formato ddmmyyyy)
3	Numero totale delle fasi giocate		4	Int	Numero delle fasi di gioco effettuate per la sessione
4	Numero delle fasi di gioco inviate		4	Int	Numero delle fasi di gioco cui si riferiscono i dati del messaggio
6	Numero di concessionari partecipanti		4	Int	Numero dei concessionari che hanno trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti
7	Dati di riepilogo (molteplicità = valore di campo 6)				
	7.1	Codice concessionario	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario che ha trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti
	7.2	Importo totale delle puntate	8	€Int	Importo delle puntate relativo alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario indicato
	7.3	Importo totale restituito	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato
	7.4	Importo totale introito	8	€Int	Importo raccolto o perso dal concessionario per le fasi di gioco considerate nel messaggio cui hanno partecipato giocatori di competenza
	7.5	Importo totale del Jackpot assegnato	8	€Int	Importo del jackpot assegnato per le fasi di gioco considerate nel messaggio ai giocatori di competenza
	7.6	Importo per Jackpot	8	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate nelle fasi di gioco considerate nel messaggio
	Fine Dati di riepilogo				

Lunghezza totale: 34 byte + 46 byte (parte variabile) * n (n = valore di campo 6)

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

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

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

5.8.1 Messaggio richiesta anomalie riscontrate (760)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate dal sistema centrale sulle sessioni di propria competenza (campo 3 dell'header messaggio 760 = campo 3 dell'header messaggio 600) aperte in una determinata data.

Nel messaggio di risposta è contenuto l'identificativo assegnato dal sistema centrale alla richiesta accettata, che dovrà essere utilizzato nelle operazioni successive (messaggio 765).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Giorno	2	Int	Giorno apertura sessione (UTC)
2	Mese	2	Int	Mese apertura sessione (UTC)
3	Anno	2	Int	Anno apertura sessione (UTC)

Lunghezza totale: 6 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
2	Identificativo richiesta	8	Int	Contiene il numero identificativo della richiesta assegnato dal sistema centrale

Lunghezza totale: 10 byte

5.8.2 Messaggio richiesta sessioni e anomalie riscontrate (765)

Tramite questo messaggio il concessionario richiede la notifica delle anomalie riscontrate per le sessioni di gioco di competenza relativamente alla richiesta inoltrata tramite il messaggio 760.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della richiesta	8	Int	Codice identificativo della richiesta attribuito dal sistema centrale

Lunghezza totale: 8 byte

Corpo del messaggio di risposta:

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

2	Numero totale sessioni con anomalie	2	Int	Se impostato a zero significa che, alla data, non sono presenti sessioni con anomalie
3	Identificativi (molteplicità = valore del campo 2)			
3.1	Identificativo sessione	16	Char	Contiene l'identificativo, attribuito dal sistema centrale, della sessione che presenta anomalie
3.2	Numero anomalie riscontrate	2	Int	Totale anomalie per la sessione indicata
4	Anomalie (molteplicità = valore del campo 3.2)			
4.1	Codice	2	Int	Contiene il codice dell'anomalia riscontrata (cfr. tabella delle anomalie 7.2)
Fine Anomalie				
Fine Identificativi				

Lunghezza totale: 4 byte + 18 byte (parte variabile identificativi) * n (= valore campo 2) + 2 byte (anomalie) * m (=valore campo 3.2)

5.8.3 Messaggio comunicazione svolgimento del gioco (780)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo del tavolo/sessione	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
2	Numero di fasi di gioco trasmesso	4	Int	Numero di fasi riportate nel messaggio (n)
3	Progressivo fase di gioco iniziale	4	Int	Numero progressivo della prima fase di gioco presente nel messaggio
5	Progressivo fase di gioco finale	4	Int	Numero progressivo dell'ultima fase di gioco presente nel messaggio

