



## **Ministero dell'Economia e delle Finanze**

*Agenzia delle dogane e dei monopoli*

### **Direzione Centrale Gestione Tributi e Monopolio Giochi**

***PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE COMMA 6B***

**17 AGOSTO 2017**

## INDICE

<b>1. PREMESA</b>	<b>6</b>
1.1 Modifiche rispetto alla versione precedente	7
<b>2. GLOSSARIO</b>	<b>8</b>
<b>3. CONTESTO GENERALE</b>	<b>10</b>
3.1 Messaggi dal sistema del concessionario VLT al sistema di controllo VLT	10
3.2 <i>Messaggi dal sistema di controllo VLT al sistema del concessionario VLT</i>	12
<b>4. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI</b>	<b>14</b>
4.1 Codice di autenticazione	14
4.2 Struttura delle chiavi	15
<b>5. COMPRESSIONE</b>	<b>17</b>
<b>6. DESCRIZIONE DEI MESSAGGI</b>	<b>18</b>
6.1 Convenzioni di Codifica	18
6.2 Separatori	19
6.3 Struttura generale del messaggio	20
6.3.1 INTESTAZIONE HTTP	21
6.3.2 MESSAGGIO APPLICATIVO	22
6.3.3 TESTATA DEL MESSAGGIO	22
6.3.4 MESSAGGIO OPERATIVO	24
6.4 Messaggi operativi inviati dal sistema del concessionario VLT al sistema di controllo VLT	25

---

6.4.1	DICHIARAZIONE DI UNA NUOVA UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 300)	27
6.4.1	VARIAZIONE DEI DATI DI UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 301)	28
6.4.2	CESSAZIONE DI UN'UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 302)	30
6.4.3	INSTALLAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 303)	31
6.4.4	VARIAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 304)	33
6.4.5	INSTALLAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 305)	35
6.4.6	SPOSTAMENTO/VARIAZIONE/MANUTENZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 306)	38
6.4.7	CESSAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 307)	41
6.4.8	VARIAZIONE DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 308)	42
6.4.9	CESSAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 309)	44
6.4.10	INSTALLAZIONE/RIMOZIONE/ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN GIOCO SU UNO O PIÙ APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 310)	46
6.4.11	RICHIESTA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 311)	48
6.4.12	COMUNICAZIONE DI DATI SUPPLEMENTARI PER LA VERIFICA DI IDONEITÀ DELLA SALA (CODICE MESSAGGIO 312)	49
6.4.13	RICHIESTA DI UN CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 313)	50
6.4.14	AUTODICHIARAZIONE DEL RAPPORTO GIURIDICO TRA IL CONCESSIONARIO ED UN SOGGETTO ISCRITTO NELL'ELENCO DEI SOGGETTI	51
6.4.15	RICHIESTA DELLE NOTIFICHE MANCANTI (CODICE MESSAGGIO 504)	52
6.4.16	TRASMISSIONE GIORNALIERA, MENSILE, ANNUALE INCASSI E VINCITE (CODICE MESSAGGIO 600)	53
6.4.17	DEFINIZIONE/EROGAZIONE JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 601)	59
6.4.18	COMUNICAZIONE DELL'UTILIZZO DEL CREDITO ANNUALE	64

6.4.19	TRASMISSIONE DEGLI ACCANTONAMENTI (CODICE MESSAGGIO 605)	65
6.4.20	TRASMISSIONE MENSILE, ANNUALE DEGLI IMPORTI PER L'APPLICAZIONE DELL'ADDIZIONALE DELLE VINCITE ECCEDENTI L'IMPORTO PREVISTO COME SOGLIA (CODICE MESSAGGIO 606)	67
6.4.21	ANNULLAMENTO MESSAGGIO 600 (CODICE MESSAGGIO 607)	69
6.4.22	RETTIFICA TOT_BET MESSAGGIO 601 (CODICE MESSAGGIO 608)	70
6.4.23	RICHIESTA DI TRASFERIMENTO JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 609)	71
6.4.24	CAMBIO DI STATO DI UNO O PIÙ APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 701)	73
6.4.25	NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 500)	74
6.4.26	NOTIFICA DI RICEZIONE CON SEGNALAZIONE DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 501)	75

## **6.5 Messaggi inviati dal *sistema di controllo VLT* al *sistema del concessionario VLT77***

6.5.1	NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 000)	79
6.5.2	NOTIFICA DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 001)	80
6.5.3	NOTIFICA DI VALIDAZIONE (CODICE MESSAGGIO 002)	83
6.5.4	NOTIFICA DI RICHIESTA EVASA (CODICE MESSAGGIO 003)	84
6.5.5	NOTIFICA DEL CODICE IDENTIFICATIVO DEI JACKPOT E/O DI POSSIBILI ANOMALIE RISCONTRATE (CODICE MESSAGGIO 005)	85
6.5.6	NOTIFICA DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 006)	87
6.5.7	NOTIFICA DEL CODICE IDENTIFICATIVO DELL'UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 008)	89
6.5.8	NOTIFICA DI SOSPENSIONE/CANCELLAZIONE/RIPRISTINO DI UN SOGGETTO DALL'ELENCO DEI SOGGETTI	90
6.5.9	ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 100)	91
6.5.10	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 101)	92

6.5.11	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 102)	93
6.5.12	VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE (CODICE MESSAGGIO 103)	94
6.5.13	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 210)	95
6.5.14	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE DI UNO SPECIFICO GIOCO INSTALLATO SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 211)	96
6.5.15	RICHIESTA DELLO STATO DEI GIOCHI INSTALLATI SU DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 212)	97
6.5.16	RICHIESTA DELLO STATO DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 213)	99
6.5.17	RICHIESTA DELLA DATA E DEL RISULTATO DELL'ULTIMA VERIFICA DELL'INTEGRITÀ DEL SOFTWARE INSTALLATO SU DI UN SISTEMA CENTRALE VLT (CODICE MESSAGGIO 214)	100
6.5.18	RICHIESTA DEI DATI DI CONTABILITÀ (CODICE MESSAGGIO 250)	101
6.5.19	AUTORIZZAZIONE AL CAMBIO DI STATO DI UN GIOCO SU UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 400)	105
6.5.20	AUTORIZZAZIONE AL TRASFERIMENTO DI UN JACKPOT DI SALA (CODICE MESSAGGIO 401)	106
<b>7.</b>	<b>TABELLE DI DECODIFICA</b>	<b>108</b>
<b>8.</b>	<b>ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE</b>	<b>116</b>

## 1. PREMESSA

Il presente documento riporta il **protocollo di comunicazione comma 6b** relativamente ai messaggi di colloquio tra il **sistema del concessionario VLT** (già sistema del concessionario) e il **sistema di controllo VLT** (già sistema di controllo) di **ADM** per la sperimentazione, l'affidamento in concessione dell'attivazione e conduzione operativa della rete telematica di collegamento del **sistema del concessionario VLT** e della **rete telematica di collegamento tra il sistema del concessionario VLT** e il **sistema di controllo VLT** al fine di gestire e controllare da remoto il gioco attraverso **apparecchi videoterminali** collocati in ambienti dedicati.

I termini in *grassetto corsivo* utilizzati assumono il significato indicato affianco di ciascuno di essi nelle definizioni riportate nel successivo paragrafo 2.

Il documento si articola nelle seguenti sezioni:

- Contesto generale, in cui s'illustrano:
  - Le entità coinvolte nella comunicazione,
  - Le tipologie e i flussi dei messaggi,
  - Le regole che le entità devono seguire per il trattamento dei messaggi;
- Autenticazione dei messaggi, in cui s'illustrano:
  - Le modalità di calcolo e verifica del **codice di autenticazione**, che fa parte del messaggio cui si riferisce, al fine di garantire al sistema destinatario la certezza della sua provenienza e integrità,
- Compressione, in cui s'illustrano le modalità di compressione dei messaggi che superano una dimensione prefissata di lunghezza del messaggio;
- Descrizione dei messaggi, in cui s'illustrano le strutture dei singoli messaggi oggetto di scambio, che riguardano:
  - Dati di gioco registrati sulla banca dati del concessionario;
  - Segnalazioni d'irregolarità evidenziate dall'elaborazione dei dati raccolti;
  - Eventi che si verificano durante il ciclo di vita di ciascun **apparecchio videoterminale** e **Sistema di sala**;
  - Dati relativi a ciascun **apparecchio videoterminale**, gioco, **Sistema di sala**;
  - Dati relativi alle ubicazioni;

- Tabelle di decodifica, in cui s'illustrano le tabelle da utilizzare per impostare il valore di tutti i campi presenti nei **messaggi operativi** che presuppongono l'utilizzo di particolari codici;
- Elenco delle tabelle e figure, in cui s'illustrano gli elenchi di tutti i messaggi, dei loro tracciati e delle tabelle di decodifica utilizzate per la composizione dei messaggi stessi.

