

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO

Publicado em: 31/07/2024 | Edição: 146 | Seção: 1 | Página: 56

Órgão: Ministério da Fazenda/Secretaria de Prêmios e Apostas

PORTARIA SPA/MF Nº 1.207, DE 29 DE JULHO DE 2024

Estabelece os requisitos técnicos dos jogos on-line e dos estúdios de jogos ao vivo a serem observados por agentes operadores de loteria de apostas de quota fixa, de que tratam o art. 29 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e altera a Portaria SPA/MF nº 615, de 16 de abril de 2024.

O SECRETÁRIO DE PRÊMIOS E APOSTAS DO MINISTÉRIO DA FAZENDA, no uso das atribuições que lhe confere o art. 55, inciso I, alínea "d", do Anexo I, do Decreto nº 11.907, de 30 de janeiro de 2024, e tendo em vista o disposto no art. 29, § 3º, da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e no art. 7º, § 1º, inciso VII, da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, resolve:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Portaria estabelece os requisitos técnicos dos jogos on-line e dos estúdios de jogos ao vivo a serem observados por agentes operadores de loteria de apostas de quota fixa, de que tratam o art. 29 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e altera a Portaria SPA/MF nº 615, de 16 de abril de 2024.

Art. 2º Para os fins desta Portaria, considera-se:

I - sistema de apostas: sistema informatizado gerido e disponibilizado pelos agentes operadores de apostas que possibilita o cadastro dos apostadores, o gerenciamento de suas carteiras virtuais e outras funcionalidades necessárias para gerenciamento, operação e comercialização das apostas de quota fixa;

II - jogo on-line: canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo no qual o resultado é determinado pelo desfecho de evento futuro aleatório, a partir de um gerador randômico de números, de símbolos, de figuras ou de objetos definido no sistema de regras;

III - estúdio de jogo ao vivo: ambiente físico que utiliza tecnologia de transmissão de vídeo ao vivo para fornecer jogos on-line ao vivo a um dispositivo de jogo remoto integrado ao sistema de apostas que permite ao apostador participar de jogos ao vivo e interagir com os atendentes do jogo;

IV - entidade certificadora: pessoa jurídica com capacidade operacional reconhecida pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda para testar e certificar equipamentos, programas, instrumentos e dispositivos que compreendem os sistemas de apostas, os estúdios de jogo ao vivo e os jogos on-line utilizados pelos operadores da modalidade lotérica de apostas de quota fixa, observados os requisitos técnicos estabelecidos em regulamento específico;

V - componente crítico: qualquer componente cuja falha ou comprometimento possa levar à perda de direitos do apostador, perda de receitas da União ou de destinatários legais, impedimento ou dificuldades de acesso do regulador às informações operacionais, ocorrência de acesso não autorizado aos dados do sistema de apostas, ou descumprimento das normas que regulamentam a operação de apostas de quota fixa no País;

VI - jogos multiapostador: jogos em que as ações do apostador ou resultados por ele obtidos sejam influenciados pelo resultado ou ação de qualquer outro apostador;

VII - fantasy sport: esporte eletrônico em que ocorrem disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de pessoas reais, nas quais:



a) as equipes virtuais sejam formadas de, no mínimo, duas pessoas reais, e o desempenho dessas equipes dependa eminentemente de conhecimento, análise estatística, estratégia e habilidades dos jogadores do fantasy sport;

b) as regras sejam preestabelecidas;

c) o valor garantido da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

d) os resultados não decorram do resultado ou da atividade isolada de uma única pessoa em competição real;

VIII - jogos de habilidade: categoria de jogo em que o resultado é determinado majoritária ou principalmente por habilidades mentais ou motoras daquele que dele participa, como destreza, perícia, inteligência, capacitação e domínio de conhecimentos, ainda que haja eventos aleatórios não prevalecentes;

IX - jogos entre apostadores peer-to-peer, P2P: jogos nos quais o agente operador de apostas não se envolve na oferta do jogo, fornecendo o ambiente para uso dos apostadores e cobrando uma taxa de comissão sobre a aposta vencedora ou dos apostadores;

X - fator de multiplicação: multiplicador definido na tabela de pagamentos do jogo on-line que evidencia, no momento da efetivação da aposta, as possibilidades de ganho do apostador caso as combinações ou o resultado que sejam objeto da aposta venham a se concretizar; e

XI - tabela de pagamentos: tabela certificada do jogo on-line que traduz seu comportamento matemático com base nos dados do fabricante, incluindo a percentagem de retorno e refletindo todos os pagamentos ou prêmios possíveis.

CAPÍTULO II

DOS REQUISITOS TÉCNICOS

Art. 3º Além de observar os requisitos técnicos e de segurança estabelecidos na Portaria SPA/MF nº 722, de 2 de maio de 2024, e em seus anexos, os jogos on-line e os estúdios de jogo ao vivo utilizados pelos agentes operadores para exploração da modalidade lotérica das apostas de quota fixa devem observar os requisitos técnicos estabelecidos nesta Portaria e em seus anexos.



Parágrafo único. Para os fins desta Portaria, não se enquadram na modalidade de evento virtual de jogo on-line de aposta de quota fixa:

I - os jogos de habilidade;

II - os fantasy sports;

III - os jogos multiapostador; e

IV - os jogos entre apostadores P2P.

Art. 4º Os jogos on-line a serem disponibilizados aos apostadores devem apresentar, no momento da aposta, fator de multiplicação para cada unidade de moeda nacional apostada, que defina o montante a ser recebido pelo apostador em caso de premiação.

§1º O resultado do jogo on-line deve ser determinado por desfecho de evento futuro aleatório, a partir de um gerador randômico de números, de símbolos, de figuras ou de objetos definido no seu sistema de regras.

§2º As tabelas de pagamento, abrangendo todas as possibilidades de ganho do apostador, devem ser disponibilizadas ao apostador antes da realização das apostas no respectivo jogo on-line, na forma do Anexo I.

CAPÍTULO III

DA CERTIFICAÇÃO

Art. 5º Os jogos on-line a serem disponibilizados aos apostadores e os estúdios de jogo ao vivo utilizados pelos agentes operadores de apostas devem ser certificados por entidade certificadora cuja capacidade operacional tenha sido reconhecida pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, nos termos da Portaria MF-SPA/MF nº 300, de 23 fevereiro de 2024.

§1º Os certificados emitidos pela entidade certificadora devem atestar que os jogos on-line e estúdios de jogo ao vivo estão em plena conformidade com os requisitos técnicos definidos nesta Portaria e em seu Anexo I.

§2º As entidades certificadoras também devem observar, para fins do disposto no caput, os requisitos técnicos e de segurança definidos na Portaria SPA/MF nº 722, de 2 de maio de 2024, e seus anexos.

§3º Os jogos on-line e os estúdios de jogo ao vivo devem permanecer com certificados válidos durante todo o prazo de duração da autorização concedida pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda para exploração da modalidade lotérica de apostas de quota fixa.

§4º Os certificados emitidos pela entidade certificadora para os jogos on-line devem ser revalidados sempre que houver inclusão, alteração e exclusão de componentes críticos.

§5º O certificado revalidado nos termos do § 4º deve ser encaminhado, por meio do Sistema de Gestão de Apostas - SIGAP ou outro sistema que venha a substituí-lo, à Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda no prazo de até cinco dias úteis posteriores à sua expedição.

Art. 6º Os certificados devem ser emitidos especificamente para o Brasil pelas entidades certificadoras habilitadas pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, nos termos da Portaria MF-SPA/MF nº 300, de 23 fevereiro de 2024.

Art. 7º Os agentes operadores de apostas poderão apresentar certificado válido dos jogos on-line emitido pelas entidades certificadoras habilitadas pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda em nome do fornecedor ou desenvolvedor de jogos com o qual possuam contrato de prestação de serviços, observado o disposto no art. 6º.

Parágrafo único. Nos casos em que os agentes operadores utilizem solução tecnológica diversa de seus sistemas de apostas para ofertar os jogos on-line, os agentes devem apresentar certificado de integração entre as plataformas, nos termos da Portaria MF-SPA/MF nº 300, de 23 de fevereiro de 2024.

Art. 8º Os agentes operadores de apostas devem apresentar, em até noventa dias após o deferimento da autorização para exploração da modalidade lotérica de apostas de quota fixa, relatório de avaliação dos requisitos técnicos definidos no Anexo II desta Portaria, emitidos, relativamente aos estúdios de jogos ao vivo, por entidade certificadora cuja capacidade operacional tenha sido reconhecida pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda.

Parágrafo único. Os relatórios de avaliação de que trata o caput devem ser revalidados anualmente e encaminhados à Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda no prazo de até cinco dias úteis posteriores à sua expedição.

CAPÍTULO IV

DOS TERMINAIS DE APOSTAS

Art. 9º Os agentes operadores de apostas não podem ofertar apostas em jogos on-line em estabelecimentos físicos, por meio de equipamentos ou outros dispositivos, nos termos do § 2º do art. 14 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 10. Os dados, as informações e os documentos relacionados aos jogos on-line e aos estúdios de jogo ao vivo devem, a partir da data em que forem criados, estar à disposição da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda pelo prazo mínimo de cinco anos.

Art. 11. O art. 2º da Portaria SPA/MF nº 615, de 16 de abril de 2024, passa a vigorar com a seguinte alteração:

"Art. 2º

VI - sessão de jogo on-line: período compreendido entre o início do jogo on-line objeto de uma aposta e o seu encerramento, que se caracteriza pela saída do apostador do jogo on-line ou por sua inatividade nesse jogo por trinta minutos.



....." (NR)

Art. 12. Esta Portaria entra em vigor na data da sua publicação.

REGIS ANDERSON DUDENA

ANEXO I

DOS JOGOS ON-LINE

DOS REQUISITOS DE JOGO

Interface do Apostador

1. A interface do apostador é definida como um aplicativo ou programa pelo qual o usuário visualiza e interage com o software do jogo, incluindo telas touchscreen, teclado, mouse ou outras formas de interação com o dispositivo.

Requisitos da Interface do Apostador

2. A interface do apostador deve cumprir os seguintes requisitos:

a) qualquer redimensionamento ou sobreposição da tela de interface do apostador deve ser mapeado com precisão para refletir as alterações de exibição visual e os pontos de clique;

b) todas as áreas da tela touchscreen ou botões que permitam a interação do apostador na interface e que afetem o jogo devem ser claramente identificados de acordo com sua função e operar de acordo com as regras determinadas pelo jogo;

c) na tela touchscreen não deve haver áreas ocultas ou não documentadas que afetem o jogo, sua integridade ou seu resultado;

d) não deve haver botões ocultos ou não documentados em qualquer parte da interface do apostador que afetem o jogo, sua integridade ou seu resultado;

e) a exibição das instruções e informações deve ser adaptada à interface do apostador;

f) quando a interface do apostador for exibida em um dispositivo com uma tela reduzida, poderá ser apresentada uma versão resumida das informações do jogo, com exceção da tabela de pagamentos, desde que seja disponibilizada a versão completa das informações do jogo em tela secundária, tela de ajuda ou outra interface que seja facilmente identificada na tela do jogo em que o apostador se encontra; e

g) o tempo de apresentação de cada informação deve ser suficiente para leitura do apostador, inclusive quando vários itens de instruções e informações sejam exibidos de forma alternada na interface do apostador.