8	Data fasi di gioco	8	char	Data di svolgimento delle fasi trasmesse(nel formato yyyyymmdd)	
10	Flag chiusura giornata	1	Int	Impostare qualora il messaggio inviato sia relativo alle ultime fasi di gioco della giornata altrimenti vale 0	
11	Fasi di gioco (molteplicità = valore di campo 2)				
	11.2	Numero giocatori	4	Int	Numero dei giocatori della fase di gioco (m)
	11.3	“Introito” totale	8	€Int	Somma degli 'introiti' determinati dai giocatori nella fase di gioco per i rispettivi concessionari di competenza (espresso in milionesimi di euro).
	11.4	Flag prelievo	1	Int	Indica se per la fase è previsto il prelievo (vale 0 per fase di gioco con prelievo, 1 per fase senza prelievo, laddove applicabile).
	11.5	Importo piatto	4	€Int	Importo totale del piatto nella fase pari alla somma delle puntate effettuate dai giocatori partecipanti.
	11.7	Progressivo fase	4	Int	Numero progressivo della fase di gioco
	11.8	Data_Ora fase	14	Char	Data e ora di fine svolgimento della fase di gioco (nel formato yyyyymmddhh24miss UTC)
12	Dati del giocatore (molteplicità = valore campo 11.2)				
	12.1	Identificativo	16	char	Identificativo del diritto di partecipazione assegnato al giocatore
	12.2	Importo disponibile	4	€Int	Importo totale che il giocatore ha disponibile ad ogni inizio di fase di gioco
	12.3	Importo (eventuale) restituito	4	€Int	Importo restituito al giocatore in caso di vincita (eventuale)
	12.4	Importo (eventuale) puntato	4	€Int	Importo che il giocatore ha puntato nella fase di gioco
	12.5	Importo “introito”	8	€Int	Quota dell'introito' del concessionario determinato dal giocatore nella fase di gioco (espresso in milionesimi di euro) . Può assumere valore negativo.
	12.6	Codice concessionario	4	Int	Codice del concessionario di competenza del giocatore

	12.7	Importo a Jackpot	4	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate dal giocatore
	Fine Dati del giocatore				
	Fine Fasi di gioco				

Lunghezza totale: 37 byte + 34 byte (fasi di gioco variabile) * n (n = valore di campo 2) + 52 byte * m (m = valore del campo 11.2)

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

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

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

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

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

Il **campo 11.3** (importo introito) rappresenta la somma di tutti gli introiti dei diversi concessionari coinvolti nella fase di gioco per la partecipazione dei propri giocatori. Assume un valore negativo qualora tutti i concessionari nella fase di gioco siano in "perdita" per i propri giocatori (abbiano restituito più di quanto puntato).

Il **campo 12.3** (importo restituito) nei dati del giocatore, deve essere valorizzato solo se il giocatore cui si riferisce è anche vincitore della fase di gioco; il valore rappresenta l'importo del "piatto" ottenuto (importo complessivo restituito al giocatore a seguito di vincita).

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

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

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

5.8.4 Messaggio quadratura sessione di gioco (790)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco sistema centrale	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema centrale
2	Data di riferimento	8	Char	Data di riferimento per i dati inviati (formato ddmmyyyy)

3	Numero totale delle fasi giocate	4	Int	Numero delle fasi di gioco effettuate per la sessione
4	Numero delle fasi di gioco inviate	4	Int	Numero delle fasi di gioco cui si riferiscono i dati del messaggio
5	Numero totale delle fasi con prelievo	4	Int	Numero delle fasi di gioco per le quali è stata effettuata raccolta (pari ad una quota o all'intero valore di campo 4) (cfr. con campo 11.4 messaggio 780)
6	Numero di concessionari partecipanti	4	Int	Numero dei concessionari che hanno trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti (n)
7	Dati di riepilogo (molteplicità = valore di campo 6)			
7.1	Codice concessionario	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario che ha trasmesso acquisto di diritti per i propri clienti
7.2	Importo totale delle puntate	8	€Int	Importo delle puntate relativo alle fasi di gioco considerate nel messaggio e per i giocatori di competenza del concessionario indicato
7.3	Importo totale restituito	8	€Int	Importo restituito a seguito delle vincite avutesi nelle fasi di gioco considerate nel messaggio per i giocatori di competenza del concessionario indicato
7.4	Importo totale introito	8	€Int	Importo raccolto o perso dal concessionario per le fasi di gioco considerate nel messaggio cui hanno partecipato giocatori di competenza
7.5	Importo totale del Jackpot assegnato	8	€Int	Importo del jackpot assegnato per le fasi di gioco considerate nel messaggio ai giocatori di competenza
7.6	Importo per Jackpot	8	€Int	Importo destinato al jackpot per le puntate effettuate nelle fasi di gioco considerate nel messaggio
Fine Dati di riepilogo				

