



Governo do Estado do Rio de Janeiro

Loteria do Estado do Rio de Janeiro

Diretoria de Operações

## ANEXO VII - REQUISITOS DA PROVA DE CONCEITO (POC)

Não se aplica	N/A
Conformidade	Conforme / Não Conforme

PONTO A PONTO (PaP) ANEXO I para PoC (PROVA DE CONCEITO)		
ITEM	CONFORMIDADE	JUSTIFICATIVA
<b>1. INTRODUÇÃO</b>		
<b>2. DO OBJETO E DO REGIME DE EXECUÇÃO:</b>		
<b>8. DOS REQUISITOS TÉCNICOS GERAIS</b>		
8.1. A empresa, quando da realização da Prova de Conceito ( <i>PoC</i> ), deverá apresentar em versão para demonstração de funcionalidade a interface da plataforma que pretende explorar os serviços lotéricos objetos do presente Edital, nos seguintes modos:		
a) usuário cliente final;		
b) tipos de usuários LOTERJ e os diferentes níveis de acesso;		
c) usuários da empresa credenciada e os diferentes níveis de acesso;		
8.2. A plataforma disponibilizada deverá contar com a seguinte Arquitetura:		
a) Conteúdo/Interface em português (Brasil) e as opções em inglês e espanhol;		
b) A interface <i>web</i> da solução de acesso pelo cliente deverá ser compatível com os principais navegadores do mercado, sem depender da instalação de <i>plugin</i> ou complemento adicional;		

<p>c) Propiciar registro e guarda de dados compatíveis, de acordo com as melhores práticas de auditoria do mercado financeiro; para tanto, deve possuir um serviço de <i>log</i>, onde todas as ações que causam alteração de dados deverão ser salvas contendo: o estado anterior à mudança, o estado atual, a data da alteração e o usuário que executou a alteração.</p>		
<p>d) Deverá ser capaz de exibir, diretamente na interface do usuário ou em uma página acessível ao jogador, os itens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) “Regras e conteúdo de Jogo”;</li> <li>b) “Informações de proteção do jogador”;</li> <li>c) “Termos e condições”; e</li> <li>d) “Política de privacidade”.</li> </ul>		
<p>e) A interface do jogador deverá exibir as seguintes informações durante uma sessão de jogo, exceto quando o jogador estiver visualizando uma tela informativa, como um menu ou tela de ajuda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Valores atuais disponíveis para apostar;</li> <li>b) Denominação escolhida para apostar (se aplicável);</li> <li>c) Valor da aposta atual e valor comprometido para todas as apostas ativas ou apresentar informações suficientes para que seja calculada esta informação;</li> <li>d) Quaisquer opções de aposta do jogador que ocorreram antes do início do jogo ou durante o jogo;</li> <li>e) Para a última jogada concluída, as seguintes informações deverão ser exibidas até a próxima jogada começar ou as opções de aposta serem modificadas ou o jogador sair do jogo: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Exibição precisa do último resultado do jogo;</li> <li>ii. Valor ganho; e</li> <li>iii. Quaisquer opções de aposta do jogador ativa ;</li> </ul> </li> </ul>		
<p>f) A ativação simultânea ou sequencial de vários dispositivos de interação do jogador, que compreendem uma interface do jogador, não deverá causar mau funcionamento do jogo e não deverá levar a resultados que sejam contrários ao que foi projetado pela arquitetura do jogo</p>		
<p>g) Uma sessão de jogo será definida como o período que compreende entre, no mínimo, quando um jogador iniciar uma partida ou uma série de partidas em uma Plataforma de Jogo, para um determinado jogo, fazendo uma aposta, e termina quando o resultado final do jogo para aquela partida ou série de partidas coincidirem com a saída do jogador do jogo.</p>		

<p>h) Os requisitos a seguir se aplicarão para permitir a escolha de um jogo específico na interface do jogador:</p> <p>i) A Plataforma de Jogo deverá informar claramente ao jogador todos os jogos que estão disponíveis para jogar.</p> <p>ii) O jogador deverá ser informado sobre o tema do jogo que foi selecionado e está sendo jogado.</p> <p>iii) O jogador não deverá ser forçado a jogar apenas selecionando um tema do jogo, a menos que na tela do jogo esteja indicado claramente que a seleção do jogo é imutável. Se não for indicado, o jogador deverá ser capaz de retornar ao menu principal ou tela de seleção de jogos sem fazer qualquer aposta.</p> <p>iv) A tela default do jogo ao entrar no modo de jogo a partir de um menu principal ou da tela de seleção de jogos não deverá ser a tela que exibe o maior prêmio anunciado (exceção quando tiver sido o resultado do último jogo jogado pelo jogador). Isto se aplica apenas ao jogo principal e não a quaisquer bônus/funcionalidades secundárias.</p>		
<p>8.3. A interessada deverá disponibilizar plataforma eletrônica com meios de acesso via <i>website</i>, que deverá contar com solução multicanal, atendendo os Sistemas <i>mobile</i> e <i>desktop</i>. A interessada ainda deverá declarar, por ocasião da <i>PoC</i>, que colocará “<i>APP</i>” nas principais lojas virtuais, de modo gratuito, após a devida certificação do credenciamento.</p>		
<p>8.4. A interessada deverá declarar que os modelos de acessos à plataforma oferecem uma interação eficiente com o sistema de meios de pagamentos contratado pela LOTERJ.</p>		
<p>8.5. A plataforma da interessada deve garantir que os créditos da carteira virtual do apostador possam ser adquiridos utilizando as formas disponíveis pelo sistema de pagamentos contratado pela LOTERJ. A interessada deverá, ainda, demonstrar na Prova de Conceito a operação de aposta utilizando o crédito da carteira virtual.</p>		
<p>8.6. O trâmite de recebimento pelo usuário de prêmios dos jogos deve assegurar um fluxo de pagamento eficiente que respeite a ordem cronológica de aprovações, sendo as supracitadas informações abertas e disponíveis para consulta através do sistema de pagamentos da LOTERJ.</p>		
<p>8.7. A plataforma deverá demonstrar que obedece à regra de <i>rollover</i>, condicionando o saque/<i>cash out</i> a pelo menos uma utilização/aposta do recurso no sistema.</p>		

<p>8.8. Deverá a plataforma apresentar processos definidos para identificação de operações suspeitas e informação aos órgãos competentes acerca de eventuais e potenciais ataques à integridade dos dados e/ou confiabilidade do sistema, podendo a LOTERJ vetar ou inserir esses processos. A empresa interessada deverá, ainda, demonstrar a funcionalidade dos mecanismos de detecção de fraudes adotados.</p>		
<p><b>9 – PROVA DE CONCEITO – PoC</b></p> <p><b>9.2.1 Requisitos do Sistema:</b></p>		
<p><b>9.2.1.1. Em relação aos requisitos do Relógio do Sistema:</b></p> <p>a) Relógio do Sistema: o Sistema de Apostas de Evento deve manter um relógio interno que garanta a data e hora atuais que serão utilizados para fornecer as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) registro de data e hora de todas as transações e eventos;</li> <li>(ii) registro de data e hora de eventos relevantes; e</li> <li>(iii) referência de hora para relatórios</li> </ul>		
<p>b) Sincronização de Tempo: o Sistema de Apostas de Eventos deverá ser equipado com um mecanismo para garantir que a data e hora entre todos os componentes que compõem o sistema estejam sincronizadas.</p>		
<p><b>9.2.1.2. Em relação aos requisitos do Programa de Controle:</b></p> <p>a) Auto Verificação do Programa de Controle: o Sistema de Aposta de Eventos e Jogos Interativos deverá ser capaz de verificar, após a instalação, se todos os componentes críticos do programa de controle contidos no sistema são cópias autênticas dos componentes aprovados do sistema, pelo menos uma vez a cada 24 horas e quando solicitado usando um método aprovado pelo Credenciante. O mecanismo de autenticação do programa de controle crítico deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) empregar um algoritmo de <i>hash</i> que produza um <i>digest</i> da mensagem de pelo menos 128 bits;</li> <li>(ii) incluir todos os componentes críticos do programa de controle que poderão afetar as operações de jogos, incluindo, mas não limitado a, executáveis, bibliotecas, jogos ou configurações de sistema, arquivos de sistema operacional, componentes que controlam sistema de geração de relatórios e elementos de banco de dados que afetam a operação do sistema; e</li> <li>(iii) fornecer uma indicação da falha de autenticação se algum componente crítico do programa de controle crítico for considerado inválido.</li> </ul>		

<p>b) Verificação Independente do Programa de Controle: cada componente crítico do programa de controle do Sistema de Aposta de Eventos e Jogos Interativos deverá ter um método para ser verificado por meio de um procedimento independente de verificação de terceiros. O processo de verificação de terceiros deverá operar independentemente de qualquer processo ou software de segurança dentro do sistema. A Comissão de Avaliação de Prova de Conceito da LOTERJ, antes da aprovação do sistema, deverá aprovar o método de verificação de integridade.</p>		
<p>c) Desligamento e Recuperação: o Sistema de Apostas e de Jogos Interativos deve ser capaz de executar um desligamento normal e somente permitir o reinício automático após a execução dos procedimentos a seguir, ao ligar, como mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>( i ) rotina(s) de retomada do programa, incluindo autotestes, concluída(s) com sucesso;</li> <li>(ii) todos os componentes críticos do programa de controle do sistema foram autenticados usando um método aprovado pelo Credenciante; e</li> <li>( i i i ) a comunicação com todos os componentes necessários para a operação do sistema foi estabelecida e autenticada de forma semelhante.</li> </ul>		
<p><b>9.2.1.3. Em relação à Gestão de Apostas e Jogos Interativos: o Sistema de Aposta de Eventos e Jogos Interativos deverá ter a capacidade de suspender o seguinte, sob demanda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Todas as atividades de Aposta;</li> <li>(ii) eventos individuais;</li> <li>(iii) mercados individuais;</li> <li>(iv) dispositivos de apostas individuais; e</li> <li>(v) <i>logins</i> de jogadores individuais.</li> </ul>		

#### **9.2.1.4. Em relação à Gestão da Conta do Jogador:**

a) Registro e Verificação: deverá ser disponibilizado um meio para coletar informações do jogador antes do registro de uma conta de jogador. Quando o registro e a verificação da conta do jogador forem disponibilizados pelo Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos, seja diretamente pelo sistema ou em conjunto com o software de um prestador de serviços terceirizado, os seguintes requisitos deverão ser atendidos:

(i) apenas jogadores com a idade legal para jogar, conforme estipulado pela jurisdição, poderão se registrar para uma conta de jogador. Qualquer pessoa que informar uma data de nascimento que indique que é menor de idade deverá ser negada ao se registrar para uma conta de jogador;

(ii) efetuar a verificação de identidade antes que um jogador seja autorizado a fazer uma aposta. Prestadores de serviços terceirizados para verificação de identidade poderão ser usados, conforme permitido pelo Credenciante;

(ii.1) a verificação da identidade deverá autenticar o nome, o endereço físico e a idade do indivíduo, no mínimo, conforme exigido pelo Credenciante;

(ii.2) a verificação da identidade também deverá verificar se o jogador não está em nenhuma lista de exclusão mantida pelo operador ou pelo Credenciante ou proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo;

(ii.3) detalhes da verificação de identidade deverão ser mantidos de maneira segura;

(iii) a conta do jogador só poderá ser ativada depois que a verificação de idade e identidade forem concluídas com sucesso; que estiver comprovado que o jogador não está em nenhuma lista de exclusão ou mesmo proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo, o jogador aceita as políticas de privacidade e os termos e condições necessários, e o registro da conta do jogador estiver completo;

(iv) um jogador só poderá ter uma conta de jogador ativa por vez, a menos que seja especificamente autorizado pelo Credenciante;

(v) o sistema deve ter a funcionalidade de atualização de senhas, informações de registro e a conta usada para transações financeiras de cada jogador. Um processo de autenticação multifatorial deverá ser empregado para estes fins.

