



SÉRIE MODELO

GLI-19:

Sistemas de Jogo Interactivo

Versão: 2.0

Data de Lançamento: 15 de Fevereiro, 2013



Esta Página Foi Intencionalmente Deixada em
Branco

Sobre Este Modelo

Este Modelo foi produzido por **Gaming Laboratories International, LLC** para a finalidade de fornecer certificações independentes a fornecedores sob este Modelo e está em conformidade com os requisitos estabelecidos neste documento.

Um fornecedor deve enviar o equipamento com um pedido para que seja certificado de acordo com este Modelo. Após a certificação, Gaming Laboratories International, LLC fornecerá um certificado de conformidade que comprove a certificação para este Modelo.

Esta Página Foi Intencionalmente Deixada em
Branco

Tabela de Conteúdos

CAPÍTULO 1	7
1.0 VISÃO GERAL DO MODELO.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
1.1 Introdução	7
1.2 Reconhecimento de Outros Modelos Analisados	8
1.3 Objectivo de Modelos Técnicos	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
1.4 Interpretação deste Documento.....	9
1.5 Outros Documentos Que Se Podem Aplicar.....	10
CAPÍTULO 2	11
2.0 REQUISITOS DE PLATAFORMA DE JOGO.....	11
2.1 Introdução	11
2.2 Registo de Conta de Jogador.....	11
2.3 Controlos de Conta de Jogador.....	13
2.4 Programa de Controlo	22
2.5 Software de Cliente	23
2.6 Desactivar/Activar Jogos	25
2.7 Jogos Incompletos.....	27
2.8 Encerramento e Recuperação.....	28
2.9 Funcionamento Defeituoso.....	29
2.10 Localização Geográfica	29
2.11 Publicidade.....	29
2.12 Programas de Fidelização do Jogador	30
2.13 Relatórios	31
CAPÍTULO 3	37
3.0 REQUISITOS DOS JOGOS.....	37
3.1 Introdução	37
3.2 Interacção de Jogador.....	37
3.3 Requisitos Gerais dos Jogos.....	38
3.4 Características de Jogo/Bonús	46
3.5 Requisitos Par a Par	48
3.6 Memória de Jogo	51
CAPÍTULO 4	52
4.0 REQUISITOS PARA GERADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS (RNG).....	52
4.1 Introdução	52
4.2 Escalagem	53
4.3 RNG baseado no Hardware.....	54
4.4 RNG baseado no Software.....	54
CAPÍTULO 5	56
5.0 REQUISITOS DE SISTEMA DE SEGURANÇA DE INFORMAÇÃO (ISS).....	56
5.1 Declaração Geral	56
5.2 Política de Segurança de Informação	56
5.3 Controlos Administrativos.....	57
5.4 Controlos Técnicos	62
5.5 Controlos Físicos e Ambientais	68
CAPÍTULO 6	70
6.0 REQUISITOS PARA JACKPOT PROGRESSIVO.....	70

6.1	<i>Introdução</i>	70
6.2	<i>Desenho e Operação de Jackpot Progressivo</i>	70
Apêndice A		75
A.0	<i>APOSTAS DE EVENTO</i>	76
A.1	<i>Introdução</i>	76
A.2	<i>Requisitos de apostas</i>	76
A.3	<i>Resultados</i>	79
A.4	<i>Ganhos</i>	81
A.5	<i>Apostas de Probabilidades Fixas</i>	82
A.6	<i>Apostas de Probabilidades Múltiplas</i>	84
A.7	<i>Sistemas de Apostas Externas</i>	86
A.8	<i>Histórico e Registo de Apostas</i>	88
Apêndice B		91
B.0	<i>REQUISITOS DE REVENDEDOR/AGENTE E DE JOGADOR AO VIVO</i>	91
B.1	<i>Introdução</i>	91
B.2	<i>Requisitos Gerais</i>	91
B.3	<i>Apostando através de Interacção via Internet</i>	93
B.4	<i>Apostando através de Agente de Jogador</i>	94
B.5	<i>Dispositivos de Reconhecimento Automatizado</i>	96
B.6	<i>Servidor de Controlo de Simulador</i>	96
B.7	<i>Requisitos Operacionais</i>	98
B.8	<i>Requisitos de Estúdio de Revendedor ao Vivo</i>	98
Glossário		103

CAPÍTULO 1

1.0 VISÃO GERAL DO MODELO

1.1 Introdução

1.1.1. Declaração Geral. **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** tem vindo a testar dispositivos de jogos desde 1989. Ao longo dos anos, temos desenvolvido numerosos modelos para jurisdições por todo o mundo. Em anos recentes, muitas jurisdições têm optado por solicitar testes-modelo sem criar os seus próprios documentos-modelo. Além disso, com a tecnologia a mudar quase mensalmente, a nova tecnologia não está a ser incorporada com rapidez suficiente em modelos existentes devido ao longo processo de regulamentação administrativa. Este documento, *GLI Modelo 19*, estabelecerá as normas técnicas para os sistemas de jogos interactivos utilizados em ambiente de Internet.

1.1.2 Histórico do Documento. Temos listado abaixo, e damos crédito a, agências cujos documentos nós analisámos antes de escrever este modelo. É política da **Gaming Laboratories International, LLC** de actualizar o documento tão frequentemente quanto possível para reflectir as mudanças na tecnologia, métodos de teste ou métodos de batota. Este documento irá ser distribuído sem encargos a todos aqueles que o solicitarem. Pode ser obtido fazendo download do mesmo a partir do nosso website em www.gaminglabs.com ou escrevendo-nos para:

Gaming Laboratories International, Inc.

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701
(732) 942-3999 Tel
(732) 942-0043 Fax

1.2 Reconhecimento de Outros Modelos Analisados

1.2.1 Declaração Geral. Estes Modelos foram desenvolvidos através de análise e utilizando porções de documentos das organizações listadas abaixo. Nós reconhecemos os reguladores que montaram estes documentos e agradecemos-lhes:

- a) A Comissão de Controlo de Jogo de Alderney;
- b) A Comissão de Jogo de Gibraltar;
- c) A Autoridade de Lotaria e Jogo, Malta;
- d) A Comissão Reguladora de Serviços Financeiros de Antigua e Barbuda;
- e) A Filial de Política de Jogo e Aplicação de Columbia Britânica;
- f) A Administração Autónoma de Monopólios Estatais de Itália;
- g) A Divisão de Receita e Jogo do Departamento Tasmaniano do Tesouro e Finanças;
- h) A Comissão de Jogo do Reino Unido;
- i) A Comissão de Jogo e o Conselho Estatal de Controlo de Jogo do Nevada
- j) Loto-Modelos para Sistemas de Jogo na Internet do Quebec
- k) A Autoridade Dinamarquesa para o Jogo
- l) A Comissão Nacional de Espanha para o Jogo

1.3 Objectivo dos Modelos Técnicos

1.3.1 Declaração Geral. O Objectivo deste Modelo Técnico é como se segue:

- a) Para eliminar os critérios subjectivos na análise e certificação da operação do Sistema de Jogo Interactivo (SJI).
- b) Para testar apenas aqueles critérios que têm impacto na credibilidade e integridade dos Sistemas de Jogo Interactivo tanto na colecta de receita como no ponto de vista do jogador.
- c) Para criar um modelo o qual irá assegurar que os jogos disponibilizados através da Internet são justos, seguros, e capazes de serem auditados e operados correctamente.

-
- d) Para distinguir entre política local pública e critério laboratorial. No **Gaming Laboratories International, LLC** acreditamos que cabe a cada jurisdição local definir sua própria política pública com relação ao jogo. Para reconhecer que a avaliação de sistemas de controlo internos (tais como processos Anti-Lavagem de Dinheiro, Finanças e Negócios) empregados pelos operadores do Sistema de Jogo Interactivo não devem ser incorporados neste modelo mas deixados para o corpo regulador de cada jurisdição local avaliar como parte do processo de licenciamento.
 - e) Para reconhecer que a testagem de não-jogo (como Teste Eléctrico) não deve ser incorporada neste modelo mas deixada para laboratórios de teste apropriados os quais se especializam neste tipo de teste. Excepto onde identificado especificamente no modelo, a testagem não é direccionada a questões de saúde e segurança. Estas questões são da responsabilidade do fabricante, comprador e operador do equipamento.
 - f) Para construir um modelo o qual possa ser facilmente alterado ou modificado para permitir a nova tecnologia.
 - g) Para construir um modelo o qual não especifica nenhum método ou tecnologia em particular para qualquer elemento ou componente de um Sistema de Jogo Interactivo. A intenção é permitir uma larga gama de métodos a serem usados para com conformidade com o modelo, enquanto encorajando ao mesmo tempo para o desenvolvimento de novos métodos.

1.4 Interpretação deste Documento

1.4.1 Não Limitação de Tecnologia. Deve ser acautelado que este documento não deve ser lido de uma forma que limite o uso de tecnologia futura. Este documento não deve ser interpretado de modo que se a tecnologia não é mencionada, portanto não é permitida. Muito pelo contrário, conforme nova tecnologia é desenvolvida, nós iremos rever este modelo, fazer alterações e incorporar um novo mínimo de normas para a nova tecnologia.

1.4.2 Fornecedores e Operadores de Software. Os componentes de um Sistema de Jogo Interactivo, embora possam ser construídos de uma forma modular, são projectados para

funcionar perfeitamente em conjunto. Além disso, componentes de Sistema de Jogo Interactivo podem ser desenvolvidos para terem características configuráveis, a configuração final dos mesmos irá depender das opções escolhidas pelo operador final. De uma perspectiva de testagem, pode não ser possível testar todas as características configuráveis de um componente de Sistema de Jogo Interactivo submetido por um fornecedor de software na ausência da configuração final escolhida pelo operador.

- a) Por causa de natureza integrada dos Sistemas de Jogo Interactivo há um número de requerimentos neste documento que se podem aplicar tanto a operadores como a fornecedores (quer seja Fornecedores de Jogo, Fornecedores de Plataforma, Fornecedores de Servidor Remoto de Jogo (SRJ), etc). Nestes casos, onde a testagem é requerida para uma versão “marca-branca” do componente, uma configuração específica será testada e reportada.
- b) Este documento não se destina para ser arbitrário definindo quais partes são responsáveis por satisfazer os requisitos deste documento. É deixado às partes interessadas de cada sistema determinar como melhor satisfazer os requisitos explicados neste documento.

1.5 Outros Documentos Que Se Podem Aplicar

1.5.1 Declaração Geral. Este modelo cobre os requisitos reais para jogos de um-jogador e de multi-jogadores sendo jogados através do uso de vários dispositivos como computadores pessoais e aparelhos móveis através da Internet. Correntemente não há outros documentos, que possam se aplicar.

CAPÍTULO 2

2.0 REQUISITOS DE PLATAFORMA DE JOGOS

2.1 Introdução

2.1.1 Declaração Geral. Se o Sistema de Jogo Interactivo é compreendido por múltiplos sistemas de computadores em vários locais, o Sistema Interactivo de Jogo como um todo e toda a comunicação entre os seus componentes tem de estar em conformidade com estes requisitos.

2.2 Registo de Conta de Jogador

2.2.1 Declaração Geral. O Sistema de Jogo Interactivo tem de empregar um mecanismo para recolher (ou online ou através um procedimento manual aprovado pelo corpo regulador) a informação do jogador antes do registo de uma conta de jogador. O sistema não deve permitir a um jogador depositar mais do que um limite monetário, como especificado nos termos e condições ou retirar quaisquer fundos até a informação de registo ter sido verificada. O jogador tem de estar completamente registado e a sua conta de jogador tem de ser activada antes de permitir a jogar o jogo utilizando fundos depositados.

2.2.2 Verificação de Idade e Identidade. Uma verificação total de identidade tem de tomar lugar de cada vez que um indivíduo se tenta registar.

- a) Apenas jogadores com idade legal para jogar para a jurisdição podem ser registados. O Sistema de Jogo Interactivo tem de negar o registo a qualquer pessoa que dê entrada de uma data de nascimento que indique que é menor de idade.
- b) Identificação do Jogador tem de verificar no mínimo o nome legal, o endereço físico, idade e nacionalidade.
- c) Detalhes de verificação do jogador têm de ser mantidos online de uma forma segura.

-
- d) Terceiros podem ser utilizados para verificar a idade e/ou identidade dos jogadores conforme permitido pelo corpo regulador.
 - e) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de manter informação sobre a actividade de qualquer jogador, de tal modo que, se algum jogador for descoberto como sendo menor de idade, o corpo regulador tenha toda a informação necessária para tomar qualquer acção que considere apropriada. O licenciado deve imediatamente suspender qualquer conta que provenha serviços de jogo a menores e seguir a política pública documentada em vigor quando um indivíduo menor é identificado.

2.2.3 Privacidade. Durante o processo de registo, o jogador tem de concordar com a política de privacidade aplicável. A política de privacidade deve definir a informação mínima que é necessária para ser recolhida, o objectivo da recolha de informação e as condições sob as quais a informação pode ser divulgada:

- a) Qualquer informação relativa ao registo do jogador ou estabelecimento de conta não deve violar a política de privacidade;
- b) Qualquer informação sobre o estado corrente das contas do jogador tem de ser mantida confidencial, excepto quando a divulgação dessa informação é solicitada por lei;
- c) Toda a informação de jogador tem de ser apagada de forma segura (ou seja, não apenas excluída) de discos duros, fitas magnéticas, memória de estado sólido e outros dispositivos antes do mesmo ser decomissionado. Se o apagamento não for possível, o dispositivo de armazenamento tem de ser destruído; e
- d) Uma política de privacidade tem de ser publicada na Plataforma de Jogo e facilmente acessível ao jogador através do canal de comunicação utilizado para aceder à Plataforma de Jogo.

2.2.4 Cookies. Todas as cookies usadas não devem conter código malicioso. Onde as cookies são usadas, o jogador tem de ser informado do seu uso durante o registo. Quando as cookies são requeridas para jogar o jogo, a jogada do jogo não pode ocorrer se o Aparelho do Jogador não as aceitar.

2.2.5 Termos e Condições. Durante o processo de registo, o jogador tem de concordar com os termos e condições aplicáveis do serviço.

- a) Os termos e condições têm de especificar o que irá acontecer a apostas colocadas mas mantendo-se indeciso em jogos incompletos.
- b) Os termos e condições para jogar o jogo têm de definir claramente as regras pelas quais quaisquer avarias irrecuperáveis do hardware / software do jogo são abordadas incluindo se este processo resulta na anulação de quaisquer pagamentos ou jogadas.
- c) Os termos e condições têm de aconselhar o jogador a manter a sua palavra-passe e ID de acesso seguras; Requisitos em relação a alteração forçada de palavra-passe, força de palavra-passe e outros itens relacionados também devem ser especificados.
- d) Os termos e condições devem indicar que não é permitido a nenhum indivíduo menor de idade participar em actividades de jogo remoto.
- e) Os termos e condições tem de descrever o método através do qual os jogadores serão notificados de actualizações. Onde aplicável, os termos e condições actualizados têm de ser especificamente reconhecidos pelo jogador.

2.2.6 Estabelecimento de Conta de Jogador. Uma vez a verificação de idade e identidade sejam completas com sucesso, o jogador não esteja em quaisquer listas de exclusão e o jogador tenha reconhecido todas as políticas de privacidade e termos e condições necessários, o registo de conta de jogador está completo e a conta do jogador pode tornar-se activa.

- a) Cada conta de jogador activa tem de ter um identificador único que capacita a identificação do jogador apropriado e dos detalhes da conta.
- b) Um jogador tem de só ser permitido a ter apenas uma conta activa de cada vez a menos que especificamente autorizado pelo corpo regulador.

2.3 Controlo de Conta de Jogador

2.3.1 Sessão do Jogador. A sessão de jogador consiste em todas as actividades e

comunicações realizadas por um jogador autorizado e o Sistema de Jogo Interactivo entre a hora que o jogador autorizado conecta ao Sistema de Jogo Interactivo até à hora que o jogador autorizado desconecta ou é desconectado do Sistema de Jogo Interactivo. O Jogar de Jogo que necessitar de pagamento monetário pode apenas ocorrer durante a sessão de um jogador. Quando um sistema proporciona acesso a vários jogos de uma portal de entrada de jogos, os jogadores podem jogar mais que um jogo durante a sessão do jogador.

2.3.2 Início de Sessão de Jogador. A sessão do jogador é iniciada quando um jogador conecta ao Sistema de Jogo Interactivo.

- a) Um jogador deve ser fornecido com (ou ter criado) um identificador electrónico tal como um certificado digital ou uma descrição da conta e uma palavra-passe para iniciar uma sessão.
- b) O Sistema de Jogo Interactivo tem de permitir aos jogadores alterarem as suas palavras-passe, e deve lembrá-los de as alterar regularmente.
- c) Quando um jogador esquecer a sua palavra-passe/PIN, a Plataforma de Jogo tem de fornecer um processo seguro para a re-autenticação do jogador e a recuperação e/ou redefinição da palavra-passe/PIN. Todo e qualquer processo para lidar com a perda de IDs de utilizador do jogador ou palavras-passe tem de ser claramente descrito ao jogador e suficientemente seguro.
- d) Quando um jogador acessa ao Sistema de Jogo Interactivo, a última vez que acessou tem de ser exibida.
- e) Cada sessão de jogador tem de ter um identificador único atribuído pelo Sistema de Jogo Interactivo que distingue a corrente sessão de sessões anteriores ou futuras.

2.3.3 Inactividade Auto-Imposta de Sessão de Jogador. Durante um jogo entre dois jogadores, o software tem de permitir ao utilizador definir um estado “Ausente do computador” o qual possa ser utilizado se o jogador necessitar de se ausentar por um momento. Esta funcionalidade tem de ser totalmente descrita no quadro de ajuda ou nos termos e condições aplicáveis.

-
- a) O estado “Ausente do computador” tem de proibir todas as jogadas, e também causar que a vez do jogador seja automaticamente passada durante qualquer rodada de jogo que tome lugar enquanto este estado estiver activo.
 - b) Se o jogador define um estado “Ausente” durante o meio de uma rodada de jogo, este perderá automaticamente a sua vez para essa rodada (por exemplo, para uma rodada de poquer, o software deve automaticamente dobrar a mão do jogador durante a rodada de apostas seguinte) assumindo que apostas adicionais ou decisões do jogador são necessárias para completar o jogo.
 - c) Se um jogador executa alguma acção sensível ao jogo dentro da janela do jogo enquanto num estado “Ausente” (por exemplo, seleccionando uma quantia para apostar, etc...), o estado deve ser removido e o jogador será inscrito na rodada de jogo seguinte. Acções sensíveis não relacionadas com o jogo, como aceder ao menu de ajuda da janela do jogo não requer a remoção deste estado.
 - d) Se nenhuma acção for tomada pelo jogador dentro do período de tempo especificado nos quadros de ajuda e/ou nos termos e condições, este será automaticamente colocado num estado de “Ausente do computador”.
 - e) Se um jogador esteve num estado “Ausente” por mais de 30 minutos ou um período de tempo especificado pelo corpo regulador, o jogador tem de ser automaticamente removido da mesa onde está correntemente inscrito.

2.3.4 Inactividade Sessão de Jogador Automaticamente Detectada. Sistemas de Jogo Interactivo têm de empregar um mecanismo que detecta inactividade de sessão e termina uma sessão do jogador quando aplicável.

- a) Se a Plataforma de Jogo falha em receber uma resposta do Dispositivo do Jogador dentro de 30 minutos ou um período de tempo determinado pelo corpo regulador, este tem de implementar um tempo limite de inactividade e terminar a sessão.
- b) Se uma sessão é terminada devido a um tempo limite de inactividade de um utilizador, o Dispositivo de Jogador tem de mostrar ao jogador o término de sessão do servidor (por exemplo, o limite de inactividade do utilizador) quando da próxima tentativa de acção do jogador na Plataforma de Jogo.

-
- c) Nenhuma outra jogada de jogo é permitida até que a Plataforma de Jogo e o Dispositivo de Jogador estabeleça uma nova sessão.

2.3.5 Fim de Sessão de Jogador. A sessão do jogador termina quando:

- a) O jogador notifica a Plataforma de Jogo que a sessão está terminada (por exemplo, “desconectar”).
- b) O limite de inactividade de sessão é alcançado.
- c) A Plataforma de Jogo termina a sessão.
- i) Onde a Plataforma de Jogo termina uma sessão, um registo tem de ser escrito para um arquivo de auditoria que inclua a razão do encerramento; e
- ii) A Plataforma de Jogo tem de tentar enviar uma mensagem de sessão finalizada para o Dispositivo do Jogador cada vez que uma sessão é terminada pela Plataforma de Jogo.

2.3.6 Jogo Responsável. Uma página de jogo responsável tem de estar facilmente acessível a partir de qualquer janela onde a jogada de jogo possa ocorrer. A página de jogo responsável tem de conter no mínimo:

- a) Informação sobre potenciais riscos associados com jogos de azar e onde obter ajuda para um problema com jogos de azar;
- b) Uma lista das medidas de jogo responsável que possa ser invocada pelo jogador, tal como tempo limite de sessão de jogador e limites de apostas, e uma opção que capacite o jogador de invocar essas medidas;
- c) Mecanismos em vigor que detectem uso não autorizado da sua conta, tal como observar o Último Acesso no Mostrador de Tempo, o endereço IP do ultimo acesso e revendo as declarações do cartão de crédito contra depósitos conhecidos;
- d) Uma ligação aos termos e condições que o jogador concordou estar vinculado ao entrar e jogar no site;
- e) Uma ligação à política de privacidade aplicável; e
- f) Uma ligação ao website de origem do corpo regulador.