Lunghezza totale: 40 byte + 44 byte (parte variabile) * n (n = valore di campo 6)

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

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

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

5.9.1 Messaggio richiesta dati contabili (800)

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

Corpo del messaggio di richiesta :

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
Data inizio periodo				
1	Giorno inizio	2	Int	Giorno contabile iniziale del periodo richiesto
2	Mese inizio	2	Int	Mese contabile iniziale del periodo richiesto
3	Anno inizio	2	Int	Anno contabile iniziale del periodo richiesto

Data fine periodo				
4	Giorno fine	2	Int	Giorno contabile finale del periodo richiesto
5	Mese fine	2	Int	Mese contabile finale del periodo richiesto
6	Anno fine	2	Int	Anno contabile finale del periodo richiesto

Lunghezza totale: 12 byte

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

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

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione	
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore	
3	Numero totale di causali	4	Int	Numero totale delle causali fornite con il messaggio di risposta	
4	Causale (molteplicità = valore campo 3)				
	4.1	Codice tipo gioco	1	Int	Codice del tipo gioco definito secondo normativa cui i dati si riferiscono (cfr. tabella codici tipo gioco 7.6)
	4.2	Codice	4	Int	Codice identificativo della causale (cfr. tabella causali 7.1)
	4.3	Quantità	4	Int	Totale delle occorrenze della causale di riferimento
	4.4	Importo	8	€Int	Importo totale relativo alle occorrenze della causale di riferimento
	Fine Causale				

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

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

Il campo 4.1 (codice tipo gioco) assumerà il valore corrispondente alla tipologia di gioco, secondo la suddivisione introdotta decreto direttoriale del 5 febbraio 2010, cui i dati della causale si riferiscono (cfr. tabella codici tipo gioco 7.6).

5.9.2 Messaggio aggiornamento data fine sessione (810)

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

Corpo del messaggio di richiesta:

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

Lunghezza totale: 22 byte

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

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore 0 quando

				l'elaborazione ha esito positivo altrimenti il codice dell'errore
--	--	--	--	--

Lunghezza totale: 2 byte

5.9.3 Messaggio di comunicazione del software installato (830)

Tramite questo messaggio il concessionario, trasmette gli estremi identificativi di tutti gli elementi software presenti sul proprio sistema (piattaforma e gioco).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo		L.	Tipo	Descrizione
1	Numero moduli sw		4	Int	Numero totale dei moduli software inviati
2	Moduli (molteplicità = valore campo 1)				
	2.1	Tipologia	1	Int	Tipologia dell'elemento cui i dati si riferiscono vale 1 per la piattaforma, 2 per il gioco
	2.2	Codice elemento	4	Int	Codice assegnato da Aams alla piattaforma o al gioco cui si riferisce il software
	2.3	Estremi	40	Char	Estremi di riconoscimento del modulo (nome file comprensivo di estensione)
	2.4	Hash code	40	Char	SHA1 Checksum dell'intero file
	Fine moduli				

Lunghezza totale: 4 byte + 85 byte * valore di campo 1

I moduli da indicare sono relativi alla versione presentata alla data del collaudo/autorizzazione.

Corpo del messaggio di risposta:

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

Lunghezza totale: 2 byte

6 GESTIONE DEGLI ERRORI

6.1 Tipi di errore possibili

La lista degli errori che si possono verificare viene fornita in tabella 1; per ognuno di essi è riportato il codice identificativo e la relativa descrizione. Per maggiore comodità viene anche indicato il messaggio ricevuto che può generare l'errore.

6.2 Gestione degli errori di rete

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

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

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

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

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

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

6.3 Tabella degli errori di registrazione

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

La tabella di riferimento in esercizio sarà pubblicata in un apposito spazio nell'area riservata del sito di AAMS.