<p>b) Acesso do Jogador: um jogador acessa sua conta de jogador usando um nome de usuário (ou similar) e uma senha ou um meio alternativo seguro para o jogador realizar autenticação para acessar o Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos. Os métodos de autenticação estão sujeitos ao critério do Credenciante, conforme necessário. O requisito não proíbe a opção de disponibilizar mais de um método de autenticação para um jogador acessar sua conta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) se o sistema não reconhecer o nome de usuário e/ou senha quando inserido, uma mensagem explicativa deverá ser exibida ao jogador, solicitando que insira novamente as informações;</li> <li>(ii) quando um jogador esquecer seu nome de usuário e/ou senha, um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para a recuperação do nome de usuário/redefinição da senha;</li> <li>(iii) as informações do saldo atual da conta e as opções de transação devem estar disponíveis para o jogador uma vez autenticado;</li> <li>(iv) o sistema deverá possibilitar que uma conta seja bloqueada no caso de ser detectada atividade suspeita (por exemplo, muitas tentativas malsucedidas de <i>login</i>). Um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para desbloquear a conta.</li> </ul>		
<p>c) Inatividade do Jogador: para contas de jogadores acessadas remotamente para apostas e Jogos Interativos ou gerenciamento de conta, após 30 minutos de inatividade naquele dispositivo, ou um período determinado pelo Credenciante, o jogador deverá ser autenticado novamente para acessar sua conta de jogador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) nenhuma aposta ou transação financeira terá acesso permitido no dispositivo até que o jogador seja autenticado novamente;</li> <li>(ii) um meio mais simples poderá ser oferecido ao jogador para a reautenticação no dispositivo, como autenticação em nível de sistema operacional (por exemplo, biometria) ou um Número de Identificação Pessoal (<i>PIN</i>). Outros meios de reautenticação deverão ser avaliados, caso a caso, pela Comissão de Avaliação de Prova de Conceito da LOTERJ;</li> <li>(ii.1) esta funcionalidade poderá ser desativada baseada nas preferências do jogador e/ou do Credenciante;</li> <li>(ii.2) uma vez a cada trinta dias, ou em um período determinado pelo Credenciante, o jogador será solicitado a se autenticar, informando todos os dados novamente, no dispositivo.</li> </ul>		

<p>d ) Limitações e Exclusões: o Sistema de Apostas de Evento e Jogos Interativos deverá ser capaz de acatar corretamente quaisquer limitações e/ou exclusões estabelecidas pelo jogador e/ou operador, conforme exigido pelo Credenciante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) quando o sistema possui a funcionalidade de gerenciar diretamente as limitações e/ou exclusões, os requisitos aplicáveis nas seções "Limitações e Exclusões", deste documento, deverão ser avaliados;</li> <li>(ii) as limitações configuradas pelo jogador não deverão anular as limitações impostas pelo operador, se estas são mais restritivas. As limitações mais restritivas deverão ser as prioritárias; e</li> <li>(iii) as limitações não deverão ser comprometidas por eventos de status internos, como pedidos de exclusão feitos pelo jogador e revogações.</li> </ul>		
<p>e ) Manutenção de Fundos do Jogador (Transações Financeiras): quando as transações financeiras são processadas automaticamente pelo Sistema de Apostas de Eventos, os seguintes requisitos deverão ser atendidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>( i ) o sistema deve confirmar/negar todas as transações financeiras iniciadas;</li> <li>(ii) depósitos na conta de um jogador poderão ser feitos por meio de uma transação com cartão de crédito ou outros métodos que ofereçam uma trilha de auditoria robusta;</li> <li>(iii) os fundos estarão disponíveis para apostas somente após receber do emissor ou o emissor fornecer um número de autorização, indicando que os fundos estão autorizados. O número de autorização deverá ser mantido em um log de auditoria;</li> <li>(iv) os pagamentos de uma conta de jogador (incluindo transferência de fundos) deverão ser efetuados diretamente para uma conta em nome do jogador em uma instituição financeira ou encaminhar para o endereço do jogador o pagamento usando um serviço de entrega seguro ou por outro método que não seja proibido pelo Credenciante. O nome e endereço deverão ser os mesmos que informados nos detalhes de registro do jogador;</li> <li>(v) se um jogador iniciar uma transação na conta de jogador e essa transação exceder os limites estabelecidos pelo operador e/ou Credenciante, esta transação somente poderá ser processada desde que o jogador seja claramente notificado de que será permitida uma transação de um valor menor que o solicitado; e</li> <li>(vi) não será permitido transferir fundos entre duas contas de jogador.</li> </ul>		



f) Histórico de Transações ou Extrato de Conta: o Sistema de Aposta de Evento e/ou Jogos Interativos deverá fornecer um registro de transações ou um extrato de conta ao jogador quando solicitado. As informações enviadas deverão ser suficientes para permitir ao jogador reconciliar o registro ou o extrato contra seus próprios registros financeiros. As informações a serem fornecidas deverão incluir, no mínimo, detalhes sobre os seguintes tipos de transações:

(i) Transações financeiras (com registro de data/hora e com um *ID* de transação exclusivo):

- (i.1) depósitos efetuados na conta do jogador;
- (i.2) saques efetuados na conta do jogador;
- (i.3) créditos promocionais ou bônus adicionados/sacados da conta do jogador (exceto os créditos ganhos nas apostas);
- (i.4) ajustes ou modificações manuais efetuados na conta do jogador (por exemplo, devido a reembolsos);

(ii) Transações de aposta:

- (ii.1) número de identificação exclusivo da aposta;
- (ii.2) a data e hora em que a aposta foi feita;
- (ii.3) a data e hora em que o evento começou e terminou ou é esperado que ocorra, para eventos futuros (se conhecidos);
- (ii.4) a data e hora em que os resultados foram confirmados (em branco até a confirmação);
- (ii.5) todas as escolhas do jogador envolvidas na aposta, incluindo a linha do mercado, seleção de aposta e qualquer condição especial aplicada à aposta;
- (ii.6) os resultados da aposta (em branco até a confirmação);
- (ii.7) montante total apostado, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (ii.8) montante total ganho, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (ii.9) comissão ou taxas recolhidas (se aplicável); e
- (ii.10) a data e hora em que a aposta ganhadora foi paga ao jogador.

(iii) Histórico do jogo (por jogo temático):

- iii1. O nome do jogo temático e o tipo de jogo;
- iii2. Valor total apostado, incluindo quaisquer créditos de incentivo (se aplicável); e
- iii3. Valor total ganho em jogadas finalizadas, incluindo quaisquer créditos de incentivo e/ou prêmios e quaisquer *jackpots* progressivos e/ou *jackpots* incrementais (se aplicável).

<p>g) Programas de Fidelidade do Jogador: programas de fidelidade de jogadores são quaisquer programas que oferecem incentivos para os jogadores, normalmente baseados no volume da aposta ou valores recebidos de um jogador. Se os programas de fidelidade do jogador forem oferecidos pelo Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos, os seguintes princípios deverão ser aplicados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Os prêmios deverão estar igualmente disponíveis para todos os jogadores que atingirem o mesmo nível definido de qualificação, com base nos pontos de fidelidade;</li> <li>(ii) o resgate dos pontos de fidelidade ganhos deverá ser uma transação segura que debita automaticamente o saldo dos pontos pelo valor do prêmio resgatado; e</li> <li>(iii) todas as transações referentes a pontos de fidelidade do jogador deverão ser registradas pelo sistema.</li> </ul>		
<p>h) <b>Software de Jogo:</b> O <i>software</i> de aposta deverá conter informações suficientes para identificar o software e sua versão.</p> <p>i) Validação do Software: Para o <i>software</i> de jogo instalado localmente no Dispositivo de Jogo Remoto, deverá ser possível autenticar que todos os componentes de software críticos são válidos cada vez que o software for carregado para uso e, quando suportado pelo sistema, sempre que solicitado, conforme exigido pela LOTERJ. São considerados Componentes de <i>software</i> críticos, mas não estão limitados a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i.1) Regras de jogo, informações de tabela de pagamento, elementos que controlam as comunicações entre o Dispositivo de Jogo Remoto e o Sistema de Jogos Interativos, ou outros componentes de <i>software</i> que são necessários para garantir a operação adequada do software. No caso de erro no processo de autenticação (ou seja, incompatibilidade de programa ou falha de autenticação), o software deverá impedir as operações de jogo e exibir uma mensagem de erro apropriada.</li> <li>i.2) Comunicações: O <i>software</i> de jogo deverá ser projetado ou programado de forma que possa se comunicar apenas com componentes autorizados através de meios de comunicação seguro. Se a comunicação entre o Sistema de Jogos Interativos e o Dispositivo de Jogo Remoto for perdida, o <i>software</i> deverá impedir que outras operações de jogo sejam efetuadas e exibir uma mensagem de erro apropriada. Será permitido que o <i>software</i> detecte este erro quando o dispositivo tentar se comunicar com o sistema.</li> </ul>		

ii) Interações Cliente-Servidor: O jogador pode obter/baixar um aplicativo ou pacote de *software* contendo o *software* de jogo ou acessar o *software* utilizando um navegador para participar de jogos e transações financeiras no Sistema de Jogos Interativos:

ii.1) Os jogadores não poderão usar o *software* para transferir dados entre si, além das funções de bate-papo (por exemplo, texto, voz, vídeo, etc.) e arquivos autorizados (por exemplo, imagens de perfil de usuário, fotos, etc.);

ii.2) O *software* não está autorizado a desabilitar automaticamente nenhum antivírus e/ou programas de detecção de vírus ou alterar quaisquer regras de *firewall* configuradas pelo dispositivo com a finalidade de abrir portas que estão bloqueadas por um *firewall* de *hardware* ou *software*;

ii.3) O *software* não deverá acessar nenhuma porta *TCP/UDP* (seja automaticamente ou solicitando que o usuário acesse manualmente) que não seja necessária para a comunicação entre o Dispositivo de Jogo Remoto e o servidor;

ii.4) Se o *software* incluir funcionalidades adicionais não relacionadas a jogos, essas funcionalidades adicionais não deverão alterar a integridade do *software* de nenhuma maneira;

ii.5) O *software* não deverá ter a capacidade de substituir as configurações de volume definidas pelo Dispositivo de Jogo Remoto;

ii.6) O *software* não deverá ser usado para armazenar informações confidenciais. É recomendado que o preenchimento automático, o cachê de senhas ou outros métodos que preencherão os campos de senhas sejam desabilitados por *default* para o *software*; e

ii.7) O *software* não deverá armazenar nenhuma lógica utilizada para gerar o resultado de qualquer jogo. Todas as funções críticas, incluindo a geração de qualquer resultado do jogo, deverão ser geradas pela Plataforma de Jogo e ser independente do Dispositivo de Jogo Remoto.

<p><b>j) Verificação de Compatibilidade:</b> Durante qualquer instalação ou inicialização e antes de iniciar as operações de jogo, o <i>software</i> de jogador usado em conjunto com o Sistema de Jogos Interativos deverá detectar quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos com o Dispositivo de Jogo remoto que impedirá a operação adequada do <i>software</i> (por exemplo, versão do <i>software</i>, especificações mínimas não atendidas, tipo de navegador, versão do navegador, versão do <i>plug-in</i>, etc.). Se forem detectadas incompatibilidades ou limitações de recursos, o <i>software</i> deverá impedir as operações de jogo e deverá exibir uma mensagem de erro apropriada.</p>		
<p><b>l) Conteúdo do Software:</b> O <i>software</i> de jogo não deverá conter nenhum código malicioso ou funcionalidade considerada de natureza maliciosa. Isso inclui, mas não está limitado a: extração/transferência de arquivos não autorizados, modificações de dispositivos não autorizadas, acesso não autorizado a qualquer informação pessoal armazenada localmente (por exemplo, contatos, calendário, etc.) e <i>malware</i>.</p>		
<p><b>m) Cookies:</b> Quando <i>cookies</i> são utilizados, os jogadores deverão ser informados sobre o uso de <i>cookies</i> na instalação do <i>software</i> de jogo ou durante o registro do jogador. Quando o s <i>cookies</i> são necessários para o jogo, o jogo não pode ocorrer se eles não forem aceitos pelo dispositivo de jogo remoto. Todos os <i>cookies</i> utilizados não poderão conter código malicioso.</p>		
<p><b>9.2.1.5. Em relação as Informações a Serem Mantidas:</b></p> <p>a) <b>Retenção de Dados e Informações de Data/Hora:</b> o Sistema de Apostas de Eventos deverá ser capaz de manter e fazer backup de todos os dados conforme exposto nesta seção:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) o relógio do sistema deverá ser utilizado para obter todas as informações de data/hora;</li> <li>(ii) o sistema deverá fornecer um mecanismo para exportar os dados para fins de análise e auditoria/verificação (por exemplo, <i>CSV</i>, <i>XLS</i>).</li> </ul>		