Todas as ligações a serviços de problemas de jogo providos por terceiros são para ser regularmente testadas pelo operador. Nenhuma jogada de jogo pode ocorrer onde as ligações usadas para fornecer informação na protecção ao jogador ou jogo de azar responsável não é mostrada ou não está operacional. Quando a ligação já não está disponível ou não se encontra disponível por um período de tempo significativa, o operador tem de fornecer um serviço de apoio alternativo.

2.3.7 Limites Auto-Impostos. Os jogadores têm de ser providos com um mecanismo fácil e óbvio de impor auto-limitações para parâmetros de jogo incluindo, mas não limitado a, depósitos, apostas, perdas, e durações de sessão de jogador, conforme requerido pelo corpo regulador. O mecanismo de auto-limitação tem de fornecer a seguinte funcionalidade:

- a) Ao receber uma ordem de auto-limitação, o Sistema de Jogo Interactivo tem de assegurar que todos os limites especificados são correctamente implementados de imediato ou na altura (por exemplo, acesso seguinte, dia seguinte, etc.) que foram claramente indicados ao jogador.
- b) As auto-limitações definidas por um jogador não devem suplantar quaisquer limites impostos pelo sistema ou contradizer informação dentro das regras do jogo.
- c) Uma vez estabelecido pelo jogador e implementado pelo Sistema de Jogo Interactivo, tem de ser apenas possível reduzir a severidade das auto-limitações após notificação de 24 horas.
- d) Auto-limitações não devem ser comprometidas por eventos de estado internos, tais como ordens de auto-exclusão e revogações de auto-exclusão.

2.3.8 Limites Impostos pelo Sistema. O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de aplicar limites do jogador conforme solicitado pelo corpo regulador. Os jogadores têm de ser notificados previamente de quaisquer limites impostos pelo sistema e as suas datas efectivas. Uma vez actualizados, os limites impostos pelo sistema têm de ser consistentes com o que o divulgado ao jogador.

-
- a) Ao receber qualquer ordem de limitação do sistema, o Sistema de Jogo Interactivo tem de assegurar que todos os limites especificados são corretamente implementados de imediato ou a algum ponto no tempo (por exemplo, acesso seguinte, dia seguinte, etc.) que foi claramente indicado ao jogador.
 - b) Em casos onde limites de valores impostos pelo sistema (por exemplo, depósito, aposta, perda, duração da sessão do jogador) são maiores que os valores limite auto impostos pelo jogador, as limitações auto-impostas têm de ter prioridade.
 - c) Limitações impostas pelo sistema não devem ser comprometidas por eventos de estado internos, tais como ordens de auto-exclusão e revogações de auto-exclusão.

2.3.9 Exclusão Auto-Imposta. Os Jogadores têm de ser providos com um mecanismo fácil e óbvio para se auto-excluir de jogar um jogo, e este mecanismo de auto-exclusão tem de ser provido com a seguinte funcionalidade:

- a) O jogador tem de ser fornecido com a opção para se auto-excluir temporariamente por um período de tempo específico conforme definido nos termos e condições, ou indefinidamente.
- b) No caso de auto-exclusão temporária, o Sistema de Jogo Interactivo tem de assegurar que:
 - i) Imediatamente após o recebimento da ordem de auto-exclusão, nenhuma nova aposta ou depósitos do jogador são aceites, até que tal altura como a auto-exclusão temporária tenha expirado, e
 - ii) Durante o período de auto-exclusão temporária, o jogador não está impedido de retirar parte ou a totalidade do balanço da sua conta através da consola de gestão da conta, provendo que o Sistema de Jogo Interactivo reconhece que os fundos foram retirados.
- c) No caso de auto-exclusão indefinitiva, o Sistema de Jogo Interactivo tem de assegurar que:
 - h) Imediatamente após receber a ordem de auto-exclusão, nenhuma aposta ou depósitos do jogador são aceites, até que tal altura como a auto-exclusão indefinida seja revogada;

- ii) O jogador é pago na totalidade do balanço da sua conta, provendo que o Sistema de Jogo Interactivo reconhece que os fundos foram retirados;
- iii) Se apostas foram colocadas em eventos da vida real pendentes os termos e condições têm de definir claramente o que acontece às apostas se a exclusão auto-imposta é para se manter e o evento da vida real correspondente está completo, e o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de devolver todas as apostas aos jogadores, liquidar todas as apostas, conforme apropriado; e
- iv) É recomendado que os jogadores sejam providos de um mecanismo para solicitar o cancelamento de uma ordem de auto-exclusão.

2.3.10 Exclusão Imposta pelo Sistema. O Sistema de Jogo Interactivo tem de fornecer um mecanismo pelo qual o jogador possa ser excluído de jogar o jogo se acordo com os termos e condições acordados pelo jogador aquando do registo. Este mecanismo tem que:

- a) Fornecer uma notificação ao jogador contendo o estado de exclusão e instruções gerais para resolução;
- b) Assegurar que imediatamente após a activação da exclusão, nenhuma nova aposta ou depósitos do jogador são aceites, até tal altura em que a exclusão seja revogada;
- c) Se apostas foram colocadas em eventos da vida real pendentes os termos e condições têm de definir claramente o que acontece às apostas se a exclusão é para manter e o evento da vida real correspondente está completo, e o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de devolver todas as apostas aos jogadores, ou liquidar todas as apostas, conforme apropriado; e
- d) Durante o período de exclusão, o jogador não deve ser impedido de retirar parte ou a totalidade do balanço da sua conta, provendo que o Sistema de Jogo Interactivo reconheça que os fundos foram retirados, e que a(s) razão(ões) para a exclusão não iriam proibir uma retirada.

2.3.11 Disputas. O Sistema de Jogo Interactivo tem de fornecer um mecanismo fácil e óbvio para aconselhar o jogador do direito de fazer uma reclamação contra o operador ou outro jogador

(por exemplo, quando há suspeita de conluio ou quando um jogador é disruptivo ou abusivo), e capacitar o jogador de notificar o corpo regulador de tal reclamação.

- a) Informação de contacto para resolução de reclamações e disputas deve estar facilmente acessível dentro do Interface do jogador.
- b) Os Jogadores devem ser capazes de registar reclamações e disputas uma base de 24/7.
- c) Registos de toda a correspondência relacionada com uma reclamação e disputa deve ser mantida online por um período de tempo apropriado conforme determinado pelo corpo regulador.
- d) É recomendado que exista um processo documentado privadamente entre o operador do Sistema de Jogo Interactivo e o corpo regulador na participação de uma disputa e no processo de resolução.

2.3.12 Contas Inactivas. Uma conta é considerada como sendo inactiva se o jogador não tiver acessado à conta por um período de tempo a ser especificado pelo corpo regulador nos Termos e Condições documentados e publicados para o Sistema de Jogo Interactivo.

- a) O Sistema de Jogo Interactivo tem de empregar um mecanismo que proteja contas inactivas de jogo interactivo que contenham fundos de alterações ou remoções não autorizadas.
- b) É recomendado que um processo documentado privadamente seja colocado em vigor para lidar com fundos não reclamados de contas inactivas.

2.3.13 Manutenção de Fundos de Jogador. Os princípios seguintes têm de ser aplicáveis à manutenção de fundos de jogador:

- a) Contas de jogador no Sistema de Jogo Interactivo têm de estar protegidas contra acesso inválido ou actualização de outra forma que não por métodos aprovados;
- b) Todas as transacções de depósito, remoção, transferência ou ajustamento são para ser mantidas num registo de auditoria;
- c) Um depósito na conta de um jogador feito por via de uma transacção de cartão de crédito

-
- ou outro método que possa produzir um rasto de auditoria suficiente não deve estar disponível para aposta até a altura em que os fundos são recebidos do emissor ou o emissor fornece um número de autorização indicando que os fundos são autorizados. O número de autorização é para ser mantido num registo de auditoria do Sistema de Jogo Interactivo;
- d) Identificação positiva do jogador, incluindo qualquer portal de entrada de Número de Identificação Pessoal (PIN) ou outros métodos seguros aprovados, têm de estar completos antes que a retirada de quaisquer valores na posse do Sistema de Jogo Interactivo possa ser realizada;
 - e) Contas Inactivas contendo valores no Sistema de Jogo Interactivo têm de estar protegidas contra acesso ou retirada ilícita;
 - f) Todas as transacções envolvendo valores são para ser tratadas como informação vital a ser recuperada pelo Sistema de Jogo Interactivo no caso de falha;
 - g) Pagamentos de uma conta são para serem pagos (incluindo transferência de fundos) directamente para uma conta com uma instituição financeira no nome do jogador ou tornados pagáveis ao jogador e encaminhados para a morada do jogador ou através de outro mecanismo autorizado pelo corpo regulador. O nome e morada são para ser mantidos nos detalhes de registo do jogador;
 - h) Declarações da conta têm de ser enviados para a morada registada (e-mail ou correspondência) do jogador após pedido pelo período de tempo especificado. As declarações devem incluir informação suficiente para permitir ao jogador reconciliar a declaração com os seus próprios registos; e
 - i) Quaiquer ajustes a contas de jogadores no Sistema de Jogo Interactivo tem de ser sujeito a um controlo de segurança estrito e rasto de auditoria.
 - j) Não deve ser possível transferir créditos que representem valor monetário entre duas contas de utilizador.

2.3.14 Impostos. O Sistema de Jogo Interactivo tem de suportar um mecanismo que seja capaz de identificar todos os ganhos que estão sujeitos a impostos e fornecer a informação necessária em conformidade com os requisitos de impostos de cada jurisdição.

2.4 Programa de Controlo

2.4.1 Verificação de Programa de Controlo. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de verificar automaticamente que todos os componentes do programa de controlo contidos no Sistema de Jogo Interactivo são cópias autênticas de componentes aprovados do Sistema de Jogo Interactivo, após instalação e pelo menos uma vez a cada 24 horas, e por solicitação usando um método aprovado pelo corpo regulador.

- a) O mecanismo de autenticação tem de empregar um algoritmo confuso que produza uma mensagem compilada de pelo menos 128 bites.
- b) Um registo ou relatório do sistema tem de ser retido e acessível por um período de 90 dias, que detalha os resultados da verificação da autenticação de cada componente de controlo.
- c) A autenticação do programa de controlo tem de incluir todos os componentes do programa de controlo que podem afectar o resultado do jogo ou operações requeridas do sistema. Componentes do programa de controlo incluem, mas não são limitados a, executáveis, biblioteca, configurações do jogo ou do sistema, arquivos do sistema operativo, componentes que controloam os relatórios requeridos do sistema, e elementos da base de dados que afectam o resultado do jogo ou operações requeridas do sistema.
- d) Se qualquer componente do programa de controlo é determinado como sendo inválido o Sistema de Jogo Interactivo tem de prevenir a execução do mesmo ou desactivar o componente do programa de controlo, e tem automaticamente de parar quaisquer funções de jogo relacionadas com esse componente de programa de controlo.
- e) Cada componente do programa de controlo do Sistema de Jogo Interactivo também tem de ter um método para ser verificado através de procedimentos de verificação por terceiros independentes. O processo de verificação por terceiros não deve incluir qualquer processo ou software de segurança dentro do Sistema de Jogo Interactivo. O teste laboratorial, anterior à aprovação do sistema, deve aprovar o método de verificação de integridade.

2.4.2 Alteração de Dados. O Sistema de Jogo Interactivo não deve permitir a alteração de qualquer contabilização, reportação ou dado de evento significativo sem controlos de acesso supervisionados. No caso de qualquer dado ser alterado, a informação seguinte deve ser documentada ou registada:

- a) Dados do elemento alterado;
- b) Dados do valor do elemento anterior à alteração;
- c) Dados do valor do elemento após a alteração;
- d) Hora e data da alteração; e
- e) Pessoal que levou a cabo a alteração (registo de utilizador).

2.4.3 Relógio do Sistema. O Sistema de Jogo Interactivo tem de manter um relógio interno que reflecta a data e hora correntes que deveram ser usadas para fornecer para o seguinte:

- a) Estampagem da data de eventos significantes;
- b) Relógio de referência para reportagem;
- c) Estampagem da data de todos os eventos de vendas e sacagem; e
- d) Um relógio claramente visível deve estar disponível para uso por parte do jogador sempre.

Se múltiplos relógios são suportados o sistema deve ter a facilidade de sincronizar os relógios dentro de todos os componentes do sistema.

2.5 Software do Cliente

2.5.1 Declaração Geral. O Software do Cliente é qualquer software descarregado para ou instalado num Dispositivo do Jogador.

2.5.2 Requisitos do Cliente. O Software do Cliente e o Dispositivo do Jogador têm de:

-
- a) Não conter a lógica usada para gerar o resultado de qualquer jogo;
 - b) Não ser capaz de realizar actividade de jogo quando desconectado do Sistema de Jogo Interactivo; e
 - c) Não ser usado para armazenar dados sensíveis ou informação requerida do Sistema de Jogo Interactivo.

2.5.3 Interacções Cliente-Servidor. Os seguintes requisitos aplicam-se ao Software do Cliente e às interacções cliente-servidor durante o jogo:

- a) O Software do Cliente não pode alterar automaticamente qualquer regra da firewall especificada pelo cliente para abrir portais que estão bloqueados tanto por uma firewall de hardware ou software;
- b) O Software do Cliente não pode aceder a quaisquer portais (ou automaticamente ou por proporcionando acesso manual ao utilizador) que não é necessário para a comunicação entre o cliente e o servidor;
- c) Os Jogadores não podem ser capazes de usar o Software do Cliente para transferir dados um para o outro, além de funções de conversa (por exemplo: texto, voz, video, etc...) e arquivos aprovados (por exemplo: imagens do perfil do utilizador, fotos, etc...); e
- d) Se o Software do Cliente inclui funcionalidade adicional não relacionada com o jogo, esta funcionalidade não deve alterar a integridade do jogo de nenhuma forma.

2.5.4 Verificação de Software. Sistemas de Jogo Interactivo têm de empregar um mecanismo que assegure que quaisquer componentes críticos contidos em qualquer Software de Cliente presente no Dispositivo do Jogador e usado em conjunto com um Sistema de Jogo Interactivo é verificado aquando a iniciação de qualquer sessão do jogador usando um método aprovado pelo corpo regulador. É recomendado que o Software do Cliente seja verificado em intervalos de tempo pré-definidos, conforme concordado com o corpo regulador, durante uma sessão activa do jogador. Os componentes críticos do Software do Cliente podem incluir, mas não são limitados a, regras do jogo, informação da tabela de pagamentos, elementos que controlam as comunicações com o Sistema de Jogo Interactivo, ou outros componentes que são necessários

para assegurar o próprio funcionamento do Software do Cliente. O sistema deve ter a capacidade de inabilitar o Software do Cliente após qualquer verificação sem sucesso.

2.5.5 Verificação de Compatibilidade. Durante qualquer instalação ou inicialização e antes de estabelecer uma sessão do jogador, o Software do Cliente usado em conjunto com o Sistema de Jogo Interactivo tem de detectar quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos com o sistema do jogador que pode impedir o próprio funcionamento do Software do Cliente. Se quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos forem detectadas o Sistema de Jogo Interactivo tem de:

- a) Notificar o jogador de qualquer incompatibilidade e/ou limitação de recurso que impeça o funcionamento (por exemplo: tipo de navegador, versão de navegador, versão de plug-in, etc.); e
- b) Impedir qualquer actividade de jogo enquanto exista qualquer incompatibilidade e/ou limitação de recurso.

2.5.6 Conteúdo. O Software do Cliente usado em conjunto com o Sistema de Jogo Interactivo não pode conter qualquer funcionalidade considerada como sendo de natureza maliciosa pelo corpo regulador. Isto inclui, mas não é limitado a, extracção não autorizada de arquivo/transferências, modificações não autorizadas do sistema do jogador, e malware.

2.5.7 Comunicações. Comunicações entre quaisquer componentes de Sistema de Jogo Interactivo, Sistemas do jogador e o Software do Cliente que tomam lugar em redes públicas têm de ser protegidas por um meio aprovado pelo corpo regulador. Informações de identificação pessoal, dados de conta sensíveis, apostas, resultados, informação financeira e informação da sessão do jogador têm de ser sempre protegidas em qualquer rede pública.

2.6 Activar/Desactivar Jogo

2.6.1 Declaração Geral. Os seguintes requisitos aplicam-se à desactivação e reactivação de

jogos de azar no Sistema de Jogo Interactivo:

- a) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de desactivar ou activar todos os jogos de azar por comando;
- b) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de desactivar ou activar jogos individuais por comando;
- c) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de desactivar ou activar sessões de jogador individual no comando; e
- d) Quando qualquer jogo de azar é desactivado ou activado no Sistema de Jogo Interactivo tem de ser feita uma entrada no registo de auditoria que inclua a razão por qualquer desactivação ou activação.

2.6.2 Corrente Jogo. Quando um jogo ou actividade de jogo é desactivada:

- a) O jogo não é acessível a um jogador uma vez que o jogo do jogador tenha sido totalmente concluído.
- b) O jogador deve ser permitido a concluir o jogo em jogo (por exemplo: rodadas de bónus, duplicar/apostar e recursos do jogo relacionados com a aposta inicial do jogo devem ser totalmente concluídos).
- c) Se foram colocadas apostas em eventos da vida real pendentes:
 - i) Os termos e condições têm de definir claramente o que acontece às apostas se actividade do jogo é para se manter desactivada e o evento da vida real é completado, e o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de devolver todas as apostas aos jogadores, ou liquidar todas as apostas, conforme apropriado.
 - ii) Os termos e condições têm de definir claramente o que acontece às apostas se a actividade do jogo é reactivada antes do evento da vida real correspondente esteja completo, e o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de devolver todas as apostas aos jogadores, ou deixar todas as apostas activas, conforme apropriado.

2.7 Jogos Incompletos

2.7.1 Jogos Incompletos. Um jogo é incompleto quando o resultado do jogo se mantém por resolver ou o resultado não pode ser visto de forma própria pelo jogador. Jogos incompletos podem resultar de:

- a) Perda de comunicações entre a Plataforma de Jogo o o Dispositivo do Jogador;
- b) O re-arranque de uma Plataforma de Jogo;
- c) O re-arranque ou funcionamento defeituoso de um Dispositivo do Jogador;
- d) Terminação anormal do Software do Cliente; ou
- e) Um comando de desactivação do jogo pela Plataforma de Jogo durante a jogada.

2.7.2 Conclusão de Jogos Incompletos. O Sistema de Jogo Interactivo pode fornecer um mecanismo para um jogador concluir um jogo incompleto. Um jogo incompleto tem de ser resolvido antes de ser permitido a um jogador participar em outra instância do mesmo jogo.

- a) Se o jogador tem um jogo incompleto, o Sistema de Jogo Interactivo é para apresentar o jogo incompleto para conclusão após reconhecimento ou em qualquer momento que uma nova sessão do jogador seja estabelecida.
 - i) Onde não é necessário qualquer entrada do jogador para a conclusão do jogo, o jogo tem de mostrar o resultado final conforme determinado pelo Sistema de Jogo Interactivo e pelas regras do jogo, e a conta do jogador tem de ser actualizada em conformidade;
 - ii) Para jogos de um-jogador de múltiplos níveis, onde a entrada do jogador é necessária para a conclusão do jogo, o jogo tem de retornar o jogador para o estado do jogo imediatamente antes da interrupção e permitir ao jogador concluir o jogo; e
Nota: A adição de um bónus ou recurso adicional, tal como duplicar ou apostar não irá tornar um jogo em múltiplos níveis.
 - iii) Para jogos de múltiplos jogadores, o jogo tem de mostrar o resultado final

conforme determinado de acordo com as regras do jogo e/ou termos e condições, e a conta do jogador tem de ser actualizada em conformidade.

- b) Apostas associadas com um jogo incompleto que pode ser continuado têm de ser mantidas pelo Sistema de Jogo Interactivo até que o jogo seja completo. Contas de jogadores têm de reflectir quaisquer fundos mantidos em jogos incompletos.

2.7.3 Cancelamento de Jogos Incompletos. Apostas associadas com um jogo incompleto que possa ser continuado, mas mantendo-se indecيدido durante um período de tempo a ser definido pelo corpo regulador pode ser anulado e as apostas perdidas ou devolvidas ao jogador desde que:

- a) As regras do jogo e/ou os termos e condições têm de definir claramente como as apostas serão geridas quando se mantêm indecيدidas para além do período de tempo especificado e o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de devolver ou perder as apostas, conforme apropriado.
- b) No caso em que um jogo não possa ser continuado devido a uma acção do Sistema de Jogo Interactivo, todas as apostas têm de ser devolvidas aos jogadores desse jogo.

2.8 Encerramento e Recuperação

2.8.1 Declaração Geral. O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de ter as seguintes capacidades de encerramento e recuperação:

- a) A Plataforma de Jogo tem de ser capaz de realizar um encerramento airoso, a apenas permitir o re-arranque automático ao ligar após os seguintes procedimentos terem sido realizados como requisito mínimo:
- i) A(s) rotina(s) de recomeço do programa, incluindo auto testes, completados com sucesso;
 - ii) Todos os componentes criticos de controlo do programa da Plataforma de Jogo term sido autenticados usando métodos aprovados (ex. CRC, MD5, SHA-1, etc);
e
 - iii) Comunicação com todos os componentes necessários para o funcionamento da

Plataforma de Jogo ter sido estabelecida e similarmente autenticada.

- b) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de identificar e gerir de forma apropriada a situação onde redefinições de mestre tenham ocorrido em outros componentes remotos de jogo que afectem o resultado do jogo, montante ganho ou relatório.
- c) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ter a capacidade de restaurar o sistema a partir da última cópia de segurança.
- d) O Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de recuperar toda a informação crítica desde a altura da última cópia de segurança até ao momento em que ocorreu a avaria ou recomeço do Sistema de Jogo Interactivo.