#### 1.1 MODIFICHE RISPETTO ALLA VERSIONE PRECEDENTE

Le modifiche sono riepilogate nella tabella che segue:

Paragrafo	Descrizione
6.4.24	Il messaggio 609 "Richiesta di trasferimento <b>jackpot</b> " è stato aggiunto.
6.5.20	Autorizzazione 401 al trasferimento di un <b>jackpot</b> di sala è stata aggiunta
Tabella 5	Aggiunti codici d'errori 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076 e 3077.

## 2. GLOSSARIO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. CONTESTO GENERALE

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

Lo scambio d'informazioni tra i due sistemi utilizza il protocollo di colloquio HTTP 1.0.

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

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

#### 3.1 MESSAGGI DAL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT AL SISTEMA DI CONTROLLO VLT

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

- *Invio dati* (messaggi 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 312, 600, 601, 605, 606, 607, 608, 701);
- *Richieste dati* (messaggi 311 e 504);
- *Notifiche di ricezione* (messaggi 500 e 501);
- *Richieste aggiornamento* (messaggi 313 e 609);
- *Risposte alle richieste e all'azioni* (risposte dei messaggi 101, 102, 103, 210, 211, 212, 213, 214 e 250).

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

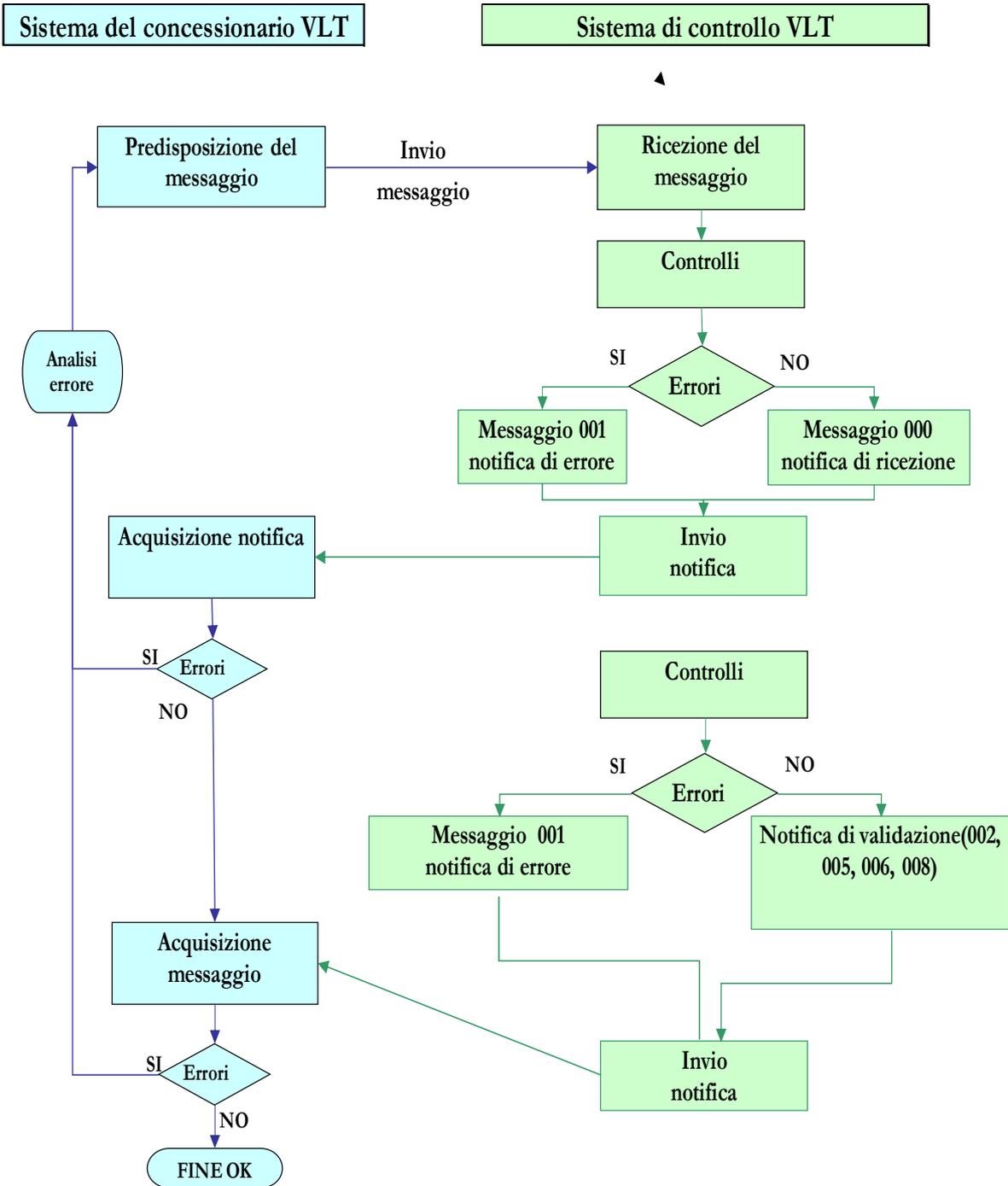


Figura 1 Flusso di comunicazione sistema del concessionario VLT - sistema di controllo VLT

Il **sistema del concessionario VLT** trasmette un messaggio al **sistema di controllo VLT**.

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

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

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

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

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

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

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

### 3.2 **MESSAGGI DAL SISTEMA DI CONTROLLO VLT AL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT**

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

- *Richieste* (Messaggi 210, 211, 212, 213, 214 e 250) di dati registrati nella banca dati di gioco del concessionario.
- *Segnalazioni aggiornamento* (Messaggi 400 e 401) e *azioni* (Messaggi 100, 101, 102 e 103) che il concessionario deve eseguire.
- *Notifiche* (Messaggi 000, 001, 002, 003, 005, 006 e 008)

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

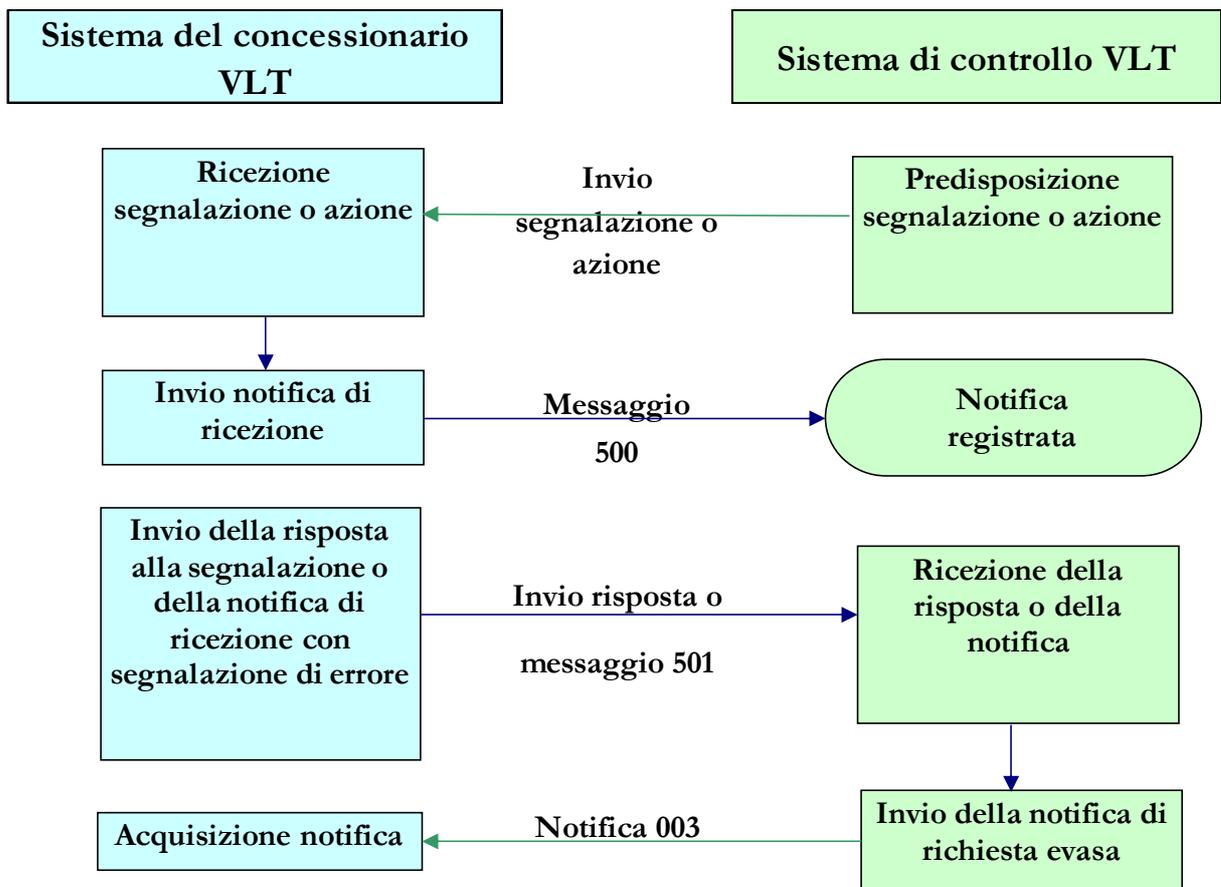
Il **sistema del concessionario VLT**, alla ricezione del messaggio di tipo *richieste* o *azioni* inviato dal **sistema di controllo VLT**, deve:

- Inviare contestualmente la **notifica di ricezione**, altrimenti la richiesta risulterà inevasa;

- Predisporre la risposta all'interrogazione ricevuta e inviarla entro le ore 24 dello stesso giorno della richiesta.

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

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



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

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

## 4. AUTENTICAZIONE DEI MESSAGGI

### 4.1 CODICE DI AUTENTICAZIONE

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

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

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

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

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

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

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

Si precisa che le citate funzioni di encrypt/decrypt utilizzano il valore di default per il quarto parametro; di conseguenza, le chiamate alle funzioni OPENSSL di basso livello RSA\_private\_encrypt e RSA\_public\_decrypt prevedono un “padding” di tipo RSA\_PKCS1\_PADDING (PKCS #1 v1.5).

E' data facoltà al **concessionario** di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

L'algoritmo di hashing utilizzato è MD5; se il **sistema del concessionario VLT** utilizza per l'implementazione gli stessi prodotti utilizzati dal **sistema di controllo VLT**, il digest si ottiene mediante la chiamata PHP mhash(MHASH\_MD5, \$msg).

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

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

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

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

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

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

## 4.2 STRUTTURA DELLE CHIAVI

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

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

Il concessionario deve custodire nel **sistema del concessionario VLT** la chiave pubblica di **ADM** e la propria chiave privata, della quale garantisce la riservatezza.

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

I concessionari devono utilizzare, per garantire la sicurezza e l'integrità dei dati nelle comunicazioni tra il **sistema del concessionario VLT** e il **sistema di controllo VLT**, la stessa chiave prevista per lo scambio d'informazioni tra le entità denominate sistema di elaborazione e sistema centrale nel protocollo di comunicazione riferite ad

apparecchi da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S.

## 5. COMPRESSIONE

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

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

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

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

E' data facoltà al concessionario di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti e intercambiabili.

## 6. DESCRIZIONE DEI MESSAGGI

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

### 6.1 CONVENZIONI DI CODIFICA

La struttura dei messaggi è descritta in forma tabellare.

Ciascuna tabella è costituita dalle seguenti colonne:

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

Di seguito sono definiti i tipi di dato previsti:

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

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

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

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

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

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

## 6.2 SEPARATORI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 6.3 STRUTTURA GENERALE DEL MESSAGGIO

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

- Intestazione http;
- Messaggio applicativo.

### 6.3.1 **INTESTAZIONE HTTP**

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

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

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

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

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

### 6.3.2 MESSAGGIO APPLICATIVO

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

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

Tracciato 1 Struttura generale del messaggio applicativo

### 6.3.3 TESTATA DEL MESSAGGIO

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

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione
1	Numeric	15	S	Codice identificativo del messaggio applicativo
2	Numeric	3	S	Codice identificativo del messaggio operativo
3	Numeric	6	S	Lunghezza del messaggio operativo prima della compressione
4	String	1	S	Codice identificativo del mittente

Tracciato 2 Testata del messaggio

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

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

<ggg><aa><nnnnnnnnnn>

Dove

- <ggg> rappresentata il progressivo numerico del giorno all'interno dell'anno (giorno giuliano). Ad esempio, il primo gennaio, è valorizzato con "001", il primo febbraio è "032", 25 settembre è "268". Bisogna inoltre tener conto negli anni bisestili del giorno 29 febbraio in questo caso il primo marzo sarà il giorno "061".
- <aa> rappresenta le ultime due cifre dell'anno
- <nnnnnnnnnn> codice numerico. L'identificativo (progressivo del giorno + anno + codice numerico) deve essere univoco per concessionario e per il **sistema di controllo VLT**.

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

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

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

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

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

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

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

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

- Campo 4, contiene:
  - Il codice identificativo del concessionario mittente, assegnato al concessionario da **ADM** all'atto della stipula della concessione, nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema del concessionario VLT**;
  - "0", nel caso in cui il messaggio sia stato trasmesso dal **sistema di controllo VLT**.

#### **6.3.4 MESSAGGIO OPERATIVO**

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

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

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

#### 6.4 MESSAGGI OPERATIVI INVIATI DAL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT AL SISTEMA DI CONTROLLO VLT

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

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

Codice messaggio	Descrizione
300	Dichiarazione di una nuova ubicazione
301	Variazione dei dati di ubicazione
302	Cessazione dell'ubicazione
303	Installazione di un <b>sistema di sala</b>
304	Variazione di un <b>sistema di sala</b>
305	Installazione di un <b>apparecchio videoterminale</b>
306	Spostamento/Variazione/Manutenzione di un <b>apparecchio videoterminale</b>
307	Cessazione di un <b>sistema di sala</b>
308	Variazione dei dati identificativi di un <b>apparecchio videoterminale</b>
309	Cessazione di un <b>apparecchio videoterminale</b>
310	Installazione/rimozione/abilitazione/disabilitazione di un gioco su uno o più <b>apparecchi videoterminali</b>
311	Richiesta dei dati identificativi di un <b>apparecchio videoterminale</b>
312	Comunicazione di dati supplementari per la verifica di idoneità della <b>sala</b>
313	Richiesta di un cambio di stato di un gioco su un <b>apparecchio videoterminale</b>
504	Richiesta delle notifiche mancanti

600	Trasmissione giornaliera, mensile, annuale incassi e vincite
601	Definizione/Erogazione <b>jackpot</b>
605	Trasmissione degli accantonamenti
606	Trasmissione mensile, annuale degli importi per l'applicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia
607	Annullamento messaggio 600
608	Rettifica TOT_BET messaggio 601
609	Richiesta di trasferimento <b>jackpot</b>
701	Cambio di stato di un <b>apparecchio videoterminale</b>

#### Messaggi operativi concessionario - ADM 1

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

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

#### Messaggi operativi concessionario - ADM 2

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

#### 6.4.1 DICHIARAZIONE DI UNA NUOVA UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 300)

##### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati di uno nuovo **magazzino**.

Nel caso l'**ubicazione** di destinazione non sia ancora censita nella banca dati del **sistema di controllo VLT**, a seguito di esito positivo dei controlli, viene restituita una **notifica di validazione** (Codice messaggio 008) contenente il codice identificativo dell'**ubicazione** assegnato da **ADM**.

##### Tipo di messaggio

*Singolo*: contiene i dati del **magazzino**.

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice fiscale	Codice fiscale del titolare dell'ubicazione
3	Numeric	2	S	Tipo ubicazione	Vedi Tabella 1
4	String	60	S	Nome commerciale dell'ubicazione	
5	Numeric	3	S	Toponimo	Indicare un codice toponimo fra quelli riportati nella tabella presente sul sito di ADM
6	String	40	S	Indirizzo	Nome della via, piazza,...
7	String	7	S	Numero civico	
8	String	5	S	CAP	CAP del comune di ubicazione
9	String	2	S	Provincia	Provincia del comune di ubicazione
10	String	40	S	Comune	Comune di ubicazione
11	String	4	S	Codice catastale	Codice Catastale del comune di ubicazione
12	Numeric	5	C	Superficie del locale	Metri quadrati

Tracciato 3 Messaggio 300

##### Note di compilazione

- **Campo 3** Deve essere valorizzato a "9".

#### 6.4.2 VARIAZIONE DEI DATI DI UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 301)

##### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per comunicare la variazione dei dati di un **magazzino** già censito nella banca dati del **sistema di controllo VLT**. I dati comunicati sono quelli che subiscono una variazione.

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

##### Tipo di messaggio

*Singolo*: contiene i dati del **magazzino**.

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	C	Codice fiscale	Codice fiscale del titolare dell'ubicazione
3	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
4	Numeric	2	C	Tipo ubicazione	Vedi Tabella 1
5	String	60	C	Nome commerciale dell'ubicazione	
6	Numeric	3	C	Toponimo	Indicare un codice toponimo fra quelli riportati nella tabella presente sul sito di ADM
7	String	40	C	Indirizzo	Nome della via, piazza,...
8	String	7	C	Numero civico	
9	String	5	C	CAP	CAP del comune di ubicazione
10	String	2	C	Provincia	Provincia del comune di ubicazione
11	String	40	C	Comune	Comune di ubicazione
12	String	4	C	Codice catastale	Codice Catastale del comune di ubicazione

Tracciato 4 Messaggio 301

*Note di compilazione*

- **Campo 2** Codice fiscale del nuovo titolare.

### 6.4.3 CESSAZIONE DI UN'UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 302)

#### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** la cessazione di un **magazzino**.

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

#### Tipo di messaggio

*Singolo*: contiene l'identificativo del **magazzino** da cessare.

#### Struttura

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

Tracciato 5 Messaggio 302

#### 6.4.4 INSTALLAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 303)

##### Descrizione

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

##### Tipo di messaggio

*Singolo*: contiene i dati del **sistema di sala**, dell'**ubicazione** e del **sistema di gioco VLT**.