Tabella 1: codice e descrizione degli errori

CODICE	DESCRIZIONE	MESSAGGI
1000	Errore generico lettura messaggio	Tutti
1001	Elaborazione in corso - attendere prego	Tutti
1003	Codice transazione si riferisce a differente richiesta già effettuata	Tutti
1004	Versione protocollo errato o mancante	Header
1010	Firma non verificata	Tutti
1020	Codice concessionario trasmittente inesistente o non abilitato	Header,220
1030	Codice concessionario trasmittente non abilitato per il circuito	Header
1040	Identificativo sessione errato o mancante	Tutti
1050	Codice concessionario trasmittente non abilitato ad inviare il messaggio	Header
1060	Lunghezza messaggio errata	Tutti
1070	Messaggio già trasmesso	Tutti
1080	Codice messaggio errato	Tutti
1090	Data/Ora errata	Header,200,280,320
1091	Data/Ora indicata successiva alla attuale	Header,200,280,320
1100	Percentuale montepremi errata	200,240
1110	Tipologia montepremi errata	200,240
1120	Codice biglietto errato o inesistente	260
1130	Diritti di partecipazione acquistati superiore al numero dei giocatori dichiarato	220
1140	Importi piano dei premi non congruenti con montepremi	240
1141	Importi jackpot piano dei premi non congruenti con jackpot	240
1150	Importo accredito non congruente con importo premi	280
1160	Codice concessionario proponente inesistente o non abilitato	Header
1170	Codice concessionario proponente non	Header

	abilitato per il circuito	
1180	Codice transazione errato o mancante	Header
1190	Codice gioco errato o mancante	Header
1191	Gioco non abilitato per il concessionario ed FSC	Header
1200	Identificativo della sessione di gioco non univoco	200
1210	Codice circuito non autorizzato o codice concessionario non associato	Header
1220	Importo nominale diritto di partecipazione <=0 o superiore al massimo consentito	200, 220
1221	Importo bonus <=0 o superiore al massimo consentito	200, 220
1230	PRM valore attributo (percentuale) errato	200
1240	SMG valore errato o mancante	200
1241	SMN valore errato o mancante	200
1250	MNG valore inferiore a 1	200
1260	MXG valore inferiore a 2	200
1261	MXG valore inferiore a MNG	200
1270	Data precedente ad inizio sessione	220
1280	Tipologia giocatore diverso da I	220
1281	Flag riacquisto mancante o errato	200, 220
1290	Pseudonimo giocatore assente	220
1300	Piattaforma non collaudata per il tipo sessione indicato	200
1310	Pseudonimo giocatore circuito assente	220
1320	Lunghezza campo codice conto gioco errato o mancante	220,280
1330	Conto di gioco errato o mancante	220,280
1335	Conto di gioco non valido	220
1340	Lunghezza Conto di gioco non congruente con il valore del codice conto	220,280
1350	Numero dei premi o dei vincitori errato o mancante	240, 260
1351	Progressivo iniziale errato o mancante	240, 260
1352	Progressivo finale errato o mancante	240,260
1353	Importo parziale errato o mancante	240, 260
1354	Numero vincite presenti in invio errato o mancante	240,260
1355	Importo vincita presente in invio errato o mancante	240,26
1360	Importo premio o accredito errato o mancante	240,260,280

1370	Importo diritto di partecipazione inferiore al nominale	220
1380	Sessione convalidata - primo acquisto non consentito	220
1390	Sessione già convalidata	250
1400	Codice Concessionario proponente mancante	Header
1410	Codice Concessionario trasmittente mancante	Header
1420	Codice Transazione mancante	Header
1421	Identificativo di Partecipazione mancante o errato	420
1422	Progressivo di Partecipazione mancante o errato	420
1423	Progressivo partecipazione o Identificativo partecipazione non correttamente valorizzato.	420
1424	Mancata valorizzazione dello pseudonimo del giocatore	420
1430	Data assente	Header
1440	Tipo messaggio assente	Header
1450	Lunghezza body assente	Header
1460	Orario assente	200
1470	BON - valore bonus < > B	200
1471	JCK - valore jackpot mancante o errato	200
1472	CUP - valore attributo CUP mancante o errato	200
1473	Importo bonus errato o mancante	220
1474	Codice rete errato o mancante	220, 420, 620, 280, 340
1480	Identificativo sessione di gioco assegnato dal concessionario assente	220
1490	Identificativo sessione di gioco assegnato dal sistema di convalida assente	Tutti
1500	Tipologia Giocatore mancante	220
1510	Codice concessionario presso il quale è aperto il conto di gioco assente	220
1520	Codice concessionario presso il quale è aperto il conto di gioco inesistente	220
1530	Lunghezza body dichiarata non coincidente con quella effettiva	Tutti
1540	Errore generico base dati	Tutti
1550	Codice proponente diverso da codice trasmittente	Tutti
1560	Concessionario proponente	Header