<p><b>b) Informações Sobre o Jogo:</b> Para cada jogo individual jogado pelo jogador, as informações que deverão ser mantidas e backupeadas pelo Sistema de Jogos Interativos deverão incluir, quando aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) A data e hora em que o partida foi jogada;</li> <li>b) A denominação utilizada na jogada, se for um tipo de jogo multi-denominação;</li> <li>c) A tela associada ao resultado final da jogada (tela de últimas jogadas), através de gráficos ou por meio de uma descrição de texto clara;</li> <li>d) Os valores disponíveis para apostas no início e/ou no final da jogada;</li> <li>e) Valor total apostado, incluindo quaisquer créditos de incentivo;</li> <li>f) Valor total ganho, incluindo: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Quaisquer créditos de incentivo e/ou prêmios; e</li> <li>ii. Quaisquer <i>jackpots</i> progressivos ou incrementais;</li> </ul> </li> <li>g) Qualquer valor gasto sem estar associado com a aposta, ocorrido entre o início e o fim da jogada;</li> <li>h) Valor total de comissão ou tarifas cobradas;</li> <li>i) Os resultados de quaisquer escolhas feitas pelo jogador e que afetaram o resultado do jogo;</li> <li>j) Os resultados de quaisquer fases intermediárias do jogo, como dobrar/apostar ou bônus/jogos especiais;</li> <li>k) Se um <i>jackpot</i> progressivo e/ou um <i>jackpot</i> incremental for ganho, uma indicação de que o <i>jackpot</i> foi concedido;</li> <li>l) Qualquer instrução oferecida ao jogador para jogos com habilidade;</li> <li>m) Contribuições para <i>jackpots</i> progressivos ou <i>jackpots</i> incrementais;</li> <li>n) Informações de localização relevantes;</li> <li>o) O status atual da jogada (em andamento, concluída, interrompida, cancelada, etc.);</li> <li>p) ID exclusivo do ciclo de jogo e/ou ID da sessão de jogo (se diferente);</li> <li>q) ID exclusivo do jogo temático/tabela de pagamento; e</li> <li>r) ID exclusivo do jogador;</li> </ul>		
--	--	--

**c) Informações do Registro de Apostas:** para cada aposta individual feita pelo jogador, as informações a serem mantidas e contidas em *backups* pelo Sistema de Apostas de Eventos deverão incluir:

- (i) a data e hora em que a aposta foi feita;
- (ii) qualquer escolha de jogador envolvida na aposta:
  - (ii.1) linha de mercado e quotas (por exemplo, apostas simples, apostas de margens, valores a mais/menos, *win/place/show*, etc.);
  - (ii.2) seleção de aposta (por exemplo, nome e número do atleta ou da equipe);
  - (ii.3) qualquer condição especial aplicada à aposta;
- (iii) os resultados da aposta (em branco até a confirmação);
- (iv) valor total apostado, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (v) valor total ganho, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (vi) retenções e tributos;
- (vii) a data e hora em que a aposta ganhadora foi paga ao jogador;
- (viii) número de identificação exclusivo da aposta;
- (ix) identificação do usuário ou identificação exclusiva do dispositivo de apostas que emitiu o cupom de aposta (se aplicável);
- (x) informações relevantes de localização;
- (xi) identificadores de evento e mercado;
- (xii) status da aposta atual (ativa, cancelada, não resgatada, pendente, anulada, inválida, resgate em andamento, resgatada, etc.);
- (xiii) identificação de usuário exclusiva para apostas realizadas usando uma conta de jogador;
- (xiv) período de resgate; e
- (xv) campo de texto aberto para que o atendente informe a descrição do jogador ou arquivo de imagem (se aplicável).

**d) Informações de Jogos Temáticos/Tabela de Pagamento:** Para cada jogo temático individual e tabela de pagamento disponível para ser jogado, as informações que deverão ser mantidas e backupeadas pelo Sistema de Jogos Interativos deverão incluir, quando aplicável:

- a) *ID* exclusivo do jogo temático/tabela de pagamento;
- b) Dados de configuração do jogo (por exemplo, denominações, categorias de apostas, etc.);
- c) A data/hora em que o jogo temático/tabela de pagamento foi disponibilizado para jogo;
- d) Percentual de retorno teórico ao jogador (*RTP*);
- e) Quantidade de jogadas efetuadas;
- f) Valor total de todas as apostas, sem incluir:
  - i. Quaisquer créditos de incentivo apostados; e
  - ii. Apostas subsequentes feitas com valores ganhos e acumulados durante a jogada, adquiridos a partir de recursos como obrar/apostar, por exemplo;
- g) Valor total pago para jogadas ganhadoras, sem incluir:
  - i. Quaisquer créditos de incentivo e/ou prêmios ganhos; e
  - ii. Quaisquer *jackpots* progressivos e/ou *jackpots* incrementais ganhos;
- h) Valor total pago oriundos de *jackpots* progressivos e/ou *jackpots* incrementais ganhos;
- i) Valor total de créditos de incentivo apostados;
- j) Valor total de créditos de incentivo e/ou prêmios ganhos;
- k) Valor total de apostas anuladas ou canceladas, incluindo quaisquer créditos de incentivo;
- l) Valor total de gasto, que não esteja relacionado as apostas feitas durante a jogada;
- m) O número de vezes que cada *jackpot* foi concedido;
- n) Para jogos que oferecem a possibilidade de dobrar a aposta:
  - i. Valor total apostado em dobro;
  - ii. Valor total ganho em com apostas em dobro;
  - iii. Número de vezes que o apostador optou por dobrar sua aposta;
- o) Valor total de comissões ou tarifas cobradas;
- p) O status atual do jogo temático/tabela de pagamento (em andamento, concluído, interrompido, cancelado, etc.);
- q) A data/hora em que o jogo temático/tabela de pagamento foi ou está programado para ser desativado (em branco até que seja conhecido).

**e) Informações de Competição/Torneio:** para os Sistemas de Apostas de Eventos e que suportam competição/torneio, as informações a serem mantidas e contidas em *backups* pelo Sistema de Apostas de Eventos devem incluir para cada competição/torneio:

- (i) nome da competição/torneio;
- (ii) data/hora em que a competição/torneio ocorreu ou irá ocorrer (se conhecido);
- (iii) identificação exclusiva do jogador e nome de cada jogador registrado, valor de entrada pago e a data de pagamento;
- (iv) identificação de jogador exclusiva de cada jogador vencedor, quantia de taxa de entrada paga e a data paga;
- (v) valor total cobrado de taxas de inscrição, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (vi) valor total de ganhos pagos aos jogadores, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);
- (vii) retenções ou tributos; e
- (viii) status de competição/torneio (em andamento, concluído etc).



**f) Informações de Gerenciamento da Conta do Jogador :**

para os Sistemas de Apostas de Eventos que suportam gerenciamento de conta de jogador, as informações a serem mantidas e contidas em *backups* pelo Sistema de Apostas devem incluir o seguinte:

- (i) *ID* único do jogador e nome do jogador;
- (ii) dados do jogador (incluindo método de verificação);
- (iii) data em que o jogador aceitou os termos e condições do operador e a política de privacidade;
- (iv) detalhes da conta e saldo atual;
- (v) campo de texto aberto para que o atendente informe a descrição do jogador ou arquivo de imagem (se aplicável);
- (vi) contas anteriores, se houver, e motivo para desativação;
- (vii) a data e a forma em que a conta foi registrada (por exemplo, remoto ou no local); e
- (viii) a data e hora do último *login*;
- (ix) informações sobre exclusões/limitações, conforme exigido pelo Credenciante:
  - (ix.1) a data e hora em que foi solicitado (se aplicável);
  - (ix.2) descrição e motivo da exclusão/limitação; (ix.3) tipo de exclusão/restrrição (por exemplo, exclusão imposta pelo operador, restrição imposta pelo jogador);
  - (ix.4) data de início da Exclusão/limitação (se aplicável);
  - (ix.5) data de fim da Exclusão/limitação (se aplicável);
- (x) informações sobre transações financeiras;
  - (x.1) tipo de transação (por exemplo, depósito, saque, ajuste);
  - (x.2) data/hora da transação;
  - (x.3) *ID* único da transação;
  - (x.4) valor da transação;
  - (x.5) saldo total antes/depois da transação;
  - (x.6) valor total de tributos pagos pela transação;
  - (x.7) identificação do usuário ou identificação exclusiva do dispositivo que processou a transação (se aplicável);
  - (x.8) status da transação (pendente, confirmada etc);
  - (x.9) forma de depósito/saque (exclusivamente meio de pagamento);
  - (x.10) número de autorização de depósito; e
  - (x.11) informações relevantes de localização.

**g) Informações sobre Promoções/Bônus:** para os Sistemas de Apostas de Eventos e Jogos Interativos que suportam promoções e/ou bônus que são resgatados em dinheiro, créditos para apostar ou mercadorias, as informações a serem mantidas e backupeadas pelo Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos devem incluir para cada promoção/bônus:

- (i) a data e hora em que o período promocional/de bônus começou e terminou ou terminará (se conhecido);
- (ii) saldo atual para promoção/bônus;
- (iii) valor total de promoções/bônus emitidos;
- (iv) valor total de promoções/bônus resgatados;
- (v) valor total de promoções/bônus expirados;
- (vi) valor total de ajustes de promoções/bônus; e
- (vii) identificação exclusiva da promoção/bônus.
- (viii) Data/hora em que o incentivo foi ou está agendado para ser desativado (deixar em branco até que seja definido);

<p><b>h) Informações de <i>jackpot</i>:</b> Para Sistema de Jogos Interativos que suportam <i>jackpots</i> progressivos ou <i>jackpots</i> incrementais, as informações a serem mantidas e backupeadas pelo Sistema de Jogos Interativos, para cada <i>jackpot</i> oferecido deverão ser, se aplicável:</p> <p>a) ID único do <i>jackpot</i> (se o <i>jackpot</i> não estiver vinculado a um determinado jogo temático, tabela de pagamentos ou jogador);</p> <p>b) Data/hora em que o <i>jackpot</i> se tornou disponível;</p> <p>c) IDs do jogo temático/tabela de pagamento associados ao <i>jackpot</i>;</p> <p>d) ID único do jogador, se o <i>jackpot</i> estiver associado a um jogador particular;</p> <p>e) Valor atual do <i>Jackpot</i> (a ser pago);</p> <p>f) Quaisquer outros fundos contendo contribuições para o <i>jackpot</i>, se aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Valor atualizado, do montante que ultrapassa o teto, quando exigido pela LOTERJ (<i>overflow</i>);</li> <li>ii. Valor atual do Esquema de Desvio do <i>Jackpot</i> (fundo de reserva);</li> <li>iii. Valor de restabelecimento do <i>jackpot</i>, quando é diferente do valor inicial (valor de restabelecimento);</li> </ul> <p>h) Quando os parâmetros são configuráveis após a configuração inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Valor Inicial do <i>jackpot</i> (Valor Inicial);</li> <li>ii. Percentual de incremento (Incremento);</li> <li>iii. Valor limite do <i>jackpot</i> (Teto);</li> <li>iv. Percentual de incremento ao atingir o teto (Incremento Secundário);</li> <li>v. Percentual de incremento para o Esquema de Desvio (Incremento Oculto);</li> <li>vi. Limite do fundo de Desvio (Limite do Desvio);</li> <li>vii. Probabilidades de liberar o pagamento do <i>jackpot</i> (Probabilidades);</li> <li>viii. Quaisquer parâmetros que indicam os períodos de tempo em que o <i>jackpot</i> estará disponível para pagamento (Limite de Tempo);</li> <li>ix. Qualquer informação adicional necessária para reconciliar adequadamente o <i>jackpot</i>;</li> </ul> <p>i) O status atual do <i>jackpot</i> (ativo, desabilitado, desativado, etc.); e</p> <p>j) Data/hora em que o <i>jackpot</i> foi ou está agendado para ser desativado (deixar em branco até que se conheça);</p>		
<p><b>i) Informações de Eventos Relevantes:</b> as informações de Eventos Relevantes a serem mantidas e backupeadas pelo Sistema de Apostas de Eventos devem incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) tentativas de login malsucedidas;</li> <li>(ii) erros de programa ou incompatibilidade de autenticação;</li> <li>(iii) períodos significativos de indisponibilidade de qualquer componente crítico do sistema;</li> <li>(iv) valores ganhos que excedem um valor determinado pelo Credenciante (individual e em</li> </ul>		

conjunto, ao longo de um período de tempo pré-definido), incluindo informações de registro de apostas;

(v) valores apostados que excedem um valor determinado pelo Credenciante (individual e em conjunto, ao longo de um período de tempo pré-definido), incluindo informações de registro de apostas;

(vi) Sistemas vencidos (caducados), alterações e correções;

(vii) alterações em arquivos de dados ativos que foram efetuados fora da execução normal do programa e do sistema operacional;

(viii) alterações feitas na biblioteca de dados de download, incluindo inclusão, alteração ou exclusão de software, quando suportado;

(ix) alterações no sistema operacional, banco de dados, rede e políticas da aplicação e parâmetros;

(x) mudanças na data/hora do servidor mestre que controla o relógio do sistema;

(xi) alterações nos critérios previamente estabelecidos para um evento ou mercado (não incluindo alterações de linhas de quotas para mercados ativos);

(xii) mudanças nos resultados de um evento ou mercado;

(xiii) mudanças nos parâmetros de promoção e/ou bônus;

(xiv) gerenciamento da Conta do Jogador:

(xiv.1) ajustes no saldo da conta do jogador;

(xiv.2) alterações feitas nos dados do jogador e informações confidenciais registradas em uma conta de jogador;

(xiv.3) desativação da conta do jogador;

(xiv.4) transações financeiras de valores que excedem um valor determinado pelo

Credenciante (únicas e em conjunto ao longo de um período de tempo), incluindo informações da transação;

(xv) perda irrecuperável de informações confidenciais;

(xvi) qualquer outra atividade que requeira intervenção do usuário e que tenha ocorrido fora do escopo normal da operação do sistema; e

(xvii) outros eventos relevantes ou incomuns que forem considerados aplicáveis pelo Credenciante.