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	S	Codice identificativo del sistema di sala utilizzato sul sistema di gioco	
3	String	16	S	MAC ADDRESS	
4	Numeric	10	S	Codice identificativo del modello	Codice rilasciato da ADM
5	Numeric	2	S	Tipo di connessione con il sistema di gioco	Vedi Tabella 2
6	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
7	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM

#### Tracciato 6 Messaggio 303

##### Note di compilazione

- **Campo 2** E' il codice identificativo del **sistema di sala** nell'ambito del **sistema di gioco VLT**

- **Campo 3** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 4** Assegnato da **ADM** in fase di collaudo del **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 5** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Tipologia di collegamento
- **Campo 6** Codice identificativo della **sala** in cui viene installato il **sistema di sala**.
- **Campo 7** Codice identificativo del **sistema di gioco VLT** a cui è connesso rilasciato da **ADM** in fase di collaudo.

#### 6.4.5 VARIAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 304)

##### Descrizione

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

- Spostamento di un **sistema di sala** presso un'altra **ubicazione (sala o magazzino)**;
- Modifica del tipo di connessione;
- Modifica del MAC ADDRESS.

Nel caso in cui il **sistema di sala** viene spostato presso un'altra **ubicazione**, tutti gli apparecchi videoterminali collegati al **sistema di sala** rimangono nella vecchia **ubicazione** e si considerano connessi al **sistema di gioco VLT**. Il **sistema del concessionario VLT** dovrà comunicare al **sistema di controllo VLT** il tipo di connessione utilizzato da ogni **apparecchio videoterminale** tramite l'apposito messaggio 306.

##### Tipo di messaggio

*Singolo:* contiene i dati del **sistema di sala**, dell'**ubicazione** e del **sistema di gioco VLT**.

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	C	Codice identificativo del sistema di sala utilizzato sul sistema di gioco	
3	String	16	S	MAC ADDRESS	
4	Numeric	2	C	Tipo di connessione con il sistema di gioco	Vedi Tabella 2
5	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
6	String	16	C	MAC ADDRESS	Nuovo MAC ADDRESS

Tracciato 7 Messaggio 304

*Note di compilazione*

- **Campo 2** E' il codice identificativo del **sistema di sala** nell'ambito del **sistema di gioco VLT**
- **Campo 3** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campo 4** In caso di spostamento del **sistema di sala** presso un **magazzino**, il campo non deve essere valorizzato. In tutti gli altri casi, il valore deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Tipologia di collegamento
- **Campo 5** Identificativo dell'**ubicazione** di destinazione.
- **Campo 6** E' un campo di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).

#### **6.4.6 INSTALLAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 305)**

##### **Descrizione**

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

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

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

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

##### **Tipo di messaggio**

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

### Struttura

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

### Tracciato 8 Messaggio 305

#### Note di compilazione

- **Campo 2** è il **codice identificativo assegnato dal sistema di gioco**.
- **Campo 5 e 6** In una sala, almeno uno dei due campi deve essere valorizzato, il valore deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Tipologia di collegamento
- **Campo 7** Codice identificativo assegnato da **ADM** in fase di collaudo del **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 9** Va compilato quando l'**apparecchio videoterminale** viene connesso ad un **sistema di sala** che farà da tramite tra l'**apparecchio videoterminale** e il **sistema di gioco VLT**. Corrisponde al valore indicato nel messaggio 303 relativo all'installazione del **sistema di sala**.

- I **campi 4 e 9** definiti come MAC ADDRESS sono di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere “0” (zero).
- **Campo 10** Rappresenta il codice identificativo, assegnato da **ADM** in fase di collaudo, del **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 11** Rappresenta il *codice identificativo di verifica* (CIV) stampato sull’etichetta e applicato in modo visibile sull’apparecchio videoterminale.

#### **6.4.7 SPOSTAMENTO/VARIAZIONE/MANUTENZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 306)**

##### **Descrizione**

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

- Lo spostamento di un **apparecchio videoterminale**;
- La variazione del **sistema di sala** cui è collegato l'**apparecchio videoterminale**;
- Le modalità di connessione dell'**apparecchio videoterminale** con il sistema di **gioco VLT / sistema di sala**;
- L'inizio e la fine della manutenzione straordinaria di un **apparecchio videoterminale**.

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

##### **Tipo di messaggio**

*Singolo*

### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	S	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
4	Numeric	2	C	Tipo di connessione con il sistema di sala	Vedi Tabella 2
5	String	16	C	MAC ADDRESS	Relativo al sistema di sala
6	Numeric	2	C	Tipo di connessione con il sistema di gioco	Vedi Tabella 2
7	Numeric	10	C	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM
8	Numeric	1	C	Flag manutenzione	1 (inizio/spostamento apparecchio in manutenzione); 0 (fine manutenzione)

### Tracciato 9 Messaggio 306

#### Note di compilazione

- **Campo 3** Codice identificativo dell'**ubicazione** presso la quale l'**apparecchio videoterminale** viene spostato.

Lo spostamento in **magazzino** di un **apparecchio videoterminale** elimina sempre il legame/tipo di connessione tra il **sistema di sala/ sistema di gioco VLT** e l'**apparecchio videoterminale**.

- **Campi 4 e 5** rappresentano le modalità di connessione al **sistema di sala**, il valore del **campo 4** deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Tipologia di collegamento

I campi possono assumere i seguenti valori:

- Entrambi non valorizzati, per indicare nessuna variazione rispetto alla situazione attuale;
- Entrambi valorizzati, per indicare la variazione del **sistema di sala** e della connessione tra l'**apparecchio videoterminale** ed il **sistema di sala**;

- **Campo 4** non valorizzato e **Campo 5** valorizzato, per indicare l'eliminazione del legame tra **sistema di sala** ed **apparecchio videoterminale**;
- **Campo 5** Va compilato quando l'**apparecchio videoterminale** viene connesso ad un **sistema di sala** che farà da tramite tra l'**apparecchio videoterminale** e il **sistema di gioco VLT**. Corrisponde al valore indicato nel messaggio 303 relativo all'installazione del **sistema di sala**.  
Il campo è di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campi 6 e 7** rappresentano le modalità di connessione al **sistema di gioco VLT**, il valore del **Campo 6** deve essere rilevato dalla Tabella 2 -  
Tipologia di collegamento  
I campi possono assumere i seguenti valori solo se:
  - Entrambi non valorizzati, per indicare nessuna variazione rispetto alla situazione attuale;
  - Entrambi valorizzati, per indicare la variazione della connessione tra l'**apparecchio videoterminale** ed il **sistema di gioco VLT**;
  - **Campo 6** non valorizzato e **Campo 7** valorizzato, per indicare l'eliminazione del legame tra **sistema di gioco VLT** ed **apparecchio videoterminale**;
- **Campo 7** Va compilato quando l'**apparecchio videoterminale** viene connesso direttamente al **sistema di gioco VLT** e rappresenta il codice identificativo, assegnato da **ADM** in fase di collaudo, del **sistema di gioco VLT**.
- **Campo 8** Assume il valore 1 solo nei seguenti casi:
  - Si inizia la manutenzione su un **apparecchio videoterminale**.
  - Si sposta un **apparecchio videoterminale** già in stato di manutenzione presso un'altra **ubicazione**.

Nei suddetti casi, i **campi 4,5,6 e 7** non devono essere valorizzati. Lo spostamento di **ubicazione** di un **apparecchio videoterminale** in stato di manutenzione elimina sempre il legame tra il **sistema di sala** e l'**apparecchio videoterminale**, il tipo di connessione con il **sistema di gioco VLT** rimane invariato.

Se il **campo 8** assume il valore 0, segnala la conclusione di un periodo di manutenzione. Il **campo 8** non è valorizzato negli altri casi di utilizzo del messaggio 306.

#### 6.4.8 CESSAZIONE DI UN SISTEMA DI SALA (CODICE MESSAGGIO 307)

##### Descrizione

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

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

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

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

Tracciato 10 Messaggio 307

##### Note di compilazione

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

#### 6.4.9 VARIAZIONE DEI DATI IDENTIFICATIVI DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 308)

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

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

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

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

#### Tracciato 11 Messaggio 308

##### Note di compilazione

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

- **Campo 5** Rappresenta il *codice identificativo di verifica* (CIV) dell'etichetta precedentemente applicata sull'apparecchio videoterminale indicato al **campo 2** e censito al **sistema di controllo VLT**.
- **Campo 6** Rappresenta il nuovo *codice identificativo di verifica* (CIV) dell'etichetta applicata sull'apparecchio videoterminale indicato al **campo 2**.
- **Campo 7** Rappresenta il motivo della sostituzione del *codice identificativo di verifica* (CIV), il valore del **campo 7** deve essere rilevato dalla Tabella 9- Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa.

#### 6.4.10 CESSAZIONE DI UN APPARECCHIO VIDEOTERMINALE (CODICE MESSAGGIO 309)

##### Descrizione

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

I tipi di cessazione previsti sono:

- Dismissione,
- Incendio,
- Furto,
- Sequestro

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

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

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

Tracciato 12 Messaggio 309 Riga A

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

**Tracciato 13      Messaggio 309 Riga B**

*Note di compilazione*

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

**6.4.11 INSTALLAZIONE/RIMOZIONE/ABILITAZIONE/DISABILITAZIONE DI UN GIOCO SU UNO O PIÙ APPARECCHI VIDEOTERMINALI (CODICE MESSAGGIO 310)**

**Descrizione**

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

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

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*: contiene l'operazione da eseguire sul gioco.

**Struttura**

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

**Tracciato 14 Messaggio 310**

*Note di compilazione*

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

- 1 (uno) in caso di abilitazione del gioco sull'**apparecchio videoterminale**;
- 0 (zero) in caso di disabilitazione dell'offerta del gioco pur rimanendo esso installato sull'**apparecchio videoterminale**;
- **Campo 5** Codice identificativo dell'**apparecchio videoterminale** su cui viene effettuata l'azione.
  - Nel caso in cui il campo non è valorizzato
    - Se il **campo 6** non è valorizzato le azioni descritte nei **campi 3 e 4** vengono applicate su tutti gli **apparecchi videoterminali** del **sistema di gioco VLT**.
    - Se il **campo 6** è valorizzato le azioni descritte nei **campi 3 e 4** vengono applicate su tutti gli **apparecchi videoterminali** della **sala**.
  - Nel caso in cui il campo è valorizzato, il **campo 6** è obbligatorio e deve coincidere con quanto già censito attraverso il messaggio 306, nella banca dati del **sistema di controllo VLT**.

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

##### **Descrizione**

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

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

##### **Tipo di messaggio**

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

##### **Struttura**

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

Tracciato 15 Messaggio 311

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

**Descrizione**

Il messaggio è utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** le seguenti informazioni:

- La data prevista della fine esecuzione della prima fase della verifica di idoneità della **sala**.
- La superficie della **sala** dedicata agli **apparecchi videoterminali** del **concessionario**.
- Il **sistema di gioco VLT** per il quale si esegue la verifica d'idoneità della **sala**.

**Tipo di messaggio**

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

**Struttura**

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
3	Data	6	S	Data prevista della fine della prima fase	Deve essere almeno un giorno successivo alla data di invio del messaggio
4	Numeric	5	S	Superficie	Metri quadrati del locale dedicato agli apparecchi videoterminali del concessionario
5	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 16 Messaggio 312

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

##### Descrizione

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

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

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

#### Tracciato 17 Messaggio 313

##### Note di compilazione

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

**6.4.15 AUTODICHIARAZIONE DEL RAPPORTO GIURIDICO TRA IL CONCESSIONARIO ED UN SOGGETTO ISCRITTO NELL'ELENCO DEI SOGGETTI**

Per la comunicazione del messaggio in oggetto, il **cessionario** trasmette un'unica dichiarazione attraverso il messaggio 315 inviato dal **sistema di controllo AWP** al **sistema del concessionario AWP** e definito nel **protocollo di comunicazione comma 6a**.

#### 6.4.16 RICHIESTA DELLE NOTIFICHE MANCANTI (CODICE MESSAGGIO 504)

##### Descrizione

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

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

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

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

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

Tracciato 18 Messaggio 504

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

**Descrizione**

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** i dati di contabilità relativi ad uno dei seguenti componenti del **sistema del concessionario VLT**:

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

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

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

**Tipo di messaggio**

*Lista:* contiene i dati contabili

**Struttura**

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

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

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
3	String	12	S	Codice identificativo del componente	Codice rilasciato da ADM
4	Eurocent	12	S	BET	Importo puntate
5	Eurocent	12	S	WIN	Vincite conseguite
6	Eurocent	12	C	TOT_PAID	Importo riscosso
7	Eurocent	12	S	TOT_IN	Importo introdotto
8	Eurocent	12	S	TOT_OUT	Importo erogato
9	Numeric	12	S	BET_NUM	Numero puntate
10	Eurocent	12	C	TOT_BET	Totale importo puntate
11	Eurocent	12	C	TOT_WIN	Totale vincite conseguite
12	Eurocent	12	C	TOT_TOT_PAID	Totale importo riscosso
13	Eurocent	12	C	TOT_TOT_IN	Totale importo introdotto
14	Eurocent	12	C	TOT_TOT_OUT	Totale importo erogato
15	Numeric	12	C	TOT_BET_NUM	Totale numero puntate
16	Numeric	4	S	Anno	
17	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
18	Numeric	2	C	Giorno	da 01 a 31
19	Numeric	10	C	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM

### Tracciato 19 Messaggio 600 Riga A

#### Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente di cui si inviano i dati di gioco contenuti nei successivi campi.
- **Campo 4** Importo totale delle somme puntate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei campi **16, 17 e 18**.
- **Campo 5** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei campi **16, 17 e 18**. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 6** Importo totale del **TOT\_OUT** riscosso nell'intervallo temporale definito nei campi **16, 17 e 18**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il Campo 2 vale 1 o 2.

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

- **Campo 18** Deve essere valorizzato esclusivamente se i dati sono relativi ad un periodo temporale giornaliero, in tal caso i campi **16** e **17** sono obbligatori e rappresentano rispettivamente anno e mese.
- **Campo 19** Rappresenta il **sistema di gioco VLT** al quale è legato il componente del campo **3**. È assente nel caso in cui il campo **2** assume il valore 1 (sistema di gioco), negli altri casi è obbligatorio e deve coincidere con quanto censito nella banca dati del **sistema di controllo VLT**.
- I dati di gioco inviati nel messaggio devono essere riferiti ad un intervallo temporale già concluso.
- **Campi 10 a 15** Nel caso in cui il messaggio sia inviato il giorno 1° gennaio, i campi rappresentano il valore del contatore calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno precedente al 31 Dicembre dell'anno precedente.
- **Campi 10 a 15** I campi non devono essere valorizzati se il messaggio è trasmesso successivamente al 1° gennaio ed il **campo 16** non è riferito all'anno dell'invio del messaggio.

### Struttura

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

### Tracciato 20 Messaggio 600 Riga B

#### Note di compilazione

- **Campo 2** Codice identificativo del gioco di cui si inviano i dati contenuti nei campi successivi; tali dati devono essere raggruppati per il componente specificato nella riga A campo 3. Il gioco deve essere stato installato sul componente della riga A nell'intervallo temporale definito nei campi 16, 17 e 18 della riga A.
- **Campo 3** Importo totale delle somme puntate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei campi 16, 17 e 18 della riga A.
- **Campo 4** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei campi 16, 17 e 18 della riga A. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 5** Numero delle puntate effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei campi 16, 17 e 18 della riga A.
- **Campo 6** Importo totale delle somme puntate, comprensivo delle somme rigiocate, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.
- **Campo 7** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi rigiocati), calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**.
- **Campo 8** Numero delle puntate effettuate anche a seguito di vincite rigiocate, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al giorno precedente l'invio del messaggio.

- **Campi 6 a 8** Nel caso in cui il messaggio sia inviato il giorno 1° gennaio, i campi rappresentano il valore del contatore calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno precedente al 31 Dicembre dell'anno precedente.
- **Campi 6 a 8** I campi non devono essere valorizzati se il messaggio è trasmesso successivamente al 1° gennaio ed il **campo 16** della riga A non è riferito all'anno dell'invio del messaggio.

#### 6.4.18 **DEFINIZIONE/EROGAZIONE JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 601)**

##### **Descrizione**

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

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

ogni dato inviato contiene il riferimento a ciascun **sistema di gioco VLT**.

I **jackpot** possono essere di tipo

- “progressivo” se l’importo della vincita è determinato come accantonamento di una percentuale degli incassi delle puntate. Tale importo ottenuto come accantonamento si può sommare a un importo minimo iniziale.
- “progressivo con soglia iniziale” se l’importo iniziale della vincita è predefinito (soglia iniziale) e si incrementa con una percentuale di accantonamento degli incassi delle puntate. In particolare l’incremento avviene sulla soglia iniziale esclusivamente quando gli importi incassati attraverso l’accantonamento superano tale soglia iniziale. Dal superamento della soglia iniziale tutti i successivi importi derivanti dalla percentuale di accantonamento degli incassi delle puntate incrementano i **jackpot**.
- “predefinito” se l’importo della vincita è predeterminato e non si incrementa.

##### **Tipo di messaggio**

*Lista*

##### **Struttura**

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

<b>Riga</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Occorrenze</b>
A	Dati del <b>sistema di gioco VLT</b>	Una per messaggio

Riga	Descrizione	Occorrenze
Per ogni nuovo <b>jackpot</b> da definire si ripete la seguente riga		
C	Dati identificativi <b>jackpot</b>	Una per <b>jackpot</b>
Per un <b>jackpot</b> erogato		
D	Dati relativi all' erogazione di un <b>jackpot</b>	Una per <b>jackpot</b>

I dati che il Concessionario è tenuto ad inviare al momento della definizione di nuovo **jackpot** sono:

- Codice identificativo del **sistema di gioco VLT** e importo totale delle somme complessivamente puntate (riga A);
- Dati identificativi del nuovo **jackpot** (riga C).

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

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

A ciascun **jackpot** è assegnato un identificativo che viene trasmesso al concessionario con la notifica 005.