	temporaneamente disabilitato	
1570	Numero premi non congruente con quello dichiarato	240
1571	Numero vincitori non congruente con quello dichiarato	260
1580	Numero vincitori dichiarato diverso da quello effettivo	260
1590	Percentuale montepremi dichiarato nel msg200 diverso da quello dichiarato nel msg240	240
1600	Percentuale montepremi errata	240
1610	Indirizzo IP assente	220
1620	Regione errata o mancante	220
1630	Lunghezza pseudonimo del giocatore errata o mancante	220
1640	Lunghezza pseudonimo del giocatore nel circuito errata o mancante	220
1650	Lunghezza pseudonimo del giocatore incongruente con valore pseudonimo	220
1660	Lunghezza pseudonimo del giocatore nel circuito incongruente con valore pseudonimo	220
1670	Somma vincite non equivalente al montepremi erogato	240
1671	Somma jackpot non congruente con jackpot erogato	240
1680	Annullamento non ammesso ; lista vincitori già trasmessa	230
1690	Non è possibile effettuare un inserimento rimborso senza un annullamento	290
1700	La sessione è stata già chiusa	300, 320
1710	Non è abilitato il rebuy per la sessione considerata	220
1720	Soglia massima importo rebuy superata	220
1740	Accredito già effettuato sul conto del giocatore nella stessa sessione	280
1750	Diritto di partecipazione inesistente	vari
1760	Record duplicato	vari
1770	Fornitore servizi di connettività assente	Header
1780	Tipo sessione errato o mancante	200
1781	Modalità comunicazione errata o mancante	200
1800	Messaggio 250 non previsto per il tipo sessione	250
1810	La sessione è chiusa	220, 250
1820	La sessione è chiusa o non convalidata	280, 300

1821	La sessione non è convalidata	240, 260, 300
1830	Codice gioco non congruente con sessione di gioco	Header
1840	Gioco non autorizzato	Header
1850	Gioco non compatibile con il circuito	Header
1860	Fornitore servizi di connettività non autorizzato per piattaforma	Header
1870	Accredito non effettuabile, sessione non convalidata	280, 290
1880	Annullamento non consentito	230, 320
1890	Richiesta effettuata in fascia oraria del servizio non consentita	200, 220
1900	Non utilizzato	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1910	Diritto di partecipazione annullato	260
1920	Identificativo sessione del concessionario non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1921	Il concessionario non è proponente della sessione	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1930	Codice concessionario proponente non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1940	Codice Fornitore Servizio di Connettività non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1950	Data della sessione non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1960	Codice del gioco non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1970	Codice del circuito non coincide con quello della Sessione di riferimento	TUTTI AD ESCLUSIONE DEL MSG 200
1980	Pseudonimo giocatore nel circuito non compatibile con gioco singolo	220
1990	Numero degli attributi mancante o errato	200
2000	Attributo sessione mancante o errato	200
2010	Valore attributo sessione mancante o errato	200
2020	Identificativo della sessione di gioco concessionario mancante o errato	Tutti
2030	Identificativo della sessione di gioco sistema	Tutti

	di convalida mancante o errato	
2040	Importo diritto di partecipazione mancante o errato	200
2050	Orario mancante o errato	200
2060	Sessione non in attesa di convalida	230
2070	Importo montepremi mancante o errato	240
2071	Importo jackpot mancante o errato	240,260
2072	Importo jackpot parziale mancante o errato	240
2073	Numero premi presenti nell'invio mancante o errato	240
2074	Importo premio da jackpot mancante o errato	240
2075	Flag rettifica mancante o errato	240, 260
2076	Messaggio non inviato completamente non è rettificabile	240
2080	Importo dei premi non indicato in ordine decrescente	240
2081	Importi non indicati in ordine decrescente	260
2090	Sessione chiusa o annullata	240
2100	Percentuale montepremi diversa da precedente invio messaggio	240
2110	Montepremi diverso da precedente invio messaggio	240
2120	Invio messaggio non previsto per sessione di solitario	240
2130	Numero inizio inserimento parziale non coerente	240
2140	Inserimento categoria premio già effettuati	240
2150	Importo premio non inferiore a premi già trasmessi	240
2151	Importo vincita non inferiore a vincite già trasmesse	240
2160	Numero premio da inserire iniziale mancante o errato	240
2170	Numero premio da inserire finale mancante o errato	240
2171	Montepremi parziale mancante o errato	240
2180	Importi dei premi trasmesso non congruenti con montepremi parziale	240
2190	Importo montepremi parziale trasmesso non congruente col montepremi erogato	240
2191	Importo jackpot parziale trasmesso non congruente col jackpot erogato	240
2200	Giorno mancante o errato	250
2210	Mese mancante o errato	250