<p><b>j) Informações de Acesso do Usuário:</b> para cada conta de usuário, as informações a serem mantidas e backupeadas pelo Sistema de Apostas de Eventos deverão incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) nome do funcionário e cargo ou posição;</li> <li>(ii) identificação do usuário;</li> <li>(iii) lista completa e descrição das funções que cada grupo ou conta de usuário poderá executar;</li> <li>(iv) data/hora em que a conta foi criada;</li> <li>(v) data/hora do último login;</li> <li>(vi) data/hora da última alteração de senha;</li> <li>(vii) data/hora em que a conta foi desabilitada/desativada; e</li> <li>(viii) grupo ao qual a conta do usuário está vinculada (se aplicável).</li> <li>(ix) <i>Status</i> atual da o usuário (por exemplo: ativo, inativa, suspensa, desativada, etc).</li> </ul>		
<p><b>9.2.1.6. Em relação aos Requisitos de Relatório:</b></p> <p>a) Requisitos Gerais de Relatórios: o Sistema de Apostas de Eventos e dos Jogos Interativos deve ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar relatórios conforme exigido pelo Credenciante. Além de atender os requisitos da seção acima "Retenção de dados e Informação de Data/Hora", os seguintes requisitos deverão ser observados na geração dos relatórios necessários:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) o sistema deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para geração de relatório sempre que for solicitado e por intervalos exigidos pelo Credenciante, incluindo, mas não limitado a, diariamente, começo do mês até data atual (MTD), começo do mês até data atual (MTD), começo do ano até data atual (YTD), do início da operação até hoje (LTD);</li> <li>(ii) cada relatório solicitado deve conter: <ul style="list-style-type: none"> <li>(ii.1) o operador, a periodicidade selecionada e a data/hora em que o relatório foi gerado; e</li> <li>(ii.2) se para a periodicidade selecionada não possuir nenhuma informação, apresentar a mensagem “Sem Informação” ou alguma outra semelhante.</li> </ul> </li> </ul>		

<p><b>b) Relatórios de Desempenho dos Jogos:</b> O Sistema de Jogos Interativos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de desempenho dos jogos para cada jogo temático ou tabela de pagamentos, se aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) O nome do jogo temático e tipo de jogo;</li> <li>b) Data/hora que o jogo temático/tabela de pagamento foi disponibilizada para jogar;</li> <li>c) Para jogos bancados pela casa: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Percentagem teórica do <i>RTP</i>;</li> <li>ii. Percentagem atual do <i>RTP</i>;</li> </ul> </li> <li>d) O número de jogadas efetuadas;</li> <li>e) Valor total de apostas coletadas; apresentar valores separados para créditos de incentivo;</li> <li>f) Valor total dos ganhos pagos aos jogadores; apresentar valores separados para créditos de incentivo e/ou prêmios;</li> <li>g) Valor total de apostas anuladas ou canceladas; apresentar valores separados para créditos de incentivo;</li> <li>h) Valor total comissão e taxas cobradas;</li> <li>i) Valor total de fundos restantes de jogos interrompidos; apresentar valores separados para créditos de incentivo;</li> <li>j) ID do jogo temático/tabela de pagamentos; e</li> <li>k) Status atual do jogo temático/tabela de pagamentos (por exemplo: ativo, desabilitado, desativado, etc).</li> </ul>		
<p><b>c) Relatórios de Responsabilidade do Operador:</b> O Sistema de Jogos Interativos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de responsabilidade do operador, se aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Valor total retido pelo operador para as contas do jogador; e</li> <li>b) Quaisquer fundos operacionais usados para cobrir todas as outras responsabilidades do operador, conforme definido pela LOTERJ</li> </ul>		
<p><b>d) Relatórios de Pagamentos de <i>jackpots</i> com Valores Altos:</b> Os Sistema de Jogos Interativos que suportam <i>jackpots</i> progressivos ou incrementais, o sistema deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de pagamentos de <i>jackpots</i> que excedam um valor definido pelo pela LOTERJ, se aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ID único do <i>jackpot</i> (se o <i>jackpot</i> não estiver vinculado a um jogo temático, tabela de pagamentos ou jogador em particular);</li> <li>b) ID do jogador ganhador;</li> <li>c) ID do jogo temático/tabela de pagamento que pagou o <i>jackpot</i>;</li> <li>d) ID do ciclo do jogo ou da sessão do jogo que pagou o <i>jackpot</i>;</li> <li>e) Data/hora em que o <i>jackpot</i> foi pago;</li> <li>f) <i>Jackpot</i> ganhado e valor pago; e</li> <li>g) Identificação do usuário(s) que processou e/ou confirmou o ganho;</li> </ul>		

<p><b>e) Relatórios de Receita do Operador:</b> o Sistema de Apostas de Eventos deve ser capaz de fornecer as seguintes informações necessárias para compilar um ou mais relatórios sobre a receita do operador para cada evento como um todo e para cada mercado individual dentro daquele evento que possa ser usado para informações de tributação do operador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) a data e hora em que o evento começou e terminou;</li> <li>(ii) quantia total de apostas coletadas;</li> <li>(iii) quantia total de ganhos pagos a jogadores;</li> <li>(iv) quantia total de apostas vazias ou canceladas;</li> <li>(v) tributos e retenções incidentes;</li> <li>(vi) identificadores de evento e mercado; e</li> <li>(vii) status do evento (em andamento, completo, confirmado etc.).</li> </ul>		
<p><b>f) Relatórios de Responsabilidade do Operador:</b> o Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de responsabilidade do operador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) valor total retido pelo operador para as contas do jogador (se aplicável);</li> <li>(ii) quantia total de apostas feitas em eventos futuros; e</li> <li>(iii) quantia total de ganhos acumulados de apostas ganhadoras, mas não pagos pelo operador</li> </ul>		
<p><b>g) Relatórios de Eventos Futuros:</b> o Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos deve ser capaz de fornecer as seguintes informações necessárias para compilar um ou mais relatórios de eventos futuros do dia da aposta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);</li> <li>(ii) apostas feitas no dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);</li> <li>(iii) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta);</li> <li>(iv) apostas feitas no dia do jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta);</li> <li>(v) apostas anuladas ou canceladas no dia de jogo (total e por aposta); e</li> <li>(vi) identificadores de evento e mercado.</li> </ul>		

<p><b>h) Relatórios de Eventos Relevantes e Alterações:</b> o Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios para cada evento relevante ou alteração, se aplicável:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) data/hora do evento relevante e/ou alteração;</li> <li>(ii) Identificação do evento/componente (se aplicável);</li> <li>(iii) identificação do usuário que realizou e/ou autorizou o evento relevante ou a alteração;</li> <li>(iv) motivo/descrição do evento relevante ou alteração, incluindo o dado ou parâmetro alterado;</li> <li>(v) valor do dado ou parâmetro antes da alteração; e</li> <li>(vi) valor do dado ou parâmetro após a alteração.</li> </ul>		
<p><b>9.2.2. Requisitos de Apostas em Eventos:</b></p> <p><b>9.2.2.1. Em relação à Visualização da Aposta e Informação:</b></p> <p>a) Anúncio das Regras da Aposta: o operador deverá publicar as regras completas da aposta para os tipos de mercado e eventos oferecidos atualmente.</p>		
<p>b) Informações Dinâmicas da Aposta: as seguintes informações devem ser disponibilizadas sem a necessidade de fazer uma aposta. Dentro de um local, essas informações podem ser exibidas em um Dispositivo de Aposta e/ou em um indicador externo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) informações sobre eventos disponíveis para apostas; e</li> <li>(ii) probabilidades/pagamentos e preços atuais disponíveis. Estas informações devem ser exibidas com a maior precisão possível, considerando as restrições de atrasos e latências de comunicação.</li> </ul>		



### 9.2.2.2. Em relação ao processo de Fazer uma Aposta:

a) Efetuando uma Aposta: as seguintes regras aplicam-se à realização de uma aposta paga diretamente por um jogador no Dispositivo de Aposta:

(i) o método de realização de uma aposta deve ser simples, com todas as seleções identificadas (incluindo sua ordem, se relevante). Quando a aposta envolve vários eventos (por exemplo, *parlays*), esses agrupamentos devem ser identificados;

(ii) os jogadores devem ter a capacidade de selecionar o mercado no qual desejam apostar;

(iii) as apostas não devem ser feitas automaticamente em nome do jogador sem o consentimento/autorização do jogador;

(iv) os jogadores devem ter a oportunidade de revisar e confirmar suas seleções antes que a aposta seja enviada. Isso não impede o uso de apostas “de um clique” quando permitido pelo Credenciante e aceito pelo jogador.

(v) deverão ser identificadas situações em que o jogador fez uma aposta para a qual a probabilidades/pagamentos ou preços associados mudaram e, a menos que o jogador tenha optado por aceitar automaticamente as alterações conforme permitido pelo Credenciante, fornecer uma notificação para confirmar a aposta considerando os novos valores;

(vi) deverá ser fornecida ao jogador informação clara de que uma aposta foi aceita ou rejeitada (total ou parcialmente). Cada aposta deve ser reconhecida e claramente indicada separadamente para que não haja dúvidas sobre quais apostas foram aceitas;

(vii) para apostas realizadas usando uma conta de jogador:

(vii.1) o saldo da conta deve ser facilmente acessível;

(vii.2) não deve ser aceita uma aposta que possa fazer com que o jogador tenha um saldo negativo; e

(vii.3) o saldo da conta deve ser debitado imediatamente quando a aposta é aceita pelo sistema.

<p>b) Cupom da Aposta: após a conclusão de uma transação de aposta, o jogador terá acesso a um registro de apostas que contém as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) a data e hora em que a aposta foi feita;</li> <li>(ii) a data e hora em que se espera que o evento ocorra (se conhecido);</li> <li>(iii) a escolha envolvida na aposta;</li> <li>(iv) quantia total apostada, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável);</li> <li>(v) número de identificação único e/ou código de barras da aposta;</li> <li>(vi) identificação do usuário que emitiu o registro de aposta;</li> <li>(vii) nome do local/identificador do site; e</li> <li>(viii) período de resgate do prêmio, se contemplado.</li> </ul>		
<p>c) Encerramento do Período de Aposta: não será possível fazer apostas após o encerramento do período de aposta.</p>		
<p><b>9.2.2.3. Em relação aos Resultados e Pagamento:</b></p> <p>a) Visualização dos Resultados: o registro de resultados deve incluir acesso a todas as informações que possam afetar os resultados de todos os tipos de apostas oferecidas para aquele evento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) deve ser possível para um jogador obter os resultados de suas apostas assim que os resultados forem confirmados;</li> <li>(ii) qualquer alteração de resultados (por exemplo, devido a estatísticas/correções de linha) deve ser disponibilizada.</li> </ul>		
<p>(b) Pagamento de Ganhos: uma vez que os resultados do evento forem registrados e confirmados, o jogador receberá o pagamento de suas apostas vencedoras, observado, se for o caso, o período permitido para verificação da tributação incidente.</p>		
<p>(c) Resgate da Aposta Ganhadora: o resgate de uma aposta ganhadora será obrigatoriamente vinculado à conta do jogador, que atualizará automaticamente o saldo da carteira.</p>		

### 9.2.3 Requisitos para Sistemas Interativos

**9.2.3.1 Requisitos do Jogo:** Os requisitos a seguir se aplicarão a um jogo, dentro de uma sessão de jogo:

a) Um ciclo de jogo consiste de todas as ações do jogador e atividades do jogo que ocorrerem desde uma aposta até a próxima aposta. Um ciclo de jogo deverá ser iniciado após o jogador:

- i. Efetuar uma aposta ou comprometer-se em apostar; e/ou
- ii. Pressionar um botão "JOGAR" ou executar uma ação semelhante para iniciar um jogo de acordo com as regras do jogo.

b) Valores apostados ou comprometidos em qualquer ponto no início ou durante o ciclo de um jogo deverá ser subtraído do contador de crédito do jogador ou do saldo da conta do jogador. Não deverá ser aceita nenhuma aposta que possa fazer com que o jogador tenha um saldo negativo.

c) As seguintes situações de jogo deverão ser consideradas parte de um único ciclo de jogo:

- i. Jogos que ativam um bônus/funcionalidade de jogadas grátis e quaisquer jogadas grátis subsequentes;
- ii. Bônus/Funcionalidades apresentadas em uma "segunda tela";
- iii. Jogos com opção de escolha do jogador;
- iv. Jogos em que as regras permitirem apostas de créditos adicionais; e
- v. Dobrar/Apostar.

d) Um ciclo de jogo será considerado completo quando todos os valores apostados forem perdidos ou quando for efetuada a transferência final dos créditos para o contador de crédito do jogador ou saldo da conta do jogador. O valor de cada prêmio no final de um ciclo de jogo deverá ser adicionado ao contador de crédito do jogador ou ao saldo da conta do jogador, exceto para prêmios retirados em forma de mercadorias e pagamentos que excedam um determinado valor, se determinado pela LOTERJ.

e) Não será possível iniciar uma nova jogada na mesma sessão de jogo antes que o ciclo do jogo atual seja concluído e os valores disponíveis para apostas e o histórico do jogo tenham sido atualizados, incluindo as funcionalidades do jogo listadas acima, a não ser que a ação para iniciar um novo jogo termine o jogo atual de alguma maneira. Algumas exceções serão permitidas nos casos em que, por exemplo, o operador decidir conduzir offline, pagamentos de altos prêmios que serão feitos de forma manual ou se um jogador escolher continuar a jogar enquanto um o pagamento de um prêmio alto estiver pendente.