I dati che il **concessionario** è tenuto ad inviare ogni volta che un **jackpot** viene erogato sono:

- Codice identificativo del **sistema di gioco VLT** e importo totale delle somme complessivamente puntate (riga A);
- Dati relativi all'erogazione del **jackpot**, ivi incluso il gioco che ne ha permesso la vincita (riga D).

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

- Nessuna anomalia riscontrata (**notifica di validazione** Messaggio 002);
- Avvenuta accettazione dei dati, con segnalazione di anomalie riscontrate (**notifica di validazione** Messaggio 005, Riga A e Riga C);
- **Notifica di errori**, Messaggio 001.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	12	S	TOT_BET	
4	Numeric	1	S	Motivo della trasmissione	0 Definizione nuovo Jackopt, 1 Erogazione Jackpot

Tracciato 21 Messaggio 601 Riga A

*Note di compilazione*

- **Campo 2** Codice identificativo del **sistema di gioco VLT** su cui sono definiti i **jackpot** di cui si inviano i dati.
- **Campo 3** Importo totale delle somme complessivamente puntate sul **sistema di gioco VLT**, calcolato a partire dal 1° Gennaio dell'anno di invio del messaggio sino al momento di invio del messaggio.
- **Campo 4** Indica se i dati contenuti nelle righe C o D sono relativi alla definizione o all'erogazione dei **jackpot**.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "C"
2	String	50	S	Codice identificativo del jackpot	Codice utilizzato sul sistema del concessionario
3	Numeric	10	C	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
4	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
5	String	1	S	Tipo Jackpot	0 (predefinito) 1 (progressivo) 2 (progressivo con soglia)
6	Eurocent	10	C	Importo della vincita	Montepremi di un jackpot predefinito ovvero soglia iniziale di un jackpot progressivo

### Tracciato 22 Messaggio 601 Riga C

#### Note di compilazione

- **Campo 2** E' il codice identificativo univoco del **jackpot** nell'ambito del sistema di gioco **VLT**.
- **Campo 3** Va valorizzato se il **jackpot** è definito per un singolo gioco.
- **Campo 4** Va valorizzato se il **jackpot** è legato alla **sala**. Se non valorizzato è legato al **sistema di gioco VLT** definito sulla riga A.
- **Campo 6** Se valorizzato rappresenta l'importo del **jackpot** quando il **jackpot** è di tipo "predefinito", la soglia iniziale quando il **jackpot** è di tipo "progressivo con soglia iniziale" ovvero il valore minimo iniziale quando il **jackpot** è di tipo "progressivo".

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

### Tracciato 23 Messaggio 601 Riga D

*Note di compilazione*

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

#### **6.4.19 COMUNICAZIONE DELL'UTILIZZO DEL CREDITO ANNUALE**

Il **concessionario** per comunicare la scelta dell'utilizzo del credito annuale, trasmette, un'unica dichiarazione, effettuata attraverso il messaggio 812 inviato dal **sistema di controllo AWP** al **sistema del concessionario AWP** e definito nel **protocollo di comunicazione comma 6a**.

#### 6.4.20 TRASMISSIONE DEGLI ACCANTONAMENTI (CODICE MESSAGGIO 605)

##### Descrizione

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

- Singolo gioco,
- Tipologia di **jackpot**,
- **Sala** se la tipologia di **jackpot** è riferita ad un **jackpot** di sala.

L'accantonamento è costituito dei seguenti importi:

- Importi accantonati per i **jackpot** dichiarati dal **sistema del concessionario VLT** e non ancora erogati.
- Importo costituito per futuri **jackpot** e non disponibile e riconducibile immediatamente ad una vincita nonché invisibile al giocatore.

Ogni comunicazione dell'accantonamento suddiviso per gioco, tipologia di **jackpot** e **sala** deve essere trasmesso con frequenza giornaliera.

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

##### Tipo di messaggio

*Lista*

##### Struttura

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

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

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

**Tracciato 24 Messaggio 605 Riga A**

*Note di compilazione*

- **Campo 2** Codice identificativo del **sistema di gioco VLT** su cui sono definiti gli accantonamenti.

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "B"
2	Numeric	10	C	Codice identificativo del gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Eurocent	10	S	Somma accantonata	
4	Numeric	1	S	Tipologia di jackpot	Vedi Tabella 10
5	String	12	C	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM

**Tracciato 25 Messaggio 605 Riga B**

*Note di compilazione*

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

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

**Descrizione**

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

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

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM
3	Numeric	4	S	Anno	
4	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
5	Eurocent	12	S	WIN_TOT	Ammontare complessivo delle vincite, al lordo dell'addizionale, eccedenti la soglia
6	Eurocent	12	S	WIN_TAX	Ammontare complessivo dell'imponibile
7	Eurocent	12	S	WIN_NET	Ammontare complessivo delle vincite nette

**Tracciato 26 Messaggio 606**

*Note di compilazione*

- **Campi 3 e 4** Definiscono l'intervallo temporale a cui si riferiscono i dati dei **campi 5, 6 e 7**.

- **Campo 5** L'ammontare complessivo delle vincite, al lordo dell'addizionale, eccedenti la soglia; conseguite nell'intervallo temporale definito nei **campi 3 e 4**.
- **Campo 6** L'ammontare complessivo dell'imponibile conseguita nell'intervallo temporale definito nei **campi 3 e 4** su cui applicare l'addizionale prevista.
- **Campo 7** L'ammontare complessivo delle vincite nette, di cui al **campo 5**, su cui è stata applicata l'addizionale prevista, conseguita nell'intervallo temporale definito nei **campi 3 e 4**.

#### 6.4.22 ANNULLAMENTO MESSAGGIO 600 (CODICE MESSAGGIO 607)

##### Descrizione

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

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

##### Tipo di messaggio

*Singolo*

##### Struttura

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

Tracciato 27 Messaggio 607

#### 6.4.23 **RETTIFICA TOT\_BET MESSAGGIO 601 (CODICE MESSAGGIO 608)**

##### **Descrizione**

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per trasmettere al **sistema di controllo VLT** la rettifica del TOT\_BET associato al messaggio 601 correttamente elaborato dal **sistema di controllo VLT**.

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

##### **Tipo di messaggio**

*Singolo*

##### **Struttura**

<b>Progressivo campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Lunghezza massima</b>	<b>Obbl.</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Note di compilazione</b>
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	15	S	Identificativo del messaggio 601 da rettificare	
3	Eurocent	12	S	TOT_BET	TOT_BET che sostituisce il valore associato al messaggio 601

Tracciato 28 Messaggio 608

#### 6.4.24 RICHIESTA DI TRASFERIMENTO JACKPOT (CODICE MESSAGGIO 609)

##### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema del concessionario VLT** per richiedere al **sistema di controllo VLT** il trasferimento dell'importo di un **jackpot** di sala ad un **jackpot** di sistema.

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

Il messaggio è usato solo durante le operazioni associate alla cessazione di un sistema gioco VLT in una sala.

##### Tipo di messaggio

*Singolo*

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
3	Numeric	10	S	Codice identificativo jackpot di sala da annullare	Codice rilasciato da ADM
4	Eurocent	10	S	Somma accantonata del jackpot di sala da annullare	

#### Tracciato 29 Messaggio 609

##### Note di compilazione

- **Campo 4** Somma accantonata del jackpot di sala è la somma dei seguenti importi:
  - Importo accantonato per il **jackpot** di sala da annullare dichiarato dal **sistema del concessionario VLT** e non ancora erogato.

- Importo costituito per futuri **jackpot** e non disponibile e riconducibile immediatamente ad una vincita nonché invisibile al giocatore.

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

##### Descrizione

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

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

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

##### Tipo di messaggio

*Singolo*

##### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	String	11	C	Codeid	Codice rilasciato da ADM
3	String	1	S	Flag Stato	Vedia tabella 7
4	DataOra	12	S	Data di cambio stato	Data relativa allo stato del campo 3
5	String	12	S	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM
6	Numeric	10	S	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 30 Messaggio 701

##### Note di compilazione

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

#### **6.4.26 NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 500)**

##### **Descrizione**

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

##### **Tipo di messaggio**

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

#### 6.4.27 NOTIFICA DI RICEZIONE CON SEGNALAZIONE DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 501)

##### Descrizione

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

##### Tipo di messaggio

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

##### Struttura

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

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

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

Tracciato 31 Messaggio 501 Risposta Riga A

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

**Tracciato 32 Messaggio 501 Risposta Riga B**

*Note di compilazione*

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

6.5 **MESSAGGI INVIATI DAL SISTEMA DI CONTROLLO VLT AL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT**

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

Codice messaggio	Descrizione
INVIO COMANDI DAL <b>SISTEMA DI CONTROLLO VLT</b> AL <b>SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT</b>	
100	Abilitazione/disabilitazione di un <b>apparecchio videoterminale</b>
101	Verifica dell'integrità del software installato su un <b>apparecchio videoterminale</b>
102	Verifica dell'integrità del software di uno specifico gioco installato su un <b>apparecchio videoterminale</b>
103	Verifica dell'integrità' del software installato su di un <b>sistema centrale</b>
INTERROGAZIONI ALLA BANCA DATI DEL <b>SISTEMA DEL CONCESSIONARIO VLT</b>	
210	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software installato su di un <b>apparecchio videoterminale</b>
211	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software di uno specifico gioco installato su di un <b>apparecchio videoterminale</b>
212	Richiesta dello stato dei giochi installati su di un <b>apparecchio videoterminale</b>
213	Richiesta dello stato di un <b>apparecchio videoterminale</b>
214	Richiesta della data e del risultato dell'ultima verifica dell'integrità del software installato su di un <b>sistema centrale</b>
250	Richiesta dei dati di contabilità
400	Autorizzazione al cambio di stato di un gioco su un <b>apparecchio videoterminale</b>

401	Autorizzazione al trasferimento di un <b>jackpot</b> di sala
-----	--

### Messaggi operativi ADM – Concessionario 1

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

Codice messaggio	Descrizione
000	<i>Notifica di ricezione</i>
001	<i>Notifica di errore</i>
002	<i>Notifica di validazione</i>
003	<i>Notifica di richiesta evasa</i>
005	<i>Notifica del codice identificativo di jackpot e/o di possibili errori riscontrati durante la sua creazione o la sua erogazione</i>
006	<i>Notifica di dati identificativi di un apparecchio videoterminale</i>
008	<i>Notifica del codice identificativo dell'ubicazione</i>

### Messaggi operativi ADM – Concessionario 2

Nella medesima sessione in cui viene ricevuto il messaggio trasmesso dal **sistema del concessionario VLT**, se il controllo su tale messaggio ha esito negativo, il **sistema di controllo VLT** trasmette il messaggio (001) di *notifica di errore* ed il messaggio viene scartato.

Se detto controllo ha esito positivo, viene trasmesso il messaggio (000) di *notifica di ricezione* e, successivamente alla chiusura della sessione, vengono effettuati ulteriori controlli a seguito dei quali il **sistema di controllo VLT** trasmetterà in alternativa:

- Il messaggio 001,
- Il messaggio 002,
- Il messaggio 005,
- Il messaggio 006,
- Il messaggio 008.

### **6.5.1 NOTIFICA DI RICEZIONE (CODICE MESSAGGIO 000)**

#### **Descrizione**

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

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

#### **Tipo di messaggio**

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

### **6.5.2 NOTIFICA DI ERRORE (CODICE MESSAGGIO 001)**

#### **Descrizione**

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

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

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

#### **Tipo di messaggio**

*Lista:* il messaggio contiene almeno un errore.

### Struttura

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

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

#### Riga A Dati di riepilogo

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

#### Tracciato 33 Messaggio 001 – Riga A

#### Riga B Dati di dettaglio degli errori riscontrati

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

#### Tracciato 34 Messaggio 001 – Riga B

*Note di compilazione*

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

### **6.5.3 NOTIFICA DI VALIDAZIONE (CODICE MESSAGGIO 002)**

#### **Descrizione**

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

#### **Tipo di messaggio**

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

#### **6.5.4 NOTIFICA DI RICHIESTA EVASA (CODICE MESSAGGIO 003)**

##### **Descrizione**

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

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

##### **Tipo di messaggio**

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

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

#### Descrizione

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

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

#### Tipo di messaggio

Lista

#### Struttura

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

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

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

Tracciato 35 Messaggio 005 – Riga A

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

**Tracciato 36 Messaggio 005 – Riga B**

*Note di compilazione*

La suddetta riga B è presente solo in caso di risposta al messaggio 601, contenente il **campo 4** della riga A, con valore pari a 0 (definizione di nuovo **Jackpot**).

**Riga C Anomalie del *jackpot***

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

**Tracciato 37 Messaggio 005 – Riga C**

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

#### Descrizione

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

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

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

#### Tracciato 38 Messaggio 006

#### Note di compilazione

- **Campo 4** Codice identificativo dell'**ubicazione** in cui è installato l'**apparecchio videoterminale**.
- **Campi 3 e 5** Il campo è di lunghezza pari esclusivamente a 12 o 16; in presenza di valore di lunghezza inferiore bisogna effettuare un padding a sinistra con il carattere "0" (zero).
- **Campi 6 e 7** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 2 - Tipologia di collegamento

- **Campi 5, 6 e 7** Sono valorizzati a seconda di quanto è stato censito con esito positivo dal **sistema del concessionario VLT** al **sistema di controllo VLT**.
- **Campo 8** Importo totale delle somme complessivamente puntate sull'**apparecchio videoterminale**. Corrisponde, se presente nell'anno, all'ultimo valore comunicato all'interno del messaggio 600, Riga A, campo 10 dal **sistema del concessionario VLT** al **sistema di controllo VLT** ed avente esito positivo.

### 6.5.7 NOTIFICA DEL CODICE IDENTIFICATIVO DELL'UBICAZIONE (CODICE MESSAGGIO 008)

#### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per trasmettere al **sistema del concessionario VLT** il codice identificativo assegnato da **ADM** al nuovo **magazzino** censito tramite un messaggio 300.

Questa notifica viene trasmessa solo nel caso di esito positivo dei controlli effettuati su un messaggio 300 successivamente alla chiusura della **sessione**.

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	Tipo riga	Vale "A"
2	String	16	Codice identificativo dell'ubicazione	Codice rilasciato da ADM

Tracciato 39 Messaggio 008

**6.5.8 NOTIFICA DI SOSPENSIONE/CANCELLAZIONE/RIPRISTINO DI UN SOGGETTO  
DALL'ELENCO DEI SOGGETTI**

Per la comunicazione del messaggio in oggetto, il **sistema di controllo AWP** trasmette al **sistema del concessionario AWP** attraverso il messaggio 014 secondo le modalità definite nel **protocollo di comunicazione comma 6a**.

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

#### Descrizione

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

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

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

Tracciato      40      Messaggio 100 Richiesta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 41 Messaggio 101 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 42 Messaggio 101 Risposta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 43 Messaggio 102 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 44 Messaggio 102 Risposta

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

#### Descrizione

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

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

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

Tracciato 45 Messaggio 103 Richiesta

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

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

Tracciato 46 Messaggio 103 Risposta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 47 Messaggio 210 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 48 Messaggio 210 Risposta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 49 Messaggio 211 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 50 Messaggio 211 Risposta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 51 Messaggio 212 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Lista*

**Struttura**

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

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

**Tracciato 52 Messaggio 212 Risposta Riga A**

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

**Tracciato 53 Messaggio 212 Risposta Riga B**

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 54 Messaggio 213 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 55 Messaggio 213 Risposta

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

**Descrizione**

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 56 Messaggio 214 Richiesta

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 57 Messaggio 214 Risposta

### 6.5.18 RICHIESTA DEI DATI DI CONTABILITÀ (CODICE MESSAGGIO 250)

#### Descrizione

Il messaggio viene utilizzato dal **sistema di controllo VLT** per chiedere al **sistema del concessionario VLT** i dati di contabilità relativi ad uno dei seguenti componenti del **sistema del concessionario VLT**:

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

relativi ad un:

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

#### Tipo di messaggio

*Singolo*

#### Struttura

Progressivo campo	Tipo	Lunghezza massima	Obbl.	Descrizione	Note di compilazione
1	String	1	S	Tipo riga	Vale "A"
2	Numeric	1	S	Tipo componente	Vedi Tabella 4
3	String	12	S	Codice identificativo del componente	Codice rilasciato da ADM
4	Numeric	4	S	Anno	
5	Numeric	2	C	Mese	da 01 a 12
6	Numeric	2	C	Giorno	da 01 a 31
7	Numeric	10	C	Codice identificativo del sistema di gioco	Codice rilasciato da ADM

#### Tracciato 58 Messaggio 250 Richiesta

##### Note di compilazione

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente da cui si richiede i data di gioco.

- **Campi 4, 5 e 6** Definiscono l'intervallo temporale su cui il **sistema di controllo VLT** richiede i dati di contabilità.
- **Campo 7** Rappresenta il **sistema di gioco VLT** al quale è legato il componente del campo 3. È assente nel caso in cui il campo 2 assume il valore 1 (**sistema di gioco VLT**), negli altri casi è obbligatorio.

### Tipo di messaggio

Lista

#### Struttura

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

#### Struttura

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

**Tracciato 59 Messaggio 250 Risposta Riga A**

*Note di compilazione*

- **Campo 2** Il valore deve essere rilevato dalla Tabella 4 - Tipologia di componente.
- **Campi 2 e 3** Individuano il componente di cui si inviano i dati di gioco contenuti nei successivi campi.
- **Campo 4** Importo totale delle somme puntate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**.
- **Campo 5** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 6** Importo totale del **TOT\_OUT** riscosso nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**. Deve essere valorizzato solo nel caso in cui il Campo 2 vale 1 o 2.
- **Campo 7** Importo totale introdotto attraverso i sistemi di introduzione credito previsti su ciascun **apparecchio videoterminale** nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**.
- **Campo 8** Importo totale erogato attraverso i sistemi di erogazione previsti su ciascun **apparecchio videoterminale** nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**.
- **Campo 9** Numero delle puntate effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12**.
- **Campi 10, 11 e 12** Definiscono l'intervallo temporale a cui si riferiscono i dati inviati nei campi da **4 a 9**. L'intervallo temporale deve essere uguale ai campi **4,5 e 6** della riga A della richiesta
- **Campo 13** Rappresenta il **sistema di gioco VLT** al quale è legato il componente del campo **3**. È assente nel caso in cui il campo **2** assume il valore 1 (sistema di gioco), negli altri casi è obbligatorio e deve coincidere con quanto censito nella banca dati del **sistema di controllo VLT**.

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

**Tracciato 60 Messaggio 250 Risposta Riga B**

*Note di compilazione*

- **Campo 2** Codice identificativo del gioco di cui si inviano i dati contenuti nei campi successivi; tali dati devono essere raggruppati per il componente specificato nella riga A campo **3**. Il gioco deve essere stato installato sul componente della riga A nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12** della riga A.
- **Campo 3** Importo totale delle somme puntate, comprensivo degli importi derivanti da vincite ricollocate in gioco, nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12** della riga A.
- **Campo 4** Importo totale delle vincite lorde conseguite (comprensivo degli importi ricollocati in gioco) nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12** della riga A. Sono esclusi dall'importo le vincite conseguite relativamente ai **jackpot**
- **Campo 5** Numero delle puntate effettuate anche a seguito di vincite ricollocate in gioco nell'intervallo temporale definito nei campi **10, 11 e 12** della riga A.

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

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

**Tipo di messaggio**

*Singolo*

**Struttura**

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

Tracciato 61 Messaggio 400

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

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

#### Tipo di messaggio

*Lista*

#### Struttura

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

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

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

#### Tracciato 62 Messaggio 401 Riga A

*Note di compilazione*

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

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

**Tracciato 63 Messaggio 401 Riga B**

## 7. TABELLE DI DECODIFICA

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

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

Tabella 1 - Tipi d'ubicazione

Codice	Descrizione
1	Sala giochi
2	Agenzia scommesse
3	Agenzia ippica
4	Sala bingo
5	Negozi di gioco
6	Esercizio comma6
9	Magazzino

Tabella 2 - Tipologia di collegamento

Codice	Descrizione
1	PSTN
2	ISDN
3	DSL / ADSL
4	CDN
5	GSM
6	GPRS
7	UMTS
8	WIMAX
9	MISTO
10	ALTRO
11	HDSL
12	LAN
13	WI-FI

**Tabella 3 - Tipologia sistemi collegamenti**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Videoterminale - Sistema di sala
2	Sistema di sala - Sistema centrale
3	Videoterminale - Sistema centrale
4	Sistema centrale - Sistema di recovery e di backup

**Tabella 4 - Tipologia di componente**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Sistema di gioco
2	Sala/Magazzino
3	Apparecchio videoterminale

**Tabella 5 - Codici di Errore**

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

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

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

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

**Tabella 6 - Motivi di mancata risposta**

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

**Tabella 7 - Stato di funzionamento di un apparecchio videoterminale**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
0	Spento
1	Acceso
2	Disattivato
3	Attivato

**Tabella 8 - Motivi di cessazione di un apparecchio videoterminale**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Dismissione
2	Incendio
3	Furto
4	Sequestro
99	Altro

**Tabella 9 - Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Smarrimento
2	Furto
3	Danneggiamento

**Tabella 10 - Tipologia di jackpot**

<b>Codice</b>	<b>Descrizione</b>
1	Jackpot di sistema dedicato esclusivamente ad un gioco
2	Jackpot di sistema con partecipazione di più giochi
3	Jackpot di sala dedicato esclusivamente ad un gioco
4	Jackpot di sala con partecipazione di più giochi

## 8. ELENCO DELLE TABELLE E DELLE FIGURE

### Elenco dei messaggi operativi provenienti dal sistema del concessionario VLT, diretti verso il sistema di controllo VLT

Messaggi operativi concessionario - ADM 1 .....	26
Messaggi operativi concessionario - ADM 2 .....	26

### Elenco dei messaggi operativi provenienti dal sistema di controllo VLT, diretti verso il sistema del concessionario VLT

Messaggi operativi ADM – Concessionario 1 .....	78
Messaggi operativi ADM – Concessionario 2 .....	78

### Elenco dei tracciati dei messaggi applicativi

Tracciato	1 Struttura generale del messaggio applicativo .....	22
Tracciato	2 Testata del messaggio .....	22
Tracciato	3 Messaggio 300 .....	27
Tracciato	4 Messaggio 301 .....	28
Tracciato	5 Messaggio 302 .....	30
Tracciato	6 Messaggio 303 .....	31
Tracciato	7 Messaggio 304 .....	33
Tracciato	8 Messaggio 305 .....	36
Tracciato	9 Messaggio 306 .....	39
Tracciato	10 Messaggio 307 .....	41
Tracciato	11 Messaggio 308 .....	42
Tracciato	12 Messaggio 309 Riga A .....	44
Tracciato	13 Messaggio 309 Riga B .....	45
Tracciato	14 Messaggio 310 .....	46
Tracciato	15 Messaggio 311 .....	48
Tracciato	16 Messaggio 312 .....	49
Tracciato	17 Messaggio 313 .....	50
Tracciato	18 Messaggio 504 .....	52
Tracciato	19 Messaggio 600 Riga A .....	54
Tracciato	20 Messaggio 600 Riga B .....	57
Tracciato	21 Messaggio 601 Riga A .....	61
Tracciato	22 Messaggio 601 Riga C .....	62
Tracciato	23 Messaggio 601 Riga D .....	63
Tracciato	24 Messaggio 605 Riga A .....	66
Tracciato	25 Messaggio 605 Riga B .....	66
Tracciato	26 Messaggio 606 .....	67
Tracciato	27 Messaggio 607 .....	69
Tracciato	28 Messaggio 608 .....	70
Tracciato	29 Messaggio 609 .....	71

Tracciato	30	Messaggio 701 .....	73
Tracciato	31	Messaggio 501 Risposta Riga A .....	75
Tracciato	32	Messaggio 501 Risposta Riga B .....	76
Tracciato	33	Messaggio 001 – Riga A .....	81
Tracciato	34	Messaggio 001 – Riga B .....	81
Tracciato	35	Messaggio 005 – Riga A .....	85
Tracciato	36	Messaggio 005 – Riga B .....	86
Tracciato	37	Messaggio 005 – Riga C .....	86
Tracciato	38	Messaggio 006 .....	87
Tracciato	39	Messaggio 008 .....	89
Tracciato	40	Messaggio 100 Richiesta .....	91
Tracciato	41	Messaggio 101 Richiesta .....	92
Tracciato	42	Messaggio 101 Risposta .....	92
Tracciato	43	Messaggio 102 Richiesta .....	93
Tracciato	44	Messaggio 102 Risposta .....	93
Tracciato	45	Messaggio 103 Richiesta .....	94
Tracciato	46	Messaggio 103 Risposta .....	94
Tracciato	47	Messaggio 210 Richiesta .....	95
Tracciato	48	Messaggio 210 Risposta .....	95
Tracciato	49	Messaggio 211 Richiesta .....	96
Tracciato	50	Messaggio 211 Risposta .....	96
Tracciato	51	Messaggio 212 Richiesta .....	97
Tracciato	52	Messaggio 212 Risposta Riga A .....	98
Tracciato	53	Messaggio 212 Risposta Riga B .....	98
Tracciato	54	Messaggio 213 Richiesta .....	99
Tracciato	55	Messaggio 213 Risposta .....	99
Tracciato	56	Messaggio 214 Richiesta .....	100
Tracciato	57	Messaggio 214 Risposta .....	100
Tracciato	58	Messaggio 250 Richiesta .....	101
Tracciato	59	Messaggio 250 Risposta Riga A .....	103
Tracciato	60	Messaggio 250 Risposta Riga B .....	103
Tracciato	61	Messaggio 400 .....	105
Tracciato	62	Messaggio 401 Riga A .....	106
Tracciato	63	Messaggio 401 Riga B .....	107

#### **Elenco delle tabelle di decodifica**

Tabella 1	- Tipi d'ubicazione .....	108
Tabella 2	- Tipologia di collegamento .....	108
Tabella 3	- Tipologia sistemi collegamenti .....	109
Tabella 4	- Tipologia di componente .....	109
Tabella 5	- Codici di Errore .....	109
Tabella 6	- Motivi di mancata risposta .....	114
Tabella 7	- Stato di funzionamento di un apparecchio videoterminale .....	114

Tabella 8	- Motivi di cessazione di un apparecchio videoterminale.....	114
Tabella 9	- Motivi di sostituzione dell'etichetta identificativa.....	114
Tabella 10	- Tipologia di jackpot.....	115

**Elenco delle figure**

Figura 1	Flusso di comunicazione sistema del concessionario VLT - sistema di controllo VLT .....	11
Figura 2	Flusso di comunicazione delle segnalazioni d'aggiornamento, richieste, azioni e notifiche di ADM.....	13