



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
1. INTRODUÇÃO		
2. DO OBJETO E DO REGIME DE EXECUÇÃO:		
8. DOS REQUISITOS TÉCNICOS GERAIS		
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 o serviço lotérico objeto 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>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 integralidade 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>8.9. Deverá a plataforma apresentar processos definidos de geolocalização que impeçam operações de apostas fora dos limites territoriais do Estado do Rio de Janeiro, mediante bloqueio de acesso</p>		
<p>9 – PROVA DE CONCEITO – PoC</p>		

<p>9.2.1 Requisitos do Sistema:</p>		
<p>9.2.1.1. Em relação aos requisitos do Relógio do Sistema:</p> <p>a) Relógio do Sistema: o Sistema de Apostas de Eventos 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"> (i) registro de data e hora de todas as transações e eventos; (ii) registro de data e hora de eventos relevantes; e (iii) referência de hora para relatórios. 		
<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>9.2.1.2. Em relação aos requisitos do Programa de Controle:</p> <p>a) Auto Verificação do Programa de Controle: o Sistema de Aposta de Evento 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"> (i) empregar um algoritmo de <i>hash</i> que produza um <i>digest</i> da mensagem de pelo menos 128 bits; (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 (iii) fornecer uma indicação da falha de autenticação se algum componente crítico do programa de controle crítico for considerado inválido. 		
<p>b) Verificação Independente do Programa de Controle: cada componente crítico do programa de controle do Sistema de Aposta de Evento 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 Aposta de Evento 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"> (i) rotina(s) de retomada do programa, incluindo autotestes, concluída(s) com sucesso; (ii) todos os componentes críticos do programa de controle do sistema foram autenticados usando um método aprovado pelo Credenciante; e (iii) a comunicação com todos os componentes necessários para a operação do sistema foi estabelecida e autenticada de forma semelhante. 		
<p>9.2.1.3. Em relação à Gestão de Apostas: o Sistema de Aposta de Evento deverá ter a capacidade de suspender o seguinte, sob demanda:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Todas as atividades de Aposta; (ii) eventos individuais; (iii) mercados individuais; (iv) dispositivos de apostas individuais; e (v) logins de jogadores individuais. 		
<p>9.2.1.4. Em relação à Gestão da Conta do Jogador:</p>		
<p>a) Registro e Verificação: deverá ser disponibilizada 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, seja diretamente pelo sistema ou em conjunto com o software de um prestador de serviços terceirizado, os seguintes requisitos deverão ser atendidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> (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; <ul style="list-style-type: none"> (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; 		

<p>(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;</p> <p>(iv) um jogador só poderá ter uma conta de jogador ativa por vez, a menos que seja especificamente autorizado pelo Credenciante;</p> <p>(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>		
<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. 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> <p>(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;</p> <p>(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;</p> <p>(iii) as informações do saldo atual da conta e as opções de transação devem estar disponíveis para o jogador uma vez autenticado;</p> <p>(iv) o sistema deverá possibilitar que uma conta seja bloqueada no caso de ser detectada atividade suspeita (por exemplo, muitas tentativas malsucedidas de login). Um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para desbloquear a conta.</p>		
<p>c) Inatividade do Jogador: para contas de jogadores acessadas remotamente para apostas 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> <p>(i) nenhuma aposta ou transação financeira terá acesso permitido no dispositivo até que o jogador seja autenticado novamente;</p> <p>(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</p>		

<p>Pessoal (PIN). Outros meios de reautenticação deverão ser avaliados, caso a caso, pela Comissão de Avaliação de Prova de Conceito da LOTERJ;</p> <p>(ii.1) esta funcionalidade poderá ser desativada baseada nas preferências do jogador e/ou do Credenciante;</p> <p>(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.</p>		
<p>d) Limitações e Exclusões: o Sistema de Apostas de Evento deverá ser capaz de acatar corretamente quaisquer limitações e/ou exclusões estabelecidas pelo jogador e/ou operador, conforme exigido pelo Credenciante:</p> <p>(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;</p> <p>(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</p> <p>(iii) as limitações não deverão ser comprometidas por eventos de status internos, como pedidos de exclusão feitos pelo jogador e revogações.</p>		
<p>e) Manutenção de Fundos do Jogador: quando as transações financeiras são processadas automaticamente pelo Sistema de Apostas de Eventos, os seguintes requisitos deverão ser atendidos:</p> <p>(i) o sistema deve confirmar/negar todas as transações financeiras iniciadas;</p> <p>(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;</p> <p>(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;</p> <p>(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;</p> <p>(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</p>		

permitida uma transação de um valor menor que o solicitado; e
(vi) não será permitido transferir fundos entre duas contas de jogador.

f) Histórico de Transações ou Extrato de Conta: o Sistema de Aposta de Evento 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 a hora em que o evento começou e terminou ou é esperado que ocorra, para eventos futuros (se conhecidos);
- (ii.4) a data e a 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.