<p><b>9.2.3.2. Informações a serem apresentadas:</b> A interface do jogador deverá exibir as seguintes informações durante uma sessão de jogo, exceto quando o jogador estiver visualizando uma tela informativa, como um menu ou tela de ajuda:</p> <p>a) Valores atuais disponíveis para apostar;</p> <p>b) Denominação escolhida para apostar (se aplicável);</p> <p>c) Valor da aposta atual e valor comprometido para todas as apostas ativas ou apresentar informações suficientes para que seja calculada esta informação;</p> <p>d) Quaisquer opções de aposta do jogador que ocorreram antes do início do jogo ou durante o jogo;</p> <p>e) Para a última jogada concluída, as seguintes informações deverão ser exibidas até a próxima jogada começar ou as opções de aposta serem modificadas ou o jogador sair do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Exibição precisa do último resultado do jogo;</li> <li>ii. Valor ganho; e</li> <li>iii. Quaisquer opções de aposta do jogador ativa</li> </ul>		
<p><b>9.2.3.3. Contador de Créditos:</b> O contador de crédito deverá estar em conformidade com os seguintes requisitos quando em uso:</p> <p>a) O contador de crédito deverá estar visível para o jogador a qualquer momento em que uma aposta possa ser feita, a qualquer momento em que seja permitida uma transferência da ou para a conta do jogador, ou a qualquer momento em que o contador estiver sendo aumentado ou diminuído.</p> <p>b) O contador de crédito deverá ser exibido em créditos ou em reais. Se o contador de crédito do jogo permitir alternar o valor apresentado entre créditos e moeda, esta funcionalidade deverá ser facilmente entendida pelo jogador. O contador de crédito deverá indicar claramente se está sendo exibido em forma de créditos ou em moeda em todo o momento.</p> <p>c) Se o valor dos créditos convertidos em moeda local não for um múltiplo par da denominação em que o jogador estiver jogando, ou o valor do crédito tiver um valor fracionado, os créditos exibidos para esse jogo poderão ser exibidos e jogados como um valor inteiro (ou seja, uma parte fracionada). No entanto, o valor do crédito fracionado deverá ser disponibilizado ao jogador quando o saldo do crédito inteiro for zero.</p> <p>d) Se os créditos de incentivo restritos e os valores irrestritos do jogador forem combinados em um único contador de crédito, os créditos restritos deverão ser apostados primeiro, conforme permitido pelas regras do jogo, antes que quaisquer fundos irrestritos do jogador sejam apostados.</p>		
<p><b>9.2.3.4. Informação do Jogo e Regras do Jogo:</b> Os requisitos a seguir se aplicarão às informações do jogo, <i>artwork</i>, tabelas de pagamento e telas de ajuda, incluindo qualquer informação escrita, gráfica e auditiva fornecida ao jogador diretamente da interface do jogador ou desde uma página acessível ao jogador:</p>		

a) A interface do jogador e as instruções para o uso do dispositivo de interação do jogador, as informações da tabela de pagamento e as regras do jogo deverão ser completas e inequívocas e não devem ser enganosas ou injustas para o jogador.

b) As informações da tela de ajuda deverão ser acessadas pelo jogador sem a necessidade de haver valores depositados ou qualquer compromisso de uma aposta. Essas informações deverão incluir descrições de bônus/funcionalidades do jogo, jogo ampliado, jogadas grátis, dobrar, jogo automático, cronômetros, transformações de símbolo, bônus comunitários, *jackpots* progressivos, *jackpots* incrementais, etc.

c) Apostas mínimas, máximas e outras apostas disponíveis deverão ser indicadas, ou poderão ser deduzidas a partir das informações nas *artworks*, com instruções adequadas para qualquer opção de aposta que será oferecida pelo jogo.

d) As informações da tabela de pagamento deverão incluir todos os resultados e as combinações de ganhos possíveis, juntamente com seus valores de pagamentos correspondentes, para todas as opções de apostas, ou qualquer outra que afete estes valores, disponíveis no jogo.

e) As *artworks* deverão indicar claramente se os prêmios serão apresentados em créditos, moeda local ou alguma outra unidade.

f) Para as *artworks* que contenham instruções do jogo que anunciam explicitamente um prêmio em créditos ou em mercadoria, deverá ser possível ganhar o prêmio anunciado em um único jogo ou em uma série de jogos habilitados por um jogo inicial, quando oferecer bônus ou outras opções de jogo, ou a *artwork* deverão especificar claramente os critérios necessários para ganhar prêmio anunciado.

g) O jogo deverá refletir qualquer alteração no valor do prêmio, que pode ocorrer durante o curso do jogo. Isto poderá ser feito através de um *display* digital colocado em um local visível da interface do jogador. O jogo deve estabelecer claramente os critérios pelos quais qualquer valor de prêmio é modificado.

h) As instruções do jogo apresentadas auditivamente também deverão ser apresentadas por escrito na *artwork*.

i) As instruções do jogo deverão ser apresentadas em uma cor que contraste com a cor de fundo das regras do jogo e da tela de jogo para garantir que todas as instruções sejam claramente visíveis/legíveis.

j) A *artwork* deverá apresentar claramente as regras para o pagamento de prêmios. Se uma combinação ganhadora específica for paga onde vários ganhos são possíveis, o método de pagamento deverá ser descrito.

i. A *artwork* deverá comunicar claramente o tratamento de resultados de prêmios coincidentes. Por exemplo, se um *straight flush* for ganho, deverá deixar claro se será ou não interpretado como um *flush* e um *straight*, ou se ganhar um 3/4/5 poderá ser interpretado como pagando os 3 prêmios ou apenas o

mais alto. Quando uma linha de pagamento puder ser interpretada com várias combinações ganhadoras, deverá haver uma declaração se apenas a combinação ganhadora mais alta será paga por linha ou todas as combinações.

ii. Quando o mesmo símbolo puder se qualificar para um pagamento de uma linha e uma combinação dispersa simultaneamente ou onde os pagamentos de linha e combinações dispersas ocorrerem simultaneamente na mesma linha, a *artwork* deverá indicar se o jogador ganhará os 2 prêmios ou somente o maior dos dois.

iii. A *artwork* deverá comunicar claramente o tratamento de ganhos de combinações dispersas coincidentes em relação a outros ganhos de combinações dispersas possíveis. Por exemplo, a *artwork* deverá indicar se as combinações de símbolos dispersos pagam todos os prêmios possíveis ou apenas o prêmio mais alto.

k) Quando instruções de multiplicador são exibidas na *artwork*, deverão estar claras as quais situações o multiplicador será aplicado e as quais não será aplicado.

l) Todos os símbolos/objetos do jogo deverão ser claramente exibidos para o jogador e não deverão ser enganosos.

i. As instruções do jogo que corresponderem especificamente a um ou mais símbolos/prêmios deverão ser claramente associadas a esses símbolos/prêmios. Por exemplo, facilitar o entendimento se for apresentado dentro de uma marcação própria ou destacada dentro de uma área específica. Expressões adicionais, como por exemplo, “estes símbolos” também poderão ser usados.

ii. Se as instruções do jogo se referirem a um determinado símbolo, e o nome dado a este símbolo puder ser confundido com outro símbolo, ou puder implicar outras características, então a exibição visual das instruções deverá indicar claramente a qual símbolo a instrução se refere.

iii. Os símbolos e objetos do jogo deverão manter sua forma em todas as *artworks*, exceto enquanto estiver ocorrendo uma animação. Qualquer símbolo que mudar de forma ou cor durante uma animação não deverá aparecer de uma forma que possa ser mal interpretada como algum outro símbolo definido na tabela de pagamento.

iv. Se a função de um símbolo mudar (por exemplo, um símbolo não substituível se torna um símbolo substituível durante uma funcionalidade do jogo), ou a aparência do símbolo mudar, a *artwork* deverá indicar claramente essa mudança de função ou aparência e quaisquer condições especiais que se apliquem a ela.

v. Se existirem limitações com relação à localização e/ou aparência de qualquer símbolo, a limitação deverá ser informada nas *artworks*. Por exemplo, se um símbolo estiver disponível apenas durante um bônus, ou em uma tira de rodilho específica, a *artwork* deverá informar isto.

m) A *artwork* deverá informar claramente quais símbolos/objetos poderão atuar como substituíveis ou coringa, e em quais combinações ganhadoras o símbolo substituível ou coringa poderá ser utilizado; esta descrição deverá abordar qualquer/todas as fases do jogo onde um símbolo substituível ou um coringa é válido.

n) A *artwork* deverá indicar claramente quais símbolos/objetos poderão atuar como uma combinação dispersa e em quais combinações ganhadora a combinação dispersa poderá ser aplicada.

o) A *artwork* deverá conter informações por escrito e/ou gráficas para explicar claramente a ordem em que os símbolos deverão aparecer, para que um prêmio seja ganho ou uma funcionalidade do jogo seja acionada, incluindo números para indicar quantos de cada símbolos/objetos serão necessários para que seja considerada uma combinação ganhadora.

p) O jogo não deverá anunciar 'ganhos futuros', por exemplo, "pagamento triplo em breve", a menos que o anúncio seja preciso e matematicamente demonstrável, ou a menos que o jogador tenha um anúncio direto do progresso atual para esta situação ganhadora (por exemplo, ele já tem dois dos quatro *tokens* coletados que serão necessários para ganhar um prêmio).

q) A *artwork* deverá explicar claramente ao jogador qualquer opção de compra sem aposta e seu valor em créditos ou na moeda local.

r) A *artwork* deverá divulgar quaisquer recursos restritivos do jogo, como: limites de duração do jogo, valores máximos de ganho, etc. que são implementados como um elemento da arquitetura do jogo.

s) Deverá haver informações suficientes sobre quaisquer ajustes de pagamento de prêmio, como fundo de arrecadação, comissão ou taxa cobrada pelo operador, se aplicável.

**9.2.3.5. Resultado de um Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios (RNG). RNG e Avaliação do Resultado do Jogo** A avaliação do resultado do jogo que utilizará um *RNG* deverá obedecer as seguintes regras:

a) Quando mais de um *RNG* for utilizado para determinar diferentes resultados de um jogo, cada *RNG* deverá ser avaliado separadamente; e

b) Se cada instância de um *RNG* for idêntica, mas envolver uma implementação diferente dentro de um jogo, cada implementação deve ser avaliada separadamente.