2220	Anno mancante o errato	250
2230	Ora mancante o errata	250
2240	Minuti mancanti o errati	250
2250	Secondi mancanti o errati	250
2260	Diritto di partecipazione già risultante vincente	260
2270	Vincita non esistente	280
2280	Sessione non esistente	Tutti
2290	Piano dei premi mancante o incompleto	260,300
2300	Lista vincitori mancante o incompleta	300
2301	Importi in lista vincitori incongruenti	300
2302	Numero vincitori diverso da precedente invio messaggio	260,300
2310	Importo premi vinti non congruente con montepremi erogato	300
2320	Accrediti mancanti o incompleti	300
2330	Montepremi distribuito inferiore alla percentuale della raccolta stabilita della normativa	300
2340	Codice tipo gioco errato o mancante	Tutti
2360	Data fine sessione precedente alla fine sessione presunta	810
2370	Data fine sessione precedente alla fine sessione presunta	810
2380	Data fine sessione oltre la massima fine sessione presunta consentita	810
Da 9000	Errore operazioni di aggiornamento banche dati del sistema di convalida	Tutti

7 TABELLE

7.1 Tabella delle causali contabili

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

Tabella 2: codice e descrizione delle causali contabili

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
1	Sessioni convalidate	Intendendo tali le sessioni di gioco

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

7.2 Tabella delle anomalie

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

Tabella 3: codice e descrizione delle anomalie

CODICE	DESCRIZIONE	MESSAGGI
3000	Mancanza messaggio piano dei premi	240
3001	Mancanza messaggio lista vincitori	260
3002	Mancanza messaggio accredito	280
3003	Mancanza messaggio chiusura sessione	300, 500, 700
3004	Mancanza messaggio quadratura giornaliera	590, 790

7.3 Tabella dei codici regione

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

Tabella 4: codici regione

CODICE	REGIONE/PROVINCIA AUTONOMA
01	PIEMONTE
02	VALLE D'AOSTA/VALLÉE D'AOSTE
03	LOMBARDIA
21	PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO
22	PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO
05	VENETO
06	FRIULI-VENEZIA GIULIA
07	LIGURIA
08	EMILIA-ROMAGNA
09	TOSCANA
10	UMBRIA
11	MARCHE
12	LAZIO
13	ABRUZZO
14	MOLISE
15	CAMPANIA
16	PUGLIA
17	BASILICATA
18	CALABRIA
19	SICILIA
20	SARDEGNA
99	ESTERO

7.4 Tabella delle tipologie di “tavolo”

Codici tipologie dei tavoli da utilizzare nel messaggio 600.

Tabella 5: codici tipologia tavolo

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

HL	High-Low
SL	Spread Limit
CL	CapLimit

7.5 Tabella dei codici rete

Codici identificativi della rete da utilizzare nel messaggio 220/420/620, 280/430/630, 340.

Tabella 6: codici rete

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
2	GIOCHI PUBBLICI SPORT	CONCESSIONARI BERSANI SPORTIVI ex art. 38, comma 2 D.L. 223/2006
3	GIOCHI PUBBLICI IPPICA	COMPRENDE: - CONCESSIONARI BERSANI IPPICI ex art. 38, comma 4 D.L. 223/2006 - CONCESSIONARI IPPICI D.L. 149/08
7	RINNOVATO SCOMMESSE IPPICHE	COMPRENDE: - AGENZIE SCOMMESSE IPPICHE - IPPODROMI
8	RINNOVATO SCOMMESSE SPORTIVE	AGENZIE SCOMMESSE SPORTIVE
12	SUPERENALOTTO	
13	BINGO	

7.6 Tabella dei codici tipo gioco

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

Tabella 7: codici tipo gioco

CODICE	DESCRIZIONE	NOTE
1	Giochi di abilità	art. 1 comma 1 del decreto

		direttoriale del 5 febbraio 2010
2	Giochi di sorte a quota fissa	art. 1 comma 2 let. a) del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010
3	Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo - gioco tra giocatori	art. 1 comma 2 let. b) del decreto direttoriale del 5 febbraio 2010
4	Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo - gioco in solitario	