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

<p>oferecidos pelo Sistema de Apostas de Eventos, os seguintes princípios deverão ser aplicados:</p> <ul style="list-style-type: none"> (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; (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 (iii) todas as transações referentes a pontos de fidelidade do jogador deverão ser registradas pelo sistema. 		
<p>9.2.1.5. Em relação aos requisitos de Localização para Apostas Remotas:</p> <p>a) Prevenção de Fraude de Localização: o Sistema de Apostas de Eventos deverá possuir um mecanismo para detectar o uso de software de desktop remoto, rootkits, virtualização e/ou quaisquer outros programas identificados como tendo a capacidade de contornar a detecção da localização. Para tal, deverá seguir as melhores práticas de medidas de segurança para:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) detectar e bloquear a fraude de dados de localização antes de concluir cada aposta (por exemplo, aplicativos de localização falsos, máquinas virtuais, programas de área de trabalho remota, etc.); (ii) verificar o endereço IP de cada conexão de dispositivo de apostas remoto a uma rede, para garantir que uma rede privada virtual (VPN) ou serviço proxy não esteja em uso; (iii) detectar e bloquear dispositivos que indicam violação ao nível do sistema (por exemplo, root, jailbreaking, etc); (iv) Impedir ataques do tipo "man-in-the-middle" ou técnicas de hacking semelhantes e evitar a manipulação de código; (v) utilizar mecanismos de detecção e bloqueio verificáveis para um nível de aplicativo; e (vi) monitorar e evitar apostas feitas por uma única conta de jogador a partir de locais geograficamente inconsistentes (por exemplo, foram identificados locais de posicionamento de apostas que seriam impossíveis de viajar no período relatado). 		
<p>b) Detecção de Localização para Apostas Remotas em uma WLAN: quando as apostas remotas ocorrerem através de uma Rede de Área Local sem Fio (WLAN), o Sistema de Apostas de Eventos deverá incorporar um dos seguintes métodos que podem rastrear as localizações de todos os jogadores conectados à WLAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) um serviço ou aplicativo de detecção de localização em que cada jogador deverá passar por uma verificação de localização antes de iniciar cada aposta. Este serviço ou aplicativo deverá atender aos requisitos especificados na próxima seção “Detecção de localização para apostas remotas pela Internet”; ou 		

(ii) um componente de detecção de localização que detecta em tempo real quando algum jogador não está mais na área permitida e impeça que outras apostas sejam feitas. Isto poderá ser feito utilizando hardware de TI específico, como antenas direcionais, sensores Bluetooth ou outros métodos a serem avaliados caso a caso pela Comissão de Avaliação de Prova de Conceito da LOTERJ.

c) Detecção de Localização para Apostas Remotas pela Internet: quando apostas remotas ocorrerem pela Internet, o Sistema de apostas de eventos deve incorporar um serviço ou aplicativo de detecção de localização para detectar e monitorar corretamente a localização de um jogador que tentar fazer uma aposta; e monitorar e bloquear todas as tentativas não autorizadas de fazer uma aposta:

(i) cada jogador deve passar por uma verificação de localização antes de completar a primeira aposta após o login em um dispositivo de apostas remoto específico. As verificações de localização subsequentes nesse dispositivo devem ocorrer antes de concluir as apostas após um período de 30 minutos desde a verificação da localização anterior, ou conforme especificado pelo Credenciante:

(i.1) se a verificação de localização indicar que o jogador está fora dos limites permitidos ou não conseguir localizar o jogador, a aposta será rejeitada e o jogador será notificado sobre isso;

(i.2) um registro deverá ser gravado com a data/hora informada, sempre que uma violação de localização for detectada, incluindo o ID único do jogador e a localização encontrada;

(ii) um método de geolocalização deverá ser utilizado para fornecer a localização física de um jogador e um raio de confiança associado. O raio de confiança deverá estar localizado inteiramente dentro do limite permitido;

(iii) fontes de dados de localização precisa (e.g. Wi-Fi, GSM, GPS) deverão ser utilizadas pelo método de geolocalização para confirmar a localização do jogador. Se a única fonte de dados de localização disponível de um dispositivo de apostas remoto for um endereço IP, os dados de localização de um dispositivo móvel registrado na conta do jogador poderá ser usado como uma fonte de dados de localização alternativa nas seguintes condições:

(iii.1) o dispositivo de apostas remoto (onde a aposta está sendo feita) e o dispositivo móvel deverão estar próximos um do outro;

(iii.2) se permitido pelo Credenciante, os dados de localização, com base na operadora de um dispositivo móvel, poderão ser usados se nenhuma outra fonte de dados de localização além de de endereços IP, estiver disponível;

(iv) o método de geolocalização deverá possuir a capacidade de controlar se o raio de precisão da fonte

de dados de localização está permitida sobrepor ou exceder as zonas de segurança definidas ou o limite permitido; e
(v) para mitigar e contabilizar as discrepâncias entre as fontes de mapeamento e variações nos dados geoespaciais, polígonos de limite com base em mapas auditados e aprovados pelo Credenciante, bem como dados de localização de sobreposição, polígonos de limite deverão ser utilizados.

9.2.1.6. Em relação às Informação a Serem Mantidas:

a) Retenção de Dados e Informações de Data/Hora: o Sistema de Apostas de Eventos deverá ser capaz de manter e fazer backup de todos os dados conforme exposto nesta seção:

- (i) o relógio do sistema deverá ser utilizado para obter todas as informações de data/hora;
- (ii) o sistema deverá fornecer um mecanismo para exportar os dados para fins de análise e auditoria/verificação (por exemplo, CSV, XLS).

b) 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

<p>(se aplicável).</p> <p>c) Informações de Mercado: para cada mercado individual disponível para apostas, as informações a serem mantidas e contidas em backups pelo Sistema de Apostas de Eventos deverão incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) a data e hora em que o período de apostas começou e terminou; (ii) a data e a hora em que o evento começou e terminou ou é esperado que ocorra, para eventos futuros (se conhecidos); (iii) a data e a hora em que os resultados foram confirmados (em branco até a confirmação); (iv) quantia total de apostas coletadas, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável); (v) as linhas de quotas que estavam disponíveis durante a duração de um mercado (com registro de tempo) e o resultado confirmado (ganho/perda/empate); (vi) quantia total de ganhos pagos a jogadores, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável); (vii) quantia total de apostas anuladas ou canceladas, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável); (viii) retenções ou tributos; (ix) status do evento (em andamento, finalizado, confirmado etc); e (x) identificadores de evento e mercado. 		
<p>d) Informações de Competição/Torneio: para os Sistemas de Apostas de Eventos 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> (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). 		
<p>e) Informações 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</p>		

em backups pelo Sistema de Apostas de Eventos 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.

f) Informações sobre Promoções/Bônus: para os Sistemas de Apostas de Eventos 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 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.

g) Informações de Eventos Relevantes: as informações de Eventos Relevantes a serem mantidas e backupeadas pelo Sistema de Apostas de Eventos devem incluir:

- (i) tentativas de login malsucedidas;
- (ii) erros de programa ou incompatibilidade de autenticação;
- (iii) períodos significantes de indisponibilidade de qualquer componente crítico do sistema;
- (iv) valores ganhos 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;
- (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;

<p>(xvi) qualquer outra atividade que requeira intervenção do usuário e que tenha ocorrido fora do escopo normal da operação do sistema; e</p> <p>(xvii) outros eventos relevantes ou incomuns que forem considerados aplicáveis pelo Credenciante.</p>		
<p>i) Informações de Acesso do Usuário: 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"> (i) nome do funcionário e cargo ou posição; (ii) identificação do usuário; (iii) lista completa e descrição das funções que cada grupo ou conta de usuário poderá executar; (iv) data/hora em que a conta foi criada; (v) data/hora do último login; (vi) data/hora da última alteração de senha; (vii) data/hora em que a conta foi desabilitada/desativada; e (viii) grupo ao qual a conta do usuário está vinculada (se aplicável). 		
<p>9.2.1.7. Em relação aos Requisitos de Relatório:</p> <p>a) Requisitos Gerais de Relatórios: o Sistema de Apostas de Eventos deverá 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"> (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); (ii) cada relatório solicitado deve conter: <ul style="list-style-type: none"> (ii.1) o operador, a periodicidade selecionado e a data/hora em que o relatório foi gerado; e (ii.2) se para a periodicidade selecionada não tem nenhuma informação, apresentar a mensagem "Sem Informação" ou alguma outra semelhante. 		
<p>b) Relatórios de Receita do Operador: 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"> (i) a data e hora em que o evento começou e terminou; (ii) quantia total de apostas coletadas; (iii) quantia total de ganhos pagos a jogadores; (iv) quantia total de apostas vazias ou canceladas; (v) tributos e retenções incidentes; 		

<p>(vi) identificadores de evento e mercado; e (vii) status do evento (em andamento, completo, confirmado etc.).</p>		
<p>c) Relatórios de Responsabilidade do Operador: o Sistema de Apostas de Eventos 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"> (i) valor total retido pelo operador para as contas do jogador (se aplicável); (ii) quantia total de apostas feitas em eventos futuros; e (iii) quantia total de ganhos acumulados de apostas ganhadoras, mas não pagos pelo operador. 		
<p>d) Relatórios de Eventos Futuros: o Sistema de Apostas de Eventos 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"> (i) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta); (ii) apostas feitas no dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta); (iii) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta); (iv) apostas feitas no dia do jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta); (v) apostas anuladas ou canceladas no dia de jogo (total e por aposta); e (vi) identificadores de evento e mercado. 		
<p>e) Relatórios de Eventos Relevantes e Alterações: o Sistema de Apostas de Eventos 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"> (i) data/hora do evento relevante e/ou alteração; (ii) Identificação do evento/componente (se aplicável); (iii) identificação do usuário que realizou e/ou autorizou o evento relevante ou a alteração; (iv) motivo/descrição do evento relevante ou alteração, incluindo o dado ou parâmetro alterado; (v) valor do dado ou parâmetro antes da alteração; e (vi) valor do dado ou parâmetro após a alteração. 		
<p>9.2.2. Requisitos de Apostas em Eventos:</p> <p>9.2.2.1. Em relação à Visualização da Aposta e Informação:</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,</p>		

<p>essas informações podem ser exibidas em um Dispositivo de Aposta e/ou em um indicador externo:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) informações sobre eventos disponíveis para apostas; e (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. 		
<p>9.2.2.2. Em relação ao processo de Fazer uma Aposta:</p> <p>a) Efetuando uma Aposta: as seguintes regras aplicam-se à realização de uma aposta paga diretamente por um jogador no Dispositivo de Aposta:</p> <ul style="list-style-type: none"> (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 as 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: <ul style="list-style-type: none"> (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"> (i) a data e hora em que a aposta foi feita; 		

<ul style="list-style-type: none"> (ii) a data e a hora em que se espera que o evento ocorra (se conhecido); (iii) a escolha envolvida na aposta; (iv) quantia total apostada, incluindo quaisquer créditos promocionais/bônus (se aplicável); (v) número de identificação único e/ou código de barras da aposta; (vi) identificação do usuário que emitiu o registro de aposta; (vii) nome do local/identificador do site; e (viii) período de resgate do prêmio, se contemplado. 		
<p>c) Encerramento do Período de Aposta: não será possível fazer apostas após o encerramento do período de aposta.</p>		
<p>9.2.2.3. Em relação aos Resultados e Pagamento:</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"> (i) deve ser possível para um jogador obter os resultados de suas apostas assim que os resultados forem confirmados; (ii) qualquer alteração de resultados (por exemplo, devido a estatísticas/correções de linha) deve ser disponibilizada. 		
<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>		
<p>20 – RESPONSABILIDADE DA CREDENCIADA</p>		
<p>20.2. Sem prejuízo das obrigações constantes no Edital e no Credenciamento, são obrigações da Credenciada:</p>		
<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</p>		
<p>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</p>		

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 geolocalização dos apostadores, com identificação da localidade no Estado do Rio de Janeiro, classificação por município e volume de transações/apostas;		
20.3.a.e. Relatório de pontualidade de pagamento de prêmios, assim entendida a disponibilização do prêmio ao apostador contemplado		
20.3.a.f. Relatório demonstrativo de pleno funcionamento da plataforma;		
20.3.a.g. Relatório de <i>share</i> dentre os jogos disponibilizados		
20.3.a.h. Relatório de atendimentos aos clientes e intercorrências (SLA), contendo tempo médio de atendimento, quantitativos e tipos, além de estado das reclamações e encaminhamentos;		
20.3.a.i. Indicadores mensais com estatísticas gerais de apostadores x premiação		
20.3.a.m. 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 informado 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, 24 de Abril de 2023



Documento assinado eletronicamente por **Hazenclever Lopes Caçado, Presidente**, em 25/04/2023, às 20:56, 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, informando o código verificador **50916707** e o código CRC **D487E3E5**.

Referência: Processo nº SEI-150162/000631/2022

SEI nº 50916707

Rua Sete de Setembro,, 170 - Bairro Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20050-002
Telefone: 2332-6432