#### 9.2.3.6. Processo de Seleção do Jogo:

A determinação de eventos de oportunidades que resultarem em um prêmio monetário não deverá ser influenciada, afetada ou controlada por qualquer coisa que não seja os valores selecionados por um *RNG* aprovado, de acordo com os seguintes requisitos:

a) Ao fazer chamadas a um *RNG*, o jogo não deverá limitar os resultados disponíveis para seleção, exceto se estiver previsto no projeto do jogo;

b) O jogo não deverá modificar ou descartar os resultados selecionados pelo *RNG* para se adaptar a um comportamento. Além disso, os resultados deverão ser utilizados de acordo com as regras do jogo;

c) Após a seleção do resultado do jogo, o jogo não deverá exibir uma mensagem "falha próxima", a fim de tomar uma decisão secundária que afetará o resultado já mostrado ao jogador. Por exemplo, se o *RNG* selecionar um resultado perdedor, o jogo não deverá substituir o resultado perdedor por um outro para mostrar ao jogador ao invés daquele originalmente selecionado.

d) Exceto, se previsto nas regras do jogo, os eventos de probabilidade deverão ser independentes e não deverão se correlacionar com quaisquer outros eventos dentro do mesmo jogo, ou eventos em jogos anteriores:

i. Um jogo não deverá ajustar a probabilidade de saída de um bônus/funcionalidade, com base no histórico de prêmios obtidos em jogos anteriores;

ii. O jogo não deverá ajustar seu retorno teórico ao jogador com base em pagamentos anteriores;

e) Qualquer equipamento associado que será utilizado em conjunto com uma Plataforma de Jogo não deverá influenciar ou modificar os comportamentos do *RNG* do jogo e/ou o processo de seleção aleatória, exceto se autorizado ou pretendido pelo projeto;



<p><b>9.2.3.7. Requisitos para Bônus/Outras Funcionalidades:</b> Os jogos que oferecerem um bônus/outras funcionalidades deverão atender aos seguintes requisitos:</p> <p>a) Um jogo que oferecer um bônus/outras funcionalidades, diferente daqueles que ocorrem aleatoriamente, deverá exibir ao jogador informações suficientes para indicar o status atual para o acionamento do próximo bônus/outra funcionalidade;</p> <p>b) Se um jogo exigir a obtenção de várias conquistas para a ativação de um bônus/funcionalidade, ou a saída de um determinado prêmio, o número de conquistas necessárias para acionar o bônus/funcionalidade, ou o prêmio ao qual estiver associado, deverá ser indicado, juntamente com o número de pontos já adquirido em qualquer ponto;</p> <p>c) O jogo deverá deixar claro para o jogador que ele está em um modo bônus/funcionalidade;</p> <p>d) Se um jogo oferecer um bônus/funcionalidade que permita ao jogador reter um ou mais rodilhos/cartas/símbolos para o propósito de uma nova rodada ou sorteio, então os rodilhos/cartas/símbolos retidos deverão ser claramente identificados e o método para alterar estas retenções deverão ser claramente explicados ao jogador;</p> <p>e) Se um bônus/funcionalidade for acionado após ter sido acumulado um certo número de eventos/símbolos ou alguma combinação de eventos/símbolos de um tipo diferente de jogo em múltiplos jogos, a probabilidade de obter eventos/símbolos semelhantes não deverá ser prejudicada a medida que o bônus/funcionalidade progrida, a menos que seja divulgado de outra forma ao jogador; e</p> <p>f) Se um bônus/funcionalidade for composto por vários eventos ou rodadas, então um contador deverá ser mantido e exibido ao jogador para indicar o número de rodadas inicialmente concedidas e o número de rodadas restantes durante o bônus/funcionalidade, ou como alternativa, exibir o número de rodadas que já foram reproduzidas.</p>		
<p><b>9.2.3.8. Créditos Extras Apostados Durante um Bônus:</b> Se um bônus em andamento exigir que créditos extras sejam apostados para continuar, o jogador deverá ter a opção de escolher participar ou não participar. Se todos os ganhos do jogo em andamento forem acumulados em um contador temporário de "ganhos", ao invés de, ser enviado diretamente para o contador de crédito ou para o saldo da conta do jogador, o jogo deverá:</p> <p>a) Fornecer um meio onde os ganhos que estão no contador temporário de "ganhos" poderão ser apostados, para permitir que em situações onde o jogador não tenha uma quantidade suficiente de créditos disponíveis para completar o bônus/funcionalidade, ou permitir que o jogador adicione créditos ao contador de crédito ou saldo da conta do jogador; e</p> <p>b) Transferir todos os créditos do contador temporário de "ganhos" para o contador de crédito ou saldo da conta do jogador após a conclusão do bônus/funcionalidade.</p>		

**9.2.3.9. Funcionalidades Dobrar/Apostar:** Os seguintes requisitos deverão ser aplicados aos jogos que oferecerem alguma forma em que o jogador possa dobrar/apostar seus créditos:

a) Todas as instruções do recurso dobrar/apostar deverão ser totalmente divulgadas na *artwork* do jogo e deverão ser acessíveis sem comprometer a jogada do bônus;

b) A ativação da funcionalidade dobrar/apostar só deverá ocorrer após a conclusão de uma jogada ganhadora;

c) O jogador deverá ter a opção de participar ou não do dobrar/apostar;

d) A funcionalidade dobrar/apostar deverá ter um retorno teórico para o jogador de cem por cento (100%);

e) O número máximo de dobrar/apostar a ser oferecido deverá ser claramente indicado, ou como uma alternativa adequada, o limite de prêmio para dobrar/apostar deverá ser divulgado ao jogador;

f) Apenas os créditos ganhos no jogo principal deverão estar disponíveis para apostar em no dobrar/apostar (ou seja, não é possível apostar quaisquer fundos do contador de crédito ou saldo da conta do jogador em dobrar/apostar);

g) Quando o dobrar/apostar for interrompido automaticamente antes de atingir o número máximo de rodadas disponível, o motivo deverá ser claramente indicado;

h) Quaisquer condições de jogo durante as quais o dobrar/apostar não estiverem disponíveis, deverão ser informadas;

i) Se a funcionalidade de dobrar/apostar permitir que seja escolhido algum multiplicador deverá ficar claro para o jogador qual é a gama de opções e quais são os possíveis pagamentos; e

j) Se o jogador selecionar um multiplicador durante a fase de dobrar/apostar, deverá ser claramente indicado na tela, qual multiplicador foi selecionado.

**9.2.3.10. Funcionalidade Assessoria ao Jogador:** Um jogo com habilidade poderá oferecer um recurso que ofereça conselhos, dicas ou sugestões para o jogador, desde que esteja em conformidade com os seguintes requisitos:

a) O recurso de assessoria deverá descrever claramente ao jogador que está disponível e quais opções existem para ser escolhidas;

b) Qualquer assessoria oferecida ao jogador para que efetue qualquer compra deverá divulgar claramente o custo e benefício;

c) A assessoria não deverá ser enganosa ou imprecisa e deverá refletir as regras do jogo, embora observando que as regras do jogo poderão mudar em função de uma assessoria oferecida, desde que a possibilidade de tais mudanças sejam divulgadas ao jogador que ele aceite a assessoria;

d) O design do jogo deverá impedir o acesso a qualquer “armazenamento de informações” de forma que os dados relacionados à habilidade não estejam facilmente disponíveis mediante uma adulteração de *software* (por exemplo, um jogo de perguntas e respostas deve impedir o acesso a um banco de dados de respostas);

e) A modalidade de assessoria deverá oferecer ao jogador a opção de aceitar ou não a assessoria, e não deverá forçar o jogador a aceitar, a menos que esta seja a única opção possível para o jogador escolher no momento; e

f) A disponibilidade e o conteúdo da assessoria deverá permanecer consistente, a menos que divulgado de outra forma e não deverá se adaptar de uma forma que coloque o jogador em desvantagem com base em jogos ou eventos anteriores.

<p><b>9.2.3.11. Status “Fora do Jogo”:</b> A Plataforma de Jogo deverá suportar um status "Fora do Jogo", que poderá ser acionado por solicitação do jogador ou após um período de inatividade, que deverá ser divulgado ao jogador, e deverá ser menor ou igual ao limite de tempo de inatividade especificado na seção “Inatividade do Jogador” deste documento. Este status deverá ser totalmente descrito nas telas de ajuda ou nas regras dos jogos, onde são aplicáveis.</p> <p>a) O jogador deverá ser informado quando o status “Fora do Jogo” for acionado.</p> <p>b) O status "Fora do Jogo" deverá desabilitar todas as funcionalidades do jogo e fazer com que a vez do jogador seja automaticamente ignorada durante qualquer rodada do jogo que ocorrer enquanto este status estiver ativo.</p> <p>c) Se o status “Fora do Jogo” for acionado no meio de um jogo, esse jogo deverá ser tratado como um jogo interrompido e deverá atender aos requisitos da seção “Conclusão de Jogos Interrompidos”.</p> <p>d) Se um jogador realizar qualquer ação que acione uma intenção de jogar enquanto estiver em um status "Fora do Jogo" (por exemplo, selecionar um valor para apostar, etc.), o status deverá ser removido e o jogador será inscrito no próximo jogo a ser realizado. Ações sem intenção de jogar, como por exemplo, acessar o menu de ajuda, não exigirão que esse status seja removido.</p> <p>e) Se um jogador estiver no status “Fora do Jogo” por um período de tempo maior que o permitido e informado ao jogador, ele deverá ser automaticamente removido da sessão de jogo <i>P2P</i> em que está atualmente inscrito.</p>		
<p><b>9.2.3.12. <i>Jackpots</i> Progressivos e <i>jackpots</i> Incrementais:</b> se aplica a prêmios de <i>jackpot</i> monetário ou "pagamentos" que são incrementados com base em jogadas da seguinte forma:</p> <p>a) Os prêmios de <i>jackpots</i> progressivos serão incrementados de acordo com os créditos apostados no jogo.</p> <p>b) Os prêmios de <i>jackpots</i> incrementais se comportam de maneira idêntica aos <i>jackpots</i> progressivos, exceto que serão incrementados com base na ocorrência de uma ou mais condições específicas (eventos definidos) estabelecidas pelas regras do jogo em vez de, ou além de, incrementados com base nos créditos apostados.</p>		

<p><b>9.2.3.13. Display do <i>jackpot</i>:</b> O display do <i>jackpot</i> será utilizado para apresentar o valor do prêmio de <i>jackpot</i> atual ou "o valor a ser pago" para cada <i>jackpot</i> em créditos ou no formato da moeda local, para todos os jogadores que estão jogando um jogo que pode potencialmente acionar este prêmio.</p> <p>a) À medida que cada jogada for concluída, o valor atual de cada prêmio de <i>jackpot</i> deverá ser atualizado no display, pelo menos a cada trinta segundos a partir do evento que gera um incremento, para refletir razoavelmente o valor real do prêmio de <i>jackpot</i> a ser pago.</p> <p>b) Quando o display tem uma limitação máxima de exibição (isto é, ele só poderá exibir um certo número de dígitos) um limite máximo ou "teto" deverá ser exigido.</p>		
<p><b>9.2.3.14. Limites Máximos de Valores de Prêmios de <i>jackpot</i> (Teto):</b> Se um limite máximo de prêmio ou “teto” for suportado pelo <i>jackpot</i>, uma vez que o pagamento atingir seu teto, ele deverá permanecer nesse valor até que seja concedido a um jogador.</p>		
<p><b>9.2.3.15. Probabilidades Vinculadas:</b> Para <i>jackpots</i> vinculados a vários modelos de jogo, a menos que de outra forma claramente divulgado ao jogador, a probabilidade de ganhar o <i>jackpot</i> deverá ser proporcional a aposta efetuada pelo jogador.</p>		
<p><b>9.2.3.16. Requisitos de <i>recall</i> do Jogo:</b> A funcionalidade de 'recall do jogo' deverá ser fornecida ao jogador, seja como uma reconstituição ou através de uma descrição. Esta funcionalidade deverá indicar claramente que se trata de uma repetição do jogo anterior.</p>		

**9.2.3.17. Informações Necessárias na Tela de Últimas Jogadas:** O *recall* do jogo deverá consistir de um conteúdo gráfico, textual ou de vídeo, ou alguma combinação dessas opções, ou outros meios (por exemplo, mecanismo de "*Flight Recorder*"), desde que seja possível a reconstrução completa e precisa do resultado do jogo e/ou ações do jogador. Será permitido exibir os valores em moeda local ao invés de exibi-los em créditos. O *recall* do jogo deverá exibir as seguintes informações, conforme aplicável:

- a) Data/Hora em que a jogada ocorreu;
- b) A denominação selecionada para a jogada, se for um jogo do tipo multi-denominação;
- c) A imagem associada ao resultado final da jogada, graficamente ou por meio de uma descrição de texto clara e precisa;
- d) Os valores disponíveis para apostas no início e/ou no final da jogada;
- e) Valor total apostado, incluindo quaisquer créditos de incentivo;
- f) Valor total ganho, incluindo:
  - i. Quaisquer créditos de incentivo e/ou prêmios;
  - ii. Quaisquer *jackpots* progressivos e/ou incrementais;
- g) Qualquer valor gasto, sem vínculo com aposta, efetuados entre o início e o fim da jogada;
- h) Comissões ou taxas cobradas;
- i) Os resultados de quaisquer escolhas do jogador que poderão afetar o resultado do jogo;
- j) Os resultados de qualquer fase intermediária da jogada, como dobrar/apostar ou bônus/jogos especiais;
- k) Se um *jackpot* progressivo e/ou incremental foi ganho, uma indicação de que o *jackpot* foi concedido; e
- l) Qualquer assistência oferecida ao jogador, quando se tratar de jogos com habilidade.

**9.2.3.18. Requisitos de Desativação do Jogo:** Quando um jogo ou qualquer outra funcionalidade relativa ao jogo for desativado pela Plataforma de Jogo enquanto uma jogada estiver em andamento todos os jogadores que estiverem dentro desse jogo deverão ter permissão para concluir sua jogada. Uma vez que o jogo esteja totalmente concluído, ele não deverá estar mais acessível ao jogador.