Entradas Simultâneas

3. A ativação simultânea ou sequencial de vários dispositivos de interface para interação do apostador não deve causar mau funcionamento do jogo nem levar a resultados que sejam contrários ao que foi projetado pela arquitetura do jogo.

DOS REQUISITOS DA SESSÃO DE JOGO ON-LINE

4. A sessão de jogo on-line é definida como o período compreendido entre o início do jogo on-line objeto de uma aposta e o seu encerramento, que se caracteriza pela saída do apostador do jogo on-line ou por sua inatividade nesse jogo por trinta minutos.

Escolha de um Jogo on-line

5. Os requisitos a seguir se aplicam à escolha de um jogo específico na interface do apostador:

a) a plataforma de jogos on-line deve informar claramente ao apostador todos os jogos que estão disponíveis para apostar, identificando de forma clara os respectivos retornos ao apostador - RTP e a tabela de pagamentos;

b) o apostador deve ser informado sobre o tema do jogo que foi selecionado e que será objeto de aposta;



c) o apostador não deve ser forçado a apostar em decorrência da mera seleção de um tema do jogo, devendo ser capaz de retornar ao menu principal ou tela de seleção de jogos sem fazer qualquer aposta; e

d) a tela padrão do jogo, apresentada ao apostador quando entrar no modo de jogo a partir de um menu principal ou da tela de seleção de jogos, não deve exibir o maior prêmio anunciado, com exceção de quando tiver sido o resultado do último jogo apostado pelo apostador.

Requisitos do Jogo on-line

6. Os requisitos a seguir se aplicam a um jogo, dentro de uma sessão de jogo:

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

i. efetuar uma aposta ou comprometer-se em apostar; ou

ii. pressionar um botão "apostar" ou executar uma ação semelhante para iniciar uma aposta, de acordo com as regras do jogo;

b) valores apostados ou comprometidos em qualquer ponto, no início ou durante o ciclo de um jogo, devem ser subtraídos do contador de crédito ou do saldo da conta gráfica do apostador. Não deve ser aceita nenhuma aposta que possa fazer com que o apostador tenha um saldo negativo;

c) as seguintes situações de jogo devem ser consideradas parte de um único ciclo de jogo:

i. jogadas grátis subsequentes em jogos que premiam com jogadas grátis;

ii. prêmios de incentivo obtidos da aposta e funcionalidades apresentadas em uma "segunda tela"; e

iii. jogos que permitam escolhas do apostador;

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 saldo da conta gráfica do apostador. O valor de cada prêmio no final de um ciclo de jogo deve ser adicionado ao contador de crédito ou ao saldo da conta gráfica do apostador; e

e) não será possível iniciar uma nova aposta 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, a não ser que a ação para iniciar um novo jogo resulte, de alguma maneira, no término do jogo atual.

Informações a Serem Apresentadas ao Apostador

7. A interface do apostador deve exibir as seguintes informações durante uma sessão de jogo, exceto quando o apostador estiver visualizando uma tela informativa, como um menu ou tela de ajuda:

a) valores atuais disponíveis para apostar;

b) título do jogo escolhido para apostar;

c) valor da aposta atual e valor comprometido para todas as apostas ativas;

d) quaisquer opções de aposta do apostador que ocorreram antes do início do jogo ou durante o jogo;

e) para a última aposta concluída, as seguintes informações devem ser exibidas até a próxima aposta começar, até as opções de aposta serem modificadas ou até o apostador sair do jogo:

i. exibição precisa do último resultado da aposta;

ii. valor ganho; e

iii. quaisquer opções de aposta do apostador ativa.

Contador de Créditos

8. Valores podem ser transferidos do saldo da conta gráfica do apostador para um contador de créditos durante uma sessão de jogo. Essa transferência pode ser automática, quando o saldo da conta gráfica do apostador é automaticamente transferido para o contador de créditos, ou por decisão do



apostador, quando a plataforma de jogos apresenta opções de transferência para o apostador que requerem decisões antes de serem efetivadas.

9. Assim que a aposta no jogo terminar, o apostador deve ter a opção de transferir parte ou o total do valor de volta para o saldo da conta gráfica.

10. Sair de uma sessão de jogo fará com que todos os valores sejam automaticamente transferidos para o saldo da conta gráfica do apostador. Além disso, o contador de créditos deve estar em conformidade com os seguintes requisitos quando em uso:

a) o contador de créditos deve estar visível para o apostador a qualquer momento em que uma aposta possa ser feita, em que seja permitida uma transferência da ou para a conta gráfica do apostador, ou em que o contador estiver sendo aumentado ou diminuído;

b) o contador de créditos deve ser exibido em Reais; e

c) se os créditos de incentivo restritos e os valores irrestritos do apostador forem combinados em um único contador de créditos, os créditos restritos devem ser apostados antes que quaisquer fundos irrestritos do apostador sejam apostados.

DAS INFORMAÇÕES E REGRAS DO JOGO ON-LINE

Informação e Regras do Jogo on-line

11. Os requisitos a seguir se aplicam às informações do jogo, à arte gráfica, às tabelas de pagamento e às telas de ajuda, incluindo qualquer informação escrita, gráfica e auditiva fornecida ao apostador diretamente da interface do apostador ou desde uma página acessível a ele:

a) a interface e as instruções para o uso do dispositivo de interação do apostador, as informações da tabela de pagamentos e as regras do jogo devem ser completas e inequívocas e não devem ser enganosas ou injustas para o apostador;

b) as informações da tela de ajuda de um jogo devem ser acessadas pelo apostador sem a necessidade de haver valores depositados ou a efetivação de uma aposta, e devem incluir a descrição de qualquer funcionalidade do jogo, como jogadas grátis, opção de dobrar apostas, cronômetros, transformações de símbolos, prêmios acumulados progressivos e incrementais;

c) apostas mínimas, máximas e outras apostas disponíveis devem ser exibidas ao apostador;

d) as informações da tabela de pagamentos devem ser apresentadas no início da sessão de jogo e devem estar disponíveis para consulta pelo apostador a qualquer tempo durante a sessão de jogo;

e) as informações da tabela de pagamentos devem incluir todos os resultados e as combinações de ganhos possíveis, juntamente com seus valores de pagamentos correspondentes, para todas as opções de apostas disponíveis no jogo;

f) as artes gráficas do jogo devem indicar claramente que os prêmios são apresentados em Reais;

g) para as artes gráficas que contenham instruções que anunciam um prêmio em créditos, deve ser possível ganhar o prêmio anunciado em um único jogo ou em uma série de jogos habilitados por um jogo inicial, e a arte gráfica deve especificar claramente os critérios necessários para ganhar o prêmio anunciado;

h) o jogo não deve promover qualquer alteração nos prêmios anunciados após a realização da aposta;

i) as instruções do jogo devem ser apresentadas por escrito, podendo ser apresentadas, de forma complementar, auditivamente na arte gráfica;

j) os textos com as instruções do jogo devem ser apresentados com contraste e dimensões que facilitem a leitura do apostador;

k) quando uma determinada combinação gerar a possibilidade de vários ganhos, deve haver descrição clara na arte gráfica do jogo da composição do ganho, observado o seguinte:



- i. a arte gráfica deve comunicar clara e previamente o tratamento de resultados de prêmios coincidentes. Quando uma linha de pagamento puder ser interpretada com várias combinações ganhadoras, deve ser informado se apenas a combinação ganhadora mais alta será paga por linha ou se todas as combinações serão pagas;
- ii. quando o mesmo símbolo puder se qualificar para o pagamento de uma linha e uma combinação dispersa simultaneamente, ou nos casos em que os pagamentos de linha e combinações dispersas ocorrerem simultaneamente na mesma linha, a arte gráfica deve indicar se o apostador ganhará os dois prêmios ou somente o maior dos dois; e
- iii. a arte gráfica deve comunicar claramente o tratamento de ganhos de combinações dispersas coincidentes em relação a outros ganhos de combinações dispersas possíveis, indicando, por exemplo, se as combinações de símbolos dispersos pagam todos os prêmios possíveis ou apenas o prêmio mais alto;
- l) quando instruções de multiplicadores são exibidas na arte gráfica, deve estar claro a quais situações o multiplicador será aplicado, observado o conceito de fator de multiplicação de que trata esta Portaria;
- m) todos os símbolos e objetos do jogo devem ser claramente exibidos para o apostador e não devem ser enganosos, observado o seguinte:
 - i. as instruções do jogo que corresponderem especificamente a um ou mais símbolos ou prêmios devem ser claramente associadas a esses símbolos ou prêmios;
 - 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 implicar outras características, então a exibição visual das instruções deve indicar claramente a qual símbolo a instrução se refere;
 - iii. os símbolos e objetos do jogo devem manter sua forma em todas as artes gráficas do jogo, exceto enquanto estiver ocorrendo uma animação. Qualquer símbolo que mudar de forma ou cor durante uma animação não deve aparecer de uma forma que possa ser mal interpretada como algum outro símbolo definido na tabela de pagamentos;
- iv. se a função de um símbolo mudar, como em situações nas quais um símbolo não substituível se torna um símbolo substituível durante uma funcionalidade do jogo, ou a aparência do símbolo mudar, a arte gráfica deve indicar claramente essa mudança de função ou aparência e quaisquer condições especiais que se apliquem a ela; e
- v. se existirem limitações com relação à localização e à aparência de qualquer símbolo, como nos casos em que um símbolo estiver disponível apenas durante uma jogada extra ou em uma tira específica de bobina, estas devem ser informadas na arte gráfica do jogo;
- n) a arte gráfica deve informar claramente quais símbolos e objetos podem atuar como substituíveis, e em quais combinações ganhadoras o símbolo substituível pode ser utilizado, observado o fator de multiplicação da tabela de pagamentos, identificando todas as fases do jogo nas quais um símbolo substituível é válido;
- o) a arte gráfica deve indicar claramente quais símbolos e objetos podem atuar como uma combinação dispersa e em quais combinações ganhadoras a combinação dispersa pode ser aplicada;
- p) a arte gráfica do jogo deve conter informações por escrito e gráficas para explicar claramente a ordem em que os símbolos devem aparecer para que um prêmio seja ganho ou uma funcionalidade do jogo seja acionada, incluindo números para indicar quantos de cada símbolo e objeto são necessários para que seja considerada uma combinação ganhadora;
- q) o jogo não deve anunciar a possibilidade de ganhos futuros, como "pagamento triplo em breve", levando-se em consideração a aleatoriedade do jogo;
- r) a arte gráfica deve divulgar quaisquer recursos restritivos do jogo, como limites de duração do jogo e valores máximos de ganho que são implementados como um elemento da arquitetura do jogo; e
- s) não deve existir quaisquer ajustes de pagamento de prêmio, derivados de fundo de arrecadação, comissão ou taxa cobrada pelo operador.

Jogos on-line que Permitam Apostas Múltiplas



12. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos nos quais apostas múltiplas independentes podem ser realizadas simultaneamente:

- a) cada aposta individual realizada deve ser claramente indicada para que o apostador não tenha dúvidas sobre quais apostas foram feitas e os créditos apostados em cada uma delas;
- b) o valor do prêmio correspondente a cada aposta individual e o valor total do prêmio devem ser exibidos na tela do jogo; e
- c) cada prêmio ganho deve ser apresentado ao apostador de uma forma que ele associe claramente o prêmio à aposta que o pagou. Quando existir uma quantidade muito grande de informações de apostas ganhadoras a serem apresentadas, uma tela de resumo é suficiente, devendo as possibilidades de exceções serem analisadas pela entidade certificadora habilitada.

Jogos on-line de Linha

13. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos de linha:

- a) para jogos com várias linhas, o jogo deve fornecer uma apresentação clara e detalhada das linhas de pagamento que estão disponíveis para formar as combinações ganhadoras exibidas na tabela de pagamentos do jogo;
- b) cada linha individual a ser apostada deve ser claramente apresentada ao apostador, sendo que a indicação do número de linhas apostadas é considerada suficiente;
- c) para os jogos que permitam que vários créditos sejam apostados nas linhas selecionadas, a arte gráfica deve:
 - i. para pagamentos lineares, indicar claramente que os ganhos para cada linha selecionada são multiplicados pelo respectivo fator de multiplicação; ou
 - ii. para pagamentos não lineares, informar todas as apostas possíveis e seus respectivos prêmios;
- d) o fator de multiplicação da aposta deve ser claramente exibido;
- e) a arte gráfica deve indicar quaisquer regras e limitações que dizem respeito à forma como os pagamentos são avaliados, incluindo instruções de:
 - i. como as linhas ganhadoras são consideradas, ou seja, se da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, ou de ambas as formas; e
 - ii. como os símbolos individuais são considerados, ou seja, se os pagamentos dos prêmios são concedidos apenas para combinações sequenciais ou como combinações dispersas; e
- f) as linhas premiadas devem ser claramente identificáveis pelo apostador, sendo que, quando houver ganhos em várias linhas, deve ser apresentada linha por linha premiada. Outros métodos intuitivos de exibição de linhas premiadas, como o agrupamento de tipos de prêmios comuns, e a opção do apostador de ignorar a exibição detalhada dos resultados das linhas premiadas são permitidas.

Jogos on-line de Colisão (Crash)

14. Os seguintes requisitos se aplicam aos jogos em que o apostador faz uma aposta em um valor de multiplicador do prêmio que aumenta gradualmente ao longo da jogada até que ocorra um resgate ou uma colisão:

- a) os jogos devem ser aleatórios, e não baseados na habilidade do apostador;
- b) as regras do jogo devem indicar ao apostador, antes do início do jogo:
 - i. a frequência do aumento do valor do multiplicador do prêmio até o valor máximo permitido pelo jogo;
 - ii. o máximo valor de multiplicador que o apostador pode alcançar;
 - iii. o valor mínimo de multiplicador no qual o apostador pode resgatar o prêmio; e
 - iv. qualquer funcionalidade para o apostador pré-selecionar o valor do multiplicador do prêmio no qual ocorrerá um resgate automático;



- c) o jogo de colisão deve exibir claramente ao apostador o valor do multiplicador em aumento durante o jogo, de acordo com a frequência definida;
- d) o jogo de colisão deve terminar quando um dos seguintes eventos ocorrer:
 - i. resgate manual pelo apostador enquanto o valor do multiplicador do prêmio está aumentando e está acima do valor mínimo de resgate;
 - ii. resgate automático quando o valor do multiplicador do prêmio aumenta até o valor pré-selecionado pelo apostador para resgate, quando suportado;
 - iii. resgate automático quando o valor do multiplicador do prêmio aumenta até o valor máximo estabelecido pelo jogo; ou
 - iv. colisão, quando o valor do multiplicador do prêmio para de aumentar e o apostador perde o jogo;
- e) quando ocorre um resgate, o valor do prêmio no momento do resgate deve ser concedido ao apostador;
- f) a interface do jogo deve garantir a precisão de cliques nos botões ou no touchscreen de modo a não interferir na interação do apostador no jogo; e
- g) as apostas realizadas pelos apostadores devem ser independentes das apostas de outros que estejam jogando simultaneamente.

Jogos on-line de Cartas

15. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam cartas sendo retiradas de um ou mais baralhos:

- a) no início de cada jogo ou de cada mão, as cartas devem ser retiradas dos baralhos embaralhados aleatoriamente, sendo permitido sortear números aleatórios como cartas de substituição no momento do sorteio dos números aleatórios da primeira mão, desde que as cartas de substituição sejam usadas sequencialmente conforme necessário e que os valores do gerador de números aleatórios (RNG) armazenados sejam criptografados;
- b) uma vez extraídas dos baralhos, as cartas não devem ser devolvidas, exceto se estiver definido prévia e claramente nas regras do jogo;
- c) os baralhos não devem ser embaralhados novamente durante uma mesma jogada, exceto se estiver definido prévia e claramente nas regras do jogo;
- d) o jogo deve informar ao apostador sobre o número de cartas de um baralho e o número de baralhos em jogo;
- e) o valor e o respectivo naipe das cartas devem ser exibidos de forma clara ao apostador; e
- f) cartas de substituição devem ser distinguidas de todas as outras cartas.

Jogos on-line de Blackjack

16. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam um jogo de blackjack:

- a) as regras de seguro devem ser claramente explicadas, se esta opção estiver disponível no jogo;
- b) as regras de separação de cartas iguais (split pairs) devem ser explicadas claramente ao apostador;
- c) as regras para dobrar a aposta (double down) devem ser explicadas claramente, incluindo as limitações de quais combinações permitem que a "dobra" seja selecionada;
- d) quaisquer limites no número de cartas que podem ser sorteadas pelo apostador ou pelo crupiê devem ser explicados, incluindo os vencedores declarados, se houver, quando o limite for atingido;
- e) as regras de desistência, se houver, devem ser explicadas claramente ao apostador;
- f) se ocorrer separação de cartas iguais (split pairs), os resultados de cada mão devem ser apresentados;



g) regras especiais, se houver, devem ser explicadas claramente ao apostador; e

h) todas as opções do apostador disponíveis em qualquer momento do jogo devem ser exibidas na arte gráfica do jogo.

Jogos on-line de Roleta

17. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam um jogo de roleta:

a) o método de seleção de apostas individuais deve ser explicado pelas regras do jogo;

b) as apostas selecionadas pelo apostador devem ser exibidas claramente na tela; e

c) o resultado de cada giro da roleta deve ser claramente exibido ao apostador.

Jogos on-line de Dados

18. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam um jogo de dados:

a) cada face do dado deve mostrar claramente o número de pontos ou outra indicação do valor contido na respectiva face;

b) deve ser clara qual é a face voltada para cima em cada dado, após o lançamento dos dados; e

c) o resultado de cada lançamento de dado deve ser claramente visível ou exibido.

Jogos on-line de Esportes ou Corridas

19. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam jogos de esportes ou corridas:

a) as apostas do jogo devem ser individuais e não devem levar em consideração as apostas de outros apostadores;

b) os resultados do jogo devem ser claros para o apostador; e

c) as regras para quaisquer opções de apostas específicas, como perfecta, trifecta e quinella, e os respectivos pagamentos, devem ser claramente explicados na arte gráfica do jogo.



Jogos on-line de Sorteio de Bolas e Números

20. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que simulam sorteio de bolas ou números de um determinado recipiente:

a) a retirada de bolas e números para sorteio deve ser realizada de um recipiente misturado aleatoriamente que contém o conjunto completo de todas as bolas e números, conforme determinado pelas regras do jogo;

b) no início de cada jogo, apenas as bolas e os números determinados pelas regras do jogo devem estar no recipiente, e os jogos com funcionalidades que requeiram o sorteio de bolas e números adicionais devem ser sorteados a partir da seleção original, a menos que seja permitido previamente de outra forma pelas regras do jogo;

c) o recipiente não deve ser misturado novamente, exceto se existir esta possibilidade descrita nas regras do jogo; e

d) todas as bolas e todos os números sorteados devem ser claramente exibidos ao apostador.

21. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos nos quais o apostador define previamente quais bolas ou números são sorteados:

a) todas as escolhas do apostador devem ser claramente apresentadas diretamente na tela do jogo, e, quando o jogo utilizar vários cartões, será aceitável que as escolhas do apostador sejam acessíveis ao virar ou trocar os cartões;

b) os números sorteados devem ser claramente identificados na tela;

c) o jogo deve destacar os números sorteados que correspondem às escolhas do apostador;

d) acertos especiais, quando houver, devem ser claramente identificados;

e) devem ser informados na tela, de forma clara, quantos pontos foram selecionados e quantos acertos foram obtidos; e

f) as regras para compra de funcionalidades adicionais do jogo, quando houver, devem ser explicadas.

AVALIAÇÃO DO RESULTADO DE JOGO USANDO UM GERADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS (RNG)

RNG e Avaliação do Resultado do Jogo

22. A avaliação do resultado de um jogo que utiliza um gerador de números aleatórios (RNG) deve obedecer às seguintes regras:

a) quando mais de um RNG for utilizado para determinar diferentes resultados de um jogo, cada RNG deve 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.

Processo de Seleção do Jogo On-line

23. A determinação de eventos de chance que resultarem em um prêmio deve ser influenciada, afetada ou controlada apenas pelos valores selecionados por um RNG aprovado, de acordo com os seguintes requisitos:

a) ao fazer chamadas ao RNG, o jogo não deve limitar os resultados disponíveis para seleção, exceto se estiver previsto previamente na arquitetura do jogo aprovado;

b) o jogo não deve modificar ou descartar os resultados selecionados pelo RNG para se adaptar a um comportamento específico que não esteja de acordo com as regras do jogo;

c) o jogo não deve substituir o resultado perdedor por outro diferente do selecionado pelo RNG;

d) os eventos de chance devem ser independentes e não devem se correlacionar com quaisquer outros eventos dentro do mesmo jogo ou eventos de jogos anteriores, observado que:

i. um jogo não deve ajustar a probabilidade de ocorrência de um prêmio de incentivo ou funcionalidade com base no histórico de prêmios obtidos em jogos anteriores; e

ii. um jogo não deve ajustar seu retorno teórico ao apostador (RTP) com base em pagamentos anteriores;

e) qualquer equipamento associado utilizado em conjunto com a plataforma de jogo não deve influenciar ou modificar os comportamentos do RNG do jogo e o processo de seleção aleatória, exceto se a arquitetura aprovada do jogo preveja; e

f) os eventos de chance não devem ser afetados por qualquer característica do canal de comunicação entre a plataforma de jogo on-line e o dispositivo de jogo remoto, devendo ser comunicado ao apostador sobre a possibilidade da ocorrência de eventos que possam influenciar negativamente no jogo.

DO JOGO ON-LINE CONFIÁVEL

24. Os seguintes requisitos devem ser aplicados para garantir a confiabilidade do jogo:

a) no caso de jogos cujo resultado é aleatório e nos quais a ilusão de habilidade serve apenas para melhorar o entretenimento, deve ser divulgada nas telas de ajuda a informação de que os jogos são projetados para dar ao apostador apenas a percepção de que ele tem o controle sobre o resultado do jogo devido a sua habilidade ou destreza;

b) os jogos não devem possuir nenhum código-fonte oculto que possa ser aproveitado pelo apostador para contornar as regras do jogo e/ou os comportamentos definidos na arquitetura do jogo aprovado; e

c) o resultado de cada jogo deve ser exibido por um período suficiente que permita ao apostador verificar com calma o resultado do jogo, sendo permitido ao apostador ignorar, mediante escolha explícita, a exibição de um determinado resultado.



Simulação de Objetos Físicos

25. Quando um jogo incorporar uma representação gráfica ou simulação de um objeto físico utilizado para determinar o resultado de um jogo, os comportamentos retratados pela simulação devem ser consistentes e de acordo com objeto do mundo real, a menos que indicado de outra forma na arte gráfica do jogo. Este requisito não se aplica a representações gráficas ou simulações utilizadas apenas para fins de entretenimento. Os seguintes requisitos devem ser aplicados quando se tratar de uma simulação:

- a) a probabilidade de qualquer evento ocorrer durante a simulação que afete o resultado do jogo deve ser análoga às propriedades do objeto físico, a menos que seja informado de outra forma ao apostador;
- b) quando o jogo simular vários objetos físicos que normalmente seriam independentes com base nas regras do jogo, cada simulação deve ser independente de quaisquer outras simulações; e
- c) quando o jogo simular objetos físicos que não têm memória de eventos anteriores, o comportamento dos objetos simulados deve ser independente de seu comportamento anterior, de modo a ser não adaptativo e imprevisível.

Mecanismo Físico Simulado

26. Os jogos podem utilizar um mecanismo físico simulado, entendido como um software especializado que simula ou se aproxima de um ambiente físico, incluindo comportamentos como movimento, gravidade, velocidade, aceleração, inércia e trajetória. O mecanismo físico simulado deve ser projetado para manter comportamentos e ambiente de jogo consistentes, a menos que uma indicação em outro sentido seja fornecida ao apostador pela arte gráfica, e utilizar as propriedades aleatórias de um RNG para impactar o resultado do jogo.

Probabilidade de Evento Aleatório

27. A probabilidade matemática de qualquer evento aleatório ocorrer em um jogo deve ser constante, a menos que indicado de outra forma previamente na arte gráfica.

DOS PERCENTUAIS DE PAGAMENTO, PROBABILIDADES E PRÊMIOS

Requisitos para o Software de Percentual de Pagamento

28. Cada jogo deve, teoricamente, pagar ao apostador um RTP mínimo de oitenta e cinco por cento (85%) durante a sua vida útil esperada. Prêmios acumulados, progressivos e incrementais, e prêmios de incentivo não devem ser incluídos na porcentagem de pagamento se forem externos ao jogo, a menos que sejam necessários para a operação. Os seguintes requisitos devem ser observados:

- a) o requisito de porcentagem mínima deve ser atendido por todas as configurações de apostas em jogos; e
- b) quando o jogo utilizar prêmios acumulados progressivos ou incrementais para calcular o retorno ao apostador (RTP), o requisito de porcentagem mínima deve ser atendido usando os parâmetros mais baixos disponíveis para o prêmio acumulado durante a vida útil do jogo, como o valor inicial ou o valor mínimo do prêmio acumulado.

Apresentação do Retorno ao Apostador (RTP)

29. A arte gráfica deve conter a informação do RTP para cada jogo ofertado na plataforma de jogos on-line sem a necessidade de o apostador iniciar a sessão do jogo on-line, observados os seguintes requisitos:

- a) a arte gráfica deve explicar claramente como o RTP apresentado foi determinado e como o apostador pode conseguir este retorno, indicando, por exemplo os requisitos de aposta;
- b) a contribuição variável dos prêmios para o RTP deve ser claramente divulgada para jogos que oferecem prêmios acumulados progressivos ou incrementais, prêmios por tempo limitado ou prêmios de incentivo;
- c) para jogos que oferecem prêmios de incentivo que exijam a aposta de créditos extras, o RTP exibido deve considerar que uma aposta adicional foi feita, a menos que anunciado de outra forma ao apostador; e



d) se o RTP exibido na arte gráfica representar o RTP real, o número de jogos que serviram para realização do cálculo do percentual exibido também deve estar claro para o apostador, juntamente com o período levado em consideração para o cálculo.

Probabilidades

30. A probabilidade de ganhar o maior prêmio anunciado, que se baseia exclusivamente na aleatoriedade, deve se concretizar pelo menos uma vez em cem milhões (100.000.000) de jogadas, a menos que a arte gráfica ressalte de forma clara as probabilidades reais de esse prêmio sair para o apostador. Isto não se aplica a vários prêmios ganhos juntos no mesmo jogo em que o prêmio agregado não é anunciado.

31. A regra do item anterior se aplica a categorias de apostas que permitam ganhar o prêmio mais alto anunciado.

32. A mesma regra não se aplica aos jogos que possibilitam ao apostador ganhar o maior prêmio anunciado várias vezes por meio do uso de um prêmio de incentivo, bem como aos prêmios de incentivo propriamente ditos.

DOS REQUISITOS PARA PRÊMIOS DE INCENTIVO

Jogos on-line que Oferecem Prêmios de Incentivo

33. Os jogos que oferecem prêmios de incentivo devem atender aos seguintes requisitos:

a) um jogo que oferecer prêmios de incentivo diferentes daqueles que ocorrem aleatoriamente deve exibir ao apostador informações suficientes para indicar o status atual quanto ao acionamento do próximo prêmio de incentivo;

b) se um jogo exigir a obtenção de várias conquistas para a ativação de um prêmio de incentivo, ou para a emissão de um prêmio, o número de conquistas necessárias para acionar a funcionalidade ou o prêmio ao qual estiver associado deve ser indicado, juntamente com o número de pontos já adquiridos;

c) o jogo deve deixar claro para o apostador que ele está no modo de prêmio de incentivo;

d) se um jogo oferecer um prêmio de incentivo que permita ao apostador reter uma ou mais bobinas, cartas ou símbolos para uma nova rodada ou sorteio, então as bobinas, cartas ou símbolos retidos devem ser claramente identificados, e o método para alterar estas retenções deve ser claramente explicado ao apostador;

e) se um prêmio de incentivo for acionado após ter sido acumulado um certo número ou combinação de eventos ou símbolos em diferentes rodadas do mesmo jogo, a probabilidade de obter eventos ou símbolos semelhantes não deve ser prejudicada à medida que o prêmio de incentivo progrida, a menos que seja previamente divulgado ao apostador; e

f) se um prêmio de incentivo for composto por vários eventos ou rodadas, então um contador deve ser mantido e exibido ao apostador para indicar o número de rodadas inicialmente concedidas e o número de rodadas restantes ou, como alternativa, indicar o número de rodadas que já foram reproduzidas.

Interação ou Escolhas do Apostador Durante um Prêmio de Incentivo

34. Jogos que oferecem um prêmio de incentivo que requer a interação ou uma escolha do apostador não devem realizar escolhas ou iniciar o prêmio de incentivo automaticamente, a menos que o jogo atenda a um dos requisitos listados abaixo e explique o mecanismo para iniciação ou escolha automática na arte gráfica do jogo:

a) o apostador deve ter a opção de escolher e deve reconhecer explicitamente, por meio do acionamento de um botão ou de outra interação, a intenção de que o jogo inicie automaticamente o prêmio de incentivo; ou

b) o prêmio de incentivo deve fornecer apenas uma escolha para o apostador, como pressionar o botão para girar a bobina. Neste caso, a funcionalidade pode iniciar automaticamente após um período de pelo menos dois minutos.

Créditos Extras Apostados Durante um Prêmio de Incentivo



35. Se um prêmio de incentivo em andamento exigir que créditos extras sejam apostados para continuar, o apostador deve ter a opção de escolher 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 créditos ou para o saldo da conta gráfica do apostador, o jogo deve:

a) fornecer um meio pelo qual os ganhos que estão no contador temporário possam ser apostados, para permitir ao apostador que não tenha uma quantia suficiente de créditos disponíveis completar a funcionalidade, ou permitir que o apostador adicione créditos ao contador de créditos ou ao saldo da sua conta; e

b) transferir todos os créditos do contador temporário para o contador de créditos ou saldo da conta gráfica do apostador após a conclusão da funcionalidade.

Incentivos Comunitários

36. Os jogos on-line não podem ofertar prêmios de incentivos comunitários, considerados aqueles em que os apostadores contribuem ou competem por um prêmio compartilhado.

Funcionalidades de Dobrar a Aposta ou Assemelhadas

37. Os seguintes requisitos devem ser aplicados aos jogos que oferecem alguma funcionalidade em que o apostador possa dobrar e/ou apostar seus créditos. Estes jogos podem utilizar terminologias alternativas, como "Dobrar", "Triplicar" ou outras assemelhadas, para descrever tal recurso, observado o seguinte:

a) todas as instruções do recurso devem ser divulgadas na arte gráfica do jogo e estar acessíveis ao apostador sem comprometer a jogada de incentivo;

b) a ativação do recurso só deve ocorrer após a conclusão de uma jogada ganhadora;

c) o apostador deve ter a opção de utilizar ou não o recurso;

d) o recurso de dobrar ou triplicar a aposta, ou assemelhado, deve resultar em aumento teórico proporcional do ganho do apostador;

e) o número máximo de recursos de dobrar ou triplicar a aposta, ou assemelhados, a ser oferecido ao apostador, ou o limite de prêmios em que seja permitido utilizar estes recursos, devem ser claramente divulgados ao apostador;

f) apenas os créditos ganhos no jogo principal devem estar disponíveis para o apostador dobrar ou triplicar a aposta, ou recurso assemelhado, não sendo permitido utilizar quaisquer fundos do contador de créditos ou saldo da conta gráfica do apostador para este fim;

g) quando o recurso de dobrar ou triplicar a aposta, ou assemelhado, for interrompido automaticamente antes de atingir o número máximo de rodadas disponíveis, o motivo deve ser claramente indicado ao apostador;

h) todas as condições de jogo nas quais o recurso de dobrar ou triplicar aposta, ou assemelhado, não estiver disponível, devem ser informadas;

i) se o recurso de dobrar ou triplicar a aposta, ou assemelhado, oferecer uma opção de multiplicadores, deve estar claro para o apostador qual é a variedade de opções e pagamentos; e

j) se o apostador selecionar um multiplicador durante o recurso de dobrar ou triplicar a aposta, ou assemelhado, deve ser claramente indicado na tela qual multiplicador foi selecionado.

Funcionalidades de prêmios misteriosos - Mystery Awards

38. Não é permitida a oferta de prêmios misteriosos, considerados os prêmios pagos por um jogo que não estão associados a uma combinação específica da tabela de pagamentos.

DOS MODOS ALTERNATIVOS DE JOGOS ON-LINE

Modo Demonstração

39. O modo demonstração permite que um apostador participe de um jogo sem fazer uma aposta. Se o jogo suportar esta modalidade, os seguintes requisitos se aplicam:



a) o modo demonstração deve representar, com precisão, o funcionamento normal de uma jogada paga. Os jogos com esta modalidade ativada não devem enganar o apostador sobre a probabilidade de ganhar quaisquer prêmios disponíveis na versão paga do jogo;

b) deve ser exibido claramente na tela que o apostador está com o modo demonstração ativado durante todo o tempo em que estiver jogando gratuitamente;

c) as jogadas grátis não devem incrementar o contador de créditos ou o saldo da conta gráfica do apostador, sendo permitidos contadores específicos para este modo, desde que estejam claramente nomeados como tal;

d) as jogadas grátis devem ser encerradas sempre que o apostador optar por sair do modo demonstração ou quando a rodada de jogada grátis for concluída;

e) quando a jogada grátis for encerrada, o jogo deve retornar ao seu estado anterior;

f) jogadas pagas que podem ser jogadas com créditos recebidos de um prêmio de incentivo não devem ser consideradas como jogadas grátis no modo demonstração; e

g) o modo de demonstração somente deve ser acessível a usuários cadastrados no agente operador de apostas.

Modo Automático

40. O modo de jogo automático permite que um jogo faça apostas automaticamente sem a interação do apostador, uma vez que os atributos do jogo, como o valor da aposta, tenham sido selecionados previamente por ele. Se o jogo suportar um modo de jogo automático, as seguintes regras devem ser observadas:

a) o modo de jogo automático deve ser controlado com segurança por meio de uma função que habilite ou desabilite o recurso;

b) o modo de jogo automático deve permitir que o apostador escolha uma aposta individual do jogo, o número de apostas a serem feitas e o valor total a ser apostado, e:

i. todos os limites definidos pelo apostador devem permanecer em vigor durante o modo automático;

ii. o jogo deve exibir o número de apostas do modo automático restantes ou o número já jogado, com base no limite definido pelo apostador; e

iii. o modo automático terminará automaticamente e retornará ao jogo manual quando os limites definidos pelo apostador forem atingidos;

c) o modo automático deve oferecer ao apostador a opção de encerrar esta modalidade sempre que terminar uma jogada, independentemente de quantas apostas foram escolhidas inicialmente ou quantas ainda restam; e

d) se o modo automático suportar alterações nas configurações pelo apostador, estas configurações devem voltar ao modo padrão quando o jogo voltar para modo manual.

DOS JOGOS ON-LINE DE PERSISTÊNCIA

41. Um jogo de persistência está associado a um atributo único, a exemplo do identificador do apostador, e permite ao apostador acumular recursos, como pontos de experiência, os quais podem ser utilizados pelo apostador para ter acesso a novos temas certificados do jogo, multiplicadores de pagamento mais altos ou acesso a rodadas grátis mais vantajosas.

42. O jogo de persistência deve reconhecer um atributo único que identifica os recursos adquiridos e o nível alcançado pelo apostador em rodadas anteriores quando este acessar o jogo posteriormente, apresentando em sua tela de ajuda uma descrição clara desta função e dos requisitos necessários para acumular os recursos do jogo, além de como o apostador consegue resgatá-los em jogadas futuras.

Reprodução do Jogo on-line a partir de um Ponto Salvo



43. A reprodução a partir de um ponto salvo é um recurso utilizado em alguns jogos de persistência em que a complexidade aumenta ou elementos adicionais são adicionados ao jogo à medida que ele avança, permitindo que o apostador salve o jogo em pontos críticos. O apostador pode retomar o jogo a partir desse ponto em uma data posterior e continuar até o próximo objetivo, utilizando os recursos em novas apostas, observado o seguinte:

a) os prêmios conquistados por alcançar um ponto de salvamento devem ser claramente definidos e exibidos ao apostador antes que ele faça qualquer nova aposta, sendo que se um prêmio aleatório puder ser ganho, os detalhes e todos os pagamentos possíveis devem ser exibidos ao apostador;

b) o jogo deve apresentar uma notificação adequada ao apostador sempre que um ponto de salvamento for atingido;

c) se as regras ou os prêmios do jogo mudarem à medida que diferentes níveis forem alcançados durante o jogo a partir do ponto salvo, essas mudanças devem ser claramente exibidas ao apostador e devem estar previstas na tabela de pagamentos; e

d) se o estado de jogo salvo não for mantido por tempo indeterminado, o jogo deve indicar ao apostador qualquer limitação ou prazo de expiração dos dados salvos que são armazenados para uso em apostas posteriores.

DOS PRÊMIOS ACUMULADOS PROGRESSIVOS E INCREMENTAIS

44. Esta seção se aplica a prêmios acumulados que são incrementados com base em jogadas da seguinte forma:

a) os prêmios acumulados progressivos são incrementados de acordo com os créditos apostados no jogo; e

b) os prêmios acumulados incrementais se comportam de maneira idêntica aos progressivos, exceto pelo fato de que são incrementados com base na ocorrência de um ou mais eventos definidos nas regras do jogo, além de poderem ser incrementados também com base nos créditos apostados pelo apostador.

Tela do Prêmio Acumulado

45. A tela do prêmio acumulado será utilizada para apresentar o valor do prêmio acumulado atual ou o valor a ser pago, com os respectivos multiplicadores, para todos os apostadores que estão jogando individualmente um jogo que pode vir a acionar este prêmio, observados os seguintes requisitos:

a) à medida que cada jogada for concluída, o valor atual de cada prêmio acumulado deve ser atualizado na respectiva tela, pelo menos a cada trinta segundos a partir do evento que gera um incremento, para refletir o valor real do prêmio a ser pago, sendo permitido o uso de hodômetros digitais e outras formas de atualização similares;

b) quando a tela do prêmio acumulado somente puder exibir uma quantidade limitada de dígitos, um limite máximo ou teto de prêmio deve ser exigido, observado este limite de dígitos; e

c) os valores devem ser exibidos, com o respectivo multiplicador, com a maior precisão possível dentro das limitações de atrasos e de latências de comunicação.

Limites Máximos de Valores de Prêmios Acumulados - Teto

46. Uma vez atingido o limite máximo de prêmio, ou teto, definido para um prêmio acumulado, ele deve permanecer nesse valor até que seja concedido a um apostador, observado o seguinte:

a) todas as contribuições adicionais devem ser creditadas em um fundo reserva ou de desvio; e

b) o valor do teto e o respectivo multiplicador exibido na arte gráfica devem ser precisos.

Probabilidades Vinculadas

47. Para os prêmios acumulados vinculados a vários jogos, a menos que seja previamente apresentado ao apostador o contrário, a probabilidade de ganhar o prêmio acumulado deve ser proporcional ao valor apostado pelo apostador em um jogo específico.

Desvio do Prêmio Acumulado



48. Nos casos em que uma parte das contribuições ao prêmio acumulado é transferida para outro fundo para ser usado conforme definido na arquitetura do prêmio acumulado, podendo ser adicionado ao valor inicial do próximo prêmio ou ser usado para pagar ganhos simultâneos, os seguintes requisitos devem ser observados:

- a) a lógica de transferência do prêmio acumulado implementada não deve possuir uma expectativa matemática infinita;
- b) os fundos de transferência devem permitir que, após ter atingido o limite superior estabelecido, as contribuições já transferidas sejam contabilizadas; e
- c) quando um fundo de transferência é usado para financiar o valor de reinício de um prêmio acumulado, o valor de reinício deve assumir um fundo de transferência vazio para fins dos cálculos de RTP.

Ganhos de Prêmio Acumulado

49. Os prêmios acumulados podem ser pagos baseados na obtenção de combinações ou de símbolos ganhadores, ou por outros critérios definidos nas regras do jogo. Quando um prêmio acumulado é acionado, os seguintes requisitos devem ser observados:

- a) o apostador ganhador deve ser notificado sobre o prêmio acumulado, e o pagamento deve ser feito no final da jogada em que ganhou o prêmio;
- b) as contribuições para incrementar o prêmio acumulado não podem ser perdas e os pagamentos do prêmio não devem ser arredondados para baixo ou truncados, a menos que sejam transferidos para o valor inicial para reinício do prêmio;
- c) quando do pagamento do prêmio acumulado, o valor pode ser adicionado ao contador de créditos do apostador se:
 - i. o contador de créditos for mantido no formato de valor em Reais;
 - ii. o pagamento do prêmio acumulado for incrementado em valores de crédito inteiros; ou
 - iii. o pagamento do prêmio acumulado for convertido corretamente em créditos ao ser transferido para o contador de créditos, de uma maneira que não confunda o apostador; e
- d) o prêmio acumulado deve ser atualizado para o valor inicial e continuar as operações normais.



50. Um prêmio acumulado pode ser desabilitado ou encerrado após ser pago se o jogo estiver configurado para desabilitá-lo automaticamente ou estabelecer em seu lugar um prêmio que não é incrementado.

Intercalando os Níveis de Prêmios Acumulados

51. Nos casos em que os prêmios acumulados ofereçam vários níveis de valores de prêmios, quando uma única combinação ganhadora puder ser associada a mais de uma das combinações disponíveis na tabela de pagamentos, a menos que definido explicitamente de outra forma nas regras do jogo, o apostador sempre deve receber o maior valor maior possível com base em todas as combinações às quais o resultado estiver associado.

Prêmios Acumulados por Eventos Misteriosos

52. Não podem ser ofertados prêmios acumulados que sejam desencadeados por eventos misteriosos que utilizam gatilhos ocultos que não estejam definidos claramente na tabela de pagamentos do jogo.

Prêmios Acumulados Pagos a Vários Apostadores

53. A plataforma de jogo on-line deve ser projetada para identificar e registrar com precisão a ordem de pagamento do prêmio acumulado quando vários apostadores ganharem o prêmio quase ao mesmo tempo. O valor total do prêmio exibido deve ser concedido ao apostador que primeiro completou a combinação que aciona o prêmio acumulado. Quando for possível que vários apostadores ganhem ao mesmo tempo, o valor total do prêmio deve ser concedido a cada apostador vencedor, sem a possibilidade de divisão do prêmio.

DA REVISÃO DO JOGO ON-LINE

Visualização da revisão pelo apostador

54. A funcionalidade de revisão do jogo deve ser fornecida ao apostador, seja como uma reconstituição da rodada ou através de uma descrição desta. Esta funcionalidade deve indicar claramente que se trata de uma repetição do jogo anterior.

Informações Necessárias na Tela de Últimas Jogadas

55. A revisão do jogo deve consistir em um conteúdo gráfico, textual ou de vídeo, ou alguma combinação dessas opções, ou outros meios, desde que seja possível a reconstituição completa e precisa do resultado do jogo e das ações do apostador. A revisão do jogo deve exibir as seguintes informações, conforme aplicável:

- a) data e hora em que a jogada ocorreu;
- b) os valores apostados na jogada, se for um jogo que permita várias apostas na mesma jogada;
- c) a imagem associada ao resultado da jogada, graficamente ou por meio de uma descrição de texto clara e precisa;
- d) os valores disponíveis para apostas no início e no final da jogada;
- e) o valor total apostado, incluindo quaisquer créditos de incentivo;
- f) o valor total ganho, incluindo:
 - i. quaisquer créditos de incentivo ou prêmios; e
 - ii. quaisquer prêmios acumulados progressivos ou incrementais;
- g) qualquer valor gasto, ainda que não tenha vínculo com a aposta, efetuado entre o início e o fim da jogada;
- h) os resultados de quaisquer escolhas do apostador que pudessem afetar o resultado do jogo;
- i) os resultados de qualquer fase intermediária da jogada, como aposta dobrada ou incentivos; e
- j) se um prêmio acumulado progressivo e/ou incremental foi ganho, a indicação de que o prêmio foi concedido.



Tela de Últimas Jogadas de Incentivos ou Rodadas Especiais

56. A tela de últimas jogadas deve refletir pelo menos os últimos cinquenta eventos de incentivos e rodadas especiais concluídos. Se um incentivo ou jogo especial consistir em "x número de eventos", cada um com resultados separados, cada um dos "x eventos", até cinquenta, deve ser exibido com seu resultado correspondente, independentemente de o resultado ter sido um ganho ou uma perda.

DOS REQUISITOS DE DESATIVAÇÃO DO JOGO ON-LINE

Desativação do Jogo on-line

57. Quando um jogo ou qualquer outra funcionalidade relativa ao jogo for desativada pela plataforma de jogo enquanto sessões estiverem em andamento, todas as funcionalidades disponíveis no início de cada uma das sessões devem permanecer inalteradas até o final das referidas sessões.

58. Apenas os apostadores devem encerrar suas sessões, não sendo permitida tal ação por parte da plataforma de jogo, salvo por tempo de inatividade.

59. No evento de uma desativação de um jogo ou funcionalidade durante uma sessão, os apostadores devem ser explicitamente avisados na própria arte gráfica sobre a referida desativação. Esse aviso deve ser feito através de uma tela antes de uma nova rodada, que contenha um botão que indique a ciência do apostador sobre a mensagem exibida.

Desativação do Prêmio Acumulado

60. Quando um prêmio acumulado, progressivo ou incremental, for desativado, como por intervenção do agente operador de apostas, condição de erro e limite de tempo expirado, os seguintes requisitos devem ser aplicados:

- a) deve ser exibida ao apostador a indicação de que o prêmio acumulado não estará mais disponível;

b) não deve ser possível incrementar o valor do prêmio acumulado enquanto estiver desativado;
e

c) após a reativação do prêmio acumulado, deve ser possível retornar com os parâmetros idênticos anteriores à desativação, incluindo o valor do prêmio.

61. Quando o requisito de porcentagem mínima deixar de ser cumprido em decorrência da desabilitação do prêmio acumulado, os jogos vinculados a ele também devem ser desativados.

DOS JOGOS ON-LINE SUSPENSOS

62. Um jogo será considerado suspenso quando o resultado do jogo permanecer sem solução ou o resultado não puder ser transmitido adequadamente ao apostador. Jogos suspensos podem resultar de uma das seguintes situações que ocorram durante o jogo:

a) perda de comunicação entre a plataforma de jogo e o dispositivo remoto de jogo utilizado pelo apostador;

b) reinício da plataforma de jogo;

c) mau funcionamento ou reiniciação do dispositivo remoto de jogo;

d) finalização anormal do software do jogo; ou

e) envio, pela plataforma de jogo, de comando para desabilitar um jogo.

Apostas em Jogos on-line Suspensos

63. As apostas associadas a um jogo suspenso que pode continuar futuramente devem ser mantidas pela plataforma de jogo até que o jogo finalize. As contas gráficas dos apostadores devem refletir quaisquer valores mantidos em jogos suspensos.

Finalização de um Jogo on-line Suspenso

64. A plataforma de jogo deve fornecer um mecanismo para o apostador completar um jogo suspenso. Um jogo suspenso deve ser resolvido antes que um apostador seja autorizado a participar em outra sessão do mesmo jogo, observado o seguinte:

a) quando nenhuma ação do apostador for necessária para completar uma jogada, será permitido que o jogo retorne ao estado de finalização, desde que o histórico do jogo e o contador de créditos ou o saldo da conta gráfica do apostador reflitam a situação final de um jogo concluído; e

b) quando uma ação do apostador for necessária para completar o jogo, este deve retornar ao estado em que estava no momento antes da suspensão e permitir que o apostador conclua o jogo, a menos que quaisquer regras ou termos e condições de substituição do jogo sejam divulgados previamente ao apostador.

DOS REQUISITOS PARA JOGOS ON-LINE AO VIVO

65. As apostas que sejam realizadas por meio da plataforma de jogos on-line em eventos de jogos ao vivo, conduzidos por atendentes, como crupiês, ou por algum equipamento de jogo, como roleta automatizada, em estúdios de jogos ao vivo certificados por entidade certificadora habilitada pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, devem observar os seguintes requisitos:

a) todas as etapas do jogo devem ser visualizadas por todos os apostadores através de uma transmissão remota de áudio e vídeo em tempo real usando streaming, narrowcast, broadcast ou outra tecnologia, e uma interface gráfica;

b) a plataforma de jogos on-line deve receber instruções de cada apostador através da interface do apostador ou outro canal de comunicação para facilitar as decisões do apostador quando for necessário; e

c) além dos requisitos especificados nesta seção, o agente operador de apostas ou o prestador de serviços terceirizado que mantém esses componentes, serviços ou aplicativos devem cumprir com os procedimentos e controles operacionais indicados na seção "Dos requisitos dos estúdios de jogos on-line ao vivo" do Anexo II.

Informações de Jogos ao Vivo



66. Além dos demais requisitos deste Anexo, os seguintes requisitos de exibição devem ser aplicados aos jogos ao vivo:

a) a plataforma de jogo on-line deve:

i. descrever de forma clara os procedimentos em vigor para lidar com interrupções dos jogos ao vivo causadas pela descontinuidade do fluxo de dados, vídeo e voz do servidor de rede durante um jogo, como queda de conexão com a internet ou mau funcionamento do servidor de controle de transmissão simultânea;

ii. indicar a possibilidade de erro humano pelo atendente de jogos e de erro de sistema pelo dispositivo especializado, bem como a forma como os erros serão resolvidos; e

iii. identificar qualquer correlação entre a seleção de aposta do apostador por meio da plataforma de jogos on-line e o que será exibido no feed de vídeo, como fichas físicas do apostador e seus valores;

b) a plataforma de jogos on-line não pode fornecer nenhuma informação em tempo real relativa ao jogo ao vivo que está sendo objeto da aposta, que possa ser usada pelo apostador para ajudá-lo a:

i. projetar ou prever o resultado de um jogo;

ii. no caso de jogos de cartas, rastrear cartas jogadas e cartas que ainda não foram jogadas;

iii. analisar a probabilidade de ocorrência de um evento relacionado a um jogo; ou

iv. analisar a estratégia a ser usada em um jogo para jogar ou apostar, a menos que seja permitido pelas regras do jogo; e

c) no caso de jogo ao vivo que dependa do monitoramento de evento, os apostadores devem ser avisados de que as transmissões ao vivo podem estar sujeitas a atrasos ou interrupções. Quando um atraso for percebido ou criado pela plataforma de jogo on-line, a escala do atraso deve ser exibida ao apostador.

Dados do Resultado dos Jogos Ao Vivo

67. Os dados do resultado do jogo ao vivo referem-se a qualquer resultado gerado ou detectado por dispositivos especializados durante o jogo, incluindo o resultado da aposta do apostador, assim como as fases intermediárias que afetam o resultado. Os dados do resultado do jogo devem ser transmitidos on-line ao apostador imediatamente após sua geração ou detecção, e podem ser registrados automaticamente por dispositivos especializados, desde que o software usado para reconhecimento automatizado:

a) garanta alto grau de precisão na identificação, na geração e na transmissão do relatório dos dados do resultado do jogo para a plataforma de jogo on-line;

b) não forneça nenhuma informação que possa ser usada para comprometer o dispositivo e seus componentes, como cartas contidas no embaralhador ou no distribuidor de cartas;

c) não interfira ou modifique o comportamento do dispositivo além das funcionalidades associadas ao software; e

d) inclua um modo de operação manual para permitir a retificação de um resultado incorreto, como quando o dispositivo interpreta mal um cartão ou a posição da bola, se tais correções não forem feitas diretamente pela plataforma de jogo. O apostador deve estar ciente de que o modo de operação manual está sendo usado.

Dispositivos de Aleatoriedade Física em Jogos Ao Vivo

68. Os jogos ao vivo devem utilizar dispositivos de aleatoriedade, como os dispositivos de aleatoriedade físicos, para gerar resultados de jogos, observado o seguinte:

a) os resultados do dispositivo de aleatoriedade física devem ser digitalizados nos dados de resultado do jogo e transmitidos com segurança para a plataforma de jogo on-line através de dispositivos especializados para processamento sem alterações;

b) os dados do resultado do jogo devem ser registrados pela plataforma de jogo on-line e disponibilizados ao apostador para revisão imediatamente após sua geração; e



c) a qualquer momento durante o jogo, os dados do resultado do jogo devem corresponder ao resultado gerado pelo dispositivo de aleatoriedade física, exceto por erro humano ou erro que possa ser corrigido manualmente. Se houver uma discrepância entre o dispositivo de aleatoriedade física e os dados do resultado do jogo, o resultado do dispositivo de aleatoriedade física deve ser considerado o correto.

ANEXO II

ESTÚDIOS DE JOGO AO VIVO

DOS REQUISITOS DOS ESTÚDIOS DE JOGOS ON-LINE AO VIVO

Segurança do Estúdio de Jogos on-line Ao Vivo

1. O estúdio de jogo ao vivo deve ter local definido e ter controles de segurança física adequados. As áreas seguras, os materiais de consumo e os equipamentos de jogos on-line ao vivo devem ser protegidos por controles de entrada e procedimentos de segurança adequados para garantir que somente membros autorizados tenham permissão de acesso, de acordo com as seguintes diretrizes:

- a) as áreas onde os jogos ao vivo ocorrem e toda a área próxima ao equipamento de jogo e os respectivos acessos devem ser protegidos por barreiras físicas e por sistemas de segurança de acesso; e
- b) os pontos de acesso, tais como áreas de entrega e carregamento e outros pontos onde pessoas não autorizadas possam entrar nas áreas onde ocorrem os jogos ao vivo, devem ser controlados e, se possível, isolados das áreas de operações para evitar o acesso não autorizado.

Vigilância e Registro

2. O prestador de serviços de jogos on-line ao vivo deve instalar, manter e operar um sistema de vigilância que tenha a capacidade de monitorar e registrar visões contínuas e desobstruídas de todos os jogos ao vivo, observado o seguinte:

- a) deve ser feita uma gravação contínua de todos os jogos on-line realizados para que:
 - i. as informações necessárias para reconstruir adequadamente cada jogo on-line, de acordo com os requisitos de reconstrução de jogadas aplicáveis declarados na seção intitulada "Informações necessárias na tela de últimas jogadas", quando não exibidas pela própria plataforma de jogos on-line, sejam identificáveis e distinguíveis;
 - ii. a data e a hora de cada jogo on-line possam ser determinadas com uma precisão de no máximo um segundo de diferença em relação ao relógio usado pelo sistema; e
 - iii. a sequência de jogos on-line em relação uns aos outros possa ser determinada;
- b) os procedimentos devem ser implementados para garantir que a gravação:
 - i. abranja o local de realização do jogo ao vivo com detalhes suficientes para confirmar se as regras e os procedimentos do jogo foram seguidos e para identificar discrepâncias;
 - ii. seja capturada de forma a impedir interferência ou exclusão;
 - iii. possa ser revisada pelo agente operador de apostas e pela Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda no caso de uma reclamação do apostador; e
 - iv. seja mantida por pelo menos 90 (noventa) dias da realização do jogo;
- c) deve fornecer a cada apostador uma transmissão de áudio e vídeo de qualidade equivalente, sendo que:
 - i. essa equivalência deve ser medida e verificada sempre que as comunicações forem iniciadas, incluindo a reconexão devido a interrupções de sinal ou reinício quando o sinal foi cortado; e
 - ii. um requisito mínimo de conexão de sinal deve ser estabelecido, aplicado e divulgado ao apostador;
- d) impedir que qualquer pessoa acesse o resultado do jogo antes de finalizar uma aposta;
- e) registrar os resultados do jogo antes de publicá-los na plataforma de jogos on-line; e
- f) ser equipado com um mecanismo para que um funcionário autorizado anule os resultados do jogo, se necessário.



Equipamentos de Jogos on-line ao vivo

3. O provedor de serviços de jogos on-line ao vivo deve fornecer um local seguro para a instalação, operação e uso de equipamentos de jogos, incluindo servidores de controle de transmissão simultânea, servidores de jogos e equipamentos de comunicação. As políticas e os procedimentos de segurança devem ser implementados e revisados ao menos anualmente para garantir que os riscos sejam identificados, atenuados e previstos por planos de contingência. Além disso, os equipamentos de jogos on-line ao vivo devem atender, no mínimo, aos seguintes requisitos:

- a) devem ser instalados de acordo com um plano definido e os registros de todos os equipamentos instalados devem ser mantidos;
- b) devem ser instalados ou protegidos para reduzir os riscos de:
 - i. ameaças e perigos ambientais;
 - ii. oportunidades de acesso não autorizado;
 - iii. falhas de energia; e
 - iv. outras interrupções causadas por falhas nos serviços públicos de apoio;
- c) o acesso ao equipamento de jogo on-line ao vivo pelo atendente de jogo deve ser controlado por um procedimento de acesso para garantir que somente atendentes de jogo autorizados tenham permissão de acesso, não sendo possível modificar as definições de configuração do equipamento de jogo on-line ao vivo sem um processo seguro autorizado; e
- d) para garantir sua disponibilidade e integridade contínuas, o equipamento de jogo on-line ao vivo deve ser mantido, inspecionado e reparado corretamente ao menos anualmente pela equipe designada para garantir que esteja livre de defeitos ou mecanismos que possam interferir em sua operação.

Materiais de Consumo de Jogos on-line Ao Vivo

4. Os materiais de consumo usados pelos serviços de jogos on-line ao vivo devem atender, no mínimo, os seguintes requisitos:

- a) devem ser implementados procedimentos para rastrear o inventário de materiais de consumo desde o recebimento, passando pelo armazenamento, instalação, uso, retirada e destruição, possuindo uma trilha de auditoria associada a todos os materiais que mostre qual pessoal designado teve acesso aos materiais de consumo em um determinado momento para uma determinada operação;
- b) devem ser realizadas inspeções aleatórias ao menos anuais nos materiais de consumo em uso, desde o desembolso até a retirada; e
- c) os materiais de consumo usados devem ser destruídos de forma a impedir sua reutilização acidental em jogos on-line ao vivo, colocando-os permanentemente fora de uso.

Procedimentos para Jogos on-line Ao Vivo

5. Os procedimentos a seguir devem estar em vigor para os provedores de serviços de jogos on-line ao vivo, devendo ser revisados ao menos anualmente para garantir que os riscos sejam identificados, atenuados e previstos por planos de contingência, observado o seguinte:

- a) os procedimentos devem estar em vigor para permitir uma resposta adequada a qualquer problema de segurança nos serviços de jogos on-line ao vivo;
- b) devem ser implementados procedimentos para evitar que qualquer pessoa adultere ou interfira na operação de qualquer jogo on-line ao vivo ou equipamento do jogo;
- c) devem existir procedimentos separados para cada jogo on-line ao vivo, e os novos jogos devem ter seus procedimentos implementados antes de serem oferecidos aos apostadores;
- d) os procedimentos a seguir devem estar em vigor para a equipe do prestador de serviços de jogos on-line ao vivo, incluindo os atendentes de jogos:
 - i. devem ser implementados procedimentos para realizar verificações ao menos anuais dos antecedentes da equipe;



ii. a equipe deve passar por treinamento adequado para oferecer jogos on-line ao vivo de forma justa, de acordo com procedimentos documentados e regras do jogo. Devem ser mantidas evidências do treinamento e do treinamento de atualização, que será realizado ao menos anualmente;

iii. a equipe deve ser treinada e regularmente lembrada a respeito de qualquer comportamento físico que seja proibido ou obrigatório, incluindo sinais com as mãos, conversas e manuseio de cartas;

iv. as políticas e os procedimentos relativos a rodízios, padrões de turnos e alocação devem ser documentados, inclusive indicando-se como os atendentes de jogos on-line são alocados às mesas e jogos, sem conhecimento prévio de quais eles atenderão e com seu tempo no jogo definido em um nível que impeça o desenvolvimento de relacionamentos prejudiciais, e mudanças nos atendentes de jogos on-line em circunstâncias excepcionais;

v. um método para detectar razoavelmente os apostadores que rejeitam jogos e se candidatam novamente a outro no mesmo tipo de jogo on-line de modo recorrente até chegarem ao seu jogo preferido;

vi. a retenção da documentação deve ser robusta, permitindo que os registros dos funcionários sejam auditados e que investigações sejam realizadas quando os funcionários estiverem envolvidos diretamente nos fatos investigados ou quando sua presença em um determinado local e/ou horário for crucial para a compreensão de uma cadeia de eventos;

vii. os procedimentos para a contratação e demissão de funcionários devem ser documentados;

viii. um funcionário supervisor deve estar sempre presente quando estiverem ocorrendo jogos on-line ao vivo; e

ix. os registros de pessoal devem ser mantidos para cada jogo on-line ao vivo;

e) os procedimentos relativos a eventos anômalos que possam ocorrer durante jogos on-line ao vivo devem ser documentados e compreendidos pela equipe, incluindo, mas não se limitando a:

i. mau funcionamento de dispositivo especializado ou dispositivo físico de aleatoriedade, incluindo detecção de resultado incorreto;

ii. cartas que caem;

iii. falhas de negociação com os apostadores;

iv. novos giros;

v. jogos abortados; e

vi. encerramento da mesa ou do jogo;

f) devem ser implementados procedimentos consistentes de embaralhamento de cartas, incluindo a verificação da contagem de cartas, a frequência do embaralhamento e os casos de reordenamento, sendo que o embaralhamento das cartas deve ser registrado;

g) devem ser implementados procedimentos que garantam que um único membro da equipe não seja capaz de assumir todas as funções relativas ao gerenciamento do jogo on-line e que haja separação de responsabilidades antes do jogo, durante o jogo e após o jogo;

h) devem ser implementados procedimentos para lidar com a desconexão de apostadores ou qualquer interrupção de áudio, vídeo ou fluxo de dados durante um jogo on-line ao vivo;

i) procedimentos devem ser implementados para garantir que as apostas feitas em jogos on-line ao vivo observem o seguinte:

i. quando as apostas forem feitas por instrução verbal do apostador, o conteúdo da aposta seja comunicado de volta e reconhecido pelo apostador antes que a aposta seja confirmada;

ii. quando um atendente do jogo on-line estiver recebendo apostas indicadas pelo apostador, seja fornecida ao apostador uma indicação ou notificação clara sobre se a aposta foi aceita ou rejeitada, total ou parcialmente; e

iii. o apostador vencedor seja notificado de sua vitória, incluindo o valor ganho após a conclusão do jogo on-line, e que o saldo de sua conta gráfica seja atualizado imediatamente ou quando ele sair do jogo;



j) variações na operação de embaralhadores de cartas e roletas, sopradores de bolas, agitadores de dados ou outros equipamentos de jogos on-line ao vivo devem ser incorporados aos procedimentos do jogo para manter a aleatoriedade;

k) devem ser implementados procedimentos para garantir que os "card shoes" e dispositivos especializados similares e dispositivos físicos de aleatoriedade sejam invioláveis depois de carregados para evitar interferência antes e durante o jogo;

l) para garantir e manter sua integridade, quaisquer dispositivos especializados e dispositivos físicos de aleatoriedade devem ser inspecionados ao menos anualmente e testados quanto à confiabilidade, observando-se que:

i. todos os materiais de consumo ou equipamentos de jogos on-line ao vivo que serão submetidos a esse hardware devem ser verificados quanto a defeitos antes do processamento, para evitar que o jogo seja interrompido; e

ii. os registros de todos os testes devem ser mantidos;

m) deve haver procedimentos para informar o apostador quando o modo de operação manual do dispositivo especializado for ativado, e o rastreamento deve ser ativado para permitir uma análise posterior;

n) devem existir políticas e procedimentos para identificar e substituir dispositivos especializados e dispositivos físicos de aleatoriedade que apresentem um nível inaceitável de erros; e

o) devem ser implementados procedimentos para manter registros de jogos on-line ao vivo e agrupar eventos de jogos em estatísticas que possam ser analisadas quanto a tendências relacionadas ao desempenho do jogo, da equipe ou de locais no ambiente de jogo, incluindo estatísticas relativas a supervisores, turnos, violações de procedimentos, bem como outros incidentes, irregularidades e erros.

ANEXO III

GLOSSÁRIO

Apostas independentes: Apostas realizadas por um apostador que não dependam ou influenciem no resultado de outras apostas realizadas por ele ou por outros apostadores.

Arte gráfica: Gráficos, arte temática, telas de ajuda e outras informações textuais do jogo on-line que são exibidas por meio da interface do apostador.

Broadcast: Processo pelo qual determinada informação é difundida ou transmitida para diversos receptores ao mesmo tempo.

Card shoe: Dispositivo de jogo utilizado pelos crupiês que contém vários baralhos de cartas, permitindo que mais jogos sejam jogados, reduzindo o tempo de embaralhar e a chance de fraude.

Ciclo de jogo: Conjunto de ações do apostador e atividades do jogo que ocorrem desde uma aposta até a próxima aposta ou até a transferência de créditos para o contador de créditos ou para a conta gráfica do apostador.

Combinação dispersa: Combinação baseada em ocorrências de símbolos que aparecem em qualquer posição nas bobinas, ao invés de aparecerem em sequência em uma mesma linha de pagamento.

Componente crítico: Qualquer componente cuja falha ou comprometimento possa levar à perda de direitos do apostador, perda de receitas da União ou de destinatários legais, impedimento ou dificuldades de acesso do regulador às informações operacionais, ocorrência de acesso não autorizado aos dados do sistema de apostas, ou descumprimento das normas que regulamentam a operação de apostas de quota fixa no País.

Contador de crédito: Funcionalidade que mantém os fundos disponíveis em créditos, transferidos temporariamente do saldo da conta gráfica do apostador, para a realização de uma aposta em jogo on-line.

Contribuições: Valores financeiros direcionados ao aumento do prêmio acumulado, progressivo e incremental.



Créditos e/ou Prêmios de incentivo: Créditos e/ou prêmios que se baseiam em eventos ou critérios predeterminados estabelecidos nas regras do jogo on-line.

Créditos de incentivo irrestritos: Prêmios de incentivos que podem ser resgatados em dinheiro pelo apostador.

Créditos de incentivo restritos: Prêmios de incentivo que não têm valor de resgate em dinheiro ou não podem ser resgatados até que um requisito da aposta ou outras restrições associadas aos créditos sejam atendidos.

Desvio do prêmio acumulado: Quando uma parte das contribuições do prêmio acumulado é transferida para outro fundo para ser usada conforme a necessidade da arquitetura do prêmio acumulado progressivo ou incremental, podendo ser adicionada ao valor de reinício do próximo prêmio acumulado ou ser usada para pagar ganhos simultâneos.

Dispositivo de aleatoriedade física: Gerador de Números Aleatórios - RNG que gera resultados mecanicamente, empregando as leis da física, incluindo, mas não se limitando, a rodas mecânicas, cilindros, sopradores e embaralhadores.

Dispositivo de interação do apostador - Dispositivo interno ou externo que se conecta a uma máquina e que registra vários tipos de comandos do apostador, permitindo que este interaja com a máquina e possa afetar o resultado de um jogo, como telas touchscreen, joysticks, controladores portáteis, sistemas de câmera e similares.

Dispositivo de jogo remoto: Dispositivo do apostador que é usado para a realização de apostas e interação em um jogo on-line, como computadores e dispositivos móveis.

Dobrar aposta: Recurso do jogo on-line disponível ao apostador que permite a ele dobrar o valor apostado ou apostar os ganhos da aposta no mesmo ciclo de jogo.

Fundo: Reserva acumulada de contribuições monetárias a serem utilizadas nos prêmios acumulados progressivo ou incremental.

Fundo de desvio: Reserva de valores coletados de acordo com um cronograma de contribuições que se destinam ao financiamento de prêmios acumulados progressivos e incrementais ou para o pagamento de prêmios ganhos simultaneamente.

Identificador: Qualquer fato específico e verificável referente a um apostador que se baseie em critérios objetivos relacionados a ele e que possa ser utilizado para influenciar alguma alteração prescrita em uma configuração de jogo.

Incentivo comunitário: Tipo de prêmio de incentivo em que os apostadores colaboram ou competem por um prêmio compartilhado.

Interface do apostador: Aplicativo ou programa de interface por meio do qual o apostador visualiza e interage com o software de apostas e com as plataformas de apostas esportivas e de jogos on-line para comunicar suas ações ao sistema de apostas.

Jogada grátis: Jogadas em que o apostador participa do modo de demonstração de um jogo, sem a necessidade da realização de aposta.

Jogar a partir de um ponto salvo: Recurso utilizado em alguns jogos de persistência em que a complexidade aumenta ou elementos são adicionados ao jogo à medida que o jogo avança, permitindo que o apostador salve o estado do jogo em pontos críticos.

Jogo on-line ao vivo: Jogo conduzido por um atendente de jogo, como um crupiê, ou por algum equipamento de jogo ao vivo, como uma roleta automática, em um ambiente no qual os apostadores têm a capacidade de revisar as apostas e comunicar suas decisões por meio da plataforma de apostas de jogos on-line.

Jogo de apostas múltiplas: Jogo em que várias apostas independentes podem ser realizadas simultaneamente.

Jogo de persistência: Jogo associado a um atributo único, como o identificador do apostador, que permite ao apostador acumular recursos, como pontos de experiência ou prêmios de incentivo, os quais podem ser utilizados pelo apostador para ter acesso a novos temas certificados do jogo,



multiplicadores de pagamento mais altos ou acesso a rodadas grátis mais vantajosas.

Modo automático: Modo de jogo que permite que um jogo faça apostas automaticamente sem a interação do apostador, desde que os atributos do jogo, como o valor da aposta, tenham sido selecionados previamente pelo apostador. .

Modo demonstração: Modo de jogo que permite ao apostador realizar apostas sem que nenhum valor seja colocado em risco na expectativa de obtenção de um prêmio, que tampouco será possível.

Narrowcast: Transmissão de uma mensagem de forma direcionada e para um público específico, por meio de rádio, podcast, jornal, televisão ou internet.

Perfecta: Aposta na qual o apostador indica o primeiro e o segundo colocados em uma competição em uma ordem pré-definida.

Prêmio acumulado incremental: Prêmio monetário que aumenta com a ocorrência de uma ou mais condições específicas - eventos definidos - estabelecidas pelas regras do jogo, sendo possível seu incremento a partir dos créditos apostados no jogo.

Prêmio acumulado progressivo: Prêmio monetário que aumenta de acordo com os créditos apostados no jogo.

Prêmios misteriosos: Prêmios pagos por um jogo que não estão associados a uma combinação específica da tabela de pagamentos.

Prestador de serviços terceirizado: Entidade que atua em nome de um agente operador de apostas para fornecer serviços usados para a condução geral dos jogos on-line.

Quinella: Aposta na qual os dois primeiros lugares em uma competição devem ser previstos, mas não necessariamente na ordem correta de chegada.

Regras do jogo: Qualquer informação escrita, gráfica e auditiva compilada pelo agente operador de apostas com o objetivo de resumir partes dos controles internos e outras informações necessárias para informar ao público sobre a operação dos jogos on-line.

RNG, gerador de números aleatórios: Dispositivo computacional ou físico, algoritmo ou sistema projetado para produzir números que são impossíveis de se prever.

RTP, Retorno ao Apostador: Relação entre o valor total ganho e o valor total apostado por um apostador, podendo ser teórico, com base em cálculos matemáticos ou simulações, ou real, calculado levando-se em consideração os valores reais de um jogo.

Sessão de jogo on-line: Período compreendido entre o início do jogo on-line objeto de uma aposta e o seu encerramento, que se caracteriza pela saída do apostador do jogo ou por sua inatividade por trinta minutos.

Software de apostas: Software usado pelo apostador para participar de apostas e transações financeiras com o sistema de apostas e com as plataformas de apostas esportivas e de jogos on-line que, com base no design, é descarregado ou instalado no dispositivo de apostas.

Split-Pairs: Jogada estratégica no blackjack que cria duas mãos separadas, cada uma com sua própria aposta, implicando que o apostador poderá ganhar ou perder o dobro, a depender do resultado.

Streaming: Tecnologia de transmissão de conteúdo multimídia por meio da internet.

Tabela de pagamentos: Tabela certificada do jogo on-line que traduz seu comportamento matemático com base nos dados do fabricante, incluindo a percentagem de retorno e refletindo todos os pagamentos ou prêmios possíveis.

Tela do prêmio acumulado: Um visor usado para indicar o valor do prêmio acumulado progressivo ou informações sobre o prêmio acumulado incremental.

Touchscreen: Dispositivo de exibição de vídeo que também atua como um dispositivo de entrada de comandos do apostador usando pontos de toque elétricos na tela de exibição.

Trifecta: Aposta em que o apostador seleciona os três primeiros colocados de uma competição na ordem correta de chegada.



Valor de Reinício: Valor de um prêmio acumulado progressivo ou incremental oferecido inicialmente antes de começar a aumentar.

Valor Inicial: Valor inicial de um prêmio acumulado progressivo ou incremental, não incluindo valores de fundos de desvio.

Este conteúdo não substitui o publicado na versão certificada.