2.9 Funcionamento Defeituoso

2.9.1 Declaração Geral. A Plataforma de Jogo tem de:

- a) Não ser afectada pelo funcionamento defeituoso do Dispositivo do Jogador excepto para instituir os precedimentos para jogos imcpletos de acordo com esses requisitos; e
- b) Incluir um mecanismo que anule apostas e pagamentos no caso de um funcionamento defeituoso da Plataforma de Jogo em si se uma recuperação total não for possível.

2.10 Geolocalização

2.10.1 Declaração Geral. O Sistema de Jogo Interactivo e/ou sistema do jogador tem de ser capaz de detector razoavelmente a localização física de um jogador autorizado tentando acessar ao serviço, e não pode permitir capacidades de apostas enquanto o jogador estiver numa área onde o jogo de azar não é permitido. Terceiros podem ser usados para verificar a localização dos jogadores conforme permitido pelo corpo regulador.

2.11 Publicidade

2.11.1 Declaração Geral. Todo o material de publicidade e marketing dentro do Sistema de Jogo Interactivo que é apresentado ou em outro caso mostrado ao jogador não pode:

- a) Consistir em gráficos e/ou audio indecentes ou ofensivos conforme determinado pelo corpo regulador;
- b) Obstruir a área de jogo ou obstruir um jogo em progresso;
- c) Conter conteúdo que contradiga as regras do jogo ou termos e condições do site; e
- d) Estar direccionado especificamente a jogadores que tenham sido excluídos de jogar.

2.12 Programas de Fidelização do Jogador

2.12.1 Declaração Geral. Se programas de fidelização do jogador são suportados pelo Sistema de Jogo Interactivo, os seguintes princípios têm de se aplicar:

- a) O uso de dados de rastreio do jogador não podem quebrar a política de privacidade;
- b) A redenção dos pontos de fidelização do jogador ganhos tem de ser uma transacção segura que automaticamente debita o balanço dos pontos pelo valor do prémio rendido;
- c) Todas as transacções da base de dados de fidelização de jogadores têm de ser registadas pelo Sistema de Jogo Interactivo; e
- d) Se o programa de fidelização do jogador for provido por um fornecedor de serviço externo o Sistema de Jogo Interactivo tem de ser capaz de comunicar de forma segura com esse serviço.

2.12.2 Revelação de Promoções e Bonús de Fidelização de Jogador. Para evitar disputas e confusão desnecessárias, as seguintes revelações têm de ser feitas ao jogador para quaisquer promoções e/ou bonús de fidelização de jogador:

- a) O Sistema de Jogo Interactivo tem de tornar facilmente acessível ao jogador todos os termos e condições gerindo cada recurso promocional ou bonús disponível.
- b) Os termos e condições têm de ser claros e não ambíguos, especialmente onde bonús e

promoções são limitados a certas mesas ou jogos que não sejam de torneio, ou quando outras condições específicas se aplicam.

- c) Todos os bónus e promoções têm de aderir à legislação e regulação correntes.

2.13 Relatórios

2.13.1 Requisitos Gerais de Relatórios. Documentação gerada pelo Sistema de Jogo Interactivo deve estar disponível por solicitação e para os intervalos definidos para cada relatório solicitado. Todos os relatórios solicitados têm de ser gerados pelo sistema, mesmo se o período especificado não contem dados para serem apresentados. O relatório gerado deve indicar toda a informação solicitada e conter uma indicação de “Sem Actividade” ou mensagem similar se não aparecerem dados para o período especificado. Sistemas de Jogo Interactivo tem de fornecer um mecanismo para exportar os dados gerados por qualquer relatório para um formato aceitável (por exemplo PDF, CSV, etc.) conforme especificado pelo corpo regulador para as finalidades de análise de dados e auditoria/verificação. O sistema tem de ser capaz de reter os dados reportados por um período de tempo conforme especificado pelo corpo regulador. O Relógio do Sistema de Jogo Interactivo tem de ser usado para toda a estampagem de data.

2.13.2 Relatório de Sessão de Jogador. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Sessão de Jogador* (ou um relatório nomeado de forma similar) a pedido. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) ID única de sessão de jogador;
- b) ID única de jogador;
- c) Hora de começo da sessão;
- d) Hora de término da sessão;
- e) Informação relevante de geolocalização, se disponível;
- f) Quantia apostada durante a sessão (Total e por transacção);
- g) Quantia ganha durante a sessão (Total e por transacção);
- h) Créditos promocionais recebidos durante a sessão (Total e por transacção);
- i) Créditos promocionais apostados durante a sessão (Total e por transacção);

-
- j) Fundos depositados para a conta autorizada do jogador durante a sessão (Total e por transacção);
 - k) Fundos retirados da conta autorizada do jogador durante a sessão (Total e por transacção);
 - l) Razão para o término da sessão;
 - m) Balanço da conta de jogo interactivo ao começo da sessão;
 - n) Balanço da conta de jogo interactivo ao término da sessão; e
 - o) Fundos restantes em jogos incompletos (Total e por transacção).

2.13.3 Relatório de Actuação no Jogo. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Actuação no Jogo Interactivo* (ou relatório nomeado de forma similar) a pedido relativo ao período de tempo especificado e a um mínimo para os intervalos específicos de mês a data (MAD), de ano a data (AAD), e vida a data (VAD) para cada jogo individual (por exemplo: pagável). O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Intervalo seleccionado;
- b) Identificador único de jogo;
- c) Total apostado;
- d) Quantia total ganha;
- e) Quantia total contribuída para o conjunto progressivo, se aplicável;
- f) Quantia total reembolsada; e
- g) Total de fundos restantes em jogos incompletos.

2.13.4 Relatório de Receita de Jogo. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Receita de Jogo Interactivo* (ou relatório nomeado de forma similar) a pedido relativo ao período especificado do relatório e a um mínimo para os intervalos específicos de mês a data (MAD), de ano a data (AAD), e vida a data (VAD). O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Quantia total de depósitos não-promotionais de contas do jogador mantidas pelo site;
- b) Quantia total de levantamentos não-promotionais de contas do jogador mantidas pelo

site; e

- c) Quantia total de todos os fundos não-promotionais correntemente guardados em contas do jogador mantidas pelo site.

2.13.5 Relatório de Configuração Progressiva de Jackpot. Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Configuração Progressiva de Jackpot* (ou relatório nomeado de forma similar) por solicitação para cada conjunto progressiva no site durante o período de tempo especificado do relatório. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Nome do conjunto progressivo;
- b) Data e hora em que o conjunto progressivo foi colocado em jogo;
- c) Parâmetros de contribuição (quantia por dia, percentagem do pote, etc.) para todas as conjuntos primárias e secundárias (inclui quaisquer quantias desviadas);
- d) Identificador único de mesa de pagamento de cada jogo participante;
- e) Quantia total de apostas elegíveis para o(s) jackpot(s) progressivo(s);
- f) Quantia total de jackpots progressivos ganhos;
- g) Total de contribuições de jackpot ganhas;
- h) Arranque do jackpot e outras sementes que não são fundadas a partir de contribuição;
- i) Quantia corrente para cada prémio de jackpot oferecido neste conjunto de jackpot;
- j) Valor corrente de contribuições de Jackpot desviadas;
- k) Data e hora de retirada do jackpot;
- l) Valor limite do jackpot progressivo, se aplicável; e
- m) Quantia excedendo o limite, se aplicável.

2.13.6 Relatório de Jackpot Progressivo Ganho. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Jackpot Progressivo Ganho* (ou relatório nomeado de forma similar) por solicitação para cada conjunto progressivo no site durante o período de tempo especificado do relatório. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

-
- a) Nome do conjunto progressivo;
 - b) Identificador único de mesa de pagamento do jogo;
 - c) ID única de sessão de jogador;
 - d) ID única do jogador;
 - e) ID de ciclo de jogador;
 - f) Data e hora para o prémio do jackpot progressivo;
 - g) Nível atingido de jackpot progressivo;
 - h) Quantia de jackpot progressivo;
 - i) ID de utilizador e nome do funcionário processando o ganho se aplicável; e
 - j) ID de utilizador e nome do supervisor confirmando o ganho, se aplicável;

2.13.7 Relatório de Evento Significante. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Evento Significante* (ou relatório nomeado de forma similar). O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Tentativas falhadas de acesso lateral ao site;
- b) Períodos significantes de indisponibilidade do Sistema de Jogo Interactivo ou qualquer componente crítico do Sistema de Jogo Interactivo (por exemplo, quando uma transacção não pode ser levada a cabo);
- c) Grandes ganhos em excesso do valor especificado pela jurisdição licenciadora;
- d) Grandes transferências de fundos (singular e acumulada relativa a um período de tempo definido) em excesso do valor especificado pela jurisdição licenciadora;
- e) Vazios, substituições e correcções do Sistema;
- f) Desactivação obrigatória de um jogador autorizado;
- g) Qualquer outra actividade necessitando de intervenção do funcionário e ocorrendo fora do âmbito normal de funcionamento do sistema; e
- h) Outros eventos significantes ou incomuns.

2.13.8 Relatório de Notificação de Alteração. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer *Relatório de Notificação de Alteração* (ou relatório nomeado de forma similar) para todas as alterações ao sistema, jogo ou configurações ou parâmetros de eventos.

Licenciados têm de fornecer um relatório de comparação entre as definições anteriores e as novas definições relativas ao jogo ou evento. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Rasto de auditoria de informação alterada/modificada pelas contas de administradores;
- b) Alterações à data/hora no servidor mestre de tempo;
- c) Alterações feitas a parâmetros do jogo; e
- d) Identificação do funcionário que fez as alterações aos parâmetros do jogo (por exemplo, regras do jogo, horários de pagamentos, percentagem de passagem, etc.).

2.13.9 Relatório de Exclusões. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Exclusões de Jogador* (ou relatório nomeado de forma similar) para todos os jogadores excluídos de jogar e/ou registo por si próprios, pelo Licenciado, ou pelo corpo regulador. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) ID Única de Jogador;
- b) Tipo de exclusão (Permanente, auto-excluído, etc);
- c) Data de início de exclusão;
- d) Data de fim de exclusão, se aplicável;
- e) Razão para exclusão; e
- f) Número de vezes que o jogador foi excluído (na altura do relatório).

2.13.10 Relatório de Ajustamento de Balanço de Conta. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório de Ajustamento de Balanço de Conta de Jogo Interactivo* (ou relatório nomeado de forma similar) a pedido para os ajustamentos para cada dia por ID de jogador autorizado. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Nome e número de conta de jogador autorizado;
- b) Data e hora do ajustamento do balanço da conta;
- c) Número único de transacção;
- d) ID de utilizador e nome do funcionário gerindo a transacção de ajustamento do balanço

da conta, se aplicável;

- e) ID de utilizador e nome do supervisor autorizando um ajustamento ao balanço da conta;
- f) Quantia do ajustamento de balanço de conta;
- g) Balanço da conta anterior ao ajustamento;
- h) Balanço da conta após o ajustamento;
- i) Tipo de ajustamento de conta; e
- j) Razão/descrição de ajustamento ao balanço da conta.

2.13.11 Relatório Promocional de Resumo de Conta. Os Sistemas de Jogo Interactivo têm de ser capazes de fornecer um *Relatório Promocional de Resumo de Conta* (ou relatório nomeado de forma similar) a pedido para quaisquer promoções de fidelização de jogador e/ou bónus que sejam redimíveis por dinheiro, créditos monetários para jogada de jogo, ou mercadoria. O relatório tem de conter a seguinte informação a um mínimo:

- a) Balanço inicial para tipo de promoção;
- b) Quantia total de prémios por tipo de promoção;
- c) Quantia total usada por tipo de promoção;
- d) Quantia total expirada por tipo de promoção;
- e) Ajustamento total de quantia por tipo de promoção; e
- f) Balanço final por tipo de promoção.

CAPÍTULO 3

3.0 REQUISITOS DO JOGO

3.1 Introdução

3.1.1 Declaração Geral. Esta secção do document deverá estabelecer os requisitos técnicos para as regras de jogada do jogo e Interfaces relacionados de Jogador.

3.2 Interface de Jogador

3.2.1 Declaração Geral. O Interface do Jogdor é definido como o interface dentro do Software do Cliente no qual o jogador interage referido frequentemente como a “janela de jogo”. O Interface do Jogador deve satisfazer o seguinte:

- a) Qualquer redimensionamento ou sobreposição do Interface do Jogador tem de ser mapeado de forma precisa para reflectir a exibição revista e pontos de toque/clique.
- b) As funções de todos os pontos de toque/clique representados no Interface do Jogador têm de ser indicados claramente dentro da área de ponto de toque/clique e/ou dentro das regras do jogo. nenhuns pontos de toque/clique ou entradas de teclado deverão estar escondidos ou não documentados em qualquer lugar no Interface do Jogador.

3.2.2 Ciclo de Jogo. Um ciclo de jogo consiste em todas as actividades e comunicações ao longo da duração de um jogo. Onde múltiplos jogos são acessíveis a partir de uma portal de entrada de jogos, os jogadores podem jogar mais de um ciclo de jogo a dada altura em instâncias separadas de janelas de jogo.

- a) Começo de ciclo de jogo:
 - i) Após a conta do jogador ter os fundos adequados;

-
- ii) Após o jogador ter nomeado o número de créditos a apostar nesse jogo; e
 - iii) Após o jogador pressionar o botão “jogar” (ou portal de entrada similar).
- b) Os elementos seguintes de jogo são todos considerados como sendo parte de um ciclo de jogo singular:
- i) Jogos que disparam um recurso de jogo gratuito e quaisquer jogos gratuitos subsequentes;
 - ii) Recurso(s) de bonús “Segunda janela”;
 - iii) Jogos com escolha do jogador (por exemplo, Draw Poker or Blackjack);
 - iv) Jogos onde as regras permitem apostas de créditos adicionais (por exemplo, seguro de Blackjack ou a segunda parte de um jogo de Keno de duas partes); e
 - v) Recursos secundários de jogo (por exemplo, Dobrar/Apostar).
- c) Um ciclo de jogo é considerado completo quando a transferência final para o medidor de créditos do jogador toma lugar ou quando todos os créditos apostados são perdidos.

3.3 Requisitos Gerais de Jogo

3.3.1 Informação de Jogo. Os seguintes requisitos aplicam-se à informação do jogo, trabalho artístico, mesas de pagamento e janelas de ajuda que inclui toda a informação escrita, gráfica e de auditoria fornecida ao jogador tanto directamente a partir do interface do jogo ou a partir de uma página acessível ao jogador do interface do jogo através de uma hiperligação localizada numa localização conspícua.

- a) O jogar de jogo e instruções de uso de dispositivo devem ser declaradas de forma inequívoca e não devem ser enganosas ou injustas para o jogador.
- b) Todas as declarações e gráficos dentro da informação do jogo, trabalho artístico, mesas de pagamento e janelas de ajuda deverão ser precisas e não enganosas.
- c) Todas as regras do jogo e informação da mesa de pagamento têm de estar disponíveis ao jogador directamente no Interface do Jogador ou acessíveis a partir do Interface do Jogador através de uma hiperligação sem a necessidade de depósito de fundos ou fundos apostados.

-
- d) Todas as regras do jogo e informação de mesa de pagamento têm de ser suficientes para explicar todas as regras aplicáveis e como participar em todos os estágios do jogo.
 - e) Informação da mesa de pagamento tem de incluir todos os possíveis resultados de vitória, padrões, posição e combinações e os seus pagamentos correspondentes com uma designada denominação/moeda. Todos os pagamentos apresentados têm de ser teoricamente possíveis.
 - f) Deverá haver informação suficiente relativa a quaisquer ajustamentos de pagamento de prémios tais como honorários, inclinação, comissões, etc. tomados pela casa.
 - g) Se o trabalho artístico contem instruções de jogo especificando um ganho máximo então deverá ser possível ganhar esta quantia a partir de um só jogo (incluindo recursos ou outras opções do jogo).
 - h) O trabalho artístico tem de conter a percentagem teórica de retorno ao jogador (%RTP) e tem de ser completamente explicado como esta %RTP foi determinada (por exemplo, mínimo, máximo, média, etc.) e desta forma como o patrono o pode realizar (por exemplo, requisitos de aposta). Para jogos de perícia, a %RTP mostrada tem de ser teórica e tem de ser baseada numa estratégia publicitada especificamente nas regras do jogo ou uma estratégia ideal que é derivada a partir das regras do jogo. Para jogos que oferecem aposta bónus que requerem uma aposta base do jogo, a %RTP mínima teórica da aposta bónus tem de tomar em conta que uma aposta de base do jogo tem de ser colocada.
 - i) Se o trabalho artístico publicita a %RTP, o número de jogadas do jogo associado com esse cálculo tem de ser publicitado ao mesmo tempo com o período no qual o jogar do jogo teve lugar.
 - j) Se prémios aleatório /mistério são oferecidos, o valor máximo obtível a partir do prémio aleatório/mistério deve ser indicado. Se o valor do prémio aleatório/mistério está dependente dos créditos apostados ou de quaisquer outros factores, isto também deve ser declarado.
 - k) Ganhos Múltiplos. O trabalho artístico deve declarar claramente as regras para pagamento dos prémios onde ganhos múltiplos são possíveis.
 - i) Uma descrição de quais padrões serão pagos quando uma linha de pagamento pode ser interpretada como tendo mais de um padrão individual de vitória.

- ii) Onde o jogo suporta múltiplas linhas de pagamento, o trabalho artístico deve mostrar uma mensagem indicando ganhos adicionados a diferentes linhas de pagamento, ou o equivalente.
 - iii) Onde os suportes do jogo dispersam, o trabalho artístico deve mostrar uma mensagem indicando que os ganhos dispersos são adicionados aos ganhos das linhas de pagamento, ou equivalente, se isso é a regra do jogo.
 - iv) O trabalho artístico deve comunicar claramente com o tratamento de ganhos dispersos coincidentes com respeito a outros possíveis ganhos dispersos.
 - v) O trabalho artístico deve comunicar claramente o tratamento dos resultados coincidentes do jogo (por exemplo, um straight flush pode ser um flush e um straight, três 7's vermelhos pode ser quaisquer outros 7's).
- l) Linhas Extras. Se é possível apostar em múltiplas linhas e se não claramente óbvio a quais posições de carretel são parte de cada uma das linhas possíveis, então as linhas adicionais devem ser claramente mostradas no trabalho artístico, e apropriadamente etiquetadas. As linhas adicionais devem ser ou mostradas no trabalho artístico apresentado ou estar disponíveis para apresentação numa janela de ajuda ou permanentemente mostradas em todas as janelas de jogada de jogo numa localização separada dos carreteis reais.
- m) Multiplicadores. Onde instruções multiplicadoras são mostradas no trabalho artístico, não deve haver confusão possível a como o multiplicador se aplica.
- n) Símbolos/Objectos. Todos os Símbolos/Objectos do Jogo são para ser claramente mostrados ao jogador e não serem enganosos de nenhuma forma. Símbolos e objectos do jogodevem manter a sua forma ao longo de todo o trabalho artístico, excepto quando a animação está em progresso.
- o) Substitutos/Wilds. O trabalho artístico deve declarar claramente quais símbolos/objectos podem actuar como substituto ou wild e em quais combinações ganhadoras o substituto/wild pode ser aplicado.
- p) Dispersores. O trabalho artístico deve declarar claramente quais os símbolos/objectos que podem actuar como um dispersor e em quais combinações ganhadoras o dispersor pode ser aplicado.
- q) Próximas Vitórias. O jogo não deve publicitar “próximas vitórias”, por exemplo

“pagamento três (3) vezes em breve” a menos que a publicidade seja exacta e matematicamente demonstrável ou se o jogador publicitou directamente o corrente progresso para essa vitória (por exemplo, têm 2 fichas recolhidas de 4).

- r) **Jogos de Cartas.** Os requisitos para jogos retratando cartas sendo tiradas de um baralho são os seguintes:
- i) Quaisquer jogos que utilizem múltiplos baralhos de cartas, têm de indicar claramente o número de cartas de de baralhos em jogo;
 - ii) Cartas uma vez removidas do baralho não devem ser retornadas ao baralho excepto nos casos previstos pelas regras do jogo retratado; e
 - iii) O baralho não deve ser rebaralhado excepto nos casos previstos pelas regras do jogo retratado.
- s) **Jogos de Apostas Múltiplas.** Os requisitos seguintes devem se aplicar a jogos de apostas múltiplas:
- i) Cada aposta individual a ser jogada deve ser claramente indicada para que o jogador não esteja em dúvida em relação a quais apostas foram feitas e os créditos apostados por aposta.
 - ii) Cada prémio de vitória obtido deve ser mostrado ao jogador de uma forma que associa claramente o prémio com a aposta apropriada. Onde há vitórias associadas com apostas múltiplas, cada aposta ganhadora pode ser indicada por sua vez.
- t) Informação de jogo, trabalho artístico, mesas de pagamento e janelas de ajuda não devem ser indecentes ou ofensivas em em qualquer maneira ou forma conforme determinado pelo corpo regulador.

3.3.2 Informação a Ser Exibida. A seguinte informação de jogo deve ser visível ou facilmente acessível ao jogador em todos os momentos durante uma sessão do jogador:

- a) O nome do jogo sendo jogado;
- b) Restrições no jogo ou apostas tais como quaisquer limites de duração de jogadas, valores máximos por vitória, etc;
- c) Balanço da corrente sessão do jogador;

-
- d) O valor da corrente aposta. Isto é apenas durante a fase do jogo em que o jogador pode adicionar a, ou colocar apostas adicionais para essa fase;
 - e) Corrente localização de todas as apostas (por exemplo, números de Roleta, seguro de Blackjack, etc.);
 - f) A denominação da aposta;
 - g) A quantia ganha para o último jogo completo (até que o jogo seguinte comece ou as opções de apostas sejam modificadas);
 - h) As opções seleccionadas pelo jogador (por exemplo, valor da aposta, linhas jogadas) para o último jogo completo (até que o próximo jogo comece ou uma nova selecção seja feita);
 - i) Opções de selecção iniciais do jogador são para serem descritas (por exemplo, a selecção de um corredor numa corrida de cavalos deve ter um nome de identificação, número e pagamento esperado). Opções de selecção do jogador uma vez o jogo tenha começado devem ser mostradas claramente no monitor (cartas mantidas, acerto, divisão, números de keno, etc.); e
 - j) A quantia ganha para cada aposta separada e a quantia total ganha são para serem mostradas no monitor.

3.3.3 Jogada Forçada de Jogo.

- a) O jogador não deve ser forçado a jogar um jogo apenas por seleccionar esse jogo.
- b) Não deverá ser possível começar um novo jogo na mesma instância do Interface do Jogador antes de todos os metrômetros relevantes terem sido actualizados no Sistema de Jogo Interactivo e todas as outras conexões relevantes e o balanço da sessão do jogador, ou se aplicável, o balanço total dos fundos do jogador, tenham sido actualizados.
- c) Se o modo de auto jogo é incorporado, deve ser possível desligar este modo a qualquer momento durante a jogada do jogo.

3.3.4 Equidade do Jogo. Um jogo não deve ser desenhado para dar ao jogador uma falsa expectativa de melhores probabilidades por deturpação de qualquer ocorrência ou evento;

-
- a) Jogos que são desenhados para dar ao jogador a percepção que eles têm controlo sobre o jogo devido à perícia do jogador, quando eles realmente não têm (por exemplo: o resultado do jogo é totalmente aleatório) têm de visar totalmente este comportamento nas janelas de ajuda.
 - b) O resultado final de cada jogo tem de ser apresentado durante um período de tempo suficiente que permita a um jogador verificar o resultado do jogo.

3.3.5 Retorno ao Jogador. É esperado que os corpos reguladores irão estabelecer a política em relação a limites teóricos de percentagem de retorno. Além disso, é esperado que requisitos serão estabelecidos que detalham como essas percentagens têm de ser calculadas. Uma avaliação de acordo com esses requisitos serão conduzidas independentemente por teste laboratorial.

3.3.6 Probabilidades. É esperado que os corpos reguladores irão estabelecer a política em relação a probabilidades de prémios. Uma avaliação de acordo com essas políticas serão conduzidas independentemente por teste laboratorial.

3.3.7 Resultado do Jogo. Todas as funções críticas incluindo a geração do resultado de qualquer jogo (e o retorno para o jogador) têm de ser geradas pela Plataforma de Jogo e ser independente do Dispositivo do Jogador.

- a) O resultado do jogo não pode ser afectado pela largura efectiva da banda, ligação utilizada, taxa de erro de bite ou outras características do canal das comunicações entre a Plataforma de Jogo e o Dispositivo do Jogador.
- b) Determinação de eventos de probabilidade que resultam em prémio monetário não podem ser influenciados, afectados, ou controlados por nada que não seja valores numéricos deivados de uma forma aprovada pelo Gerador Certificado de Número Aleatório (RNG) onde aplicável e em conjunção com as regras do jogo;
- c) Cada permutação ou combinação possível de elementos do jogo que produz resultados de vitória ou perda do jogo devem estar disponíveis para selecção aleatório na iniciação de cada jogada, a menos que denotado de outra forma pelo jogo.

-
- d) Conforme os símbolos do jogo são seleccionados / resultados do jogo são determinados, estes têm de ser imediatamente usados conforme indicado pelas regras do jogo (por exemplo: estes não devem ser descartados devido ao comportativo adaptativo pelo jogo).
 - e) Onde o jogo requer uma sequência ou mapeamento de símbolos ou resultados a serem criados com atecedência (por exemplo, a posição de objectos escondidos dentro de um labirinto), os símbolos ou resultados não devem ser resequenciados ou remapeados, excepto conforme previsto nas regras do jogo.
 - f) Após selecção do resultado do jogo, o jogo não deve fazer uma decisão secundária variável, que afecte os resultados mostrados ao jogador. Por exemplo, o gerador de número aleatório escolhe um resultado no qual o jogo será um perdedor. O jogo não deverá substituir um tipo particular de perdedor para mostrar ao jogador. Isto iria eliminar a possibilidade de simular uma “Quase Falha” onde as probabilidades do símbolo do prémio de topo aterrar na linha de pagamento é limitada mas aparecer frequentemente acima ou abaixo da linha de pagamento.
 - g) Excepto conforme previsto pelas regras do jogo, eventos de probabilidades dentro de jogos devem ser independentes e não correlacionados com quaisquer outros eventos dentro do jogo ou eventos dentro de jogos anteriores.
 - h) Para tipos de jogo (tais como jogos de rotação de carretel), a menos que divulgado de outra forma ao jogador, a probabilidade matemática de um símbolo aparece numa posição para qualquer resultado de jogo deve ser constante.

3.3.8 Simulação de Dispositivos Físicos. Onde um jogo é representado ou insinuado a incluir uma simulação de um dispositivo físico da vida real (por exemplo, o rodar de rodas, o rolar de dado, o atirar de moedas, o dar de cartas, etc.), o comportamento da simulação tem de seguir o comportamento esperado do dispositivo físico da vida real exepcto se pevisto de outra forma nas regras do jogo. Isto é:

- a) Para jogos que tencionam simulação física da vida real, a representação visual da simulação tem de corresponder aos recusos do dispositivo físico da vida real.
- b) A probabilidade de qualquer evento ocorrer na simulação que afecta o resultado do jogo tem de ser equivalente ao dispositivo físico da vida real. Por exemplo, as probabilidades

de conseguir um número em particular na Roleta onde há um único zero (0) ou um duplo zero (00) na roda, deve ser de 1 em 38; as probabilidades de extracção de uma carta ou cartas específicas no Poker deve ser a mesma que num jogo ao vivo.

- c) Onde o jogo simula múltiplos dispositivos físicos da vida real que seriam normalmente independentes um do outro, cada simulação tem de ser independente das outras simulações.
- d) Onde o jogo simula dispositivos físicos da vida real que não têm memória de eventos anteriores, o comportamento das simulações tem de ser independente de (por exemplo: não correlacionado com) o seu comportamento anterior, a fim de não ser adaptativo nem previsível na prática.

3.3.9 Jogos de Perícia Mental

- a) O retorno do jogador para uma estratégia ideal, baseada na informação disponível ao jogador nas regras do jogo, não deve ser menos do que a %RTP calculada e mostrada ao jogador.
- b) Qualquer conselho de estratégia ou posses automáticas devem ser justas, não enganosas, não representar uma má escolha e assegurar que a %RTP mínima é cumprida quando seguida.
- c) O jogador deve ser capaz de ultrapassar a posse ou estratégia automática.

3.3.10 Jogos de Perícia Física

- a) Resultados de Jogo podem ser determinados por perícia física se permitido pelo corpo regulador.
- b) Para jogos onde a %RTP é dependente na perícia física de um jogador, a informação do jogo tem de informar claramente esse jogador que há vantagem baseada na perícia física e identificar o recurso aplicável do jogo.
- c) Informação explicando a funcionalidade baseada na perícia física tem de ser mostrada de forma proeminente e incluir que há uma vantagem baseada na perícia física.

3.3.11 Jogos com Dependências de Tempo

- a) Para jogos onde os resultados são afectados pelo tempo de resposta a um evento de um jogo, a Plataforma de Jogo tem não só de oferecer o jogo após informar o jogador de qualquer deficiência associada com o canal de comunicação. Jogos que podem ser inerentemente injustos não serão aprovados.
- b) As regras têm de descrever claramente o procedimento em caso de desconecção do jogador do servidor da rede durante um jogo (por exemplo, interrupção da conexão de internet, falência do PC, etc.) desta natureza.

3.4 Recursos do Jogo/Bonús

3.4.1 Recursos do Jogo. Esta secção refere a jogos um ou mais recursos/prémios de bonús podem ser pagos ao jogador. Geralmente prémios de bonús são atribuídos como resultado de alguma segunda (ou subsequente) animação da janela e a menos que publicitado de outra forma ao jogado, o jogo de bonús deve ser parte da RTP teórica pagável global. Para jogos que suportam recursos de bonús, o trabalho de ate deve endereçar os seguintes tópicos:

- a) O jogo deve mostrar claramente ao jogador quais regras aplicam-se ao corrente estado do jogo. Estes regras devem ser tornadas disponíveis ao jogador antes do início do jogo de bonús contra durante o jogo de bonús.
- b) O jogo deve mostrar claramente ao jogador gamas possíveis de valores ganhos, gamas de multiplicadores, etc. que podem ser obtidas pelo jogo de bonús.
- c) Para os recursos de bonús que não ocorrem aleatoriamente durante uma jogada única do jogo, informação suficiente deve ser mostrada ao jogador para mostrar o estado corrente em direcionado para desbloquear o próximo recurso de bonús.
- d) Se o jogo requer a obtenção de vários eventos/símbolos direccionados para um recurso, o número de eventos/símbolos necessários para desbloquear o bonús devem ser indicados em conjunto com o número de eventos/símbolos coleccionados a um dado ponto.

-
- e) Se aplicável, o jogo deve mostrar as regras para quando mais eventos/símbolos são necessários para desbloquear o bónus não são acumulados durante a sequência do recurso para eventos que normalmente iriam qualificar para ganhar eventos/símbolos necessários para desbloquear o bónus (tal como limite máximo de fichas é alcançado).
 - f) Se a acumulação de fichas pode levar a jogos gratuitos, o número possível de linhas e créditos por linha que podem ser apostados durante os jogos gratuitos.
 - g) Se a sequência de bónus consiste em mais que um recurso do jogo, o número de jogos na sequência de bónus que restam devem ser mostrados.
 - h) Se um jogo não ajusta a possibilidade de um bónus ocorrer, baseado no histórico dos prémios obtidos em jogos anteriores (por exemplo, jogos não devem adaptar o seu retorno teórico ao jogador baseado em pagamentos passados).
 - i) Se o bónus de um jogo é desbloqueado após ocorrer um certo número de eventos/símbolos ou combinação de eventos/símbolos de um tipo diferente ao longo de múltiplos jogos, a probabilidade de obter tais eventos/símbolos não deve detiorar conforme o jogo progride (por exemplo, para eventos/símbolos idênticos não é permitido que os últimos poucos eventos/símbolos necessários sejam mais difíceis de obter que os eventos/símbolos desse tipo anteriores).
 - j) Se um jogo permite que o jogador mantenha um ou mais carretéis/cartas/símbolos para uma ou mais rodadas/tiragens, carretéis/cartas/símbolos mantidos ou não mantidos têm de ser marcados claramente na janela, e o método para mudança de mãos tem de ser apresentado claramente ao jogador.
 - k) Se um recurso de bónus é provido no qual o jogador tem de apostar créditos adicionais, deve ser dada ao jogador a escolha de entrar no recurso de bónus ou não. Um jogador que escolha não entrar no recurso de bónus deve ser posicionado na conclusão do jogo base que levou ao recurso de bónus. Um jogador que escolha entrar no recurso de bónus mas que tenha balanço de crédito insuficiente para continuar pode:
 - i) Utilizar ganhos temporários do jogo base ou estágios anteriores para completar o recurso se permitido pelas regras do jogo;
 - ii) Autorizar que mais fundos sejam transferidos para a sua conta de jogador; e
 - iii) Levar a cabo uma combinação de pontos de i e ii acima se permitido pelas regras do jogo.

3.4.2 Recurso de Jogo de Azar. Os seguintes requisitos aplicam-se a jogos que oferecem alguma forma de recurso de jogo de azar (estes jogos podem também usar termos como Duplicar, Triplicar ou Levar-ou-Arriscar.). O jogador tem de ter uma escolha em relação a querer participar ou não. A menos que publicitado de outro modo ao jogador, o recurso de jogo a dinheiro deve ter uma RTP teórica de 100% e não deve afectar a RTP teórica pagável global. Para tais jogos o trabalho artístico tem de endereçar o seguinte:

- a) O limite do prémio (se aplicável) e o número máximo de apostas disponíveis;
- b) Quando o recurso de jogo de azar é descontinuado automaticamente antes de atingir o número máximo de apostas disponíveis, a razão tem de se claramente declarada;
- c) Quaisquer condições incomuns do jogo durante as quais o recurso do jogo a dinheiro não está disponível têm de ser especificadas;
- d) Se o recurso de jogo a dinheiro oferece uma escolha de multiplicadores, tem de se claro ao jogador quais são a gama de escolhas e de pagamentos; e
- e) Uma vez que o jogador tenha seleccionado um multiplicador, têm de se claramente declarado na janela qual multiplicador foi seleccionado.

3.5 Requisitos de Par para Par

3.5.1 Par para Par (P2P). Salas de jogo de P2P são aqueles ambientes que oferecem aos jogadores a oportunidade de jogar a dinheiro com e contra um ao outro. Nestes ambientes, o operador normalmente não entra no evento de jogo a dinheiro como uma parte (por exemplo, jogo com banca da casa), mas normalmente proporciona o serviço ou ambiente de jogo a dinheiro para uso pelos seus jogadores, e toma uma inclinação, taxa, ou percentagem pelo serviço. Sistemas que oferecem jogos P2P devem fazer o seguinte, a menos que especificado de outro modo, além das regras do jogo aplicáveis acima:

-
- a) Fornecer em mecanismo que detecte razoavelmente e previna a colisão do jogado, software de jogador artificial, vantagens injustas, e a capacidade de influenciar o resultado de um jogo ou torneio;
 - b) Fornecer aviso sobre como as bancas podem afectar o jogo, para que os jogadores possam fazer uma decisão informada tanto para participar e fornecer os passos para reportar um uso suspeito de jogador-banca;
 - c) Prevenir jogadores autorizados de ocupar mais do que um assento em qualquer mesa individual;
 - d) Fornecer ao jogadores autorizados com a opção de se juntarem a uma mesa onde todos os jogadores autorizados foram seleccionados aleatoriamente;
 - e) Informar jogadores autorizados do período de tempo que cada jogador tem estado sentado a uma mesa em particular;
 - f) Indicar claramente a todos os jogadores autorizados na mesa tanto se os jogadores estão a jogar com dinheiro da casa (shills) ou se são jogadores propostos; e
 - g) Não pode empregar software de jogador artificial para actuar como um jogador autorizado, excepto em jogos gratuitos ou em modo de treino.

3.5.2 Jogadores Computerizados. Os seguintes requisitos aplicam-se ao uso de jogadores computerizados em jogos gratuitos ou modos de treino:

- a) O software pode empregar o uso de Inteligência Artificial (IA) de modo a facilitar a jogada do jogo para demo, jogos gratuitos, ou modos de treino.
- b) O uso de software IA tem de ser explicado claramente nos menus de ajuda.
- c) Todos os jogadores computerizados têm de ser marcados claramente nas mesas para que os jogadores estejam conscientes de quais jogadores não são humanos.

3.5.3 Concursos/Torneios. Um evento organizado que permita a um jogador tanto adquirir ou ser recompensado com a oportunidade de participar num jogo competitivo contra outros jogadores podem ser permitidos desde que as seguintes regras sejam cumpridas.

-
- a) Quando capacitado para o jogo de torneio, nenhum jogo deve aceitar dinheiro verdadeiro de qualquer origem, não pagar dinheiro verdadeiro em nenhuma forma, mas deve utilizar créditos específicos para o torneio, pontos ou fichas que não deverão ter valor monetário.
- b) Regras de concurso/torneio de jogo interactivo estão disponiveis para o jogador registado no website onde o concurso/torneio de jogo interactivo está a ser conduzido. As regras têm de incluir a um mínimo:
- i) Todas as condições que jogadores registados têm de cumprir de forma a qualificar para entrar em, e para o avanço através, no concurso/torneio.
 - ii) Quaisquer condições relativas a chegadas tardias ou completas ausências do torneio e como a postagem de auto-cego e/ou a aquisição da portal de entrada inicial são geridos.
 - iii) Informação especifica pertinente a qualquer concurso/torneio único, incluindo a quantia de dinheiro colocada no conjunto de prémio.
 - iv) A distribuição de fundos baseados em resultados especificos.
 - v) O nome da organização (ou pessoas) que conduziram o concurso/torneio em nome de, ou em conjunto com, o operador se aplicável.
- c) Os resultados de cada concuso/torneio, devem ser tornados disponiveis no website de jogo interactivo para que os participantes o possam rever. Subsequente a ser postado no website, os resultados de cada concurso/torneio são disponibilizados por pedido. O registo inclui o seguinte:
- i) Nome do evento;
 - ii) Data(s) do evento;
 - iii) Número total de portal de entradas;
 - iv) Quantia de taxas de portal de entrada;
 - v) Conjunto de prémio total; e
 - vi) Quantia paga por cada categoria vitoriosa.

***Nota:** Para concursos/torneios gratuitos (por exemplo, o jogador registado não paga uma taxa de portal de entrada), a informação requerida pelo acima tem de ser gravada excepto para o número de portal de entradas, quantia de taxas de portal de entrada e conjunto de prémio total.*

3.6 Memória de Jogo

3.6.1 Histórico de Confronto do Jogador. Uma capacidade para ‘repetir o ultimo jogo’ têm de ser proporcionada, ou como uma repetição ou por descrição. A repetição tem de indicar claramente que é uma repetição de ciclo completo de jogo anterior, e tem de proporcionar a seguinte informação (a um minimo):

- a) A data e hora que o jogo começou e/ou acabou;
- b) A apresentação associada com o resultado final do jogo, ou graficamente ou através de uma mensagem de texto clara;
- c) Dinheiro total do jogador / créditos ao inicio e/ou fim do jogo;
- d) Quantia total apostada;
- e) Dinheiro / créditos totais ganhos para o prémio (incluindo Jackpots Progressivos);
- f) Os resultados das escolhas de qualquer jogador envolvido no resultado do jogo;
- g) Resultados de quaisquer fases intermédias do jogo, tais como recursos ou apostas a dinheiro dos jogos; e
- h) Quantia de quaisquer prémios promocionais recebidos (se aplicável).

3.6.2 Histórico de Bastidores. Para cada jogo individual jogado, a seguinte informação, além dos elementos requeridos acima dentro da secção 3.6.1, é para ser gravada, mantida e facilmente demonstravel pelo Sistema de Jogo Interactivo:

- a) ID única do jogador;
- b) Contribuições para as conjuntos de Jackpot Progressivo (se aplicável);
- c) Estado do Jogo (em progresso, completo, etc);
- d) O número da mesa (se aplicável) na qual o jogo foi jogado;
- e) A mesa de pagamento usada; e
- f) Identificador e versão do jogo.

CAPÍTULO 4

4.0 REQUISITOS DO GERADOR DE NÚMERO ALEATÓRIO (RNG)

4.1 Introdução

4.1.1 Declaração Geral. O gerador de número aleatório tem de ser forte criptograficamente na altura de submissão. Onde mais que uma instância de gerador de número aleatório é usada num Sistema de Jogo Interactivo, cada instância tem de ser avaliada e certificada separadamente. Onde cada instância é idêntica, mas envolve uma implementação diferente dentro do jogo (s) / aplicação(ões), cada implementação também tem de ser avaliada e certificada separadamente. Quaisquer resultados do gerador de número aleatório usado para a selecção de símbolo de jogo / determinação de resultado de jogo têm de ser mostrados, através da análise de dados e de uma leitura do código de origem, para:

- a) Ser estatisticamente independente;
- b) Ser distribuído de forma justa (dentro de ligações esperadas estatisticamente) sobre o seu alcance;
- c) Passar vários testes estatísticos reconhecidos; e
- d) Ser criptograficamente forte.

4.1.2 Testes Aplicados. O laboratório de teste pode empregar o uso de vários testes reconhecidos para determinar se, ou não, os resultados aleatórios produzidos pelo gerador de número aleatório passa no nível desejado de confiança de 99%. Estes testes podem incluir, mas não são limitados a:

- a) Teste de Chi-quadrado;
- b) Teste de Equi-distribuição (frequência);
- c) Teste de Lacuna;

- d) Teste de sobreposição;
- e) Teste de poker;
- f) Teste de colecionador de vales;
- g) Teste de permutação;
- h) Teste Kolmogorov-Smirnov;
- i) Teste de criteriação adjacente;
- j) Teste de ordem estatística;
- k) Testes de funcionamento (padrões de ocorrências não devem ser recorrentes);
- l) Teste de correlação de interjogo;
- m) Teste de correlação serial de potência e grau de correlação serial (resultados devem ser independentes do jogo anterior);
- n) Testes em subsequências; e
- o) Distribuição de Poisson.

NOTA: O laboratório de teste independente irá escolher os testes apropriados num caso por base em caso no RNG sob revisão.

4.2 Escalagem

4.2.1 Declaração Geral. O método de escalagem não deve comprometer a força criptográfica do gerador de número aleatório. Adicionalmente, o método de escalagem deve preservar a distribuição dos valores escalados. Por exemplo, se um gerador de número aleatório de 32-bites com um alcance números inteiros no intervalo fechado $[0, 2^{32}-1]$ seriam para se escalados para o alcance de conjunto de números inteiros no intervalo fechado de $[1,6]$ para que os valores escalados possam ser usados para simular o rolar de um dado padrão de seis lados, então cada número inteiro na gama escalada deve teoricamente aparecer com a mesma frequência. No exemplo dado, se a frequência teórica para cada valor não é igual, então o método de escalagem é considerado como tendo uma predisposição. Deste modo, o método de escalagem complacente deve ter uma predisposição igual a zero.

4.3 RNG Baseado no Hardware

4.3.1 Declaração Geral. Devido à sua natureza física, a execução de RNGs baseados no hardware podem deteriorar com o passar do tempo. A falha de um RNG baseado no hardware pode ter sérias consequências para o jogo(s) / aplicação(ões), conforme os jogos se podem tornar previsíveis ou exibir uma distribuição injusta. Portanto, se um RNG baseado no hardware é usado, tem de existir um monitoramento dinâmico / activo, em tempo real da saída com uma amostra grande o suficiente para permitir uma testagem forte e alta estatisticamente, de modo a que o jogo seja desactivado se uma falha na testagem da saída for detectada.

4.4 RNG Baseado no Software

4.4.1 Declaração Geral. Os seguintes requisitos podem aplicar-se apenas a RNGs baseados no software.

4.4.2 Período. O período do RNG, em conjunto com os métodos de implementação dos resultados do RNG, tem de ser suficientemente grande para assegurar que todas as combinações de resultados / permutas são possíveis para o jogo(s) / aplicação(ões) especificados.

4.4.3 Envio/Re-Envio. Os métodos de envio / re-envio têm de assegurar que todos os valores descendentes são determinados de um modo que não comprometa a segurança criptográfica do gerador de número aleatório.

4.4.4 Ciclo/Actividade de Fundo. De modo a assegurar que os resultados RNG não podem ser previstos, ciclo / actividade de fundo adequada tem de ser implementada entre jogos. Onde quer que o resultado de um jogo seja feito de múltiplos valores RNG mapeados, ciclo / actividade de fundo tem de ser implementada durante o jogo (por exemplo: entre a selecção de cada valor RNG mapeado) de modo a assegurar que o resultado do jogo não é compreendido de resultados sequenciais de RNG mapeados. A taxa de ciclo / actividade de fundo tem de ser suficientemente aleatório em e de si mesma para prevenir a previsão.

Esta Página Foi Intencionalmente Deixada em
Branco

CAPÍTULO 5

5.0 REQUISITOS DE SISTEMA DE SEGURANÇA DE INFORMAÇÃO (SSI)

5.1 Declaração Geral

5.1.1 Declaração Geral. Para assegurar que os jogadores não são expostos a riscos de segurança desnecessários por escolherem participar num jogo interactivo. Estes requisitos de segurança irão aplicar-se aos seguintes componentes críticos do Sistema de Jogo Interactivo:

- a) Componentes do Sistema de Jogo Interactivo que registam, guardam, processam, partilham, transmitem ou recuperam informação sensível do jogador, por exemplo, detalhes do cartão de crédito/débito, informação de autenticação, balanços da conta do jogador;
- b) Componentes do Sistema de Jogo Interactivo que geram, transmitem, ou processam números aleatório usados para determinar o resultado de jogos ou eventos virtuais;
- c) Componentes do Sistema de Jogo Interactivo que armazenam resultados ou o estado corrente da aposta de um jogador;
- d) Pontos de portal de entrada para e de saída dos sistemas acima (outros sistemas que são capazes de comunicar directamente com núcleo de sistemas críticos); e
- e) Redes de comunicação que transmitem informação sensível do jogador.

5.2 Política de Segurança da Informação

5.2.1 Declaração Geral. Um documento de política de segurança da informação deve estar em vigor para descrever a aproximação do operador em relação à gestão de segurança de informação e a sua implementação. A política de segurança da informação deve:

-
- a) Ter uma disposição que requer revisão quando ocorrem mudanças ao Sistema de Jogo Interactivo ou aos processos do operador que alteram o perfil de risco do Sistema de Jogo Interactivo;
 - b) Ser aprovado pela administração;
 - c) Ser comunicado a todos os funcionários e partes externas relevantes;
 - d) Submeter-se a revisão em intervalos planeados; e
 - e) Delinear as responsabilidades do pessoal do operador e do pessoal de quaisquer terceiros para a operação, serviço e manutenção do Sistema de Jogo Interactivo e/ou dos seus componentes.

5.3 Controlo Administrativo

5.3.1 Segurança de Recursos Humanos. As funções de segurança e responsabilidades de funcionários devem ser definidas e documentadas em concordância com a política de segurança da informação.

- a) Todos os funcionários da organização devem receber formação em consciência de segurança apropriada e actualizações regulares em políticas e procedimentos organizacionais conforme necessário para as suas funções de trabalho.
- b) Uma política de controlo de acesso deve ser estabelecida, documentada e revista baseada nos requisitos do negócio e segurança para o acesso físico e lógico ao Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes.
- c) Os funcionários devem ser apenas providos com o acesso aos serviços ou capacidades que eles foram especificamente autorizados a usar.
- d) A administração deve rever os direitos de acesso dos utilizadores em intervalos regulares usando um processo formal.
- e) Os direitos de acesso de todos os funcionários ao Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes deve ser removido assim que terminam o seu trabalho, contrato ou acordo, ou ajustados aquando a mudança.

5.3.2 Serviços de Terceiros. As funções de segurança e responsabilidades de terceiros fornecedores de serviços devem ser definidos e documentados em concordância com a política de segurança da informação.

- a) Acordos com terceiros, fornecedores de serviços, envolvendo acesso, processamento, comunicação ou gestão do Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes, ou adição de produtos ou serviços ao Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes devem cobrir todos os requisitos de segurança relevantes.
- b) Os serviços, relatórios or registos providos por terceiros devem ser monitorados e revistos pela administração pelo menos uma vez por ano.
- c) Alterações à provisão de serviços, incluindo gestão e melhoramento de políticas, procedimentos e controlo de segurança de informação existentes, devem ser geridos, tomando em consideração a criticidade dos sistemas do negócio e processos envolvidos e reavaliação dos riscos.
- d) Os direitos de acesso de terceiros, fornecedores de serviços, ao Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes devem ser removidos após o término do seu contrato ou acordo, ou ajustados aquando alteração.

5.3.3 Gestão de Activos. Todos os activos armazenando, processando ou comunicando informação controlada, incluindo aqueles compreendendo o ambiente operativo do Sistema de Jogo Interactivo e/ou aos seus componentes, deve ser contabilizado e ter um dono nomeado em concordância com a política de segurança da informação.

- a) Um inventário deve ser elaborado e conservado de todos os activos contendo itens controlados.
- b) Os activos devem ser classificados em termos da sua criticidade, sensibilidade, e valor.
- c) Cada activo deve ter um “dono” designado responsável por assegurar que a informação e activos são classificados de forma apropriada, e definindo e revendo periodicamente as restrições e classificações de acesso.
- d) Uma política deve ser incluída no uso aceitável de activos associados com o Sistema de Jogo Interactivo e o seu ambiente operativo.

-
- e) Um procedimento deve existir para remoção de activos do serviço e para adição de novos activos.
 - f) Equipamento descomissionado deve ter o meio de armazenamento removido e eliminado de forma segura usando procedimentos documentados.
 - g) Meio de armazenamento removível deve ser eliminado de forma segura quando já não é necessário, usando procedimentos documentados.

5.3.4 Administração de Chave de Criptografia. A administração de chaves de criptografia devem seguir processos definidos em concordância com a política de segurança da informação.

- a) Tem de haver um processo documentado para obter ou gerar chaves de criptografia.
- b) Se chaves de criptografia expiram tem de haver um processo documentado para a gestão de expiração de chaves de criptografia.
- c) Tem de haver um processo documentado para revogação de chaves de criptografia.
- d) Tem de haver um processo documentado para alterar de forma segura o corrente conjunto de chaves de criptografia.
- e) Tem de haver um processo documentado em vigor para o armazenamento de quaisquer chaves de criptografia.
- f) Tem de haver um método para recuperação de dados encriptados com uma chave de criptografia revogada ou expirada por um período de tempo definido após a chave de criptografia se tornar inválida.

5.3.5 Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Software. A aquisição e desenvolvimento de novo software deve seguir processos definidos em concordância com a política de segurança da informação.

- a) O ambiente de produção deve ser separado logicamente e fisicamente dos ambiente de desenvolvimento e testagem.
- b) Pessoal de desenvolvimento deve ser excluído de ter acesso para promover alterações de código no ambiente de produção.
- c) Tem de haver um método documentado para verificar que software de teste não é

implantado no ambiente de produção.

- d) Para prevenir a fuga de informação identificável pessoalmente, tem de haver um método documentado para assegurar que os dados de produção em bruto não são usados para testagem.
- e) Toda a documentação referente ao software e desenvolvimento de aplicação deve estar disponível e retido pela duração do seu ciclo de vida.

5.3.6 Controlo de Alteração. A implementação de alterações ao hardware e software do Sistema de Jogo Interactivo deve ser gerida pelo uso de procedimentos de controlo formal em concordância com a política de segurança da informação.

- a) Procedimentos de controlo de alteração ao programa têm de ser adequados para assegurar que apenas versões aprovadas e testadas de forma própria são implementadas na produção da Plataforma de Jogo. Os controlos de alteração de produção têm de incluir:
 - i) Um controlo ou mecanismo apropriado para a versão de software para todos os componentes de software;
 - ii) Detalhes do motive para a alteração;
 - iii) Detalhes da pessoa fazendo a alteração;
 - iv) Cópias de segurança completas de versões anteriores de software;
 - v) Uma política endereçando procedimentos de alteração de emergência;
 - vi) Procedimentos para testagem e migração de alterações;
 - vii) Segregação de deveres entre desenvolvedores, equipa de garantia de qualidade, equipa e utilizadores de migração; e
 - viii) Procedimentos para assegurar documentação técnica e de utilizador é actualizada como resultado de uma alteração.
- b) Todos os trechos devem ser testados sempre que possível numa Plataforma de Jogo configurada de forma idêntica à Plataforma de Jogo alvo. Sob circunstâncias onde a testagem do trecho não seja conduzida de forma exaustiva para ir ao encontro dos prazos pelo nível de severidade do alerta, então a testagem do trecho deve ser de gestão de risco, ou por isolamento ou remoção da Plataforma de Jogo não testada da rede ou por aplicação do trecho e testagem após o facto.

5.3.7 Gestão de Incidente. Um processo para reportagem de incidentes de segurança da informação e a resposta da gestão deve ser documentada em concordância com a política de segurança da informação.

- a) O processo de gestão do incidente tem de incluir a definição do que constitui um incidente de segurança de informação.
- b) O processo de gestão do incidente tem de documentar como os incidentes de segurança são reportados através de canais de gestão apropriados.
- c) O processo de gestão de incidente tem de endereçar as responsabilidades e procedimentos de gestão para assegurar uma resposta rápida, efectiva e metódica aos incidentes de segurança de informação, incluindo:
 - i) Procedimentos para gerir diferentes tipos de incidente de segurança de informação;
 - ii) Procedimentos para a análise e identificação da causa do incidente;
 - iii) Comunicação com aqueles afectados pelo incidente;
 - iv) Reportagem do incidente à autoridade apropriada;
 - v) Recolha de prova forense; e
 - vi) Recuperação controlada de incidentes de segurança da informação.

5.3.8 Continuidade de Negócio Recuperação de Desastre. Um plano deve estar em vigor para recuperar operações de jogo no caso de o sistema de produção de jogo for tornado inoperável.

- a) O plano de recuperação de desastre tem de endereçar o método de armazenamento da informação da conta do jogador e dados de jogo para minimizar a perda no caso do sistema de produção de jogo for tornado inoperável. Se réplica assíncrona é usada, o método para recuperação de dados deve ser descrita ou a perda potencial de dados deve ser documentada.
- b) O plano de recuperação de desastre tem de delinear as circunstâncias sob as quais pode ser invocado.

-
- c) O plano de recuperação de desastre tem de endereçar o estabelecimento de um local de recuperação separado do local de produção.
 - d) O plano de recuperação de desastre tem de conter guias de recuperação detalhando os passos técnicos requeridos para reestabelecer a funcionalidade de jogo no local de recuperação.
 - e) O plano de continuidade do negócio tem de endereçar os processos requeridos para retomar as operações de gestão de actividades de jogo após a activação da plataforma recuperada para uma gama de cenários apropriada para o contexto operacional do Sistema de Jogo Interactivo.

5.4 Controlos Técnicos

5.4.1 Auto Monitoramento

- a) O Sistema de Jogo Interactivo tem de implementar o auto-monitoramento de componentes críticos (por exemplo, hospedeiros centrais, dispositivos de rede, firewalls, ligações a terceiros, etc.).
- b) Um componente crítico que falhe em testes de auto-monitoramento tem de ser imediatamente retirado de serviço. O componente não deve ser retornado ao serviço até que haja prova razoável que a falha tenha sido rectificada.

5.4.2 Requisitos para Serviço de Domínio de Nome (SDN)

- a) O servidor primário usado para resolver inquéritos DNS usados em associação com o Sistema de Jogo Interactivo têm de ser localizados fisicamente num centro de dados seguro;
- b) Acesso lógico e físico ao servidor SDN primário tem de ser restrito a pessoal autorizado;
- c) Tem de haver pelo menos um servidor secundário que seja capaz de resolver inquéritos SDN. Os servidores secundários têm de ser localizados em locais separados do servidor primário;

- d) Transferências de zona entre o servidor primário e os servidores secundários têm de ocorrer pelo menos a cada 24 horas; e
- e) Transferências de zona para hospedeiros arbitrários não devem ser permitidas.

5.4.3 **Monitoramento**

- a) Os relógios de todos os componentes do Sistema de Jogo Interactivo devem ser sincronizados com uma origem de hora exacta para assegurar um acesso consistente. O atraso da hora deve ser verificado periodicamente.
- b) Registos de portal de entradas de auditoria de actividades de utilizadores, excepções, e eventos de segurança da informação devem ser produzidos e mantidos por um período apropriado para apoiar em futuras investigações e monitoramento de controlo de acesso.
- c) Actividades de Administrator de Sistema e de Operador de Sistema devem ser registadas.
- d) Capacidades de registo e informação de registo devem ser protegidas contra adulteração e acesso não autorizado.
- e) Qualquer modificação, tentativa de modificação, acesso de leitura ou outra alteração ou acesso a qualquer registo, auditoria ou acesso de Plataforma de Jogo tem de ser detectável pelo Sistema de Jogo Interactivo. Tem de ser possível ver quem visualizou ou alterou uma entrada e quando.
- f) Portal de entradas geradas por actividades de monitoramento devem ser revistas periodicamente usando um processo documentado. Um registo de cada revisão deve ser mantido. Falhas do Sistema de Jogo Interactivo devem ser registadas, analisadas e tomada a acção apropriada.
- g) Aplicações de rede com armazenamento limitado a bordo devem desactivar toda a comunicação se o registo de auditoria ficar cheio ou fora de carga para um registo de servidor dedicado.

5.4.4 Controlo Criptográficos. A política no uso de controlo criptográficos para protecção da informação deve ser desenvolvida e implementada.

-
- a) Qualquer informação sensível ou identificável pessoalmente deve ser encriptada se é transversal a uma rede com um nível mais baixo de confiança.
 - b) Dados que não requerem serem ocultados mas que têm de ser autenticados têm de usar alguma forma de técnica de mensagem de autenticação.
 - c) Autenticação tem de usar um certificado de segurança de uma organização aprovada.
 - d) O grau de encriptação usado deve ser apropriado para a sensibilidade dos dados.
 - e) O uso de algoritmos tem de ser revisto periodicamente por um pessoal de Gestão qualificado para verificar que os correntes algoritmos de encriptação são seguros.
 - f) Alterações a algoritmos de encriptação para corrigir fraquezas têm de ser implementadas assim que for prático. Se tais alterações não estiverem disponíveis, o algoritmo tem de ser substituído.
 - g) Chaves de encriptação não podem ser armazenadas sem elas mesmas serem encriptadas através de um método de encriptação diferente e/ou usando uma chave de encriptação diferente.

5.4.5 Controlo de Acesso. A alocação de privilégios de acesso devem ser restritas e controladas baseando-se nos requisitos do negócio e no princípio do ultimo privilégio.

- a) Um procedimento formal de registo e de desregisto de utilizador tem de estar em vigor para garantir e revogar acesso a todos os sistemas e serviços de informação.
- b) Todos os utilizadores devem ter um identificador único (ID de utilizador) para seu uso pessoal apenas, e uma técnica de autenticação adequada deve ser escolhida para substanciar a identidade reclamada de um utilizador.
- c) O uso de contas genéricas deve ser limitado, e onde usado, as razões para o seu uso devem ser documentadas formalmente.
- d) A provisão de palavra-passe tem de ser controlada através de um processo formal de gestão.
- e) Palavras-passe têm de ir ao encontro dos requisitos do negócio por comprimento, complexidade e tempo de vida.
- f) Acesso a aplicações e sistemas operativos do Sistema de Jogo Interactivo devem ser controlados por um procedimento de registo de portal de entrada seguro.

-
- g) Métodos de autenticação apropriados, em adição às palavras-passe, devem ser usados para controlar o acesso por utilizadores remotos.
 - h) Qualquer acesso físico a áreas armazenando componentes do Sistema de Jogo Interactivo, e qualquer acesso lógico às aplicações ou sistema operativo do Sistema do Jogo Interactivo tem de ser registado.
 - i) O uso de identificação automatizada de equipamento para autenticar conexões de localizações e equipamentos específicos devem se formalmente documentadas e têm de ser incluídas em revisão regular dos direitos de acesso pela Gestão.
 - j) Restrições em tempos de conexão devem ser usados para fornecer segurança adicional para aplicações de alto risco.
 - k) O uso de programas utilitários que podem ser capazes de derrogar o sistema e controlo da aplicação devem ser restritos e controlados de forma apertada.
 - l) Uma política formal deve estar em vigor, e medidas apropriadas de segurança devem ser adoptadas para proteger contra os riscos de utilizar capacidades de computação e comunicação móveis.
 - m) Telecomunicação não deve ser permitida excepto sob circunstâncias onde a segurança do ponto final possa ser garantida.

5.4.6 Gestão de Segurança de Rede. As redes devem ser separadas logicamente de tal forma que não exista tráfego na rede que não possa ser servido por hospedeiros nessa ligação.

- a) A falha de qualquer item único não deve resultar em negação do serviço.
- b) Um Sistema de Detecção de Intrusão/Sistema de Prevenção de Intrusão tem de ser instalado na rede que possa:
 - i) Ouvir tanto a comunicações internas e externas
 - ii) Detectar ou prevenir ataques ao Serviço de Negação Distribuída (DDOS)
 - iii) Detectar ou prevenir código-concha de atravessar a rede
 - iv) Detectar ou prevenir enganar o Protocolo de Endereço de Resolução (ARP)
 - v) Detectar outros indicadores de Homem-no-Meio e comunicações sérias imediatamente se detectados
- c) Cada instância do servidor em ambientes em nuvem e virtualizados devem levar a cabo

apenas uma função. Mecanismos alternativos equivalentemente seguros serão considerados como avanços tecnológicos.

- d) Em ambientes virtualizados, instâncias redundantes de servidor não podem correr sob o mesmo hipervisor.
- e) Protocolos desnacionalizados (por exemplo, UDP) não devem ser usados para dados sensíveis sem transporte nacionalizado.

NOTA: Embora HTTP seja tecnicamente desnacionalizado, se correr em TCP que é nacionalizado, isto é permitido.

- f) Todas as alterações à infraestrutura da rede (por exemplo, configuração do dispositivo de rede) tem de ser registado.
- g) Sondas de Virus e/ou programas de detecção devem ser instalados em todos os sistemas de informação pertinentes. Estes programas devem ser actualizados regularmente para sondar por novas estirpes de virus.
- h) Segurança de rede deve ser tstadada por indivíduos qualificados e experientes com regularidade.
- i) Testagem deve incluir testagem de interfaces externos (públicos) e da rede interna.
- j) Testagem da segurança de cada domínio na rede interna deve ser levado a cabo separadamente.

5.4.7 **Firewalls.**

- a) Uma firewall deve ser localizada na frnoteira de quaisquer dois domínios diferentes.
- b) Todas as conexões a hospedeiros do Sistema de Jogo Interactivo o centro do dados seguro tem de passar por pelo menos uma aplicação de um nível de firewall. Isto inclui de e para quaisquer hospedeiros que não sejam de Sistema de Jogo Interactivo usados pelo operador.
- c) A firewall tem de ser um dispositivo de hardware separado com as seguintes características:
 - i) Apenas aplicações relacionadas com a firewall podem residir na firewall; e
 - ii) Apenas um número limitado de contas podem estar presents na firewall (por exemplo, apenas administradores do sistema).

-
- d) A firewall tem de rejeitar todas as conexões excepto aquelas que foram especificamente aprovadas.
 - e) A firewall tem de rejeitar todas as conexões de destinos que não podem residir na rede da qual a mensagem originou (por exemplo, endereços RFC1918 no lado público de uma firewall de internet.)
 - f) A firewall tem de manter um registo de auditoria de todas as alterações a parâmetros que controloam as conexões permitidas através da firewall.
 - g) A firewall tem de manter um registo de auditoria de todas as tentativas de conexão bem e mal sucedidas. Registos devem ser mantidos por 90 dias e uma amostra revista mensalmente para tráfico inesperado.
 - h) A firewall tem de desactivar toda a comunicação se o registo de auditoria ficar cheio.

5.4.8 Acesso Remoto. Acesso remoto é definido como qualquer acesso a partir de fora do sistema ou rede do sistema incluindo qualquer acesso a partir de outras redes dentro do mesmo estabelecimento. Acesso remoto deve ser permitido apenas se autorizado pelo corpo regulador e deve ter a opção de ser desactivado. Onde permitido, o acesso remoto deve aceitar apenas as conexões remotas permissíveis pela aplicação da firewall e pelas definições do Sistema de Jogo Interactivo. A segurança do acesso remoto sera revista numa base de caso-por-caso, em conjunto com a implementação da corrente tecnologia e aprovação do corpo regulador local. Além disso, deve haver:

- a) Nenhuma funcionalidade não autorizada de utilizador remoto (adicionar utilizadores, alterar permissões, etc.);
- b) Nenhum acesso não autorizado a qualquer base de dados que não seja para recuperação de informação usando funções existentes;
- c) Nenhum acesso não autorizado ao sistema operativo; e
- d) O Sistema de Jogo Interactivo tem de manter um registo de actividade qua actualize automaticamente representando toda a informação de acesso remoto.

5.4.9 Cópias de Apoio de Segurança. Cópias de apoio de segurança de informação e software devem tomar lugar e ser testadas regularmente de acordo com a política de apoio de segurança.

5.5 Controlo Físicos e Ambientais

5.5.1 Áreas Seguras. Plataformas de Jogo e sistemas de comunicações associados têm de ser localizados em instalações que proporcionem protecção física contra danos causados por incêndio, cheia, furacão, terramoto e outras formas de desastres naturais ou causados pelo Homem.

- a) Perímetros de segurança (barreiras tais como paredes, portões de portal de entrada controlada por cartão ou balcões de recepção com pessoal) têm de ser usados para proteger áreas que contêm componentes do Sistema de Jogo Interactivo.
- b) Áreas seguras têm de ser protegidas por meios de controlo de portal de entrada apropriados para assegurar que o acesso é restrito a pessoal autorizado.
- c) Todos os acessos têm de ser gravados num registo seguro.
- d) Áreas seguras têm de incluir um sistema de detecção de intrusão, e tentativas de acesso não autorizado têm de ser registadas.

5.5.2 Segurança de Equipamento de Jogo

- a) Servidores de Sistema de Jogo Interactivo devem ser localizados em salas de servidor que restringe o acesso não autorizado.
- b) Servidores de Sistema de Jogo Interactivo devem ser armazenados em prateleiras localizadas no interior de uma área segura.

5.5.3 Utilitários de Suporte

- a) Todos os componentes do Sistema de Jogo Interactivo devem ser fornecidos com uma fonte primária de energia adequada.
- b) Todos os componentes do Sistema de Jogo Interactivo devem ter um equipamento com fornecimento ininterrupto de energia (UPS) para suportar as operações no caso de falha de energia.
- c) Deve haver um arrefecimento adequado para o equipamento armazenado na sala do

servidor.

- c) Cablagem de energia e telecomunicações carregando dados ou informação de suporte devem ser protegidos de interceptação ou dano.
- d) Deve haver protecção adequada contra incêndio para os componentes do Sistema de Jogo Interactivo armazenado na sala do servidor.

CAPÍTULO 6

6.0 REQUISITOS DE JACKPOT PROGRESSIVO

6.1 Introdução

6.1.1 Declaração Geral. Um Jackpot Progressivo (os termos são usados de forma intercambiável) é um prémio crescente baseado numa função de créditos qu são apostados ou ganhos. Isto inclui prémios que são concedidos baseados em outros critérios que não sejam a obtenção de resultados ganhadores no jogo, tal como ‘Jackpots Mistério.’ No entanto, isto não inclui prémios crescentes, não configuráveis que resultam de recursos de bónus, que são parte da mesa de pagamento do jogo (%RTP teórica).

6.2 Desenho e Operação de Jackpot Progressivo

6.2.1 Equidade de Jackpot Progressivo. A fim de ter um jackpot progressivo que seja justo os seguintes princípios têm de se aplicar:

- a) Todos os jogadores que jogam jogos de jackpot progressivo têm de estar cientes de acções que os podem tornar elegíveis para ganhar o jackpot progressivo.
- b) Onde contribuições do jackpot progressive são parte do cálculo de %RTP, as contribuições não dvm ser assimiladas para receita. Se um tecto é estabelecido em qualquer jackpot progressivo uma vez o tecto atingido todas as contribuições são para ser creditadas numa conjunto de diversão. O retorno mínimo ao jogador têm de ser atingido independentemente do número de unidades de apostas calculadas.
- c) As regras do jogo tem de incorporar como o jackpot progressivo é fundado e determinado.

-
- d) Se existe um valor mínimo de aposta a fim de um jogador ganhar um jackpot progressivo, então o jogo base (excluindo o jackpot progressivo) tem de ir ao encontro do retorno mínimo ao jogador.
 - e) A quantia corrente do jackpot progressivo deve ser mostrada em todos os Dispositivos de Jogador participantes no jackpot progressivo. Esta apresentação deve ser actualizada em todos os Dispositivos de Jogador participantes pelo menos a cada 30 segundos.
NOTA: É aceitável que, dependendo do meio, atrasos de comunicação são variáveis e para além do conhecimento ou controlo do operador. Atrasos servidor-a-cliente irão variar de jogador para jogador e de mensagem para mensagem.
 - f) As regras do jogo têm de informar os jogadores das imperfeições dos meios de comunicação para o jogo, e como isto os afecta.
 - g) As regras do jogo têm de informar os jogadores de quaisquer prémios máximos e/ou limites de tempo que possam existir para cada jackpot progressivo.
 - h) Para jackpots progressivos oferecendo múltiplos níveis de prémios, tem de ser sempre pago ao jogador a quantia mais alta, se uma combinação em particular é ganha que deve desbloquear o prémio de maior valor. Isto pode ocorrer quando uma combinação pode ser avaliada como mais de uma das combinações disponíveis da mesa de pagamento (por exemplo, um Flush é uma forma de Straight Flush e um Straight Flush é uma forma de Royal Flush). Portanto, pode haver situações onde os níveis de jackpot progressivo possam ser trocados para assegurar que o jogador está a ser premiado com o valor mais alto possível baseado em todas as combinações como o resultado pode ser definido.
 - i) Se múltiplos jackpots progressivos ocorrerem aproximadamente ao mesmo tempo e não existir forma definitiva de saber qual jackpot ocorreu primeiro, o corpo regulador e/ou o operador devem adoptar procedimentos para resolução. As regras do jogo têm de incluir informação que endereça a resolução desta possibilidade.

6.2.2 Controladores Cativos do Jackpot Progressivo. Onde um “Controlador Mestre” emprega “Controladores Cativos” para controlar um Jackpot Progressivo os seguintes requisitos aplicam-se:

- a) Todos os Controladores Cativos têm de estar sincronizados com o Controlador Mestre.

-
- b) O Controlador Mestre tem de estar sincronizado no tempo com o Sistema de Jogo Interactivo.
 - c) Eventos de ganhos de Jackpot Progressivo têm de ser ter estampagem de tempo e o Controlador do Jackpot Progressivo tem de assegurar que os acertos registados dentro de um incremento mínimo de tempo são considerados ganhos simultâneos. Pagamento de prémio para ganhos simultâneos é para ser feito de acordo com as regras do jogo.
 - d) A janela mínima de tempo (Período de reiniciação do Jackpot Progressivo) não é menos do que o tempo mais longo tomado para:
 - i) Registrar que um jackpot progressivo foi ganho,
 - ii) Anunciar a vitória nos mostradores de todos os Dispositivos de Jogador participantes com sessão activa, e
 - iii) Reiniciar os metrômetros do jackpot progressivo.
 - e) Se suportando um jackpot progressivo que é determinado pelos incrementos de apostas de jogadores individuais, o processamento de recepção de incrementos de todos os Dispositivos de Jogador, quer anexados aos controladores Mestre ou Cativo, tem de ser justo.

6.2.3 Notificação de Ganho de Jackpot Progressivo. Os seguintes requisitos têm de ser atendidos quando há um ganho de jackpot:

- a) Um jogador ganhador tem de ser notificado de um ganho de jackpot progressivo pelo final do jogo em jogo;
- b) A notificação do jackpot progressivo sendo ganho tem de ser fornecida a todos os Dispositivos de Jogador participando no jackpot progressivo na altura que o jackpot foi ganho; e
- c) A quantia do jackpot progressivo tem de ser mostrada em todos os Dispositivos de Jogador participando no jackpot progressivo na altura que o jackpot foi ganho.

6.2.4 Alterações de Parâmetros do Jackpot Progressivo. Os seguintes requisitos aplicam-se à configuração de jackpots progressivos:

-
- a) Uma vez um jackpot progressivo tenha começado, alterações de parâmetros não podem tomar efeito imediatamente – de preferência elas devem ser guardadas para aplicar depois do corrente jackpot progressivo ser ganho. Estes são parâmetros ‘pendentes’.
 - b) Um jackpot progressivo mistério que use uma quantia de jackpot progressivo oculta para determinar o ganho do jackpot progressivo não pode alterar a quantia do jackpot progressivo oculto quando os parâmetros são alterados se o jackpot progressivo está activo (por exemplo, teve quaisquer contribuições de jackpot progressivo adicionadas a este).
 - c) O Sistema de Jogo Interactivo tem de fornecer um meio de apresentação do parâmetros correntes e pendentes do jackpot progressivo.
 - d) O Sistema de Jogo Interactivo tem de gravar os valores dos parâmetros de jackpot progressivo, assim como de todos os parâmetros de jackpot progressivo “Corrente” e “Pendente”.

6.2.5 Redirecionamento Parcial de Jackpot Progressivo. Esquemas de Conjunto de Diversão, onde uma parcela das contribuições do jackpot progressivo são redirecionadas para outro conjunto para que, quando o jackpot progressivo for ganho, o conjunto de diversão é adicionado ao fomento do próximo jackpot progressivo, é aceitável.

6.2.6 Encerramento de Jackpot Progressivo. Em instâncias onde um jackpot progressivo tem de ser encerrado (por exemplo, avaria, perda de conectividade, terminação inesperada), os seguintes requisitos devem se aplicar:

- a) Tem de ser dada clara indicação aos jogadores que o jackpot progressivo não está a operar (por exemplo, por apresentação de “Jackpot Fechado” nos Dispositivos de Jogador).
- b) Não pode ser possível ao jackpot progressivo ser ganho enquanto em estado de encerramento.
- c) Se o jackpot progressivo opera em conjunto com outro jogo (por exemplo, jogo base) e o requisito de retorno ao jogador é cumprido apenas quando contribuições do jackpot

progressivo são incluídas, o outro jogo deve apenas ser oferecido quando o jackpot progressivo está disponível.

- d) A activação do jackpot progressivo do estado de encerramento tem de retornar o jackpot progressivo com parâmetros idênticos incluindo o valor do jackpot progressivo , e quantia de prémio oculto para jackpot progressivo mistério, como antes do encerramento.

6.2.7 Recuperação de Progressivo/Jackpot. Para capacitar a recuperação do valor corrente da quantia(s) do jackpot progressivo em caso de falha de um Sistema de Jogo Interactivo ou controlador de jackpot progressivo, ou:

- a) O valor corrente da quantia do jackpot progressivo tem de ser armazenada em pelo menos dois dispositivos separados fisicamente, ou
- b) O valor corrente da quantia do jackpot progressivo tem de ser capaz de ser calculada precisamente a partir de outra informação de medição disponível, que não é armazenada no mesmo Sistema de Jogo Interactivo que a quantia de progressivo/jackpot

Em ambos os casos, todos os vencedores de jackpot progressive elegíveis têm de ser pagos assim que o valor é recuperado.

Esta Página Foi Intencionalmente Deixada em
Branco

Appendix A

A.0 *EVENTO DE APOSTAS*

A.1 **Introdução**

A.1.1 Declaração Geral. Os seguintes requisitos aplicam-se apenas a apostas em desportos, concursos, e partidas onde o jogador coloca apostas em eventos ou mercados que irão ocorrer no futuro e cujos resultados são determinados por ocorrências independentes do sistema. Os requisitos nesta secção são de natureza generalista e não se referem a tipos específicos de desportos, concursos, partidas, ou tipos de apostas. O objectivo é cobrir desportos, concursos, partidas e apostas conhecidos actualmente e permitidos por lei e que forneçam o quadro para futuros tipos. Todos os requisitos aplicáveis de todas as secções dentro do GLI-19 aplicam-se além dos requisitos abaixo.

A.2 **Requisitos de Apostas**

A.2.1 Informação de Apostas. As seguintes secções descrevem a informação que tem de ser disponibilizada ao jogador em relação aos eventos / mercados (e tipos de apostas) disponíveis no Sistema de Jogo Interactivo, e os métodos para colocação de uma aposta no Sistema de Jogo Interactivo:

- a) Uma lista, ou representação equivalente, de todos os tipos de apostas disponíveis têm de ser disponibilizados ao jogador.
- b) O jogador tem de ser capaz de visualizar descrições desses tipos de apostas antes de colocar uma aposta (por exemplo: através de um hotlink para uma ajuda / janela de regras).
- c) A descrição de cada tipo de aposta tem de incluir todas as opções de aposta disponíveis para esse tipo de aposta.

-
- d) Uma lista, ou representação equivalente, de todos os eventos / mercados activos tem de ser disponibilizada ao jogador.

A.2.2 Colocação de Apostas.

- a) Nenhum valor de aposta pode ser superior ao balanço corrente da conta do jogador.
- b) O método de colocação de uma aposta tem de ser sério, com todas as selecções (incluindo a sua ordem, se relevante) sendo claramente óbvias ao jogador típico.
- c) Quando a aposta envolve combinação de eventos / mercados (por exemplo: apostas Duplas / Triplas), tais agrupamentos têm de ser claramente óbvios ao jogador, dada a combinação de informação na página de apostas e janela de ajuda / regras.
- d) Tem de haver uma notificação clara de que a aposta foi aceite pelo sistema e detalhes da aposta real aceite têm de ser fornecidos ao jogador uma vez a aposta aceite (por exemplo, apresentando um bilhete de aposta com os detalhes da aposta, em conjunto com informação genérica da aposta presente na janela de ajuda / regras)
- e) Se uma tentativa de aposta é rejeitada (na totalidade ou em parte) pela Plataforma de Jogo, o jogador tem de ser informado da razão(ões) para a rejeição.
- f) O balanço da conta do jogador é para ser debitado pelo valor da aposta quando a notificação da aceitação da aposta pelo sistema for recebida.
- g) Confirmação da aposta deve incluir o valor da aposta real aceite pelo Sistema de Jogo Interactivo.

A.2.3 Colocação em Massa de Apostas. Esta secção refere a apostas que possam ser colocadas em massa (por exemplo, através de FTP para o sistema central).

- a) Notificação de aceitação ou rejeição de uma aposta pode ser feita através de um ficheiro de registo que o jogador possa ler mais tarde.
- b) Se o fluxo de apostas for interrompido por qualquer razão, tem de existir um meio disponível para o jogador determinar onde, no fluxo, que a interrupção ocorreu.
- c) O balanço da conta é para ser debitado pelo valor da aposta quando a notificação de aceitação de cada aposta pelo sistema for recebida.

-
- d) Nenhuma aposta no fluxo pode ser maior que o balanço corrente (restante) da conta. Se for tentada tal aposta, o fluxo completo é para ser parado.

A.2.4 Cancelamentos.

- a) A capacidade para tentar cancelar qualquer uma das apostas activas é para ser fornecida.
- b) O método de realização do cancelamento é para ser sério.
- c) Cancelamento através do mecanismo de busca é para ser fornecido.
- d) Cancelamentos bem sucedidos são para serem actualizados imediatamente no balanço da conta do Jogador pelo valor da aposta que foi cancelada.
- e) Cancelamento não é para ser permitido uma vez o resultado da primeira parte o evento seja conhecido.
- f) O jogador tem de ser capaz de aceder a quaisquer outras regras relativas à proibição de cancelamentos, por exemplo, após um período de tempo fixo.

A.2.5 Evento/Mercado Fechado.

- a) O sistema tem de implementar um encerramento automático do evento ou mercado de apostas quando o tempo programado para o evento ou mercado é alcançado. Note que isto não impede a implementação de apostas em funcionamento.
- b) Poderá haver um contorno manual para a hora de encerramento automático.
- c) Jogadores numa sessão de jogo têm de ser capazes de visualizar quando um evento ou mercado está fechado (aquando a próxima interacção do jogador com o website, o que causa que a informação no monitor seja renovada).
- d) Não deverá ser possível colocar apostas no evento ou mercado após este estar fechado. Este requisito não impede a implementação de apostas em funcionamento.
- e) Um período de carência de cancelamento pode ser oferecido para permitir aos jogadores cancelar apostas colocadas incorrectamente. No entanto, tem de ser de curta duração e tem de acabar antes do resultado do evento possa ser conhecido ou deduzido.

-
- f) É possível reabrir um evento ou Mercado quando as circunstâncias o permitem. Os jogadores têm de ser capazes de visualizar quando um evento ou mercado reabre (o que causa que a informação no monitor seja renovada).

A.2.6 Apostas Em Funcionamento. A janela de regras de ajuda e / ou termos e condições para o website têm de conter uma explicação para o jogador, que retardamentos do sistema são implementados para mitigar o impacto de jogadores que têm mais informação mais avançada ou conexões de internet mais rápidas.

A.3 Resultados

A.3.1 Apresentação de Resultados

- a) O Sistema de Jogo Interactivo tem de informar o jogador de quão fieis são os resultados oficiais para os desportos / concursos / partidas são obtidos e publicados.
- b) O Sistema de Jogo Interactivo tem informar claramente o jogador dos meios pelos quais uma aposta ganhadora será determinada.
- c) As regras disponíveis ao jogador tem de declarar claramente ao jogador do que irá ocorrer quando há o potencial de múltiplos eventos / mercados partilharem o mesmo resultado ganhador (por exemplo: um calor de matar).
- d) As regras disponíveis ao jogador têm de descrever a situação de resultados ganhadores sendo inseridos para resultados de desporto / concurso / partida que não eram oferecidos para aposta.
- e) As regras disponíveis ao jogador têm de declarar claramente o que ocorre quando apenas uma parcela de um desporto / concurso / partida é retirado, abrangendo temas como:
- i) Circunstâncias quando todas as apostas dessa parcela de desporto / concurso / partida são perdidas quando retiradas;
 - ii) Circunstâncias quando todas as apostas dessa parcela de desporto / concurso / partida são reembolsadas quando retiradas, e

- iii) Gestão da parcela retirada do desporto / concurso / partida para apostas envolvendo múltiplos eventos / mercados (por exemplo: acumulativas).
- f) Se um desporto / concurso / partida é abandonado por qualquer razão, todas as apostas envolvendo unicamente eventos / mercados associados com esse desporto / concurso / mercado são para serem reembolsados na totalidade.
- g) Tipos de aposta que envolvem múltiplos eventos / mercados (por exemplo: acumulativas) são para serem tratados como se toda a selecção para cada parte do evento / mercado abandonado é uma aposta ganhadora (a fim de permitir que a aposta acumulativa se mantenha activa) mas com um pagamento de 1.00 (por exemplo: no lucro para o jogador), que por sua vez causa que o potencial pagamento para a aposta acumulativa global seja ajustado em conformidade.

A.3.2 Portal de entrada de Resultados

- a) Resultados não podem dar portal de entrada para um evento / mercado a menos que o evento / mercado esteja fechado. Isto não impede que a liquidação de eventos / mercados dentro de um dado desporto / concurso / partida antes que o desporto / concurso / partida esteja concluído.
- b) Portal de entrada de resultados tem de incluir toda a portal de entrada de informação que possa afectar o resultado de todos os tipos de apostas oferecidos para esse evento / mercado, quer quaisquer dessas apostas sejam colocadas ou não.
- c) Resultados podem ser alterados mas não após eles serem confirmados, exopto em caso de reestabelecimento.

A.3.3 Apresentação de Resultados

- a) Se é aceite que o sistema inevitavelmente seja sujeito a um certo grau de confirmação de resultados e sincronização de atrasos para actualizações à informação conforme apresentada na janela do jogador, e é possível essa informação apenas possa ser actualizada aquando da próxima interacção do jogador com o website, o que causa que a informação no monitor seja renovada.

-
- b) Jogadores numa sessão de jogo têm de ser capazes de visualizar os resultados quando um evento / mercado é fechado.
 - c) O jogador tem de ser capaz de visualizar os resultados de qualquer evento / mercado decidido, uma vez estes tenham sido confirmados.
 - d) Jogadores têm de ser capazes de visualizar qualquer alteração de resultados.
 - e) Onde quantias de aposta individual são reunidas em conjuntos, o jogador tem de ser capaz de visualizar os dividendos de todas as apostas decididas, uma vez estes tenham sido confirmados.

A.4 Ganhos

A.4.1 Pagamento de Ganhos. Apostas ganhadoras são para serem creditadas directamente na conta do jogador quando os resultados do evento / mercado sejam introduzidos, confirmados e liquidados. Se o jogador não estiver numa sessão de jogador activa quando os resultados sejam intruzidos e confirmados, é aceitável que se transfira os ganhos a próxima vez que a conta seja acedida por exemplo, próxima sessão de jogador ou pedido de retirada de fundos da conta.

A.4.2 Arredondamento. Onde o cálculo de pagamentos possa envolver arredondamento, deve ser fornecida informação ao jogador de como o sistema gere estas circunstâncias através das janelas de ajuda / regrasm que têm de especificar claramente o que irá ocorrer:

- a) Arredondamento para que nível (por exemplo: 5 cêntimoss) tem de ser discutido;
- b) Arredondamento acima, abaixo (truncamento), Arredondamento real, têm de ser discutidos; e
- c) Medição de quantias arredondadas tem de ser discutido.

A.4.3 Seleccões de Retirada. As regras disponibilizadas ao jogador têm de declarar claramente o que irá ocorrer quando apenas uma parcela de um desporto / concurso / partida é retirada, abrangendo temas como:

-
- a) Circunstâncias em que todas as apostas nessa parcela de desporto / concurso / partida são perdidas quando retiradas;
 - b) Circunstâncias quando todas as apostas nessa parcela de desporto / concurso / partida são reembolsadas quando retiradas;
 - c) Gestão da parcela retirada do desporto / concurso / partida envolvendo múltiplos eventos / mercados (por exemplo: apostas acumulativas); e
 - d) Gestão de selecções reintegradas – especialmente se selecções “Campo” forem oferecidas.

A.4.4 Eventos Abandonados.

- a) Se um desporto / concurso / partida for abandonado por qualquer razão, todas as apostas envolvendo unicamente eventos / mercados associados com esse desporto / concurso / partida são para ser reembolsados na totalidade.
- b) Tipos de apostas que envolvem múltiplos eventos / mercados (por exemplo: acumulativas) são para serem tratadas como se toda a selecção para essa parte do evento / mercado abandonado é uma aposta ganhadora (a fim de permitir que a aposta acumulativa se mantenha activa).

A.5 Apostas de Probabilidades Fixas

A.5.1 Declaração Geral. Esta secção refere a requisitos específicos para os tipos de apostas onde o dividendo é para ser fixado na altura em que a aposta é colocada. Os jogadores têm de ser capazes de aceder a todas as probabilidades / dividendos correntes para todos os eventos / mercados disponíveis em todos os momentos. Além dos requisitos gerais, os seguintes requisitos aplicam-se:

A.5.2 Apostas

- a) Se a aposta puder envolver mais do que uma mesa de prémio, o sistema tem de armazenar e a confirmação tem de indicar a qual mesa de prémio a mesma se aplica.
- b) Se a aposta envolve tipos de aposta onde a mesa de prémio pode alterar dinamicamente, o sistema tem de armazenar e a confirmação tem de indicar o(s) dividend(s) da mesa de prémio (por exemplo, probabilidades) que se irão aplicar a esta aposta no caso de ser uma vencedora.

A.5.3 Limitação de Responsabilidade. As regras disponibilizadas ao jogador têm de declarar claramente as circunstâncias onde a responsabilidade potencial possa ser reduzida para eventos / mercados futuros por quaisquer meios, tais como:

- a) Rateio – diminuição de grandes ganhadores num evento / mercado onde a responsabilidade global de pagamento de dividendos é grande;
- b) Limites de Responsabilidade – apostas são automaticamente rejeitadas se a responsabilidade para um evento / mercado iria exceder um limite predefinido; e
- c) Aceitação de aposta / rejeição de aposta parcial – quaisquer circunstâncias onde uma aposta é parcialmente ou completamente rejeitada. Isto é geralmente seguido por uma alteração das probabilidades / dividendos.

A.5.4 Modificação de Dividendo de Prémio

- a) As regras disponibilizadas ao jogador têm de declarar claramente as circunstâncias quando é permitido modificar dinamicamente as probabilidades / dividendos num evento / mercado.
- b) Jogadores têm de ser capazes de visualizar quando probabilidades / dividendos são alterados.
- c) Acesso subsequente a probabilidades / dividendos, por exemplo: através de um hotlink, tem de mostrar os valores correntes.

- d) É aceitável que o sistema irá inevitavelmente ser sujeito a um certo grau de atraso de sincronização para actualizações a esta informação no monitor do jogador, e a informação pode apenas ser actualizada na próxima interacção do jogador com o website, o que causa que a informação na monitor seja renovada. Para assegurar a equidade do jogador, o sistema tem de identificar situações onde o jogador tenha colocado uma aposta para a qual as probabilidade / dividendos associados tenham realmente alterado (mas ainda não renovado no monitor do jogador), e notificar o jogador apropriadamente e pedir a confirmação da aposta dadas as novas probabilidades / dividendos.

A.5.5 Ajustamento a Dividendos de Prémio Fixos. As regras disponibilizadas ao jogador têm de declarar claramente as circunstâncias onde as probabilidades / dividendos são para ser ajustadas, tais como:

- a) Resultados de ganhos múltiplos (por exemplo, empates em corridas de cavalos);
- b) Selecções retiradas pelas quais as apostas são reembolsadas;
- c) Partes abandonadas de apostas acumulativas; e
- d) Rateio.

A.6 Apostas Pari-Mutuais

A.6.1 Declaração Geral. Esta secção refere a requisitos específicos para tipos de aposta onde apostas individuais são reunidas em conjuntos. Quando os resultados do evento de cada conjunto são divididos pelo total de apostas das selecções ganhadoras para formar uma quantia de dividendo por unidade para esse tipo de aposta.

A.6.2. Comissão. O nível de comissão para cada tipo de aposta tem de ser exibido na totalidade no trabalho artístico.

A.6.3 Dividendos. As regras para o cálculo de dividendos tem de ser aprovado pela jurisdição. Questões a serem resolvidas são:

-
- a) Fórmula do dividendo.
 - b) Gestão das selecções de retirada.
 - c) Gestão de múltiplos vencedores de um tipo de aposta através de empates em corridas de cavalos, eventos abandonados, etc.
 - d) Gestão de eventos adiados.
 - e) Gestão de circunstâncias onde não houve vencedores de um conjunto a sr aprovado pela Jurisdição. Assuntos que necessitam de estar cobertos são:
 - i) Níveis de contagem
 - ii) Jackpots Progressivos
 - iii) Reembolso de conjuntos (com ou sem comissão subtraída)
 - f) O tratamento de conjuntos de prémio mínimo, cálculo de outros dividendos e subsidiários possíveis do conjunto.
 - g) O tratamento de apostas de Campo onde alterações ao estatuto do estado de retirada de selecções pode ocorrer, por exemplo, reintegração da selecção.

A.6.4 Apostas

- a) O jogador tem de ser capaz de visualizar probabilidades / dividendos potenciais razoavelmente actualizados para conjuntos simples de apostas.
- b) O jogador tem de ser capaz de visualizar valores razoavelmente actualizados dos investimentos totais para todos os conjuntos de apostas.
- c) É aceitável que o sistema irá inevitavelmente ser sujeito a um certo grau de atraso de sincronização para actualizações a esta informação como apresentado no monitor do jogador, e a informação pode apenas ser actualizada na próxima interacção do jogador com o website, que causa que a informação no monitor seja actualizada. A fim de assegurar a equidade do jogador, o sistema tem de identificar situações onde o jogador tenha colocado uma aposta para a qual as probabilidades / dividendos associados tenham sido realmente alterados (mas ainda não actualizados no monitor do jogador), e notificar o jogador adequadamente e pedir por confirmação da aposta dadas as novas probabilidades / dividendos, e

- d) Para conjuntos complexos de apostas, é aceitável que possa haver limitações razoáveis a exactidão em tempo real das estimativas do conjunto apresentadas ao jogador.
- e) O jogador tem de ser capaz de visualizar os resultados de todos os eventos decididos incluindo aqueles que ainda não tenham sido confirmados.
- f) O jogador tem de ser capaz de visualizar os dividendos de todos os tipos de apostas decididos incluindo daqueles que ainda não foram confirmados.
- g) O jogador tem de ser capaz de visualizar selecções de retirada para todos os eventos.

A.7 Sistemas Externos de Apostas

A.7.1 Declaração Geral. Esta selecção refere a requisitos para tipos de eventos onde as apostas colocadas através do Sistema de Jogo Interactivo são encaminhadas para um sistema externo de apostas que controla as apostas, processa resultados, e determina apostas vencedoras. Um exemplo pode ser o interface do Sistema de Jogo Interactivo com o sistema totalizador.

A.7.2 Comunicações. Comunicações com um sistema externo de apostas têm de ir ao encontro com os requisitos da Secção 5.4, Controlo Técnicos.

- a) O operador pretendido tem de justificar a segurança associada com todas as comunicações por meio de uma análise de risco formal.
- b) Todas as comunicações devem ser gravadas num registo conforme os requisitos dos registos de transacção.

A.7.3 Informação

- a) Se o sistema externo de apostas fornece capacidades de apostas pari-mutuais para o Sistema de Jogo Interactivo, este tem de passar periodicamente as estimativas correntes de dividendos para conjuntos activos para o Sistema de Jogo Interactivo. Notas de advertência têm de acompanhar tais estimativas.

-
- b) Se o sistema externo de apostas fornece capacidades de jackpot progressivo para o Sistema de Jogo Interactivo, este tem de passar periodicamente as quantias do jackpot progressivo corrente para o Sistema de Jogo Interactivo. Notas de advertência têm de acompanhar tais projecções (especialmente se são permitidos cancelamentos).
 - c) Se o sistema externo de apostas fornece capacidades de apostas de preço fixo para o Sistema de Jogo Interactivo onde as probabilidades / mesa de prémio pode ser alterada dinamicamente, este tem de passar as correntes probabilidades para o Sistema de Jogo Interactivo onde quer que quaisquer probabilidades sejam alteradas.
 - d) O sistema externo de apostas tem de passar a alteração do estado da informação de um evento para o Sistema de Jogo Interactivo onde quer que qualquer alteração ocorra incluindo:
 - i) Selecções retiradas/reintegradas;
 - ii) Alteração da hora de início de evento;
 - iii) Encerramento/abertura de evento;
 - iv) Portal de entrada/modificação de resultados;
 - v) Confirmação de resultados; e
 - vi) Evento abandonado.

A.7.4 Apostas

- a) Apostas colocadas no Sistema de Jogo Interactivo têm de receber um reconhecimento claro de aceitação, aceitação parcial (e detalhes) ou rejeição pelo sistema externo de apostas.
- b) Se o custo da aposta é determinado pelo sistema externo, tem de existir uma sequência de confirmação positiva em vigor para capacitar o jogador para aceitar o custo da aposta e o Sistema de Jogo Interactivo para determinar se existem fundos suficientes na conta do jogador para cobrir o custo da aposta. Esta actividade deve ser levada a cabo pelo Sistema de Jogo Interactivo antes de fazer uma oferta para um sistema externo de aposta.
- c) Deve ser debitado ao balanço da conta uma quantia igualando a oferta (e custo) para o sistema externo de apostas. Os fundos devem manter-se como transacção pendente com detalhes da oferta para o sistema externo de apostas registado (de acordo com os

requisitos de registo de transacção). Na recepção de reconhecimento (que deve ser registado) do sistema externo de apostas os ajustes apropriados devem ser feitos à conta "pendente" e à conta do jogador (se um reembolso é necessário devido à aceitação parcial ou rejeição de oferta).

- d) Pedidos de cancelamento do Sistema de Jogo Interactivo têm de receber um reconhecimento claro da aceitação ou rejeição pelo sistema externo de apostas.
- e) O balanço da conta não é para ser creditado pelo Sistema de Jogo Interactivo até que seja recebida a confirmação final do sistema externo de apostas incluindo a quantia do cancelamento.

A.7.5 Resultados. Quando resultados dão portal de entrada e são confirmados no sistema externo de apostas, cada aposta ganha, cada aposta ganhadora colocada a partir do Sistema de Jogo Interactivo tem de ser transferida para o Sistema de Jogo Interactivo com a quantia da vitória. As contas do jogador são para serem actualizadas com as quantias ganhas.

A.7.6 Rearranque e Recuperação. O processo de todas as actividades de apostas entre os dois sistemas não são para serem afectadas de forma adversa pelo rearranque/recuperação de qualquer um dos sistemas (por exemplo, transacções de apostas não são para serem perdidas ou duplicadas devido à recuperação de um ou do outro sistema).

A.8 Histórico de Aposta e Registos

A.8.1 Histórico de Aposta. Para jogos que envolvem apostas num evento futuro, tais como apostas em desportos ou sorteio periódico de lotaria, um 'Histórico de Aposta' tem de ser fornecido em alternativa. O histórico tem de indicar claramente que é um histórico de aposta(s) anterior(es), e tem de fornecer a seguinte informação (a um mínimo):

- a) A data e hora que a aposta foi colocada;
- b) A descrição do resultado final do jogo sobre o qual foi feita a aposta, ou graficamente ou através de uma mensagem de texto clara;

-
- c) Dinheiro / créditos totais do jogador aquando colocação da aposta;
 - d) Dinheiro / créditos totais do jogador aquando liquidação da aposta;
 - e) Quantia apostada incluindo quaisquer multiplicadores;
 - f) Dinheiro / créditos totais ganhos pela aposta (incluindo Jackpots Progressivos);
 - g) Quaisquer escolhas do jogador envolvidas na aposta; e
 - h) Resultados de quaisquer fases intermédias de apostas.

A.8.2 Registos. Todas as transacções significantes de apostas em eventos têm de ser registadas no Sistema de Jogo Interactivo. A decisão relativa ao que consiste em transacções significantes sera feita numa base caso a caso e, a um mínimo, deve incluir:

- a) Todas as comunicações incluindo ofertas a colocar, corrigir ou cancelar uma aposta feita pelo jogador e antes da oferta ser aceite;
- b) Aceitação de aposta (vendas), rejeições (incluindo razão) e cancelamentos;
- c) Ganhos adicionados às contas de jogador;
- d) Alteração de probabilidades / dividendos, comissões, percentagens, outras selecções de dividendos (não incluindo definição de probabilidades / dividendos dinamicos; e
- e) Alteração de estado de evento / mercado:
 - i) Início / paragem de apostas;
 - ii) Portal de entrada / modificações / confirmação de resultados;
 - iii) Retirada / reintegração de tipos de apostas dentro do evento / mercado;
 - iv) Eventos / mercados abandonados; e
 - v) Horas de alteração / ultrapassagem ou início.

Esta Página Foi Intencionalmente Deixada Em
Branco

Apêndice B

B.0 REQUISITOS DE REVENDEDOR/PROCURADOR DE JOGADOR AO VIVO

B.1 Introdução

B.1.1 Declaração Geral. Os seguintes requisitos aplicam-se onde apostas tomam lugar através de um interface de internet e/ou procurador humano em nome de um ou mais jogadores reais residentes numa localização separada do ambiente de jogo. O processo completo é visualizado por todos os jogadores remotos através de uma alimentação audio e video em tempo real. Todos os requisitos aplicáveis de todas as secções dentro do GLI-19 aplicam-se além dos requisitos abaixo.

B.2 Requisitos Gerais

B.2.1 Definição. Jogos de revendedor ao vivo utilizando interfaces de internet ou procuradores de jogadores são limitados a mesas de jogo conduzidas por um revendedor real utilizando equipamento de jogo real com video e audio enviado para todos os jogadores remotos e instruções recebidas de cada jogador utilizando streaming, narrowcast, transmissão ou outra tecnologia.

NOTA: A menos que anotado de outra forma, referências a “jogador” irão significar jogador remoto. O jogador presente (imediate) será denotado como o “procurador de jogador”.

B.2.2 Informação a ser Apresentada. Informação deve ser fornecida ao jogador remoto em tempo real e deve incluir toda a informação de jogada do jogo que normalmente estaria disponível a partir da mesa de jogo equivalente online. Tal informação deve incluir:

- a) Data e hora;

-
- b) Número da mesa e localização;
 - c) Apostas mínimas e máximas da mesa;
 - d) Número de baralhos usados, se aplicável;
 - e) Quantia apostada;
 - f) Resultado do jogo;
 - g) Quantia de taxa, se aplicável;
 - h) Probabilidades de dividendos, onde aplicável ; e
 - i) Quantia ganha ou perdida.

B.2.3 Jogos Incompletos. No caso de um jogador remoto não conseguir ou não acabar uma acção, é necessário que ele permita que um jogo continue dentro do tempo alocado:

- a) O sistema ou procurador tem de completar o jogo em nome do jogador.
- b) O jogo tem de ser completado usando uma estratégia ideal para esse jogo em particular.
- c) O jogador não pode reingressar o instância particular de um jogo onde o sistema ou procurador tenha começado a completar o jogo em nome desse jogador.
- d) Quaisquer ganhos resultantes do jogo têm de ser creditados na conta do jogador.
- e) Quaisquer perdas resultante do jogo são para serem retidas em conformidade com as regras do jogo.
- f) Os resultados do jogo têm de ser disponibilizados ao jogador e têm de indicar que decisões foram feitas pelo sistema ou procurador e em nome do jogador.
- g) Outros jogadores no jogo têm de ser capazes de completar os seus próprios jogos (a menos que eles não possam ou não tomem a sua vez).

B.2.4 Notificação de Vitória. Onde o jogador vencedor seja aquele usando interface / portal de entrada de internet, ele tem de ser notificado da vitória directamente através da sua conta de jogador, incluindo a quantia ganha, no tempo devido após a realização do jogo.

B.2.5 Requisitos para Aplicação de Jogador. Aplicações de jogadores devem ter recursos suficientes par air ao encontro dos requisitos mínimos do sistema conforme estabelecido pelo sistema de revendedor ao vivo e conforme publicitado ao jogador remoto.

B.3 Apostas Através de Interface de Internet

B.3.1 Declaração Geral. Os seguintes requisitos aplicam-se apenas a jogos com Revendedor ao Vivo através de Interface de Internet ou a jogos que constituem efectivamente um interface ou portal de entrada de internet para um jogo tradicional / em terra existente já operando num ambiente ao vivo.

B.3.2 Equidade do Jogo. Os seguintes requisitos devem ser disponibilizados imediatamente através do interface / portal de entrada de internet ao longo de uma sessão de jogador onde aplicável:

- a) Informação suficiente para identificar o jogo específico seleccionado.
- b) Regras para jogada e dividendos do jogo que não se devem depender no som para transmitir o seu significado.
- c) Todos os encargos impostos ao jogador tais como honorários e taxas.
- d) Regras que descrevem procedimentos em vigor para lidar com interrupções de jogos causadas pela descontinuação do fluxo de dados, vídeo e voz do servidor de rede durante um jogo (por exemplo, interrupção de conexão de internet ou avaria do terminal de apostas).
- e) Os jogadores têm de estar informados de qualquer oportunidade de aposta dependente do monitoramento ‘ao vivo’ de um evento (por exemplo, apostas em jogo) que transmissões ‘ao vivo’ podem estar sujeitas a atraso ou interrupção. Onde um atraso é aparente ou criado pelo sistema, a escala do atraso deve ser revelado ao jogador.
- f) As regras, trabalho artístico e funcionalidade do jogo, conforme disponibilizadas ao jogador, têm de incluir não menos informação do que aquela que é disponibilizada ao jogador utilizando o método tradicional / em terra onde aplicável.
- g) Todas os jogadores a jogar o jogo (ou a colocar uma aposta, no caso de apostas num evento futuro) utilizando um interface / portal de entrada de internet tem de ser nem mais nem menos elegível para ganhar o jogo que jogadores utilizando o método tradicional / em terra.

NOTA: Nada neste documento impede a possibilidade de implementar promoções somente no interface / portal de entrada de internet ou no método tradicional / em terra.

B.4 Apostas por Procurador de Jogador

B.4.1 Declaração Geral. O procurador deve assegurar que as cartas do jogador podem se manter privadas. Isto pode ser alcançado pela colocação própria de equipamento de video tipo “câmara-de-buraco” ou “câmara-de-bolso”. Fichas e apostas vencedoras são para serem mantidas pelo procurador do jogador até à altura em que o jogador remoto termine a sessão.

B.4.2 Agentes de Representação. Jurisdições podem preferir licenciar “agentes de representação” a quem eles próprios garantem qualquer crédito usado na aquisição de fichas de aposta usadas nas apostas do procurador.

B.4.3 Operadores de Festa. Outro mecanismo seria a utilização de operadores licenciados de “junkets” que organizam eventos de grupo de jogo remotos e adquirem antecipadamente as fichas de aposta para uso na aposta de procurador. *Operadores de junkets não devem fornecer procuradores de jogadores, dependendo preferencialmente em Agência ou Estúdio de procuradores de jogadores.* Para Junkets ou a Agência ou o Estúdio devem fornecer o mecanismo para contabilização das fichas do procurador do jogador.

B.4.4 Procuradores de Jogador Fornecidos por Estúdio. Procuradores de jogador fornecidos por Estúdio deverão estar licenciados pelo corpo regulador e vinculado pelo estúdio. *O estúdio deveria fornecer um mecanismo onde o jogador possa seleccionar o procurador do jogador.* Para procuradores de jogador fornecidos pelo estúdio, o estúdio deve fornecer um mecanismo de contabilização das fichas do procurador do jogador.

B.4.5 Procuradores de Jogador Fornecidos por Agência. *Agências podem fornecer procuradores de jogador.* Procuradores de jogador fornecidos por agência devem estar licenciados pelo corpo regulador e vinculados à agência. Para procuradores de jogador

fornecidos por agência, a agência ou estúdio devem fornecer um mecanismo para a contabilização das fichas do procurador de jogador.

B.4.6 Fichas de Procuradores de Jogador. Fichas usadas serão distintamente diferentes das usadas para apostas convencionais. Estas fichas não deverão ter valor a menos que usadas num ambiente de aposta por procuração.

- a) A procuração deverá declarar o valor das fichas iniciando no momento em que o apostador por procuração primeiro estabelece conexão com o jogador incluindo antes do término da conexão pelo jogador.
- b) As fichas usadas têm de ser únicas para cada denominação que elas estão a representar e a denominação tem de ser claramente visível em qualquer ficha.
- c) Se são usadas fichas, fichas de todas as denominações possíveis têm de ser mostradas (conforme a denominação do jogo) para que a indisponibilidade de fichas de denominações menores não irá forçar os jogadores a apostarem mais.

B.4.7 Colocação de Apostas. O conteúdo da aposta do jogador deve ser comunicado de volta e reconhecido pelo jogador remote antes da aposta ser confirmada. Tem de haver uma notificação clara que a aposta foi aceite pelo revendedor. Se a tentativa de aposta é rejeitada (na totalidade ou em parte) pelo revendedor, o jogador tem de ser informado da razão(ões) para a rejeição.

B.4.8 Ganhos de Procurador de Jogador. Apostas vencedores são para serem mantidas pelo procurador do jogador até dada altura em que o jogador remote determina o término da sessão de jogador.

B.4.9 Fim de Sessão de Jogador, Disposição de Fichas.

- a) Para procuradores de jogadores fornecidos pelo estúdio, este deve fornecer um mecanismo para a contabilização das fichas restantes do procurador de jogador.
- b) Para procuradores de jogadores fornecidos por agência ou estúdio, este deve fornecer um mecanismo para a contabilização das fichas restantes do procurador de jogador.

- c) Para “junkets” ou a agência ou o estúdio deve fornecer um mecanismo para a contabilização das fichas restantes do procurador de jogador .

B.5 Dispositivos de Reconhecimento Automatizado

B.5.1 Declaração Geral. Símbolos de jogo aplicados em jogos com revendedor ao vivo podem ser registados automaticamente por dispositivos de reconhecimento automatizado. Símbolos de jogo aplicados em jogos com revendedor ao vivo devem ser reportados ao sistema de jogo. As regras de jogo para jogos com revendedor ao vivo devem ser programadas no sistema de jogo. Qualquer equipamento que é usado para para sondar ou de outro modo detector cartas tem de ser testado para segurança e todos os consumíveis que serão sujeitos a este hardware têm de ser verificados contra isso por defeitos anteriores ao processamento, a fim de prevenir que o jogo seja interrompido. Registos de todos os testes têm de ser mantidos.

B.5.2 Ultrapassagem Manual. Dispositivos de reconhecimento automatizado usados para reconhecimento e registo têm de ser equipados com um modo de operação manual que permita correcções de um resultado erróneo (onde o equipamento de detecção lê uma carta de forma errada, a posição da bola, etc). O participante tem de ser informado que o modo manual está activo. Cada vez que o modo de operação manual é activado, rastreio deve ser implementado para permitir revisão adicional.

B.6 Servidor de Controlo de Simulcast

B.6.1 Informação Geral. Jogos para jogadores remotes devem utilizar um servidor de controlo de simulcast para gravar toda a actividade de aposta e resultados de jogo. O servidor de controlo de simulcast deve:

- a) Fornecer ao jogador remoto com acesso visual em tempo real ao jogo ao vivo sendo jogado;
- b) Prevenir qualquer um de aceder ao resultado da aposta antes de finalizar uma aposta;

- c) Gravar resultados de jogo verificado de revendedor antes de publicar; e
- d) Estar equipado com um mecanismo que anula resultados de jogo se necessário.

B.6.2 Gravação de Informação. Registos de jogo têm de ser mantidos e eventos de jogos coleccionados em estatísticas que possam ser analisadas para tendências relacionadas com a execução do jogo, pessoal e/ou localizações na área de jogo. O studio de revendedor ao vivo pode utilizar a sua própria câmara de vigilância e dividir a alimentação ao vivo para o servidor de transmissão de video, ou pode estar envolvida uma rede de video separada. Uma gravação continua têm de ser feita de todos os jogos jogados para que:

- a) A data e hora de cada jogo possa ser determinada com um exactidãi de um segundo relative ao relógio usado pelo sistema.
- b) A sequência de jogos em relação uns aos outros possa ser determinada.
- c) Cada aposta, vitória, perda, decisão do jogador e acção do revendedor possa ser determinada.
- d) Todos os eventos de jogo sejam claramente identificáveis e distinguíveis.
- e) A sequência de eventos dentro de cada instância de jogo possa ser determinada.
- f) Todas as cartas e resultados de jogo têm de ser claramente visíveis, juntamente com um ícone separado representando um resultado correspondente no monitor do jogador.
- g) O registo deve ser suficiente para provar se as regras do jogo estão a ser cumpridas e identificar discrepâncias.
- h) O registo pode ser revisto pelo operador no caso de disputa entre um revendedor e um jogador.
- i) O registo pode ser revisto pelo Corpo Regulador no caso de o jogador não estar satisfeito com a revisão feita pelo operador.
- j) O registo tem de ser mantido por pelo menos 48 horas ou conforme necessário pelo Corpo Regulador.

B.7 Requisitos Operacionais

B.7.1 Equivalência de Sinal

- a) Cada jogador deve ter alimentação de video/audio de qualidade equivalente do sistema de revendedor ao vivo. Procedimentos devem ser colocados em vigor para medir e verificar esta equivalência sempre que comunicações são iniciadas, incluindo reconhecimento devido a interrupções de sinal ou reiniciação quando o sinal é cortado.
- b) Dispositivos do Jogador devem ter recursos suficientes para air ao encontro dos requisitos mínimos do sistema conforme estabelecido pelo sistema de revendedor ao vivo.
- c) Um requisito mínimo de conexão de sinal tem de ser estabelecido, forçado e divulgado ao jogador.

B.7.2 Reportagem. Revisões internas de resultados estatísticos têm de ser levadas a cabo regularmente para monitorar a execução do jogo e percentagens de dividendos, e para detectar irregularidades e variações. Políticas e procedimentos para a realização de revisões de resultados, e procedimentos de investigação a empreender no caso de variações materiais serem detectadas, têm de ser documentadas. Procedimentos para a realização de relatórios de operações de jogo devem ser implementados. Relatórios de operações de jogo devem incluir:

- a) Relatório de violação de procedimento;
- b) Relatório de incidente; e
- c) Relatório pit boss.

B.8 Requisitos de Estúdio de Revendedor Ao Vivo

B.8.1 Ambiente de Estúdio de Revendedor Ao Vivo. Jogos de revendedor ao vivo têm de ir ao encontro de todos os requisitos de jogo aplicáveis delineados em qualquer outra parte deste modelo. Para manter a integridade do processo de determinação do resultado do jogo,

fornecedores de revenda ao vivo são sujeitos a auditoria adicional de verificação do estúdio do revendedor ao vivo. Os seguintes requisitos aplicam-se a studios de revendedor ao vivo:

- a) A política de segurança física e os procedimentos devem ser revistos periodicamente para assegurar que os riscos são identificados, mitigados e subscritos por planos de contingência.
- b) Perímetros de segurança (barreiras como paredes, portões de entrada controlada por cartão, secretárias de recepção pessoal) devem ser usados para proteger os locais e operações de revenda ao vivo.
- c) Protecção física contra incêndio, cheia, terramoto, tufão, e outros desastres naturais ou feitos pelo homem deve ser desenhada e aplicada.
- d) Áreas seguras devem ser protegidas por controlos de entrada apropriados que asseguram apenas é permitido acesso a pessoal autorizado.
- e) Pontos de acesso tais como áreas de entrega e carga e outros pontos onde pessoas não autorizadas poderão entrar nos locais devem ser controlados e, se possível, isolados de áreas de operações para evitar acesso não autorizado.
- f) A área real de jogo tem de ser definida e ter controlos físicos de segurança apropriados.
- g) Servidores de jogo e equipamento de comunicações devem ser localizados ou protegidos para reduzir os riscos de ameaças ou perigos ambientais e oportunidades para acesso não autorizado.
- h) Servidores de jogo e equipamento de comunicações devem ser protegidos de falhas de energia e outras interrupções causadas por avarias em utilidades de suporte.
- i) Equipamento de computador e comunicações deve ser mantido correctamente para assegurar a sua disponibilidade e integridade contínua.
- j) Todos os itens de equipamento contendo meios de armazenamento devem ser verificados para assegurar que quaisquer dados sensíveis e software licenciado foram removidos antes de eliminação.
- k) Políticas e procedimentos têm de ser colocados em vigor para permitir uma resposta adequada a qualquer questão de segurança de computador ou comunicações.

B.8.2 Equipamento Fixo de Jogo.

- a) Equipamento de jogo usado nas operações de jogo do revendedor ao vivo têm de ir ao encontro dos padrões de requisitos mínimos conforme determinado pelo corpo regulador.
- b) Equipamento de jogo deve ser instalado de acordo com um plano definido e registos mantidos de todo o equipamento instalado.
- c) Equipamento de jogo deve ser inspeccionado e limpo em intervalos regulares para assegurar para assegurar que está livre de defeitos ou mecanismos que possam interferir com o jogo limpo.
- d) Equipamento de jogo obsoleto deve ser destruído de uma maneira que assegure que o dispositivo, e quaisquer dados armazenados no dispositivo, não podem ser usados.

B.8.3 Equipamento Consumível de Jogo.

- a) Consumíveis usados nas operações de jogo do revendedor ao vivo devem ir ao encontro dos padrões mínimos conforme determinado pelo corpo regulador.
- b) Procedimentos têm de ser implementados para rastreio do inventário de consumíveis a partir da recepção, até ao armazenamento, instalação, uso, retirada e destruição. Todos os consumíveis têm de ter um rastro de auditoria associado que mostra que pessoal teve acesso aos consumíveis em qualquer dada altura para qualquer operação.
- c) Inspeções periódicas aleatório devem ser levadas a cabo nos consumíveis em uso, desde o desembolso até à retirada.
- d) Consumíveis usados têm de ser destruídos de uma maneira que previna o seu reuso acidental em jogos e que os coloque permanentemente fora de uso.

B.8.4 Recrutamento de Pessoal.

- a) Procedimentos devem ser colocados em vigor para verificação de antecedentes em pessoal recrutado recentemente.
- b) O pessoal deve ser sujeito a um treino adequado em procedimentos de jogo que eles irão estar a usar.

-
- c) O pessoal tem de ser treinado em, e lembrado regularmente de, qualquer comportamento físico que seja proibido ou obrigatório.
 - d) Políticas e procedimentos referentes a escala de serviço e padrões de turno e alocação têm de ser documentados.
 - e) A retenção de documentação tem de ser robusta, permitindo registos de pessoal de serem auditados e investigações de serem levadas a cabo onde membros do pessoal estão ou envolvidos ou onde a sua presença um local e/ou hora em particular, é crucial para a compreensão de uma cadeia de eventos.
 - f) Procedimentos para o termo de pessoal devem ser documentados.
 - g) Um membro supervisor do pessoal deve estar sempre presente quando o jogo stá a ter lugar.
 - h) Registos de recrutamento de pessoal têm de ser mantidos para cada mesa.

B.8.5 Operações de Jogo.

- a) Procedimentos separados têm de existir para cada jogo Se novos jogos têm de ter os seus procedimentos em vigor antes de serem oferecidos aos jogadores.
- b) Procedimentos claros em relação a eventos anómalos que possam ocorrer durante as operações de jogo ao vivo têm de ser documentados e compreendidos pelo pessoal. Procedimentos documentados devem cobrir, a um mínimo:
 - i) Detecção incorrecta de carta por quipamento automatizado;
 - ii) Cartas caídas;
 - iii) Cartas mal dadas;
 - iv) Re-rodagem;
 - v) Jogos abortados; e
 - vi) Encerramento da mesa.
- c) Procedimentos consistentes de embarelhamento de cartas têm de estar em vigor e o embarelhamento de cartas tem de ser registado. Procedimentos de embarelhamento de cartas deve incluir uma verificação da contagem de cartas.
- d) Qualquer equipamento que é usado para sondar ou de outro modo detectar cartas tem de ser testado por segurança e todos os consumíveis que serão sujeitos a este hardware têm

-
- de ser verificados contra isso por defeitos antes de processar, a fim de prevenir que qualquer jogo seja interrompido. Registos de todos os testes têm de ser mantidos
- e) Políticas e procedimentos têm de estar em vigor para identificar e substituir equipamento de sondagem automatizada que mostra um nível inaceitável de erros.
 - f) Procedimentos devem estar em vigor para descrever as operações da estação de reparações.
 - g) Procedimentos têm de estar em vigor para demonstrar que uma pessoa não será capaz de empreender todos os deveres em relação à gestão de cartas e que existe segregação de responsabilidades antes do jogo, durante o jogo e após o jogo.
 - h) Registo de jogo têm de ser mantido e eventos de jogo têm de ser colectados em estatísticas que possam ser analisadas por tendências em relação à execução do jogo, pessoal e/ou localizações na área de jogo.
 - i) Procedimentos devem estar em vigor para lidar com interrupções de fluxo de vídeo, voz ou dados durante um jogo.
 - j) Procedimentos devem estar em vigor em relação a sistemas de vigilância adicionais usados para suplementar observações do chefe de reparação.
 - k) Onde jogadores são capazes de conversar com os revendedores, um procedimento definido tem de existir para o uso de recursos de conversa.
 - l) Procedimentos devem estar em vigor para lidar com a desconecção do jogador durante um jogo.
 - m) Procedimentos devem estar em vigor para assegurar que filmagem CCTV é gravada de tal modo que impeça interferência ou eliminação.
 - n) Relatórios de operações de jogos têm de ser mantidos.
 - o) Os relatórios e procedimentos de registos de jogo devem ser revistos periodicamente para assegurar que riscos são identificados, mitigados e subscritos por planos de contingência.
 - p) Equipamento e procedimentos devem ter um nível de aleatoriedade consistente com o visto em casinos ao vivo para assegurar a sua equidade e integridade.
 - q) Calço de carta e dispositivos similares têm de ser à prova de adulteração uma vez estes tenham sido carregados para impedir interferência antes do jogo.

Glossário

Trabalho artístico – Trabalho artístico é qualquer informação gráfica e auditiva que é enviada para o Dispositivo do Jogador para apresentação ao jogador.

Ciclo em Segundo Plano / Actividade em Segundo Plano – Um processo ou conjunto de processos que fazem pedidos para valores do gerador de números aleatórios para nenhum outro propósito que não seja para descartar esses valores. Os valores descartados não são para serem usados pela aplicação para qualquer propósito. O RNG baseado no software está a circular em segundo plano, o que significa que há um fio constante de números aleatórios a serem gerados pelo RNG, mesmo se eles não são realmente necessários pelo jogo na altura. Sem ciclo / actividade em segundo plano, alguém poderia prever o resultado da próxima interacção da função usada da função usada para produzir os números aleatórios se os valores correntes e o algoritmo são conhecidos.

Software de Cliente – O software instalado nem Dispositivo de Jogador que capacita a comunicação entre o Interface do Jogador para a Plataforma de Jogo. Exemplos de Software de Cliente incluem pacotes patenteados de download de software, html, flash, etc.

Contribuições - O método financeiro pelo qual as reservas de jackpot progressivo são fundadas.

Componente Crítico – Qualquer subsistema cuja avaria ou comprometimento possa levar à perda de direitos do jogador, receita do governo ou acesso não autorizado a dados usados para gerar relatórios para a jurisdição.

Certificado Digital – Um conjunto de dados que possa ser usado para verificar a identidade de uma entidade por referência a um terceiro de confiança (a Autoridade de Certificação). Certificados digitais são usados com frequência para autenticar mensagens para propósitos de não-repudição. Um dos atributos de um certificado digital é que não pode ser modificado sem comprometer a sua consistência interna. Certificados X.509 são um exemplo de certificado digital.

Sistema de Nome de Domínio – As bases de dados de internet distribuidas globalmente que (entre outras coisas) mapeia nomes de máquinas a números IP e vice-versa.

Largura de banda efectiva – A quantidade de dados que podem realmente ser transferidos através de uma rede por unidade de tempo. A largura de banda efectiva através da Internet é normalmente consideravelmente mais baixa que a largura de banda de qualquer uma das ligações constituintes.

Plataforma de Jogo – O hardware e software do Sistema de Jogo Interactivo que conduzem os recursos comuns a todos os jogos oferecidos, e que forma o interface primário ao sistema de jogo para ambos o jogador e o operador. A Plataforma de Jogo fornece o jogador com os meios para registar uma conta, acessar à/ sair da sua conta. Além disso, quaisquer páginas de rede mostradas ao jogador que referem a jogos oferecidos no SJI, mas que não estão no monitor real de jogo, são para serem considerados parte da Plataforma de Jogo. A Plataforma de Jogo fornece o operador com os meios para rever contas de jogador, activar / desactivar jogos, gerar vários jogos / transacções financeiras e relatórios de contas, entrada de resultados de jogos para eventos de apostas em desportos, activar / desactivar contas de jogador e definir quaisquer parâmetros configuráveis.

Hotlink – Uma palavra ou gráfico na página de web que, se clicada, causa a apresentação de uma página de informação diferente.

Taxa de Incrementação – A parte das contribuições do jackpot progressivo que incrementa o jackpot progressivo (como comparado com o financiamento do valor inicial).

Sistema de Jogo Interactivo (SJI) - O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicações ou outro equipamento que permita a um jogador a apostar remotamente através da Internet ou um ambiente de rede distribuido de forma similar, e o equipamento correspondente relativo à determinação do resultado do jogo, à apresentação do jogo e resultados do jogo, e outra informação similar necessária para facilitar o jogar do jogo. O termo não inclui equipamento de computador ou tecnologias de comunicação usadas por um jogador para aceder ao Sistema de Jogo Interactivo.

Utilização de ligação - A percentagem de tempo que uma ligação de comunicações está ocupada transmitindo dados.

Mapeamento – O processo pelo qual é atribuído a um número escalado um símbolo ou valor que é utilizável e aplicável ao corrente jogo (por exemplo: o número escalado 51 pode ser mapeado a um ÁS DE ESPADAS).

Jogo de Multi-nível- Um jogo tendo um ou mais passos intermédios que requerem entrada do jogador a fim de prosseguir. Poker e Blackjack são dois exemplos de jogos de multi-níveis.

Percentagem de Retorno ao Jogador (%RTP) – A percentagem de apostas esperada que um jogo específico irá retornar ao jogador a longo prazo. A %RTP pode ser calculada através de uma aproximação reórica ou simulada. O método usado para o cálculo depende do tipo de jogo.

Período – O número mínimo de valores necessarios para que exista uma sequência de valores que se irão repetir para sempre. Por exemplo, se um gerador de número aleatório fosse para produzir a seguinte

sequência de valores ad infinitum, {1,3,1,3,1,3, ...}, o período o período que essa sequência de valores seria considerada de ser dois uma vez que sempre que um 1 é produzido este é sucedido por um 3 que é sucedido por um 1 que é sucedido por um 3, etc.

Dispositivo do Jogador – O dispositivo que converte as comunicações da Plataforma de jogo numa forma humana interpretável, e que converte decisões humanas em formato de comunicação compreendido pela Plataforma de Jogo. Exemplos de Dispositivos de Jogador encluem computadores pessoais, telemóveis, tablets, etc.

Sistema de Jogador – O Dispositivo do Jogador, Software de Cliente e todos os outros itens que compoem o todo que comunica com a Plataforma de Jogo. Isto inclui o cache do computador pessoal, cookies, etc.

Reserva – Um reservatório acumulado de contribuições monitoriais de jackpot.

Jackpot Progressivo – Um prémio crescente baseado numa função de todos os créditos que são apostados ou ganhos. Istop inclui prémios que são atribuidos com base em critérios além de obter resultados vitoriosos no jogo, tais como ‘Jackpots Mistério.’ No entanto, isto não inclui prémios crescentes não configuráveis que resultam de recursos de bonús, que são parte da mesa de pagamento do jogo (%RTP Teórica).

Jogador Proposto – Um jogador que tenha sido contratado para participar num jogo e que aposta fundos pessoais.

Protocolo – Usado para referir a interface do hardware, disciplina de linha e formatos de mensagem das comunicações.

Gerador de Número Aleatório (RNG) – Um gerador de número aleatório é definido como o ou uma combinação dos seguintes processos que produzem uma sequência de valores aleatórios (ou símbolos que possam ser mapeados para valores): baseado em hardware, baseado em software ou baseado em mecanica. Um gerador de número aleatório forte criptograficamente é um gerador de número aleatório tal que, para uma dada sequência n-bite, o $(n+1)^o$ não pode ser previsto (estatisticamente) com uma probabilidade de sucesso de maior que 0.5. Adicionalmente, o estado de um gerador de número aleatório deve ser comprometido que, em parte ou no todo, o fluxo de bite produzido até ao compromisso não deva ser reproduzível.

Alcance – O conjunto de valores que podem ser produzidos pelo gerador de número aleatório. Por exemplo, um gerador de número aleatório de 32-bites, pode ter um alcance de 2^{32} composto pelos números inteiros no intervalo fechado de $[0, 2^{32}-1]$. Este alcance pode ser mapeado a um alcance diferente

através de algoritmo de escalagem ou método de escalagem

Servidor de Jogo Remoto (RGS) – Hardware e Software do Sistema de Jogo Interactivo saparam o que compreende a Plataforma de Jogo, que pode conduzir os recursos comuns a ofertas de jogo, configurações de jogo, geradores de números aleatórios, reportagem, etc. O jogador autorizado inicialmente comunica directamente com a Plataforma de Jogo que pode ser integrada com um ou mais Servidores de Jogo Remoto.

Escalagem – Saída em bruto de um RNG irá normalmente ter um alcance com um excess muito maior do que aquele necessário para o seu uso pretendido (por exemplo, RNGs de 32-bites têm mais de dois biliões de resultados possíveis, mas (por exemplo) nós só temos de determinar que 52 cartas sacar). Escalagem é necessária para dividir a saída em bruto em números mais pequenos e utilizáveis. Estes numerous ‘escalados’ podem então serem mapeados para numerous particulars de cartas, números de registo, símbolos, etc. Consequentemente, a saída em bruto de um RNG irá, por vezes, ter um alcance muito menor do que o necessário para o seu uso pretendido (por exemplo: $0 < \text{saída em bruto} < 1$). Nestes casos, a escalagem é necessária para expandir a saída EM BRUTO para números maiores e utilizáveis.

Semente – A semente de um gerador de número aleatório é compreendido como sendo um conjunto de valores necessários para inicializar o gerador de número aleatório. Uma semente é tipicamente necessária para geradores de números aleatórios baseados no software.

Dados sensíveis – Dados, que, se obtidos por terceiros, podem ser usados para afectar resultado(s) de jogo(s) ou conta(s) de jogador(es).

Shill - Um jogador que foi contratado para participar num jogo e aposta fundos em nome da casa.

Valor inicial – O valor inicial de jackpot (não inclui valores de metrómetros excedidos).

Carimbo de tempo – Um registo do valor corrente da data e hora da Plataforma de Jogo que é adicionado a uma mensagem na altura em que a mensagem é criada.

Controlo de Versão – O método pelo qual uma Plataforma de Jogo aprovada em expansão é verificada para operar num estado aprovado.