**9.2.4. REQUISITOS PARA TERMINAIS KIOSKS (QUIOSQUES):**

<p><b>9.2.4.1. Integridade Ambiental:</b></p> <p>a) <b>Efeitos ESD (descarga eletrostática):</b> Proteção contra ESD, com o aterramento de forma que a energia de descarga estática não consiga danificar permanentemente ou impactar permanentemente a normal operação eletrônica ou de outros componentes dentro do terminal do quiosque. O quiosque deve apresentar capacidade para recuperar e concluir qualquer operação interrompida sem perda ou corrupção de qualquer informação de controle armazenada localmente ou dados críticos após qualquer interrupção temporária.</p>		
<p>b) <b>Quedas de energia:</b> O terminal do quiosque não deve ser afetado adversamente, além de reinicializações, por picos ou quedas de <math>\pm 10\%</math> de tensão de alimentação. É aceitável que o quiosque reinicie, desde que não haja danos ao equipamento ou perda ou corrupção de dados armazenados localmente que não podem ser recuperados automaticamente da plataforma de <i>back-office</i>. Em alternativa, o terminal quiosque pode ser equipado com uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS) ou <i>backup</i> de bateria que, ao detectar queda de energia, permita a conclusão da transação atual antes de encerrar as operações.</p>		
<p><b>9.2.4.2. Requisitos básicos de Hardware:</b></p> <p>a) <b>Informação de identificação:</b> O terminal quiosque deve ser identificável pelo número do modelo, identificação do fabricante e/ou quaisquer outras informações exigidas pela LOTERJ.</p> <p>b) <b>Chave liga/desliga:</b> Um interruptor liga/desliga que controla a corrente elétrica fornecida ao terminal quiosque deve estar localizado em uma área segura do terminal do quiosque. As posições de ligar/desligar do interruptor devem ser claramente identificadas.</p> <p>c) <b>Telas de Toque:</b> As exibições da tela sensível ao toque, se em uso por operações regulamentadas do quiosque, devem ser precisas e, se necessário pelo seu projeto, deve suportar um método de calibração para manter essa precisão; alternativamente, o <i>hardware</i> de exibição pode suportar auto calibração automática.</p>		

### 9.2.4.3. Hardware Personalizado e Modificado:

**a) Requisitos de Identificação da Placa de Circuito Impresso (PCB):** Cada *PCB* deve ser claramente identificável por uma identificação alfanumérica e, quando aplicável, um número de revisão. Se houverem cortes de trilha, *patch wires*, ou outras alterações de circuito, introduzidas no *PCB*, então um novo número de revisão deve ser atribuído.

**b) Chaves e Jumpers:** Se o quiosque contiver interruptores e/ou jumpers, eles devem ser totalmente documentados para avaliação pelo laboratório de testes independente.

**c) Fiação do Quiosque:** O terminal do quiosque deve ser projetado de forma que os cabos de alimentação e dados que entram e saem do terminal do quiosque não sejam acessíveis ao público.

**d) Portas de comunicação com fio:** As portas de comunicação com fio devem ser claramente identificadas e devem estar alojadas com segurança dentro do terminal quiosque para impedir o acesso não autorizado às portas ou aos conectores de cabo associados.

**e) Mecanismos de Carregamento:** O quiosque pode suportar o uso de um mecanismo de carregamento acessível externamente, como um cabo *USB* ou alguma outra tecnologia análoga (por exemplo, cabos, carregadores indutivos, etc). O mecanismo pode ser usado para fornecer energia externa ou acesso de carregamento para um dispositivo eletrônico, como um *smartphone*, *tablet*, etc. Quando equipado, o mecanismo de carregamento deve:

- i) Estar adequadamente protegido eletricamente e/ou com fusíveis;
- ii) Não impactar a integridade das operações reguladas do quiosque; e
- iii) Não permitir qualquer transmissão de dados entre o quiosque e o mecanismo de carregamento



**9.2.4.4. Portas e Segurança:** Aplicável apenas para um terminal quiosque que realize transações utilizando dispositivos periféricos instalados no terminal; e/ou possua memória *NV* crítica armazenada localmente e/ou software instalado que tem o potencial de influenciar as operações reguladas do quiosque.

**a) Segurança Física:** O terminal quiosque deve ser robusto o suficiente para resistir à entrada forçada em portas, áreas ou compartimentos. Caso força extrema seja aplicada aos materiais do gabinete, causando uma possível violação na segurança do terminal do terminal, a evidência de adulteração deve ser evidente. “Áreas protegidas” ou “compartimentos seguros” incluirão, conforme aplicável, as portas externas, como a porta principal, portas de compartimento de moedas, como uma porta de caixa de depósito ou porta de empilhador e/ou outro acesso a áreas sensíveis do terminal.

**b) Portas Externas:** Os requisitos a seguir se aplicam aos terminais que contêm portas externas em quaisquer áreas ou compartimentos:

i) As portas externas devem ser fabricadas com materiais adequados para permitir apenas a entrada legítima ao interior do terminal.

ii) As portas externas e suas dobradiças associadas devem ser capazes de suportar determinados e esforços não autorizados para obter acesso ao interior do terminal e deve sair evidência visível de adulteração se tal tentativa for feita;

ii.1) A vedação entre o terminal do quiosque e a porta externa deve ser projetada para resistir à entrada de objetos. Não deve ser possível inserir um objeto no terminal que desative uma porta, um sensor de abertura quando a porta do terminal estiver totalmente fechada, sem deixar indícios visíveis de adulteração; e

ii.2) Todas as portas externas devem ser seguras e suportar a instalação de fechaduras.

**c) Monitoramento de Porta:** Quaisquer portas que forneçam acesso a áreas seguras do terminal do quiosque devem ser monitoradas por porta de acesso no software de detecção.

i) O *software* de detecção deve registrar uma porta como aberta quando a porta é movida de sua posição totalmente fechada e travada, desde que a energia seja fornecida ao terminal.

ii) Quando qualquer porta que forneça acesso a uma área ou compartimento seguro for registrada como aberta, o quiosque deve interromper a operação e exibir uma mensagem de erro apropriada. Esta condição de erro deve ser comunicada à plataforma de *back-office* quando tal funcionalidade for suportada.

#### 9.2.4.5. Requisitos de Software:

**a) Identificação do software:** O *software* do quiosque deve conter informações suficientes para identificar o nível de revisão do *software*;

**b) Validação de software:** O quiosque e/ou plataforma de *back-office* deve ter a capacidade de autenticar que todos os requisitos críticos regulamentados dos componentes contidos em qualquer *software* do terminal são válidos cada vez que o *software* é carregado para uso e, que são suportados pelo sistema, sob demanda.

i) A autenticação deve empregar um algoritmo de hash que produza um resumo da mensagem de pelo menos 128 *bits*. Outras metodologias de teste devem ser revisadas caso a caso.

ii) No caso de falha na autenticação (ou seja, incompatibilidade de programa ou falha de autenticação), o quiosque deve interromper a operação e exibir uma mensagem de erro apropriada. Esta condição de erro deve ser comunicada à plataforma de *back-office* quando tal funcionalidade for suportada.

**c) Verificação Independente de software:** Deve ser possível realizar uma verificação de integridade independente do *software* do quiosque por uma fonte externa. Essa verificação é necessária para todos os programas de controle que afetam a integridade do terminal. A verificação deve ser realizada por meio da autenticação de um aplicativo de terceiros executado a partir do quiosque e/ou plataforma de *back-office*, permitindo que um dispositivo de terceiros autentique a mídia ou permitindo a remoção da mídia de forma que ela possa ser verificada externamente.

#### 9.2.4.6. Memória crítica não volátil (NV):

**a) Conteúdo da Memória NV Crítica:** A memória crítica não volátil (NV) deve ser usada para armazenar todos os elementos de dados considerados vitais para a operação contínua do *software* do quiosque. A memória NV crítica pode ser mantida pelo quiosque e/ou a plataforma de *back-office*. Esses elementos de dados incluem, mas não estão limitados a:

- i) Todos os medidores e *logs* eletrônicos definidos na seção “Medidores e *Logs* Eletrônicos” desta norma;
- ii) Saldo atual do jogador (conforme aplicável); e
- iii) Dados de configuração do quiosque (por exemplo, comunicações, etc.) e estado das operações (por exemplo, condições de erro, etc.).

**b) Backup Crítico de Memória NV:** Os quiosques cuja operação depende de memória NV crítica armazenada localmente, devem ter um *backup* ou capacidade de arquivo, que permita a recuperação da memória NV crítica, caso ocorra uma falha.

**c) Erros Críticos de Memória NV:** O armazenamento de memória crítica NV deve ser mantido por uma metodologia que permita que erros sejam identificados. Esta metodologia pode envolver assinaturas, somas de verificação, cópias redundantes, banco de dados das verificações de falhas e/ou outro(s) método(s) aprovado(s) pela LOTERJ.

**d) Verificações Críticas de Memória NV:** Verificações abrangentes de elementos críticos de dados de memória NV devem ser feitas na inicialização e retomada do programa. A memória NV que não é crítica para a integridade do quiosque não precisa ser verificada.

**e) Corrupção Irrecuperável da Memória NV Crítica:** Uma corrupção irrecuperável da memória NV crítica resultará em um erro. Após a detecção, o *software* do quiosque cessará a operação e exibirá uma mensagem de erro apropriada. Além disso, o erro crítico de memória NV fará com que qualquer comunicação externa ao quiosque cesse.

#### 9.2.4.7. Operações de quiosques:

**a ) Requisitos da interface do jogador:** A interface do apostador é definida como um aplicativo ou programa, através do qual o apostador visualiza e/ou interage com o *software* do quiosque. A interface deve atender ao seguinte:

i) As funções de todos os botões, pontos de toque ou clique devem ser claramente indicadas dentro da área do botão ou ponto de toque/clique e/ou no menu de ajuda. Não deve haver nenhuma funcionalidade disponível por meio de botões ou pontos de toque/clique na interface do *player* que estejam ocultos ou não documentados.

ii) Qualquer redimensionamento ou sobreposição da interface do jogador deve ser mapeado com precisão para refletir a atualização da tela de exibição e pontos de toque.

iii) Instruções da interface do apostador, bem como informações sobre as funções e serviços fornecidos pelo quiosque, devem ser claramente comunicadas ao apostador e não devem ser enganosas ou imprecisas.

iv) A exibição dessas informações deve ser adaptada à interface do apostador. Por exemplo, onde um quiosque usa tecnologias com uma tela de exibição menor, é permitido apresentar uma versão resumida desta informação, de forma acessível diretamente de dentro da tela de transação e disponibilizar a versão completa dessas informações por meio de outro método, como uma tela secundária, menu de ajuda ou outra interface que seja facilmente identificada na tela de transação visual

**b) Entradas Simultâneas:** O *software* do quiosque não deve ser prejudicado pela ativação simultânea ou sequencial de várias entradas e saídas que podem, intencionalmente ou não, causar mau funcionamento ou invalidar resultados.

**c) Saldo Atual do Jogador:** Quando aplicável, o saldo atual do jogador deve ser exibido ao jogador sempre que uma transação seja conduzida, a menos que exista uma condição de lentidão ou mau funcionamento, ou a menos que o jogador opte por visualizar uma tela informativa, como um menu ou tela de ajuda. O valor exibido deve ser atualizado após cada transação realizada.

#### 9.2.4.8. Configurações e funcionalidade do quiosque:

**a ) Definições de configuração:** Alterações em quaisquer definições de configuração para as operações regulamentadas do quiosque só podem ser realizadas por meios seguros.

**b) Limites de Transação:** O *software* do quiosque deve ter a capacidade de configurar limites para transações, quando exigido pela LOTERJ. Se um jogador tentar uma transação que exceda esses limites, essa transação só pode ser processada desde que o jogador seja claramente notificado de que transacionou menos do que o Requerido.

**c ) Funcionalidade de quebra/distribuição de notas:** Se permitido pela LOTERJ, o *software* do quiosque pode ter a funcionalidade de atuar como um dispensador de notas. O *software* do dispensador para quebra de notas deve ter valores predefinidos, seleção de jogadores ou a opção de definir quantidades de dispensação. O quiosque deve identificar as opções selecionáveis de valores para dispensa de notas.

**d) Funcionalidade do Caixa Eletrônico (ATM):** Se permitido pela LOTERJ, o *software* do quiosque pode ter a capacidade de emitir fundos de uma rede de caixa eletrônico (ATM), no entanto, a rede ATM não deve interagir com o sistema local e o quiosque deve ser capaz de identificar e resumir separadamente as transações do caixa eletrônico das outras transações.

**e) Modo de Teste/Diagnóstico:** O modo de teste/diagnóstico (às vezes chamado de modo de demonstração ou auditoria) permite que um atendente visualize/execute funções de auditoria e/ou diagnóstico suportadas pelo *software* do quiosque. Se o modo de teste/diagnóstico é suportado, as seguintes regras devem ser aplicadas:

i) A entrada no modo de teste/diagnóstico só deve ser possível através de um meio seguro.

ii) Se o quiosque estiver em modo de teste/diagnóstico:

i) O quiosque deve indicar claramente que está neste modo; e

ii) Qualquer teste ou diagnóstico que incorpore entrada/saída de fundos do quiosque deve ser concluído antes da retomada da operação normal do quiosque.

iii) Quaisquer fundos no quiosque que foram acumulados durante o modo de teste/diagnóstico serão automaticamente apagados quando o modo é encerrado.

#### 9.2.4.9. Protocolo de Comunicação:

**a) Integridade das Comunicações de Protocolo:** O software do quiosque deve funcionar com precisão conforme indicado pelo protocolo de comunicação que é implementado conforme exigências da LOTERJ. Além disso, devem ser observadas as seguintes regras:

i) O *software* do quiosque deve ser projetado ou programado de forma que só possa se comunicar com componentes de sistema devidamente autorizados por meio de comunicações seguras.

ii) Após uma interrupção do programa, qualquer comunicação com um dispositivo externo não deve começar até que a rotina de retomada do programa, incluindo qualquer autoteste, seja concluída com sucesso.

iii) Se a comunicação entre o quiosque e o sistema local for perdida, o *software* do quiosque será interrompido, assim como quaisquer operações relacionadas a essa comunicação, sendo exibida uma mensagem de erro apropriada. É permitido para o *software* de o quiosque detectar este erro quando o quiosque tenta se comunicar com o sistema. Transação fora do sistema como quebra de notas, se suportadas, podem continuar enquanto a comunicação do sistema está inativa.

**b) Proteção de informações confidenciais:** O *software* do quiosque não deve permitir que nenhuma informação contida na comunicação de/para o terminal, que deva ser protegido pelo protocolo de comunicação, ou que seja de natureza sensível, seja visualizável através de qualquer mecanismo de exibição suportado pelo quiosque. Isso inclui, mas não está limitado a, números de validação, *PINs* seguros, dados do jogador ou criptografia/chaves seguras.

**c) Comunicação do quiosque:** Qualquer quiosque capaz de comunicação bidirecional com equipamentos associados internos ou externos, ou outro equipamento, deve utilizar um protocolo de comunicação robusto que garanta que dados ou sinais errados não afetam adversamente a integridade ou operação do mesmo.

**d) Relógio do quiosque:** Se o quiosque mantiver um relógio interno, ele deverá ser capaz de refletir com precisão a hora e a data atuais, sincronizando seu relógio com o do sistema local.

#### 9.2.4.10. Medidores e Registros Eletrônicos

**a) Acesso à Informação:** Os medidores e registros eletrônicos devem ser acessados apenas por uma pessoa autorizada e devem ter a capacidade de ser exibidos sob demanda usando um meio seguro.

**b) Medidores Contábeis Eletrônicos:** Os medidores eletrônicos de contabilidade devem ter pelo menos dez (10) dígitos de comprimento. Oito (8) dígitos devem ser usados para o valor em dólares e dois (2) dígitos usados para o valor em

centavos. O medidor rolará automaticamente para zero uma vez que seu valor lógico máximo foi atingido. Os medidores devem ser rotulados para que possam ser claramente compreendidos de acordo com sua função.

c) Os medidores eletrônicos de contabilidade necessários são do seguinte modo:

**i) ) Faturamento:** O *software* do quiosque deverá ter um medidor que acumule o valor total de dinheiro aceito;

**ii) Voucher In:** O *software* do quiosque deverá ter um contador que acumule o valor total de todas os cupons de apostas aceitos pelo quiosque;

**iii) Voucher Out:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor que acumule o valor total de todos os cupons de apostas emitidos pelo quiosque;

**iv) Transferência Eletrônica de Fundos (EFT In):** O *software* do quiosque deverá ter um medidor que acumula o valor total dos créditos à vista transferidos eletronicamente para o quiosque de uma instituição financeira por meio de um sistema local;

**v) Transferência de conta de jogador (WAT In):** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor que acumule o valor total dos créditos em dinheiro transferidos eletronicamente para o quiosque de uma conta de jogador através de um sistema local;

**vi) Transferência de conta de jogador (WAT Out):** O *software* do quiosque deverá ter um medidor que acumula o valor total dos créditos em dinheiro transferidos eletronicamente do quiosque para uma conta de apostador através de um sistema local;

**vii) Promoção Eletrônica Em Dinheiro (CEP In):** O *software* do quiosque deve ter um medidor que acumule o valor total dos créditos à vista transferidos eletronicamente para o quiosque de um conta do apostador através de um sistema local;

**viii) Promoção Eletrônica Saque de Dinheiro (CEP Out):** O *software* do quiosque deve ter um medidor que acumula o valor total dos créditos à vista transferidos eletronicamente do quiosque para um conta do apostador através de um sistema local;

**ix) Promoção Eletrônica de Entrada Não Monetária (NCEP In):** O *software* do quiosque deve ter um medidor que acumula o valor total dos créditos não-dinheiro transferidos eletronicamente para o quiosque de um conta do apostador através de um sistema local;

**x) Promoção Eletrônica Fora de Pagamento (NCEP Out):** O *software* do quiosque deve ter um medidor que acumula o valor total dos créditos não-dinheiro transferidos eletronicamente do quiosque para um conta do apostador através de um sistema *host*;

**xi) Cupom Promoção de Entrada:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor que acumule o valor total de todos os cupons promocionais aceitos pelo quiosque;

**xii) Cupom Promoção de Saída:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor que acumule o valor total de todos os cupons promocionais emitidos pelo quiosque; e

**xiii) Outros Medidores:** *Software* de quiosque que permite transações relacionadas a operações reguladas do quiosque que, de outra forma, não seria medido em nenhum dos medidores eletrônicos de contabilidade acima, manterá medidores suficientes para reconciliar adequadamente todas essas transações

**d) Medidores Eletrônicos de Ocorrências:** Os medidores de ocorrência devem ter pelo menos oito (8) dígitos de comprimento, no entanto, não são obrigados a rolar automaticamente. Devem ser rotulados para que possam ser claramente compreendidos de acordo com sua função, sendo conforme o seguinte:

**i) Portas Externas:** O *software* do quiosque deverá possuir medidores que acumulem o número de vezes que qualquer porta externa foi aberta desde a última limpeza da memória *NV*, desde que energia seja fornecida ao quiosque.

**ii) Porta do Empilhador:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor que acumule o número de vezes que a porta do empilhador foi aberta desde a última limpeza de memória *NV*, desde que energia seja fornecida ao quiosque;

**iii) Instrumentos de apostas aceitas:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor de ocorrências específico que registra o número de todos os papéis, exceto notas de dinheiro, como comprovantes e cupons, aceitas pelo quiosque; e

**iv) Instrumentos de apostas emitidas:** O *software* do quiosque deverá possuir um medidor de ocorrências específico que registra o número de todas os outros papéis, exceto dinheiro, como comprovantes e cupons, emitidas pelo quiosque.

**e) Registro de Transações:** Deverá haver a capacidade de exibir um *log* de transações completo para as últimas trinta e cinco (35) transações que incrementam qualquer um dos medidores relacionados a contas, instrumentos de apostas, *EFT* e transações da conta do apostador. As seguintes informações devem ser exibidas:

i) O valor da transação em unidades monetárias locais na forma numérica;

ii) A hora do dia da transação, no formato de vinte e quatro (24) horas, mostrando horas e minutos;

iii) A data da transação, em qualquer formato



<p>reconhecido, com indicação do dia, mês e ano;</p> <p>iv) Para transações de apostas, o número de validação com as seguintes condições:</p> <p style="padding-left: 40px;">iv-a) Onde o <i>log</i> pode ser exibido no terminal do quiosque, apenas os últimos 4 (quatro) dígitos podem ser exibidos para transações de saída de <i>vouchers</i> em que os <i>vouchers</i> ainda não tenham sido resgatados;</p> <p style="padding-left: 40px;">iv-b) Quando o <i>log</i> puder ser exibido na plataforma de <i>back-office</i>, pelo menos os últimos 4 (quatro) dígitos devem ser exibidos para transações de entrada de <i>vouchers</i>;</p> <p>v) Para transações de conta de jogador:</p> <p style="padding-left: 40px;">v-a) O tipo de transação (<i>upload/download</i>), incluindo restrições (reembolsável, não reembolsável, etc); e</p> <p style="padding-left: 40px;">v-b) O número da conta ou um número de transação exclusivo, qualquer um dos quais pode ser usado para autenticar a origem dos fundos (ou seja, de onde os fundos vieram/para onde foram).</p> <p><b>f) Registro de Eventos Significativos:</b> Os últimos 100 (cem) eventos significativos para quiosque devem ser armazenados com um registro de horário em um ou mais logs seguros que não são acessíveis ao jogador e que minimamente incluir os seguintes eventos, conforme o caso:</p> <p style="padding-left: 40px;">i) Erros de verificação de software ou erros críticos de memória <i>NV</i>, se forem tecnicamente possível registrar os eventos baseados na natureza e/ou gravidade do erro;</p> <p style="padding-left: 40px;">ii) Alterações efetuadas nas configurações do quiosque;</p> <p style="padding-left: 40px;">iii) Falha de comunicação do quiosque, se suportado;</p> <p style="padding-left: 40px;">iv) Reinicializações de energia;</p> <p style="padding-left: 40px;">v) Condições de Pagamento;</p> <p style="padding-left: 40px;">vi) Acesso a áreas ou compartimentos protegidos; e</p> <p style="padding-left: 40px;">vii) Erros periféricos, se suportados.</p>		
<p><b>20 – RESPONSABILIDADE DA CREDENCIADA</b></p> <p>20.1. Sem prejuízo das obrigações constantes no Edital e no Credenciamento, são obrigações da Credenciada:</p>		

20.2.h) Implementar, gerir e disponibilizar o suporte ao consumidor, possibilitando a esse o contato através de <i>Service Desk</i> e <i>Customer Experience</i> , a exemplo de <i>chat</i> , suporte <i>online</i> ou <i>call center</i> , com o intuito de solucionar eventuais problemas dos apostadores com a respectiva casa de aposta		
20.3. Disponibilizar à LOTERJ, durante todo o período do credenciamento, acesso remoto eletrônico/ <i>online</i> irrestrito à sua plataforma operacional ( <i>dashboard</i> ), disponibilizando neste canal relatórios gerenciais atualizados, que permitam o monitoramento do desempenho comercial, financeiro e contábil da modalidade lotérica objeto do presente Credenciamento.		
20.3.a. Os referidos relatórios devem, obrigatoriamente, conter as seguintes informações sobre as operações/apostas realizadas:		
20.3.a.a. Relatório de volume de transações/apostas realizadas, com a possibilidade de selecionar período de data e horário		
20.3.a.c. Relatório perfil dos clientes, contendo dados pessoais do apostador (nome, idade, sexo, CPF, <i>e-mail</i> );		
20.3.a.d. Relatório de pontualidade de pagamento de prêmios, assim entendida a disponibilização do prêmio ao apostador contemplado		
20.3.a.e. Relatório demonstrativo de pleno funcionamento da plataforma;		
20.3.a.f. Relatório de <i>share</i> dentre os jogos disponibilizados		
20.3.a.g. Relatório de atendimentos aos clientes e intercorrências ( <i>SLA</i> ), contendo tempo médio de atendimento, quantitativos e tipos, além de estado das reclamações e encaminhamentos;		
20.3.a.h. Indicadores mensais com estatísticas gerais de apostadores x premiação		
20.3.a.i. Valor total da aposta realizada por período e valores de <i>GGR</i> ;		
20.3.a.n. Relatório com a arrecadação bruta total por jogo em período informado e/ou solicitado pela LOTERJ;		
20.3.a.o. Total de prêmios pagos por jogo e <i>payout</i> médio em período informado por período e/ou solicitado pela LOTERJ;		

20.3.a.p. Total de prêmios prescritos por jogo, em período informado e/ou solicitado pela LOTERJ;		
20.3.a.q. Total de prêmios sem a incidência de Imposto de Renda Retido na Fonte (IRRF) em período informou e/ou solicitado pela LOTERJ;		
20.3.a.r. Total de prêmios com incidência de Imposto de Renda Retido na Fonte (IRFF) em período e/ou solicitado pela LOTERJ.		

Rio de Janeiro, 26 julho de 2023



Documento assinado eletronicamente por **Hazenclever Lopes Caçado, Presidente**, em 26/07/2023, às 14:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento nos art. 21º e 22º do [Decreto nº 46.730, de 9 de agosto de 2019](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.fazenda.rj.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=6](http://sei.fazenda.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=6), informando o código verificador **56488018** e o código CRC **EC472A98**.

Referência: Processo nº SEI-150162/000380/2023

SEI nº 56471292

Rua Sete de Setembro,, 170 - Bairro Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20050-002  
Telefone: