

SÉRIE NORMAS DA GLI

GLI-33:

NORMAS PARA SISTEMAS DE APOSTAS EM EVENTOS

VERSÃO: 2.0 DRAFT

DATA DA REVISÃO: 30 DE JUNHO DE 2026



GLI®

WWW.GAMINGLABS.COM

Sobre Esta Norma

A **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** desenvolveu esta norma técnica com o objetivo de fornecer análises técnicas independentes e/ou certificações aos atores da indústria de apostas em eventos, indicando o estado de conformidade para operações e sistemas de apostas em eventos com os requisitos aqui estabelecidos.

Espera-se que operadores e fornecedores forneçam documentação, credenciais e acesso associado ao código-fonte e a um ambiente de teste equivalente em produção, com um pedido ao laboratório de testes independente para que seja avaliado de acordo com esta norma técnica. Após a conclusão bem-sucedida dos testes, o laboratório independente fornecerá um relatório comprovando a avaliação ou certificação dessa norma.

O GLI-33 deve ser visto como um documento vivo que será personalizado periodicamente para alinhar com essa indústria em desenvolvimento ao longo do tempo, à medida que as implementações e operações de apostas em eventos evoluem.



Índice

Capítulo 1: Introdução aos Sistemas de Apostas em Eventos.....	5
1.1 Introdução	5
1.2 Propósito das Normas Técnicas.....	5
1.3 Outros Documentos Que Podem Ser Aplicados.....	6
1.4 Interpretação deste Documento	7
1.5 Testes e auditoria	8
Capítulo 2: Requisitos de Plataforma/Sistema.....	10
2.1 Introdução	10
2.2 Requisitos do Relógio do Sistema	10
2.3 Requisitos do Programa de Controle.....	10
2.4 Comunicações de Apostas, Controles e Sobreposições	11
2.5 Informações a serem mantidas	11
2.6 Requisitos de Relatórios	18
Capítulo 3: Requisitos para a Conta do Jogador	22
3.1 Introdução	22
3.2 Registro e Verificação da Conta do Jogador	22
3.3 Gerenciamento de Contas de Jogadores.....	25
3.4 Limitações, Time Outs e Suspensões	28
3.5 Ofertas de Bônus/Promoções.....	30
Capítulo 4: Requisitos de Dispositivo e Aplicação de Jogador Remotos.....	31
4.1 Introdução	31
4.2 Aplicações para jogadores.....	31
4.3 Acesso ao Jogador	33
4.4 Integridade, Monitoramento e Segurança de Dispositivos e Aplicações	34
4.5 Operações e Fiscalização de Geolocalização.....	35
Capítulo 5: Requisitos do Terminal de Apostas no Varejo	39
5.1 Introdução	39
5.2 Terminais de Apostas de Autoatendimento	39
5.3 Terminais de Apostas OTC.....	40
5.4 Gestão de Terminais de Apostas no Varejo.....	41
Capítulo 6: Requisitos de Apostas	43
6.1 Introdução	43
6.2 Requisitos da Interface do Jogador	43
6.3 Exposições e Informações sobre Apostas	44
6.4 Colocação de Apostas	45
6.5 Resultados e Pagamento	48

6.6	Apostas Peer-to-Peer (P2P).....	49
6.7	Apostas em Bolsa de Apostas.....	50
6.8	Apostas em Eventos Virtuais	51
6.9	Plataformas Externas de Apostas.....	53
6.10	Requisitos para Apostas de Espectadores.....	55
Apêndice A: Procedimentos e Práticas de Controle Interno.....		57
A.1	Introdução	57
A.2	Procedimentos de Controle Interno.....	57
A.3	Procedimentos Operacionais Gerais.....	60
A.4	Conteúdo de exibição do operador.....	63
A.5	Controles da Conta do Jogador.....	69
A.6	Procedimentos e Controles de Apostas.....	71
A.7	Integridade, Conluio, Fraude e Controles AML/ATF.....	75
A.8	Controles da Solução de Geolocalização.....	77
Apêndice B: Avaliações de Integridade e Segurança		80
B.1	Introdução	80
B.2	Requisitos de Avaliação.....	80
Glossário de Termos-Chave		82

Capítulo 1: Introdução aos Sistemas de Apostas em Eventos

1.1 Introdução

1.1.1 Declaração Geral

A **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** testa equipamentos de jogos desde 1989. Ao longo dos anos, a GLI desenvolveu inúmeros padrões técnicos utilizados por jurisdições em todo o mundo. Este documento, *GLI-33*, estabelece os padrões técnicos para Sistemas de Apostas em Eventos.

1.1.2 Histórico do Documento

Este documento é uma compilação baseada em muitos documentos de normas de todo o mundo. Alguns foram escritos pela GLI; outros foram escritos por reguladores da indústria com contribuição de laboratórios de teste independentes e operadores, desenvolvedores e fornecedores de apostas em eventos. A GLI pegou cada um dos documentos de normas e unificou as regras únicas, eliminou algumas regras e atualizou outras, para refletir tanto a mudança tecnológica quanto o propósito de manter um padrão objetivo que alcance objetivos regulatórios comuns sem impedir desnecessariamente a inovação tecnológica. É política da GLI atualizar este documento sempre que for necessário para refletir mudanças na tecnologia e/ou métodos de teste. Este documento será distribuído gratuitamente e pode ser obtido baixando-o no site da GLI em www.gaminglabs.com ou entrando em contato com a GLI em:

Laboratórios de Jogos Internacionais, LLC.

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

1.1.3 Reconhecimento de Outros Padrões Revisados

A GLI reconhece e agradece aos órgãos reguladores e outros participantes do setor que reuniram regras, regulamentos, normas técnicas e outros documentos que foram influentes no desenvolvimento deste documento.

1.2 Propósito das Normas Técnicas

1.2.1 Declaração Geral

O objetivo desta norma técnica é o seguinte:

- Eliminar critérios subjetivos na avaliação e/ou certificação de Sistemas de Apostas em Eventos.
- Avaliar os critérios que impactam a credibilidade e integridade das apostas em eventos, tanto da arrecadação quanto do ponto de vista dos jogadores.
- Estabelecer um padrão que garanta que as apostas em eventos sejam justas, seguras, auditáveis

e operáveis corretamente.

- d) Para distinguir entre políticas públicas locais e critérios do Laboratório Independente de Testes, reconhecendo que é prerrogativa de cada órgão regulador definir suas próprias políticas públicas em relação às apostas em eventos.
- e) Reconhecer que a avaliação dos procedimentos de controle interno (como prevenção à lavagem de dinheiro, processos financeiros e de negócios) empregados pelos operadores não deve ser incorporada aos testes laboratoriais da norma. Em vez disso, essas devem ser abordadas em auditorias operacionais e avaliações realizadas para jurisdições locais.
- f) Desenvolver um padrão que possa ser facilmente revisado para permitir novas tecnologias.
- g) Formular um padrão que não especifique nenhum design, método ou algoritmo específico, permitindo assim que uma ampla gama de métodos se conformasse aos padrões enquanto simultaneamente incentivava o desenvolvimento de novos métodos.

1.2.2 Sem Limitações de Tecnologia

Deve-se alertar que este documento não deve ser lido de forma a limitar o uso de tecnologia futura. Este documento não deve ser interpretado como se a tecnologia não for mencionada, então ela não é permitida. Pelo contrário, a GLI revisará periodicamente essa norma e a atualizará para incluir padrões mínimos para qualquer tecnologia nova e relevante.

1.2.3 Adoção e Observância

Essa norma técnica pode ser adotado total ou parcialmente por qualquer órgão regulador que deseje implementar um conjunto abrangente de requisitos técnicos para Sistemas de Apostas em Eventos.

1.3 Outros Documentos Que Podem Ser Aplicados

1.3.1 Outras Normas GLI

Esta norma técnica cobre os requisitos para Sistemas de Apostas em Eventos. Dependendo da tecnologia utilizada por um sistema, padrões técnicos adicionais do GLI também podem se aplicar.

NOTA: Toda a família de Normas GLI está disponível gratuitamente no www.gaminglabs.com.

1.3.2 Padrões Mínimos de Controle Interno (MICS)

Implementar Sistemas de Apostas em Eventos é uma tarefa complexa, que exige o desenvolvimento de processos e procedimentos internos para garantir que o ambiente de produção de jogos seja seguro e controlado adequadamente. Para isso, espera-se que um conjunto de Padrões Mínimos de Controle Interno (MICS) seja estabelecido pelo órgão regulador para determinar os processos internos mínimos exigidos para a gestão e o manejo das apostas em eventos, bem como os requisitos para controle interno de qualquer sistema ou componente de software e hardware dentro do ambiente de produção de jogos, e suas contas associadas. O MICS do órgão regulador também pode incluir controles técnicos de segurança e requisitos de teste para o ambiente de produção de jogos, bem como políticas de gerenciamento de mudanças.

1.3.3 Framework de Segurança para Jogos (GSF)

A adesão ao *Framework de Segurança de Jogos GLI (GLI-GSF)* é necessária para Sistemas de Apostas em Eventos. O GLI-GSF detalha os controles técnicos de segurança e os requisitos de teste, que serão avaliados durante as avaliações do ambiente de produção de jogos. Isso inclui, mas não se limita a, revisões operacionais de processos críticas para conformidade, testes de vulnerabilidade e penetração da infraestrutura externa e interna e das aplicações que lidam com informações sensíveis, além de quaisquer outros critérios estabelecidos pelo órgão regulador.

NOTA: O *Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF)* está disponível gratuitamente na www.gaminglabs.com.

1.4 Interpretação deste Documento

1.4.1 Declaração Geral

Esta norma técnica se aplica a sistemas que suportam apostas em eventos esportivos ou jogos, competições, partidas, corridas ou outros eventos ou tipos de atividade aprovados pelo órgão regulador. Os requisitos desta norma técnica se aplicam à aposta em eventos de forma geral e que não limita ou autoriza eventos, mercados ou tipos de apostas específicos. A intenção é fornecer um arcabouço para abranger aqueles atualmente conhecidos e permitidos por lei.

1.4.2 Operadores e Fornecedores de Software

Os componentes de um Sistema de Apostas em Eventos, embora possam ser construídos de forma modular, são projetados para funcionar de forma coesa.

- a) Sistemas de Apostas em Eventos podem ser desenvolvidos para ter recursos configuráveis; a configuração final depende das opções escolhidas pelo operador. Do ponto de vista dos testes, pode não ser possível testar todas as funcionalidades configuráveis de um Sistema de Apostas de Eventos submetido por um fornecedor de software na ausência da configuração final escolhida pelo operador; No entanto, a configuração que será utilizada no ambiente de produção de jogos deve ser comunicada ao laboratório de testes independente para facilitar a criação de um ambiente de teste funcionalmente equivalente.
- b) Devido à natureza integrada de um Sistema de Apostas em Eventos, há vários requisitos neste documento que podem se aplicar tanto a operadores quanto a fornecedores de software. Nesses casos, o conjunto de sistemas e soluções necessários para atender a esses requisitos será considerado o ambiente de produção de jogos e as entidades individuais que os fornecem precisarão atender aos requisitos de elegibilidade que os órgãos reguladores considerarem apropriados para o cumprimento desses requisitos.

NOTA: Este documento não tem a intenção de determinar quais partes são responsáveis por cumprir os requisitos aqui detalhados. É responsabilidade das partes interessadas de cada jurisdição determinar como atender melhor aos requisitos estabelecidos neste documento.

1.4.3 Uso de "Mecanismos"

Quando um requisito nessa norma técnica exige que um "mecanismo" esteja em vigor, significa que o operador ou fornecedor de software deve usar um componente crítico ou um processo claro e documentado que tenha sido implementado de forma eficaz para alcançar o resultado desejado. Operadores e fornecedores de software têm flexibilidade para determinar qual tipo de mecanismo é melhor para a situação em questão, seja por meio do uso de tecnologia, de um procedimento operacional ou de uma combinação de atividades. A conformidade deve ser avaliada com base na eficácia do mecanismo geral, e não no uso de qualquer abordagem específica de implementação.

1.5 Testes e auditoria

1.5.1 Testes de Laboratório

O laboratório de testes independente irá testar, avaliar ou certificar os componentes do Sistema de Apostas em Eventos de acordo com os capítulos desta norma técnica em um ambiente de teste controlado, quando aplicável.

- a) Salvo orientação em contrário do órgão regulador, o laboratório de testes independente deverá receber acesso ao código-fonte do componente juntamente com os meios para verificar a compilação desse código. O resultado do código-fonte compilado será idêntico ao do componente submetido para avaliação ou certificação.
- b) Pode ser necessário realizar testes laboratoriais adicionais quando certos componentes são integrados ao Sistema de Apostas em Eventos. Isso será particularmente relevante quando a implementação envolver mudanças no componente.
- c) Quando o órgão regulador adotou um programa de gerenciamento de mudanças (CMP), como o *Guia do Programa de Gestão de Mudanças do GLI (GLI-CMP)*, o CMP será usado para determinar quais alterações em componentes previamente testados requerem testes de modificação. O escopo de qualquer teste de modificação necessário dependerá da natureza, extensão e impacto potencial das mudanças.
- d) Quaisquer requisitos dentro dos capítulos desta norma técnica que exijam procedimentos operacionais adicionais para atender à intenção do requisito podem ser documentados no relatório de avaliação ou certificação e usados para complementar o escopo das auditorias e avaliações operacionais.

1.5.2 Auditorias e Avaliações Operacionais

A integridade e precisão da operação de um Sistema de Apostas em Eventos dependem fortemente dos procedimentos operacionais, configurações e da infraestrutura de rede do ambiente de produção de jogos. Assim, auditorias e avaliações operacionais são adições essenciais ao teste, avaliação ou certificação de um Sistema de Apostas em Eventos. Quando exigido pelo órgão regulador, as seguintes auditorias e avaliações operacionais deverão ser realizadas anualmente, ou com frequência especificada pelo órgão regulador:

- a) Uma auditoria interna de controle, em relação aos procedimentos de controle interno aplicáveis identificados no Apêndice A: Procedimentos e Práticas de Controle Interno e nos Padrões Mínimos de Controle Interno (MICS) do órgão regulador; e
- b) Uma avaliação de integridade e segurança, em relação aos controles e testes aplicáveis identificados no Quadro de Segurança de Jogos da GLI (GLI-GSF) e em quaisquer outros controles

e testes identificados pelo órgão regulador.

DRAFT

Capítulo 2: Requisitos de Plataforma/Sistema

2.1 Introdução

2.1.1 Declaração Geral

Se o Sistema de Apostas em Eventos for composto por múltiplos sistemas de computador em diferentes locais, o sistema como um todo e toda a comunicação entre seus componentes deverão estar em conformidade com os requisitos técnicos aplicáveis neste documento.

2.2 Requisitos do Relógio do Sistema

2.2.1 Relógio do Sistema

O Sistema de Apostas em Eventos manterá um relógio interno que reflete a data e hora atuais, que será usado para fornecer o seguinte:

- a) Carimbo de data e hora de todas as transações, alterações de configuração e eventos de apostas;
- b) Carimbo temporal de eventos significativos; e
- c) Relógio de referência para relatórios.

2.2.2 Sincronização de Tempo

O Sistema de Apostas em Eventos implementará um mecanismo para garantir que todos os componentes que compõem o sistema operem com uma referência horária comum suficiente para manter a validade das comunicações baseadas em tempo.

2.3 Requisitos do Programa de Controle

2.3.1 Auto-Verificação do Programa de Controle

O Sistema de Apostas em Eventos será capaz de verificar se todos os componentes críticos do programa de controle implantados no sistema são cópias autênticas das versões aprovadas, utilizando uma solução de software ou outro mecanismo aprovado pelo órgão regulador. A função de verificação do programa crítico de controle deve:

- a) Realize a auto-verificação dos componentes críticos do programa de controle:
 - i. Pelo menos uma vez a cada vinte e quatro horas; e
 - ii. A pedido de pessoal autorizado ou do órgão regulador;
- b) Empregue um algoritmo de hash criptograficamente seguro que produza um digest de mensagem de pelo menos 128 bits. Outras metodologias de teste devem ser revisadas caso a caso;
- c) Incluir todos os componentes críticos do programa de controle que possam afetar operações de apostas em eventos, incluindo, mas não se limitando a, executáveis, bibliotecas, configurações de apostas ou do sistema, arquivos de apostas do lado do servidor, arquivos personalizados do sistema operacional, componentes que controlam diretamente os relatórios necessários do sistema e elementos de banco de dados que afetam diretamente as operações do sistema; e

- d) Forneça uma indicação da falha da verificação caso algum componente crítico do programa de controle seja considerado inválido.

NOTA: Para garantir total conformidade, a função de verificação do programa de controle crítico pode precisar ser instalada em cada servidor que hospeda componentes críticos do programa de controle que compõem o sistema, incluindo todos os Gerentes de Contas de Jogador e Plataformas de Apostas, caso tal funcionalidade não esteja centralizada em um único servidor.

NOTA: Esse requisito não se aplica a Aplicativos de Jogadores, incluindo arquivos gráficos e áudio do lado do cliente (por exemplo, regras de apostas, telas de ajuda, etc.).

2.3.2 Verificação Independente do Programa de Controle

Cada componente crítico do programa de controle do Sistema de Apostas de Eventos terá um método a ser verificado por meio de um procedimento independente de verificação de terceiros. O processo de verificação de terceiros deve operar independentemente de qualquer processo ou software de segurança dentro do sistema. O laboratório de testes independente, antes da certificação do sistema, deverá avaliar o método de verificação de integridade.

2.4 Comunicações de Apostas, Controles e Sobreposições

2.4.1 Perda de Comunicação

Se a comunicação entre componentes críticos do Sistema de Apostas em Eventos for perdida, os componentes afetados deverão cessar as operações relacionadas a essa comunicação. A detecção dessas falhas de comunicação pode ocorrer após uma tentativa de comunicação entre componentes.

2.4.2 Gestão de apostas

O Sistema de Apostas em Eventos poderá desativar ou suspender o seguinte sob demanda, conforme aplicável. Um mecanismo deve estar em vigor para registrar a data e hora da desativação ou suspensão e o motivo para isso:

- a) Todas as atividades de apostas em eventos;
- b) Eventos e mercados de apostas individuais;
- c) Bônus/ofertas promocionais individuais;
- d) terminais individuais de apostas no varejo; e
- e) Logins individuais de dispositivos remotos do Player.

2.4.3 Sobreposições do Registro de Apostas

O Sistema de Apostas em Eventos fornecerá um mecanismo para que o pessoal autorizado liquide, resgate, anule ou cancele apostas. Durante cada fase do processo de liquidação, resgate, anulação ou cancelamento, o sistema deverá atualizar o status das apostas, o histórico de apostas e o saldo da conta do jogador conforme necessário.

2.5 Informações a serem mantidas

2.5.1 Retenção de Informação

O Sistema de Apostas em Eventos terá mecanismos que:

- a) São capazes de manter e fazer backup de todas as informações registradas aplicáveis com carimbos de data e campos de dados versionados, conforme discutido nesta norma;
- b) Quando aplicável, registre os valores de bônus/promocionais separadamente de outros valores (por exemplo, para apostas, vitórias ou pagamentos, anulações ou cancelamentos, etc.); e
- c) É possível exportar essas informações gravadas em formato legível por máquina para fins de análise e auditoria/verificação (por exemplo, CSV, JSON, XLS, PDF, etc.).

NOTA: Procedimentos internos de controle podem estar em vigor para garantir que essas informações sejam registradas quando não são mantidas diretamente pelo sistema.

2.5.2 Informações sobre o Registro de Apostas

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas de Evento para cada aposta individual feita pelo jogador incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único do registro de apostas;
- b) A data e o horário da aposta foi feita;
- c) Cada escolha do jogador envolvida na aposta:
 - i. ID único do evento de aposta e/ou ID de mercado, se diferente;
 - ii. A descrição do evento de aposta, mercado e tipo de aposta (por exemplo, moneyline, spreads de pontos, over/under, vitória/colocação/show, parlay, etc.);
 - iii. Seleção de apostas (por exemplo, nome e número do atleta ou equipe) ou combinação das escolhas escolhidas, incluindo nomes de seleção quando possível;
- d) Odds/pagamentos aplicáveis no momento em que a aposta foi feita;
- e) Valor total apostado;
- f) Valor total pago ou a ser pago por apostas liquidadas ou resgatadas;
- g) Valor total anulado ou cancelado;
- h) Taxa da casa, comissão ou taxas cobradas;
- i) Quaisquer condições especiais aplicadas à aposta;
- j) Os resultados da aposta, se conhecidos, incluindo se a aposta foi liquidada por meio de um recurso de liquidação antecipada;
- k) ID único de conta de usuário, ID único de terminal ou equivalente que emitiu o registro de aposta;
- l) Para apostas no varejo:
 - i. Nome do local de aposta/ID do local onde ocorreu a emissão;
 - ii. Período de resgate;
 - iii. Campo de texto aberto para entrada de descrição do jogador ou arquivo de imagem, se suportado;
- m) Para uma aposta resolvida, resgatada, anulada ou cancelada, se conhecida:
 - i. A data e hora da liquidação, resgate, anulação ou cancelamento;
 - ii. ID único de conta de usuário, ID único de terminal ou equivalente que liquidava, resgatava, anulava ou cancelava o registro de apostas;
 - iii. Nome do Local de Aposta/ID do Local onde ocorreu acordo, resgate, anulação ou cancelamento;

- n) ID único da conta do jogador, ou para apostas anônimas, método de pagamento (por exemplo, dinheiro, cheque pessoal, cheque administrativo, transferência bancária, ordem de pagamento, instrumento de crédito ou débito, conta de pagamento eletrônico, etc.);
- o) Informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.); e
- p) O status atual da aposta (por exemplo, pendente, ativa, liquidada, resgatada, anulada, cancelada, expirada, etc.) e a data e hora de cada status anterior mudam.

2.5.3 Informações sobre Eventos/Mercados de Apostas

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas por Evento para cada evento e mercado de apostas individuais disponíveis incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único de evento de aposta e/ou ID de mercado, se diferente;
- b) A descrição do evento de aposta, mercado e tipo de aposta (por exemplo, moneyline, spreads de pontos, over/under, vitória/colocação/show, parlay, etc.);
- c) Escolhas de apostas disponíveis (por exemplo, nomes e números de atletas ou equipes) e o valor apostado por cada escolha;
- d) A data e o horário do início ou início do período de apostas, se conhecidos;
- e) A data e hora do término ou o término esperados do período de apostas, se conhecidos;
- f) Valor total apostado;
- g) Valor total pago pelas apostas liquidadas ou resgatadas;
- h) Valor total anulado ou cancelado;
- i) Total de raquetes, comissão ou taxas arrecadadas;
- j) A data e o horário do evento de aposta ocorreram ou se espera-se que ocorram, se conhecidos;
- k) O evento de aposta e o resultado do mercado (por exemplo, seleção da aposta vencedora);
- l) A data e hora em que o evento de aposta e o resultado do mercado foram confirmados, se conhecidos; e
- m) O status atual do evento e mercado de apostas (por exemplo, pendente, em andamento, interrompido, anulado, cancelado, confirmado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.4 Informações sobre Competições/Torneios

Quando competições/torneios forem suportados, as informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas de Evento para cada competição/torneio incluirão, conforme aplicável:

- a) Nome ou identificação do concurso/torneio;
- b) Os IDs dos eventos de apostas participantes e/ou IDs de mercado, se diferentes;
- c) A data e hora em que a competição/torneio ocorreu ou se espera que aconteça, se conhecida;
- d) Para cada jogador registrado:
 - i. ID de conta do jogador e/ou nome único;
 - ii. Valor da taxa de inscrição cobrada, e data e hora cobradas;
 - iii. Pontuação/classificação dos jogadores;
 - iv. Valor dos ganhos pagos, e a data e hora pagos;
- e) Valor total das taxas de inscrição arrecadadas;
- f) Valor total dos ganhos pagos aos jogadores;

- g) Valor total anulado ou cancelado;
- h) Total do ratilha, comissão ou taxas arrecadadas; e
- i) O status atual do concurso/torneio (ex.: pendente, em andamento, interrompido, anulado, cancelado, concluído, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.5 Informações da Conta do Jogador

Quando o gerenciamento de contas de jogador for suportado, as informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas de Eventos para cada conta de jogador incluirão, conforme aplicável:

- a) ID de conta e usuário únicos do jogador, se diferentes;
- b) A data e o método a partir do qual a conta foi aberta (por exemplo, remota vs. presencial), incluindo informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.);
- c) As informações pessoais identificáveis (PII) coletadas pelo operador para registrar um jogador e criar a conta, incluindo seu nome legal completo, data de nascimento, endereço residencial, informações de contato e quaisquer outras informações exigidas pelo operador ou pelo órgão regulador;
- d) O número de identificação governamental completo ou parcial do jogador (por exemplo, número da carteira de motorista, número de seguridade social, número de identificação do contribuinte, número do passaporte ou equivalente), e quaisquer informações financeiras pessoais atuais e anteriores armazenadas (por exemplo, números de instrumentos de crédito ou débito, números de conta bancária, etc.), que devem ser criptografados ou hashados em um algoritmo criptográfico conforme permitido pelo órgão regulador;
- e) A data e o método de verificação de identidade (por exemplo, automático vs. manual), incluindo:
 - i. Se uma credencial de identificação governamental for usada para verificação de identidade, uma descrição da credencial de identificação governamental fornecida pelo jogador para confirmar sua identidade e sua data de expiração;
 - ii. Se uma credencial de identificação governamental não for usada para verificação de identidade, o mecanismo usado para confirmar a identidade do jogador;
- f) A data do acordo do jogador com os termos e condições do operador e as políticas de privacidade, incluindo as versões acordadas;
- g) Relatos anteriores, se houver, e motivo do encerramento;
- h) As credenciais de autenticação atuais e anteriores da conta, que devem ser criptografadas ou hashadas em um algoritmo criptográfico conforme permitido pelo órgão regulador;
- i) Detalhes da conta e saldo da conta corrente. Todos os fundos discricionários da conta devem ser mantidos separadamente;
- j) A data e hora em que a conta é acessada por qualquer pessoa (jogador ou operador), incluindo informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.) e duração do acesso;
- k) Informações sobre limitação/time-out/suspensão:
 - i. A data e hora do pedido;
 - ii. Descrição e motivo da limitação/tempo/suspensão;
 - iii. O tipo de limitação/time-out/suspensão (por exemplo, limitação semanal de depósito imposta pelo sistema, tempo de espera de uma hora, limitação de depósito mensal autoimposta, suspensão temporária autoimposta, etc.);

- iv. A limitação/tempo/suspensão de data e hora começou;
- v. A limitação/tempo/suspensão de data e hora terminou ou está programada para terminar, se conhecida;
- l) Informações sobre Transações Financeiras:
 - i. ID único de transação;
 - ii. A data e hora da transação;
 - iii. O tipo de transação (por exemplo, depósito, saque, ajuste, compra sem aposta, etc.);
 - iv. Valor da transação;
 - v. Saldo total da conta antes/depois da transação;
 - vi. Valor total das taxas pagas pela transação, se houver;
 - vii. ID único de conta de usuário, ID único de terminal ou equivalente que gerenciava a transação;
 - viii. Método de depósito/saque (por exemplo, dinheiro, cheque pessoal, cheque administrativo, transferência bancária, ordem postal, instrumento de crédito ou débito, conta de pagamento eletrônico, etc.);
 - ix. Número de autorização de depósito ou um identificador único que possa ser usado para autenticar o tipo de conta e a origem dos fundos (ou seja, a origem de onde os fundos vieram/foram destinados);
 - x. Informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.);
 - xi. O status atual da transação (por exemplo, pendente, em andamento, interrompida, anulada, cancelada, concluída, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior;
- m) Informações sobre atributos do jogador, se suportadas pelo Sistema de Apostas em Eventos:
 - i. ID de atribuição ou uso único;
 - ii. Se vinculado a um evento ou mercado de apostas específico, ID único de evento de aposta e/ou ID de mercado, se diferente;
 - iii. A data e hora de sua atribuição ou uso;
 - iv. Os critérios para sua atribuição ou uso (por exemplo, quantidade de apostas vencedoras, assinaturas, assinaturas de contas, informações de acompanhamento de jogadores, requisitos de apostas do evento ou mercado de apostas, etc.);
 - v. O tipo de ação tomada ou alteração feita nas apostas (por exemplo, eventos, mercados e tipos de apostas oferecidos, mudança nas regras de aposta, variação de odds/pagamentos e preços, ou outra alteração de configuração relacionada à aposta ou resultado da aposta, etc.);
 - vi. Qualquer outra informação necessária para conciliar sua atribuição ou uso;
 - vii. O status atual de sua atribuição ou uso (por exemplo, pendente, ativo, inativo, pausado, cancelado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior;
- n) A data e o método pelo qual a conta foi fechada (por exemplo, remoto vs. presencial), incluindo informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.) e motivo do fechamento; e
- o) O status atual da conta do jogador (por exemplo, pendente, ativa, inativa, fechada, suspensa, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.6 Informações sobre Bônus/Ofertas Promocionais

Quando ofertas de bônus/promocionais forem suportadas, as informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas em Eventos para cada oferta de bônus/promoção incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único de bônus/oferta promocional;
- b) Os IDs dos eventos de apostas participantes e/ou IDs de mercado, se diferentes;
- c) A data e hora em que a oferta de bônus/promoção foi ou está programada para ser ativada, se conhecida;
- d) A data e hora em que a oferta de bônus/promoção foi ou está programada para ser aposentada, se conhecida;
- e) Os parâmetros de bônus/ofertas promocionais (por exemplo, valor, elegibilidade, restrições, ordem de precedência, etc.);
- f) Valor atual disponível para oferta de bônus/promoção;
- g) Valores totais de bônus/promoções emitidos;
- h) Valor total de bônus/promoções resgatados;
- i) Valor total de bônus/promoções expirado;
- j) Ajustes totais de bônus/ofertas promocionais; e
- k) O status atual da oferta de bônus/promoção (por exemplo, pendente, ativo, incapacitado, aposentado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.7 Informações sobre o Terminal de Apostas no Varejo

Quando as apostas no varejo são suportadas, as informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas em Eventos para cada Terminal de Apostas de Varejo incluirão, conforme aplicável:

- a) ID ou descrição única do terminal (por exemplo, número de série, fabricante, ID de ativo, etc.);
- b) Nome do local de aposta/ID do local;
- c) O tipo de terminal (por exemplo, Terminal de Apostas OTC, Terminal de Apostas de Autoatendimento, etc.);
- d) Dados de configuração do terminal (por exemplo, periféricos, comunicações incluindo endereço IP, etc.);
- e) Programas de controle crítico instalados localmente;
- f) Para terminais de apostas self-service:
 - i. Informações sobre eventos significativos;
 - ii. Informações de medição;
- g) Para terminais de apostas OTC:
 - i. ID de conta de usuário único ou equivalente para a sessão participante;
 - ii. A data e hora em que a sessão de acompanhante começou e terminou;
 - iii. O terminal balança no início e no final da sessão de acompanhante;
- h) Para cada aposta, instrumento de aposta ou transação financeira:
 - i. ID único de transação;
 - ii. A data e hora da transação;
 - iii. Para transações de aposta, o tipo de transação (por exemplo, compra, resgate, anulação, cancelamento, etc.) e o ID único do registro de aposta;
 - iv. Para transações de instrumentos de aposta, o tipo de transação (por exemplo, emissão, resgate, anulação, etc.) e o número único de validação;
 - v. Para transações financeiras, o tipo de transação (por exemplo, depósito, saque, ajuste, compra sem aposta, etc.) e o ID único da conta do jogador;
 - vi. Valor da transação;
 - vii. O status atual da transação (por exemplo, pendente, em andamento, interrompida, anulada,

- cancelada, concluída, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior;
- i) O status atual do terminal (por exemplo, ativo, desativado, desativado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.8 Informações sobre Eventos Significativos no Sistema

Informações sobre eventos significativos para o sistema a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas em Eventos incluirão, conforme aplicável:

- a) Tentativas falhadas de acesso à conta de usuário, incluindo informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.);
- b) erro de programa ou incompatibilidade de assinatura;
- c) Períodos significativos de indisponibilidade de qualquer componente crítico do sistema (por exemplo, qualquer tempo de aposta é interrompida para todos os jogadores, comunicações são interrompidas e/ou funções do sistema não podem ser concluídas com sucesso por nenhum usuário);
- d) Grandes apostas (únicas e agregadas em um período de tempo específico) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informações sobre o registro de apostas;
- e) Grandes ganhos ou pagamentos (únicos e agregados em um período específico) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informações sobre o registro de apostas;
- f) voids do sistema, sobreposições e correções;
- g) Alterações em arquivos de dados ao vivo ocorrendo fora da execução normal do programa e do sistema operacional;
- h) Alterações em políticas e parâmetros para sistemas operacionais, bancos de dados, redes e aplicações (por exemplo, configurações de auditoria, configurações de complexidade de senhas, níveis de segurança do sistema, atualizações manuais de bancos de dados, etc.);
- i) Alterações na data/hora no servidor mestre de tempo;
- j) Alterações na biblioteca de dados de download, incluindo a adição, alteração ou exclusão de software, quando suportado;
- k) Alterações em critérios previamente estabelecidos para um evento ou mercado de apostas (sem incluir alterações na postagem de linhas para mercados ativos);
- l) Alterações no resultado de um evento ou mercado de apostas;
- m) Alterações nos parâmetros de bônus/ofertas promocionais (por exemplo, valor, elegibilidade, restrições, etc.) ou mudança de status (por exemplo, pendente, ativo, incapacitado, aposentado, etc.);
- n) Gerenciamento de Contas de Jogadores:
 - i. Ajustes no saldo da conta do jogador;
 - ii. Alterações feitas em informações sensíveis registradas em uma conta de jogador (por exemplo, informações de registro, credenciais de autenticação, métodos de pagamento, etc.);
 - iii. Bloqueio, tempo de castigo, suspensão ou fechamento de uma conta de jogador;
 - iv. Transações financeiras de grande porte (únicas e agregadas em um período de tempo específico) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informações de transação;
 - v. Saldo negativo da conta do jogador (devido a ajustes e/ou estornos);
- o) Qualquer incidente ou erro que resulte em perda de comunicação ou outra falha dos serviços de um provedor de serviços terceirizados que afete a operação do sistema (por exemplo,

- geolocalização, conhecimento do cliente, processamento de pagamentos, estatísticas/dados de linha, etc.);
- p) Perda irrecuperável de informações sensíveis (perda permanente, corrupção ou exclusão dessas informações quando a restauração a partir de backup ou outros mecanismos de recuperação não é possível);
 - q) Quaisquer outros eventos anormais do sistema que exijam intervenção manual do usuário para restaurar as operações normais, excluindo atividades operacionais rotineiras ou esperadas; e
 - r) Outros eventos significativos ou incomuns, conforme considerado aplicável pelo órgão regulador.

2.5.9 Informações de Verificação do Sistema

As informações de verificação do sistema a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas de Eventos para cada verificação de componente crítico do programa de controle incluirão, conforme aplicável:

- a) Os dados e o horário da verificação;
- b) Identificação de componentes do programa de controle crítico;
- c) Assinatura esperada do componente do programa de controle;
- d) Gerou a assinatura do componente do programa de controle;
- e) Para verificações sob demanda, ID único de conta de usuário ou equivalente executando a verificação; e
- f) Qualquer outra informação pertinente de validação (por exemplo, resultados de hashes e sementes usadas).

2.5.10 Informações da Conta do Usuário

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Apostas em Eventos para cada conta de usuário incluirão, conforme aplicável:

- a) ID de conta de usuário e nome de usuário únicos, se diferentes;
- b) Nome do usuário e sua função atribuída, cargo ou posição, quando necessário para fins de controle de acesso, autorização, auditoria ou supervisão regulatória;
- c) Lista completa e descrição das funções que cada grupo ou conta de usuário pode executar;
- d) A data e hora da criação da conta;
- e) A data e hora de cada acesso, incluindo informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.);
- f) A data e hora de cada alteração de credencial de autenticação;
- g) A data e hora em que a conta foi desativada ou desativada, incluindo o motivo do status;
- h) Associação de grupo da conta de usuário; e
- i) O status atual da conta de usuário (por exemplo, pendente, ativa, inativa, desativada, desativada, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.6 Requisitos de Relatórios

2.6.1 Requisitos Gerais de Relatórios

O Sistema de Apostas em Eventos será capaz de fornecer as informações necessárias para produzir

relatórios conforme exigido pelo órgão regulador. Além de atender aos requisitos da seção acima para "Retenção de Informações", os seguintes requisitos se aplicarão aos relatórios exigidos:

- a) Esses relatórios exigidos poderão ser produzidos sob demanda e para intervalos exigidos pelo órgão regulador (por exemplo, dia a data (DTD), semana a data (WTD), mês a data (MTD), ano acumulado (YTD), vida até o início (LTD), etc.).
- b) Cada relatório obrigatório deve conter:
 - i. O nome do operador (ou outro identificador), o título do relatório, o intervalo selecionado e a data/hora em que o relatório foi gerado;
 - ii. Uma indicação de "Sem Atividade" ou mensagem semelhante caso não apareça informação para o período especificado; e
 - iii. Campos rotulados que podem ser claramente compreendidos de acordo com sua função.
- c) Quando aplicável, cada relatório obrigatório deve indicar separadamente os valores de bônus/promocionais de outros valores (por exemplo, para apostas, vitórias ou pagamentos, anulações ou cancelamentos, etc.).

NOTA: Além dos relatórios descritos nesta seção, o órgão regulador também pode exigir outros relatórios utilizando as informações armazenadas na seção "Informações a serem Mantidas" deste documento.

2.6.2 Relatórios de Receita de Apostas

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema de Apostas por Eventos para produzir um ou mais relatórios sobre a receita de apostas de cada evento de apostas como um todo e para cada mercado individual dentro desse evento, conforme aplicável:

- a) ID único de evento de aposta e/ou ID de mercado, se diferente;
- b) A descrição do evento de aposta, mercado e tipo de aposta (por exemplo, moneyline, spreads de pontos, over/under, vitória/colocação/show, parlay, etc.);
- c) A data e hora do início e do término do evento de apostas, se conhecidas;
- d) Valor total apostado;
- e) Valor total pago pelas apostas liquidadas ou resgatadas;
- f) Valor total anulado ou cancelado;
- g) Total de raquetes, comissão ou taxas arrecadadas;
- h) A data e hora em que o evento de aposta e o resultado do mercado foram confirmados, se conhecidos; e
- i) O status atual do evento e mercado de apostas (por exemplo, pendente, em andamento, interrompido, anulado, cancelado, confirmado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.6.3 Relatórios de Responsabilidade dos Operadores

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema de Apostas em Eventos para produzir um ou mais relatórios sobre responsabilidade do operador, conforme aplicável:

- a) O valor inicial do passivo (valor total mantido pelo operador para contas de jogadores), adições e subtrações totais nos saldos das contas, e o valor do passivo final;
- b) O valor total das apostas feitas em eventos futuros de apostas;

- c) O valor total dos ganhos ou pagamentos devidos, mas não pagos ou parcialmente pagos pelo operador nas apostas liquidadas; e
- d) Quaisquer fundos operacionais usados para cobrir toda a responsabilidade do operador quando exigido pelo órgão regulador.

2.6.4 Relatórios de Eventos Futuros/Mercados

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema de Apostas de Eventos para produzir um ou mais relatórios sobre cada evento ou mercado futuro de apostas para o dia de jogo, conforme aplicável:

- a) ID único de evento de aposta e/ou ID de mercado, se diferente;
- b) Total e por aposta:
 - i. Apostas feitas antes do dia de jogo para futuros eventos e mercados de apostas (por exemplo, aposta feita ontem, amanhã);
 - ii. Apostas feitas no dia de jogo para futuros eventos e mercados de apostas (por exemplo, aposta feita hoje, amanhã);
 - iii. Apostas feitas antes do dia de jogo para eventos de apostas e mercados que se estabelecem no dia de jogo (por exemplo, aposta feita ontem, fecha hoje);
 - iv. Apostas feitas no dia de jogo para eventos de apostas e mercados que se estabelecem no dia de jogo (por exemplo, aposta feita hoje. Fecha hoje); e
 - v. Apostas anuladas ou canceladas no dia do jogo.

2.6.5 Relatório de Atividade da Conta do Jogador

Quando o gerenciamento de contas de jogadores for suportado, as seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema de Apostas em Eventos para produzir um ou mais relatórios para cada conta de jogador, conforme aplicável:

- a) ID único de conta do jogador;
- b) Saldo inicial da conta;
- c) Valores totais depositados;
- d) Valores totais retirados;
- e) Valores totais apostados;
- f) Valores totais ganhos ou pagos;
- g) Valores totais ajustados;
- h) Valores totais para outras adições ou deduções do saldo da conta; e
- i) Saldo final da conta.

2.6.6 Relatórios de Eventos e Alterações Significativas do Sistema

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema de Apostas em Eventos para produzir um ou mais relatórios para cada evento ou alteração significativa do sistema, conforme aplicável:

- a) A data e hora do evento ou alteração significativos;
- b) Identificação de eventos/componentes;
- c) Identificação de cada indivíduo que realizou e/ou autorizou o evento ou alteração significativa;

- d) Motivo/descrição do evento significativo ou alteração, incluindo dados ou parâmetros alterados;
- e) Valor de dados ou parâmetros antes da alteração; e
- f) Valor de dados ou parâmetros após alteração.

DRAFT

Capítulo 3: Requisitos para a Conta do Jogador

3.1 Introdução

3.1.1 Declaração Geral

Os requisitos deste capítulo se aplicam às contas de jogadores suportadas pelo Sistema de Apostas em Eventos e mantidas pelo operador. Além dos requisitos contidos neste capítulo, os procedimentos operacionais e controles indicados na seção "Controles da Conta do Jogador" deste documento também devem ser cumpridos.

NOTA: Contas de jogador são obrigatórias para que um jogador participe de apostas remotas.

3.2 Registro e Verificação da Conta do Jogador

3.2.1 Declaração Geral

Os requisitos desta seção se aplicam ao registro, verificação, validação e/ou ativação de contas de jogadores quando tal funcionalidade é suportada diretamente pelo Gerente de Conta do Jogador.

3.2.2 Registro da Conta

Antes do estabelecimento de uma conta de jogador, deve haver um método para coletar as informações pessoais identificáveis (PII) do jogador para o processo de registro.

- a) No mínimo, as seguintes informações de registro devem ser coletadas de cada jogador:
 - i. Nome completo (ou seja, primeiro nome e sobrenome);
 - ii. Data de nascimento (ou seja, mês, dia e ano);
 - iii. Informações de contato (ou seja, endereço de e-mail e/ou telefone);
 - iv. Endereço residencial físico (caixa postal ou equivalente não é aceito); e
 - v. Número de identificação governamental total ou parcial (por exemplo, número da carteira de motorista, número de seguridade social, número de identificação do contribuinte, número de passaporte ou equivalente); e
 - vi. Qualquer outra informação exigida pelo operador ou pelo órgão regulador.
- b) Durante o processo de registro, o jogador deve:
 - i. Ser negado o registro se eles enviarem uma data de nascimento que indique que são menores de idade;
 - ii. Se nem todos os campos de registro forem obrigatórios, informe-se no formulário quais campos são obrigatórios, quais são opcionais e quais são as consequências de não preencher nenhum campo exigido;
 - iii. Receba links para os termos e condições de acesso e uso da conta do jogador e da política de privacidade que rege a proteção de PII, e reconheça a aceitação de ambos;
 - iv. Reconheça que eles estão proibidos de permitir que qualquer pessoa não autorizada acesse ou use sua conta de jogador;
 - v. Consentimento para o monitoramento e registro do uso da conta do jogador pelo operador e pelo órgão regulador; e

- vi. Afirme que as informações pessoais que o jogador está fornecendo para abrir a conta do jogador são precisas.
- c) Um jogador pode manter apenas uma conta ativa por vez, a menos que esteja especificamente autorizado pelo órgão regulador.

3.2.3 Verificação de Identidade

O Gerente de Conta do Jogador deverá empregar uma Solução KYC (Solução Conheça-Seu-Cliente) para impedir razoavelmente a ativação e o acesso da conta do jogador para pessoas menores de idade, suspensas, excluídas, proibidas ou que utilizam informações de identidade falsas ou não autorizadas. Essa solução pode ser fornecida internamente ou por um provedor terceirizado de KYC. A Solução KYC deve:

- a) Use a verificação multifonte, que pode incluir bancos de dados governamentais ou outras fontes de dados autorizadas, para verificar a identidade do jogador antes da ativação da conta, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador.
- b) Verifique as seguintes informações de registro de jogadores como uma correspondência exata:
 - i. sobrenome, exceto que correspondências parciais podem ser usadas apenas para acomodar sufixos;
 - ii. Data de nascimento; e
 - iii. Número total ou parcial de identificação governamental (por exemplo, número da carteira de motorista, número de seguridade social, número de identificação do contribuinte, número do passaporte ou equivalente).
- c) Verifique as seguintes informações de registro de jogadores como pelo menos uma partida parcial:
 - i. Primeiro nome, incluindo nomes comuns ou pequenas diferenças tipográficas; e
 - ii. Endereço físico residencial, incluindo abreviações, incompatibilidades em apartamentos ou unidades, ou pequenas diferenças tipográficas.
- d) Se a identidade do jogador não puder ser verificada automaticamente, aplique um dos seguintes mecanismos manuais de verificação:
 - i. Verificação de credenciais de identificação governamental;
 - ii. Verificação manual das informações de registro dos jogadores coletadas pelo operador; ou
 - iii. Qualquer outro mecanismo aprovado pelo órgão regulador.
- e) Evite qualquer tentativa de criar uma conta por uma pessoa identificada como:
 - i. Menor de idade ou usando as informações de interesse pessoal de uma pessoa falecida;
 - ii. Em quaisquer listas de suspensão mantidas pelo operador;
 - iii. Em quaisquer listas de exclusão fornecidas pelo órgão regulador; ou
 - iv. Proibido de abrir ou manter uma conta por qualquer outro motivo.
- f) Mantenha os dados da verificação de identidade de forma segura.

3.2.4 Validação de Identidade

Quando exigido pelo órgão regulador, a Solução KYC deve ser projetada para validar que o jogador que cria a conta é o legítimo proprietário da identidade reivindicada e para garantir razoavelmente a autenticidade de qualquer evidência de apoio. A Solução KYC deve incluir pelo menos um dos seguintes elementos, conforme aplicável:

- a) Exigir que o jogador responda corretamente a pelo menos três perguntas dinâmicas baseadas em conhecimento derivadas de dados públicos e privados, como registros públicos, informações de crédito de crédito, dados de marketing e outros fatos registrados. A Solução KYC deverá empregar mecanismos para:
 - i. Evitar que perguntas duplicadas sejam apresentadas ao mesmo jogador durante uma única tentativa de validação;
 - ii. Implementar um limite para o número de respostas incorretas que um jogador pode fornecer durante uma única tentativa de validação e garantir que uma nova e única pergunta seja apresentada após qualquer resposta incorreta;
 - iii. Limite o tempo que um jogador tem para responder a cada pergunta a no máximo cinco minutos, ou outro período exigido pelo órgão regulador;
 - iv. Garantir que nenhuma pergunta possa ser respondida com base nas informações de registro de jogadores já fornecidas e/ou em informações que estejam disponíveis e facilmente acessíveis;
- b) Correspondendo à identificação do Dispositivo Remoto do Jogador e às informações de contato inseridas pelo jogador durante o registro com a identidade reivindicada. A Solução KYC deverá empregar mecanismos para:
 - i. Garantir que tanto o dispositivo usado pelo jogador para criar a conta quanto as informações de contato fornecidas pelo jogador durante o registro estejam associados à identidade reivindicada cujas informações foram verificadas;
 - ii. Detectar razoavelmente fraude de identificação do dispositivo ou atividade fraudulenta anterior associada ao dispositivo ou às informações de contato. Se for detectada atividade fraudulenta atual ou passada, a Solução KYC determinará se a correspondência de dados de dispositivo e contato é suficiente para validar a reivindicação do jogador sobre a identidade e, caso contrário, deverá empregar um dos outros mecanismos aqui estabelecidos;
- c) Exigindo que o jogador apresente uma credencial de identificação governamental que seja razoavelmente considerada pertencente ao jogador. A Solução KYC deverá empregar mecanismos para:
 - i. Validar a autenticidade e validade atual da credencial e detectar razoavelmente adulteração, alteração, falsificação ou reutilização;
 - ii. Quando dados biométricos ou tecnologias de comparação semelhantes forem usadas, empregue medidas como uma verificação de vividade ou salvaguardas equivalentes para confirmar razoavelmente se a credencial pertence ao jogador que a apresentou;
 - iii. Prevenir o uso duplicado ou repetido da mesma credencial de forma indicativa de fraude, uso indevido ou abuso de criação de conta;
- d) Exigindo que o jogador insira uma Credencial de Autenticação Única (OTAC) entregue por meio de um canal de comunicação validado associado à identidade reivindicada; ou
- e) Qualquer outro mecanismo aprovado pelo órgão regulador de acordo com os padrões contemporâneos da indústria.

3.2.5 Autenticação Obrigatória Multifator (MFA)

Para manter a segurança das contas e reduzir o stuffing de credenciais e ataques de tomada de conta, a autenticação multifator (MFA) deve ser habilitada e configurada pelo jogador no momento em que ele cria a conta. Uma vez habilitado e configurado, o MFA não será desativado pelo reprodutor, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador. Pelo menos dois dos seguintes fatores devem ser usados para alcançar o MFA:

- a) Informações conhecidas apenas pelo jogador, como uma senha alfanumérica forte, frase de acesso ou padrão, ou respostas a perguntas baseadas em conhecimento;
- b) Algo possuído por um jogador, como um token de hardware, token de software, chave de acesso, aplicativo autenticador ou OTAC;
- c) dados biométricos de um jogador usados em conjunto com um autenticador vinculado ao dispositivo ou gerenciado de forma segura, como impressão digital, reconhecimento facial, reconhecimento de voz ou varredura de padrão de retina; ou
- d) Qualquer outro fator aprovado pelo órgão regulador de acordo com os padrões contemporâneos da indústria.

NOTA: Uma única MFA bem-sucedida pode satisfazer múltiplas ações simultâneas ou consecutivas que exijam MFA, desde que tais ações ocorram no mesmo Dispositivo Remoto de Jogador e dentro de vinte e quatro horas ou um período especificado pelo órgão regulador. Por exemplo, um jogador pode realizar MFA ao fazer login na conta e, posteriormente, atualizar suas informações de registro sem precisar realizar qualquer MFA adicional imediatamente em seguida.

3.2.6 Permissão de Detecção de Localização

No momento da criação da conta, o Gerente da Conta do Jogador deverá exigir permissão de localização e registrar uma verificação de geolocalização, salvo indicação em contrário pelo órgão regulador. A localização do jogador pode ser usada para verificar a proximidade com o endereço residencial físico declarado para permitir a criação de contas, desde que todos os outros requisitos de verificação e validação de identidade sejam cumpridos.

3.2.7 Ativação da Conta

A conta do jogador só pode se tornar ativa e começar a aceitar depósitos e apostas pagas uma vez:

- a) A verificação e validação de identidade são concluídas com sucesso;
- b) O jogador é determinado como não menor de idade, falecido, não está em listas de suspensão ou exclusão, nem proibido de abrir ou manter uma conta por qualquer outro motivo;
- c) O jogador reconheceu os termos e condições necessários e as políticas de privacidade; e
- d) O processo de registro da conta do jogador está concluído.

NOTA: Verificações e validações adicionais de identidade podem ser realizadas ao longo da vida da conta do jogador se o operador tiver suspeita razoável de que a identidade do jogador foi comprometida.

3.3 Gerenciamento de Contas de Jogadores

3.3.1 Credenciais de Autenticação

Uma conta de jogador pode ser acessada no Sistema de Apostas em Eventos usando credenciais de autenticação, como um nome de usuário (ou similar) e uma senha alfanumérica forte, uma senha de acesso (senha, dados biométricos (por exemplo, reconhecimento facial, impressões digitais ou padrões de retina), ou um meio alternativo seguro, para que o jogador realize a autenticação para fazer login. Credenciais de autenticação permitidas e métodos de autenticação estão sujeitos à discricionariedade do órgão regulador, conforme necessário. O requisito não proíbe a opção de mais

de um método de autenticação disponível para que um jogador acesse sua conta.

- a) Se o sistema não reconhecer as credenciais de autenticação fornecidas, uma mensagem explicativa será exibida que incentiva o jogador a tentar novamente. A mensagem de erro será a mesma independentemente de qual credencial de autenticação estiver incorreta.
- b) Quando um jogador esqueceu suas credenciais de autenticação, a MFA será empregada para recuperar ou resetar suas credenciais de autenticação esquecidas.
- c) A conta do jogador será automaticamente bloqueada após três tentativas consecutivas falhadas de acesso em um período de trinta minutos, ou um período a ser determinado pelo órgão regulador. O MFA deve ser utilizado para que a conta seja desbloqueada. Alternativamente, o sistema pode, conforme suportado, liberar automaticamente uma conta bloqueada após trinta minutos, ou após o decorrer de um período a ser determinado pelo órgão regulador.
- d) O sistema deve suportar um mecanismo que permita que uma conta de jogador seja bloqueada ou suspensa pelo operador caso seja detectada atividade suspeita do jogador. O MFA deve ser utilizado para que a conta seja desbloqueada.

3.3.2 Transações Financeiras

Os fundos podem ser depositados ou sacados da conta do jogador usando métodos de pagamento permitidos pelo órgão regulador, que podem gerar uma trilha de auditoria suficiente. Quando transações financeiras podem ser realizadas automaticamente pelo Gerente de Conta do Jogador, os seguintes requisitos devem ser atendidos:

- a) O sistema deverá fornecer confirmação/negação de toda transação financeira iniciada, incluindo:
 - i. O tipo de transação (depósito/saque);
 - ii. O valor da transação; e
 - iii. Para transações negadas, uma mensagem descritiva explicando por que a transação não foi concluída como iniciada.
- b) Os fundos depositados em uma conta de jogador não estarão disponíveis para aposta até que sejam recebidos do emissor ou este forneça um número de autorização indicando que os fundos são autorizados. O número de autorização deve ser mantido em um registro de auditoria.
- c) Quando as transações financeiras forem permitidas por meio de Transferências Eletrônicas de Fundos (EFT), deverão existir medidas de segurança e controles para prevenir fraudes de EFT. Uma tentativa fracassada de EFT pode não ser considerada fraudulenta se o jogador já tiver realizado um EFT com sucesso em uma ocasião anterior sem estorno pendente. Caso contrário, a conta do jogador deve:
 - i. Ser temporariamente bloqueado para investigação de fraude após cinco tentativas consecutivas fracassadas de EFT em um período de dez minutos ou um período a ser determinado pelo órgão regulador. Se não houver evidências de fraude, a conta pode ser desbloqueada; e
 - ii. Ter seu acesso suspenso após cinco tentativas consecutivas fracassadas de EFT dentro de um período de dez minutos ou um período a ser determinado pelo órgão regulador e exigir que a MFA recupere a conta suspensa.
- d) O MFA deve ser utilizado antes da conclusão de grandes transações financeiras (únicas e agregadas em um período específico) acima de um valor especificado pelo órgão regulador.
- e) O sistema deve empregar um mecanismo que possa detectar e prevenir qualquer atividade de saque iniciada por um jogador que resulte em saldo negativo da conta. Quando problemas de

processamento de pagamentos fora do controle do sistema causarem cheque especial da conta, a conta do jogador será suspensa até que o saldo negativo da conta seja resolvido.

- f) Salvo especificação em contrário pelo órgão regulador, os saques de uma conta do jogador devem ser pagos diretamente para uma conta de pagamento eletrônico em nome do jogador ou pagos a ele e encaminhados para o endereço residencial do jogador usando um serviço de entrega seguro ou por outro método de pagamento que não seja proibido pelo órgão regulador. O nome e o endereço residencial devem ser os mesmos que aparecem nos dados de registro dos jogadores.
- g) Se um jogador iniciar uma transação financeira e essa transação exceder os limites estabelecidos pelo operador e/ou órgão regulador, essa transação só poderá ser processada desde que o jogador seja claramente informado de que retirou ou depositou menos do que o solicitado.
- h) Não será possível transferir fundos entre duas contas de jogadores.
- i) Mecanismos de segurança ou autorização devem estar em vigor para garantir que apenas ajustes autorizados possam ser feitos nos saldos das contas dos jogadores, e essas mudanças sejam auditáveis.

NOTA: Para suportar o uso de uma conta de um único jogador em múltiplas jurisdições, recomenda-se que o sistema mantenha carteiras separadas para lidar com fundos depositados por meio de vários métodos de pagamento. Isso é para tratar casos em que uma jurisdição proíbe um método de pagamento permitido por outra jurisdição.

3.3.3 Registro de Transações ou Extrato de Conta

O Gerente de Conta do Jogador poderá fornecer um registro de transações ou histórico de extrato de conta ao jogador mediante solicitação. As informações fornecidas devem incluir informações suficientes para permitir que o jogador concilie a declaração ou registre com seus próprios registros financeiros. As informações a serem fornecidas devem incluir, no mínimo, detalhes sobre os seguintes tipos de transações no último ano ou outro período de tempo, conforme solicitado pelo jogador ou exigido pelo órgão regulador, conforme aplicável:

- a) Transações financeiras (transações com carimbo de data e hora com um ID de transação único):
 - i. Depósitos na conta do jogador;
 - ii. Saques da conta do jogador;
 - iii. Valores de bônus/promocionais adicionados/removidos da conta do jogador (fora apostas);
 - iv. Ajustes ou modificações manuais na conta do jogador (por exemplo, devido a reembolsos);
 - v. Qualquer compra sem apostas;
- b) Transações de apostas (colocação/liquidação/resgate com carimbo de tempo com um ID único de registro de aposta):
 - i. A descrição do evento de aposta, mercado e tipo de aposta (por exemplo, moneyline, spreads de pontos, over/under, vitória/colocação/show, parlay, etc.);
 - ii. Valor total apostado;
 - iii. Valor total pago pelas apostas liquidadas ou resgatadas;
 - iv. Valor total de bônus/promoções apostados/concedidos;
 - v. Valor total anulado ou cancelado;
 - vi. Taxa da casa, comissão ou taxas cobradas;
 - vii. As informações completas sobre apostas indicadas na seção "Registro de Apostas" deste documento para apostas cujos resultados ainda não foram determinados e apostas que foram liquidadas ou resgatadas nos últimos quatorze dias, ou em um período especificado pelo órgão regulador; e

- c) Quaisquer outras adições ou deduções do saldo da conta que não seriam contabilizadas sob nenhum dos itens listados acima.

NOTA: Quando o sistema é suportado, a limitação autoimposta do jogador, o histórico de tempo e suspensão também podem ser incluídos.

3.3.4 Atualizações da Conta

A MFA será empregada para que o jogador acesse e atualize suas informações de registro e credenciais de autenticação, além de adicionar, modificar ou remover os métodos de pagamento usados para transações financeiras conforme suportado pelo Gerente de Conta do Jogador. Além disso, haverá um mecanismo para que o operador realize essas atualizações em nome do jogador mediante solicitação ou quando necessário. Se qualquer informação de registro necessária for reinserida ou modificada, a precisão das informações de registro reinseridas ou modificadas será verificada antes que o jogador possa realizar novas apostas ou transações financeiras.

3.3.5 Fechamento da Conta

Os jogadores deverão ter um mecanismo para fechar sua conta a qualquer momento, a menos que o operador tenha suspenso a conta por motivos que possam impedir o fechamento da conta. Além disso, haverá um mecanismo para o operador fechar uma conta de jogador.

- a) O MFA será empregado pelo jogador para iniciar um pedido de fechamento de conta.
- b) O processo de fechamento da conta do jogador começará imediatamente após receber o pedido de fechamento da conta e resultará no fechamento da conta após:
 - i. Todas as apostas ativas foram liquidadas, resgatadas, anuladas ou canceladas; e
 - ii. Quaisquer fundos irrestritos remanescentes em uma conta de jogador foram reembolsados ao jogador, desde que o operador reconheça que os fundos foram compensados.
- c) Um jogador não deve ser incentivado ou induzido a manter sua conta aberta após o pedido de fechamento da conta para encerrar a conta. No entanto, um operador pode explicar os efeitos do fechamento da conta e perguntar ao jogador se ele deseja prosseguir.

3.3.6 Contas de Jogadores Inativos

O Gerente de Conta do Jogador terá um mecanismo para que o operador identifique, gerencie e feche contas de jogadores inativas. Quaisquer fundos irrestritos de jogadores restantes em uma conta inativa fechada devem ser reembolsados ou tratados de outra forma de acordo com os procedimentos internos de controle do operador.

3.4 Limitações, Time Outs e Suspensões

3.4.1 Declaração Geral

Os requisitos desta seção se aplicam quando o Gerenciador de Conta do Jogador apoia a capacidade de gerenciar e implementar diretamente ferramentas de jogo responsável, incluindo limitações, tempos de espera e/ou suspensões.

3.4.2 Limitações

Os jogadores deverão ser sempre fornecidos com um mecanismo para impor limitações à atividade da conta, incluindo, mas não se limitando a, depósitos e apostas durante um período especificado pelo jogador (por exemplo, dia, semana, mês), conforme exigido pelo órgão regulador. Além disso, haverá um mecanismo para que o operador impeça limitações à atividade da conta conforme exigido pelo órgão regulador.

- a) Uma vez estabelecido pelo jogador e implementado pelo sistema, só será possível reduzir a severidade das limitações autoimpostas após o término do período do limite anterior, ou conforme exigido pelo órgão regulador.
- b) Os jogadores devem ser notificados antecipadamente sobre quaisquer limites impostos pelo sistema e suas datas de vigência. Uma vez atualizados, os limites impostos pelo sistema serão consistentes com o que for divulgado ao jogador.
- c) Ao receber qualquer ordem de limitação autoimposta ou imposta pelo sistema, o sistema deve garantir que todos os limites especificados sejam corretamente implementados imediatamente ou no momento (por exemplo, próximo login, dia seguinte) claramente indicado ao jogador.
- d) As limitações autoimpostas por um jogador não devem sobrepor limitações mais restritivas impostas pelo sistema. As limitações mais restritivas terão prioridade.
- e) As limitações não devem ser comprometidas por eventos internos, como castigos ou ordens de suspensão autoimpostas e revogações.

3.4.3 Tempos

Os jogadores deverão receber em todos os momentos um mecanismo para estabelecer um período de tempo de espera especificado pelo jogador de até setenta e duas horas, ou um período especificado pelo órgão regulador. Além disso, haverá um mecanismo para o operador impor um período de tempo ao jogador. Durante um período de pausa:

- a) O jogador não pode fazer novas apostas nem depositar fundos em sua conta de jogador.
- b) O jogador não será impedido de sacar parte ou todos os seus fundos irrestritos, desde que o operador reconheça que os fundos foram compensados.

3.4.4 Suspensões

Os jogadores deverão receber em todos os momentos um mecanismo para suspender sua conta de jogador por um período de tempo especificado pelo jogador (no mínimo setenta e duas horas, ou um período especificado pelo órgão regulador) ou indefinidamente, conforme exigido pelo órgão regulador. Além disso, haverá um mecanismo para que o operador suspenda uma conta de jogador conforme exigido pelo órgão regulador. Enquanto uma conta de jogador estiver suspensa:

- a) O jogador receberá uma notificação contendo o status de suspensão de que a conta está suspensa, o motivo da suspensão, as restrições impostas à conta e instruções gerais para resolução, sempre que possível.
- b) O jogador será impedido de:
 - i. Fazer novas apostas;
 - ii. Depositar fundos na conta do jogador com exceção de liquidar saldo negativo, mas apenas na

- medida em que o saldo da conta volte a zero; e
- iii. Fazer alterações ou fechar a conta do jogador, a menos que autorizado pelo operador.
- c) O jogador não será impedido de sacar parte ou a totalidade de seus fundos irrestritos do jogador, desde que o operador reconheça que os fundos foram liquidados e que o motivo da suspensão não impija o saque.

3.5 Ofertas de Bônus/Promoções

3.5.1 Declaração Geral

Ofertas de bônus/promocionais, que podem ser trocadas por dinheiro, créditos de apostas ou mercadorias, podem ser oferecidas ao jogador com base em eventos ou critérios pré-determinados estabelecidos pelos parâmetros das ofertas.

3.5.2 Cancelamento de Participação de Jogadores na Oferta

O jogador receberá um mecanismo para cancelar a participação em uma oferta de bônus/promoção que utilize bônus/créditos promocionais restritos. Além disso, haverá um mecanismo para que o operador realize a participação de cancelamento em nome do jogador mediante solicitação ou quando necessário.

- a) Ao solicitar o cancelamento, o jogador será informado sobre o valor dos fundos irrestritos que serão devolvidos após o cancelamento e o valor dos créditos restritos de bônus/promocionais que serão removidos da conta do jogador.
- b) Se o jogador optar por prosseguir com o cancelamento, os fundos irrestritos remanescentes em uma conta serão devolvidos conforme os termos da oferta.

3.5.3 Conclusão dos Termos da Oferta pelo Jogador

Uma vez que um jogador tenha cumprido os termos de uma oferta de bônus/promoção, os ganhos ganhos ao participar da oferta não serão limitados (ou seja, os créditos restritos de bônus/promocionais da oferta se tornarão créditos de bônus/promocionais irrestritos).

Capítulo 4: Requisitos de Dispositivo e Aplicação de Jogador Remotos

4.1 Introdução

4.1.1 Declaração Geral

Os requisitos deste capítulo aplicam-se aos Dispositivos Remotos de Jogador e Aplicações de Jogador usados pelo jogador para participar remotamente de apostas e transações financeiras com o Sistema de Apostas de Eventos por meio de uma rede pública ou privada, dependendo das implementações autorizadas pelo órgão regulador.

4.2 Aplicações para jogadores

4.2.1 Declaração Geral

Um Dispositivo Jogador Remoto interage com o Sistema de Apostas de Eventos por meio de um Aplicativo Player, que pode ser baixado ou instalado no dispositivo (aplicativo móvel ou aplicativo desktop), acessado pela interface do navegador do dispositivo (aplicativo web) ou implementado por uma combinação desses métodos.

4.2.2 Identificação de Aplicação

As Aplicações Player devem conter informações suficientes para identificar a aplicação e sua versão, que, por exemplo, podem ser exibidas por meio de uma tela de exibição ou contidas no código-fonte da aplicação.

4.2.3 Validação de Aplicações

Para Aplicativos de Jogador instalados localmente no Dispositivo Jogador Remoto, será possível validar que o aplicativo é uma versão autorizada e adequada para uso com o Sistema de Apostas de Eventos.

NOTA: Os métodos de validação de aplicação serão avaliados caso a caso e aprovados pelo órgão regulador e pelo laboratório de testes independente, com base nas práticas de segurança padrão da indústria.

NOTA: Esse requisito não se aplica a arquivos gráficos e áudio do lado do cliente (por exemplo, regras de apostas, telas de ajuda, etc.).

4.2.4 Verificação de Compatibilidade

Durante qualquer instalação ou inicialização e antes do início das operações de apostas em eventos, o Aplicativo Player usado em conjunto com o Sistema de Apostas em Eventos deverá detectar quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos com o Dispositivo Jogador Remoto que possam impedir o funcionamento adequado do aplicativo (por exemplo, versão do software, especificações mínimas não cumpridas, tipo de navegador, versão do navegador, versão do plug-in, etc.).

4.2.5 Comunicações

A Aplicação Player deve ser projetada ou programada de modo que só possa se comunicar com componentes críticos autorizados por meio de comunicações seguras.

4.2.6 Erros de Aplicação

Se a validação da Aplicação Player falhar, os requisitos de compatibilidade do dispositivo não forem atendidos, limitações de recursos impedirem a operação adequada ou a comunicação entre o Sistema de Apostas de Eventos e o Dispositivo Jogador Remoto for perdida, a aplicação deverá impedir as operações de aposta em eventos e fornecer indicação de um erro. É permitido que a aplicação detecte tais condições quando a aplicação ou dispositivo tenta se comunicar com o sistema.

4.2.7 Interações Cliente-Servidor

Os seguintes requisitos se aplicam às Aplicações Player e às interações cliente-servidor entre o Dispositivo Jogador Remoto e o Sistema de Apostas de Eventos:

- a) Os jogadores não poderão usar o aplicativo para transferir dados entre si, exceto funções de chat (por exemplo, texto, voz, vídeo, etc.) e arquivos aprovados (por exemplo, fotos de perfil de usuário, fotos, etc.);
- b) O aplicativo não deverá desativar automaticamente nenhum scanner de vírus e/ou programas de detecção nem alterar regras de firewall especificadas pelo dispositivo para abrir portas bloqueadas por firewall de hardware ou software;
- c) O aplicativo não deve acessar nenhuma porta TCP/UDP (seja automaticamente ou solicitando ao usuário para acessar manualmente) que não sejam necessárias para a comunicação entre o Dispositivo Jogador Remoto e o servidor;
- d) Se o aplicativo incluir funcionalidades adicionais não relacionadas a apostas, essa funcionalidade adicional não deverá alterar a integridade do aplicativo de forma alguma;
- e) O aplicativo não deve possuir a capacidade de sobrescrever as configurações de volume do Dispositivo Jogador Remoto; e
- f) A solicitação não deve armazenar informações sensíveis de forma desprotegida. Recomenda-se que o autocompletamento, cache de senhas ou outros métodos que preencham automaticamente campos de senha sejam desativados por padrão para a aplicação.

4.2.8 Conteúdo da Aplicação

As Aplicações Player não devem conter nenhum código malicioso ou funcionalidade considerada de natureza maliciosa pelo órgão regulador. Isso inclui, mas não se limita a, extração/transferência não autorizada de arquivos, modificações não autorizadas de dispositivos, acesso não autorizado a qualquer câmera, microfone ou localização do jogador, acesso não autorizado a qualquer informação pessoal armazenada localmente (por exemplo, contatos, calendário, etc.) e malware.

4.2.9 Cookies

Quando cookies forem usados, o jogador será informado sobre o uso do cookie ao acessar o Aplicativo

do Jogador ou durante o registro do jogador. Quando cookies são necessários para apostas em eventos, a aposta não pode ocorrer se não for aceita pelo Dispositivo Jogador Remoto. Todos os cookies usados não devem conter código malicioso.

4.3 Acesso ao Jogador

4.3.1 Apostas Baseadas em Contas

Um jogador só pode fazer uma aposta em um Dispositivo Remoto de Jogador usando fundos da conta do jogador (ou seja, apostas anônimas são proibidas).

4.3.2 Autenticação Multifator (MFA) para login

A Autenticação Multifator (MFA) deve ser realizada a cada tentativa de login a partir de um Dispositivo Remoto específico e deve ser concluída com sucesso antes que o acesso inicial à conta do jogador seja concedido. Após um jogador fazer login com sucesso em sua conta nesse dispositivo usando MFA, o Sistema de Apostas em Eventos pode permitir que o jogador designe esse par conta-dispositivo como confiável por um período não superior a quatorze dias, ou outro período especificado pelo órgão regulador. Durante esse período:

- a) Somente a reautenticação para o mesmo pareamento conta-dispositivo pode ser isenta do MFA, desde que o pareamento conta-dispositivo mantenha seu status confiável.
- b) Qualquer tentativa de reautenticação para uma conta de jogador diferente a partir do mesmo dispositivo ou a mesma conta a partir de outro dispositivo passará por MFA e, uma vez concluída com sucesso, o novo pareamento conta-dispositivo poderá ser isentado da MFA, sujeita a todas as condições aqui prescritas.
- c) Se o pareamento conta-dispositivo mantiver seu status confiável, o sistema deverá exigir que a MFA restabelece esse status.

4.3.3 Informações Pós-Login

Uma vez que um jogador faça login com sucesso, a Aplicação do Jogador deverá disponibilizar o seguinte para o jogador:

- a) Quaisquer atualizações materiais dos termos e condições e/ou políticas de privacidade (ou seja, além de quaisquer alterações gramaticais ou outras pequenas alterações) que deverão ser acordadas pelo jogador antes de permitir apostas ou transações financeiras relacionadas à atualização.
- b) A última data e hora em que o jogador fez login em sua conta de jogador.
- c) Informações sobre o saldo da conta atual, incluindo quaisquer créditos de bônus/promocionais, e opções de transação. Todos os fundos discricionários da conta, incluindo créditos restritos de bônus/promocionais e créditos de bônus/promocionais que possam expirar, deverão ser indicados separadamente.

4.3.4 Acesso à Informação

Além dos "Requisitos de Aposta" contidos neste documento, a Aplicação do Jogador deverá fornecer acesso ao "Conteúdo de Exibição do Operador" exigido, seja diretamente da interface do jogador ou de uma página acessível ao jogador, incluindo, mas não se limitando a, páginas contendo:

- a) Regras de apostas;
- b) Informações sobre Proteção ao Jogador;
- c) Termos e Condições; e
- d) Políticas de Privacidade.

NOTA: Durante os testes laboratoriais, o laboratório independente deve garantir que o Aplicativo Player forneça acesso a páginas temporárias nas quais o operador será responsável por divulgar o "Conteúdo de Exibição do Operador" exigido.

4.3.5 Inatividade de acesso

Após trinta minutos de inatividade enquanto estiver logado em sua conta de jogador em um Dispositivo Jogador Remoto, ou um período determinado pelo órgão regulador, o jogador deverá se autenticar novamente para acessar sua conta de jogador nesse dispositivo. Não são permitidas mais apostas ou transações financeiras nesse dispositivo até que o jogador seja reautenticado.

NOTA: Quando o sistema fornece comunicação unidirecional ou streaming de conteúdo e a interação esperada do jogador é passiva, como assistir à transmissão de um evento de aposta, a ausência de entrada do jogador não deve, por si só, fazer com que o jogador seja tratado como inativo, a menos que o órgão regulador especifique o contrário.

4.4 Integridade, Monitoramento e Segurança de Dispositivos e Aplicações

4.4.1 Identificação de Dispositivo

O Sistema de Apostas em Eventos deverá gerar um identificador persistente e resistente a adulteração para cada Dispositivo Jogador Remoto.

4.4.2 Múltiplos Dispositivos ou Contas

Para reduzir o risco de que Dispositivos Remotos de Jogador ou contas de jogadores sejam usados de forma fraudulenta, o Sistema de Apostas em Eventos deverá empregar mecanismos razoáveis para monitorar o dispositivo usado por um jogador para acessar sua conta e, no mínimo, deverá detectar e realizar toda a devida diligência ou sinalização necessária para investigação quando:

- a) Mais de quatro contas únicas são acessadas a partir do mesmo dispositivo em um período de quatorze dias, ou outro período especificado pelo órgão regulador; e
- b) Mais de três dispositivos únicos são acessados pela mesma conta dentro de um período de vinte e quatro horas, ou outro especificado pelo órgão regulador.

NOTA: Esse requisito não impede um operador de realizar outros procedimentos projetados para detectar e prevenir atividades suspeitas de jogadores ou outras atividades fraudulentas, nem impede que um operador conduza investigações de múltiplos dispositivos baseadas em parâmetros mais restritos ou restritivos (por exemplo, menos dispositivos ou um prazo mais curto).

4.4.3 Integridade e Atestação de Dispositivos e Aplicações

O Sistema de Apostas em Eventos deverá verificar se os Dispositivos Remotos do Jogador, Aplicativos do Jogador e dados relacionados são autênticos, não alterados e operam sob condições de execução segura. O sistema deve empregar múltiplos métodos de detecção para identificar razoavelmente dispositivos não seguros que possam afetar a integridade do dispositivo ou aplicação, o que pode incluir ambientes de execução comprometidos, manipulação em nível de aplicação, manipulação em nível de sistema, hooking de código, rooting, jailbreaking, emuladores, virtualização ou condições similares. Esses métodos de detecção podem incluir controles que funcionam independentemente da segurança nativa do sistema operacional ou dos serviços de atestado.

4.4.4 Proteção em Tempo de Execução de Aplicações

O Sistema de Apostas de Eventos deverá monitorar continuamente a Aplicação do Jogador durante a execução para:

- a) Detectar razoavelmente interferência não autorizada, que pode incluir injeção de código, ataques sobrepostos, manipulação de memória, manipulação de funções de segurança, interferência na funcionalidade da aplicação, modificação não autorizada de chamadas da Interface de Programação de Aplicações (API) ou atividades similares; e
- b) Tome medidas razoáveis ao ser detectado para evitar comprometimento, o que pode incluir deslogar o jogador, restringir funcionalidades, negar apostas enquanto a interferência estiver presente e/ou gerar alertas para investigação.

4.5 Operações e Fiscalização de Geolocalização

4.5.1 Requisitos da Solução de Geolocalização

Quando exigido pelo órgão regulador, o Sistema de Apostas de Eventos deve empregar uma Solução de Geolocalização para realizar verificações de geolocalização e autenticar os dados de localização de um Dispositivo Jogador Remoto. Essa solução pode ser fornecida internamente ou por um provedor terceirizado de Serviços de Geolocalização. Além dos requisitos contidos neste capítulo, os procedimentos operacionais e controles indicados na seção "Controles de Solução de Geolocalização" deste documento também serão cumpridos.

NOTA: Quando apostas remotas ocorrem em uma rede privada, o Sistema de Apostas em Eventos pode usar um componente de detecção de localização em vez de uma Solução de Geolocalização, desde que o componente detecte razoavelmente em tempo real quando um jogador não está mais dentro da geocerca permitida e responda conforme exigido pelo órgão regulador. Tais métodos podem incluir tecnologia de faróis, antenas direcionais ou outras tecnologias avaliadas caso a caso pelo laboratório de testes independente ou órgão regulador.

4.5.2 Ações de Disparo de Geolocalização

O Sistema de Apostas em Eventos e/ou a Solução de Geolocalização deverão identificar as ações que acionam e que exijam uma verificação de geolocalização antes que a ação seja aceita ou concluída,

conforme exigido pelo órgão regulador. Para identificar a localização do jogador, será necessário um teste de geolocalização antes de:

- a) Aceitar uma aposta paga quando qualquer uma das seguintes condições se aplicar:
 - i. O jogador está tentando fazer a primeira aposta paga após fazer login em um dispositivo específico de Jogador Remoto;
 - ii. Nenhuma verificação de geolocalização bem-sucedida ocorreu nos vinte minutos anteriores, nem em outra frequência de reverificação especificada pelo órgão regulador; ou
 - iii. Foi detectada uma alteração no endereço IP do jogador.
- b) Completar as seguintes atividades de gerenciamento de contas:
 - i. Criação ou fechamento de contas;
 - ii. Transações financeiras grandes (únicas e agregadas em um período específico) acima do valor especificado pelo órgão regulador; e
 - iii. Alterações feitas em informações sensíveis registradas em uma conta de jogador (por exemplo, informações de registro, credenciais de autenticação, métodos de pagamento, etc.).

NOTA: Conforme exigido pelo órgão regulador, a frequência de reverificação para conexões móveis pode aumentar com base na proximidade do jogador com a fronteira do geofence permitido, usando uma velocidade de viagem assumida de sessenta e cinco milhas por hora (cento e cinco quilômetros por hora), ou outra velocidade especificada pelo órgão regulador.

4.5.3 Verificações de Geolocalização, Registro e Falhas

Para cada verificação de geolocalização, o Sistema de Apostas em Eventos deve comunicar uma solicitação de geolocalização à Solução de Geolocalização usando um identificador anonimizado para o jogador. Este ID de jogador anonimizado não deve incluir nomes ou outras informações (por exemplo, um ID de conta de jogador é aceito). O Sistema de Apostas em Eventos deverá manter registros suficientes para associar a verificação de geolocalização ao player e dispositivo correspondentes.

- a) Cada verificação de geolocalização e seu resultado devem ser registrados em um registro, que incluirá, no mínimo, o ID do jogador anonimizado, data e hora da verificação, informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.) e o resultado de geolocalização incluindo o motivo de qualquer falha de geolocalização.
- b) Uma falha de geolocalização ocorre quando, no momento de uma verificação de geolocalização obrigatória:
 - i. Os dados de localização do dispositivo não podem ser autenticados pela Solução de Geolocalização (por exemplo, dados de localização insuficientes ou a precisão dos dados é baixa);
 - ii. Os serviços de localização exigidos pelo dispositivo, permissões, configurações, configurações ou outras condições necessárias para geolocalização confiável são desativados, indisponíveis, não confiáveis, não suportados ou manipulados;
 - iii. A Solução de Geolocalização detecta fraude, manipulação, falsificação, proxy ou outras condições que possam impedir a autenticação confiável da localização geográfica real do jogador; ou

- iv. O órgão regulador exige que a ação de gatilho ocorra apenas dentro de uma geocerca permitida, e a localização física do dispositivo é determinada pela Solução de Geolocalização como estando fora da geocerca permitida.
- c) Ao detectar uma falha de geolocalização, o Sistema de Apostas em Eventos deve:
 - i. Rejeitar a ação que tentou acionar;
 - ii. Notifique o jogador que a ação de gatilho tentada não pôde ser aceita ou concluída devido a uma falha de geolocalização; e
 - iii. Evite que a ação que aciona o gatilho seja aceita ou concluída até que a falha de geolocalização seja resolvida por uma verificação de geolocalização bem-sucedida subsequente.

4.5.4 Fontes de Dados de Geolocalização e Validação Cruzada

O Sistema de Apostas de Eventos e/ou a Solução de Geolocalização deverão usar dados de localização autenticados do Dispositivo Jogador Remoto para determinar a localização geográfica real do dispositivo. Para garantir razoavelmente que os dados de localização do dispositivo sejam precisos e confiáveis, o Sistema de Apostas de Eventos e/ou a Solução de Geolocalização devem:

- a) Valide cruzadamente os dados de localização do dispositivo contra múltiplas fontes independentes de dados de localização, quando disponíveis e aplicável, para determinar razoavelmente a localização geográfica real do jogador, incluindo, mas não se limitando a:
 - i. análise de endereços IP;
 - ii. Sistema de Posicionamento Global (GPS) ou Sistema Global de Navegação por Satélite (GNSS);
 - iii. Wi-Fi e triangulação celular; e
 - iv. Dados do sensor do dispositivo, quando aplicável.
- b) Não utilizar uma análise de endereço IP como fonte principal de dados de localização para verificações de geolocalização, a menos que o órgão regulador autorize o contrário. Uma análise de Endereço IP pode ser usada como fonte de dados de localização de suporte para identificar riscos de localização baseados na rede, que podem incluir nós de saída do TOR, proxies de data center, proxies residenciais, serviços proxy, anonimizadores, uso não autorizado de VPN e tecnologias similares.

NOTA: O uso de uma Rede Privada Virtual (VPN) pode ser permitido apenas quando dados de localização diferentes do endereço IP confirmarem de forma confiável a localização geográfica real do jogador.

4.5.5 Falsificação de Geolocalização, Proxy e Detecção de Evasão

O Sistema de Apostas de Eventos e/ou a Solução de Geolocalização deverão razoavelmente detectar e impedir o uso de tecnologias, serviços ou métodos destinados a ocultar, retransmitir, fazer proxy, falsificar, falsificar ou de outra forma deturpar a localização geográfica real de um jogador. Tais métodos incluem, no mínimo:

- a) Técnicas de roteamento de rede que podem ocultar, retransmitir, proxy ou deturpar a localização geográfica real do jogador;
- b) Aplicativos de localização falsa, ferramentas de falsificação, serviços de localização manipulados ou outros métodos de falsificação de dados de localização;
- c) Software de desktop remoto, ferramentas de controle remoto, ferramentas de compartilhamento de tela ou tecnologias de relés similares;

- d) Emuladores, ferramentas de virtualização ou outros softwares usados para contornar ou falsificar controles de geolocalização; e
- e) Outras tecnologias ou técnicas destinadas a interferir, contornar ou falsificar resultados de geolocalização.

4.5.6 Riscos de Integridade de Geolocalização

O Sistema de Apostas de Eventos e/ou a Solução de Geolocalização deverão implementar mecanismos de segurança de melhores práticas para detectar e prevenir razoavelmente riscos de integridade de geolocalização.

4.5.7 Tecnologia de Beacon de Geolocalização

Quando a Tecnologia de Beacon é usada pelo Sistema de Apostas de Eventos e pela Solução de Geolocalização para auxiliar na aplicação da geocerca permitida, como tecnologia de comunicações de curto alcance:

- a) A Tecnologia de Beacon deve suportar a configuração e ajuste da intensidade do sinal, alcance de transmissão e parâmetros relacionados para estabelecer e manter a geocerca permitida com a maior precisão possível; e
- b) Os tokens transmitidos pela Tecnologia Beacon devem ser atualizados pelo menos a cada cinco minutos, ou por um período especificado pelo órgão regulador. Tokens expirados serão invalidados para evitar ataques ou invasões.

NOTA: Metodologias e tecnologias alternativas de detecção de localização devem ser revisadas e aprovadas pelo órgão regulador caso a caso.

Capítulo 5: Requisitos do Terminal de Apostas no Varejo

5.1 Introdução

5.1.1 Declaração Geral

Os requisitos deste capítulo se aplicam aos Terminais de Apostas de Varejo usados pelo jogador para participar de apostas e transações financeiras com o Sistema de Apostas de Eventos dentro de um local de apostas. Uma aposta pode ser feita dentro de um local de apostas utilizando um dos seguintes tipos de terminais de apostas de varejo, conforme permitido pelo órgão regulador. Quaisquer outros tipos de terminais de apostas varejistas serão revisados caso a caso, conforme permitido pelo órgão regulador.

- a) Terminal de Apostas de Autoatendimento: Um quiosque ou outro equipamento que, no mínimo, será usado para a execução ou formalização de apostas feitas diretamente pelo jogador e, se suportado, pode ser usado para resgate de registros de apostas e outras atividades autorizadas.
- b) Terminal de Apostas Sem Receita (OTC): Uma estação de trabalho ou outro equipamento que, no mínimo, será usado por um atendente para a execução ou formalização de apostas feitas em nome de um jogador e, se suportado, pode ser usado para resgate de registros de apostas e outras atividades autorizadas.

NOTA: Para operadores que oferecem apostas no varejo usando Dispositivos Remotos Controlados pelo Atendente dentro de um Local de Apostas, serão exigidos os "Requisitos de Dispositivo e Aplicação do Jogador Remoto".

5.2 Terminais de Apostas de Autoatendimento

5.2.1 Declaração Geral

Um jogador faz uma aposta em um Terminal de Apostas de Autoatendimento utilizando fundos de sua conta de jogador ou utilizando dispositivos periféricos conforme autorizado pelo órgão regulador.

5.2.2 Quiosques como terminais de apostas self-service

Todos os componentes proprietários do Terminal de Apostas de Autoatendimento devem atender aos "Requisitos do Terminal de Quiosque" e aos "Requisitos de Software de Quiosque" aplicáveis estabelecidos nas *Normas GLI-20 para Quiosques* e em outros requisitos técnicos aplicáveis observados pelo órgão regulador.

5.2.3 Dispositivos de Jogos como Terminais de Apostas de Autoatendimento

Quando Dispositivos de Jogo atuando como Terminais de Apostas de Autoatendimento são permitidos pelo órgão regulador, seus componentes proprietários não são obrigados a atender aos requisitos dos Quiosques, desde que atendam aos "Requisitos de Dispositivos/Máquinas de Jogo"

estabelecidos nos *Padrões GLI-11 para Dispositivos de Jogos* e/ou outros requisitos técnicos aplicáveis observados pelo órgão regulador.

5.3 Terminais de Apostas OTC

5.3.1 Declaração Geral

Um jogador faz uma aposta no Terminal de Apostas OTC usando fundos da conta do jogador ou pagando a aposta diretamente ao atendente.

5.3.2 Requisitos da Interface do Atendente

A interface do atendente é um aplicativo ou programa de interface através do qual o atendente visualiza e/ou interage com o Terminal de Apostas OTC. A interface acompanhante deve atender aos "Requisitos da Interface do Jogador" aplicados neste documento.

NOTA: O acesso pela interface de acompanhante deve atender aos "Controles de Acesso à Estação de Trabalho" aplicados descritos neste documento.

5.3.3 Displays de tela sensível ao toque

Displays de tela sensível ao toque, se usados pelo Terminal de Apostas OTC, devem ser precisos e, se exigidos por seu projeto, suportar um método de calibração para manter essa precisão; alternativamente, o hardware de exibição pode suportar auto-calibração automática.

5.3.4 Requisitos para Impressoras OTC

Se o Terminal de Apostas OTC se conectar a uma impressora para produzir registros impressos de apostas e/ou instrumentos de aposta, a impressora e/ou o Terminal de Apostas OTC deverão ser capazes de detectar e indicar as seguintes condições de erro, quando suportadas. É permitido que a condição de erro seja detectada ao tentar imprimir:

- a) Bateria baixa (onde a energia é externa ao Terminal de Apostas OTC);
- b) Sem papel/papel baixo; e
- c) Impressora desconectada.

5.3.5 Gestão do Registro de Apostas OTC

Terminais de Apostas OTC usados para liquidar, resgatar, anular ou cancelar apostas devem atender aos seguintes requisitos técnicos:

- a) Quando registros de apostas são apresentados para liquidação, resgate, anulação ou cancelamento em um Terminal de Apostas OTC, o atendente deve escanear o código de barras (via leitor de código de barras ou equivalente) ou inserir manualmente o ID do registro de aposta e realizar uma verificação com o Sistema de Apostas de Eventos.
- b) O Sistema de Apostas em Eventos terá a capacidade de identificar e notificar o Terminal de Apostas OTC em caso de um registro de aposta inválido ou não resgatável para as seguintes

condições:

- i. O evento de apostas terminou e o histórico de apostas não é vencedor;
 - ii. Liquidação, anulação ou cancelamento antecipado não está disponível;
 - iii. O registro de apostas não pode ser encontrado no arquivo ou já expirou;
 - iv. O registro de apostas já foi resolvido, resgatado, anulado ou cancelado; ou
 - v. O valor do registro da aposta difere do valor registrado. Essa exigência pode ser atendida pela exibição do registro de apostas para confirmação pelo Terminal de Apostas OTC durante o processo de liquidação, resgate, anulação ou cancelamento.
- c) O Terminal de Apostas OTC pode emitir um recibo de acordo, resgate, anulação ou cancelamento. Se impresso, o recibo de liquidação, resgate, anulação ou cancelamento, no mínimo, conter as seguintes informações, conforme aplicável:
- i. ID único do registro de apostas;
 - ii. A data e hora da liquidação, resgate, anulação ou cancelamento;
 - iii. Valor total quitado, resgatado, anulado ou cancelado; e
 - iv. ID único de conta de usuário, ID único de terminal ou equivalente que resolveu, resgatou, anulou ou cancelou o registro de aposta.

5.3.6 Terminais de Apostas OTC sem Fio

Para Terminais de Apostas OTC sem fio, os requisitos aplicáveis para "Aplicações de Jogadores " do capítulo anterior também devem ser atendidos. Além disso, a comunicação só ocorrerá entre o Terminal de Apostas OTC sem fio e o Sistema de Apostas em Eventos por meio de pontos de acesso autorizados dentro do Local de Apostas.

5.4 Gestão de Terminais de Apostas no Varejo

5.4.1 Monitoramento de Terminais de Apostas no Varejo

O Sistema de Apostas em Eventos estará equipado para processar corretamente transações, ler e armazenar os eventos significativos e informações de transações aplicáveis, e valores específicos dos medidores dos Terminais de Apostas de Varejo, por meio de comunicações seguras.

5.4.2 Identificação do Terminal

O Sistema de Apostas em Eventos deverá identificar de forma única cada Terminal de Apostas de Varejo conectado. Esse número de identificação único será utilizado pelo Sistema de Apostas em Eventos para registrar e rastrear todas as informações essenciais relacionadas ao Terminal de Apostas de Varejo correspondente. Além disso, o sistema deve evitar a duplicação desses números de identificação para garantir a integridade e precisão do rastreamento do terminal.

5.4.3 Integridade das Comunicações de Protocolo

O Terminal de Apostas de Varejo deve ser projetado ou programado de modo que só possa se comunicar com componentes críticos autorizados por meio de comunicações seguras. Se a comunicação entre o Sistema de Apostas em Eventos e o Terminal de Apostas de Varejo for perdida, o terminal deverá impedir novas operações de aposta e exibir uma mensagem de erro apropriada. É permitido que o software detecte esse erro quando o terminal tenta se comunicar com o sistema.

5.4.4 Requisitos de Transação de Terminal

O Sistema de Apostas em Eventos e os Terminais de Apostas de Varejo podem suportar o uso de instrumentos de apostas (vouchers e cupons) e/ou apostas sem dinheiro, desde que tais transações sejam processadas com precisão por meio de comunicações seguras. Além disso, conforme aplicável:

- a) A emissão e/ou resgate dos instrumentos de aposta deverá atender aos "Requisitos do Sistema de Validação" aplicáveis das *Normas GLI-13 para Sistemas de Monitoramento e Controle e Sistemas de Validação* e/ou outros requisitos técnicos aplicáveis observados pelo órgão regulador devem ser cumpridos.
- b) As apostas usando fundos de contas de jogadores e/ou contas de pagamento eletrônico devem atender aos "Requisitos de Dispositivos Sem Dinheiro" aplicáveis dos *Padrões GLI-16 para Sistemas e Tecnologias Sem Dinheiro* e/ou outros requisitos técnicos aplicáveis observados pelo órgão regulador.

Capítulo 6: Requisitos de Apostas

6.1 Introdução

6.1.1 Declaração Geral

Este capítulo estabelece os requisitos técnicos para as informações que devem ser disponibilizadas sobre os eventos, mercados e tipos de apostas disponíveis no Sistema de Apostas por Eventos, além dos métodos para fazer uma aposta na Plataforma de Apostas.

6.2 Requisitos da Interface do Jogador

6.2.1 Interfaces de Jogador

A interface do jogador é um aplicativo ou programa de interface através do qual o jogador visualiza e/ou interage com o Dispositivo Remoto de Jogador ou o Terminal de Apostas de Autoatendimento, incluindo a tela sensível ao toque, teclado, mouse, painel de botões ou outras formas de dispositivos de interação do jogador. A interface do jogador deve atender aos seguintes requisitos:

- a) Qualquer mudança de orientação, redimensionamento ou sobreposição da tela da interface do jogador deve ser mapeada com precisão para refletir a exibição revisada e os pontos de toque/clique ou botões.
- b) Todos os pontos ou botões de toque/clique selecionados pelo jogador representados na tela da interface do jogador que impactam as atividades de aposta devem ser claramente identificados de acordo com sua função e funcionar conforme divulgado ao jogador.
- c) Não deverá haver pontos de toque/clique ou botões ocultos ou não documentados em qualquer parte da tela da interface do jogador que impactem as atividades de aposta.
- d) As instruções de aposta, assim como informações sobre as funções fornecidas pela interface do jogador, devem ser comunicadas claramente ao jogador e não serem enganosas ou imprecisas.

6.2.2 Displays Adaptativos

A exibição das instruções e informações de apostas deve ser adaptada à interface do jogador. Por exemplo, quando um dispositivo ou terminal utiliza tecnologias com uma tela de exibição menor, é permitido apresentar uma versão resumida das regras de apostas acessível diretamente da tela de apostas e disponibilizar a versão completa/completa das regras de aposta por outro método, como uma tela secundária, menu de ajuda ou outra interface facilmente identificável na tela visual de apostas.

6.2.3 Displays Alternados

Quando múltiplos itens de instruções e informações de apostas são exibidos na interface do jogador, é aceitável que esses itens sejam exibidos de forma alternada, desde que a taxa em que as instruções e informações alternam permita ao jogador uma oportunidade razoável de ler cada item.

6.2.4 Entradas e Saídas Simultâneas

A ativação simultânea ou sequencial de várias entradas e saídas, incluindo dispositivos de interação do jogador que compõem uma interface de jogador, não deve, intencionalmente ou não, causar falhas na aposta ou resultados inválidos.

6.3 Exposições e Informações sobre Apostas

6.3.1 Publicação das Regras de Apostas

Regras abrangentes de apostas devem ser publicadas para os eventos, mercados e tipos de apostas atualmente oferecidos (moneyline, spreads de pontos, over/under, win/place/show, parlay, etc.). Quando a interface do jogador incluir essas regras de apostas diretamente, o software será avaliado conforme os requisitos da seção "Regras de Aposta" deste documento.

6.3.2 Informações sobre Apostas Dinâmicas

As informações a seguir serão disponibilizadas ao jogador sem a necessidade de fazer uma aposta. Dentro de um local de apostas, essas informações podem ser exibidas diretamente por um Terminal de Apostas de Varejo e/ou por um display externo:

- a) Informações sobre os eventos de apostas disponíveis, mercados e tipos de apostas;
- b) Odds/pagamentos atuais e preços para os eventos de apostas, mercados e tipos de apostas disponíveis;
- c) Para apostas pari-mutuel:
 - i. Odds atualizadas e/ou estimativas de pagamentos para os pools de mercado. É aceitável que, para pools complexos, tais estimativas possam estar sujeitas a limitações razoáveis de precisão;
 - ii. Valores totais atualizados apostados (total do pool) para cada pool de mercado; e
 - iii. Declarou dividendos para mercados estabelecidos.

NOTA: Estas informações devem ser exibidas com a maior precisão possível dentro das limitações de atrasos e latências de comunicação.

6.3.3 Taxa da casa, Comissões e Taxas

Haverá informações suficientes disponíveis para o jogador sobre cobranças impostas aos jogadores ou ajustes de pagamento de prêmios, como taxa da casa, comissão ou taxa cobrada pelo operador, conforme aplicável. Qualquer variação nas informações publicadas deve ser divulgada ao jogador.

6.3.4 Jackpots de Apostas em Eventos

Quando permitido pelo órgão regulador, os resultados de eventos e mercados de apostas podem resultar em prêmios monetários adicionais ou "prêmios de prêmio" que aumentam com base nas apostas da seguinte forma:

- a) Os jackpots progressivos aumentam de acordo com os valores apostados no evento ou mercado

de apostas.

- b) Jackpots de bônus incrementais se comportam de forma idêntica aos jackpots progressivos, exceto que aumentam com base na ocorrência de uma ou mais condições específicas estabelecidas pelas regras de aposta, em vez de, ou além de, aumentos baseados nos valores apostados.

NOTA: A oferta de jackpots progressivos e jackpots de bônus incrementais dentro das apostas do evento deve atender aos requisitos aplicáveis das Normas *GLI-19 para Sistemas de Jogos Interativos* (para apostas remotas) e/ou das Normas *GLI-12 para Jackpots Progressivos* (para apostas no varejo).

6.4 Colocação de Apostas

6.4.1 Colocação de uma Aposta

A Plataforma de Apostas deverá informar claramente o jogador sobre todos os eventos de aposta, mercados e tipos de apostas disponíveis antes que o jogador se comprometa a fazer uma aposta. Os seguintes requisitos se aplicam à seleção e colocação de uma aposta na interface do jogador:

- a) O método de fazer uma aposta deve ser simples, com todas as escolhas de aposta (incluindo sua ordem, se relevante) identificadas. Quando a aposta envolve múltiplos eventos ou mercados de apostas (por exemplo, parlays), tais agrupamentos devem ser identificados.
- b) Os jogadores poderão escolher o evento de apostas, o mercado e a seleção de apostas em que desejam apostar.
- c) As apostas não devem ser feitas automaticamente em nome do jogador sem o consentimento/autorização do jogador.
- d) Os jogadores terão a oportunidade de revisar e confirmar suas escolhas antes que a aposta seja enviada. Isso não impede o uso de apostas de "clique único" quando permitido pelo órgão regulador e autorizado pelo jogador.
- e) A Plataforma de Apostas deve evitar que múltiplas apostas sejam feitas por erros de comunicação ou por pressionar repetidamente o ponto de toque/clique ou botão de compra de apostas enquanto aguarda uma resposta da plataforma.
- f) Deve ser fornecida uma indicação clara de que uma aposta foi aceita ou rejeitada, incluindo o valor da aposta e as probabilidades/pagamentos aceitos pelo sistema. Quando múltiplas apostas são feitas ao mesmo tempo, cada aposta deve ser reconhecida e claramente indicada separadamente, para que não haja dúvidas sobre quais apostas foram aceitas.
- g) Os valores apostados devem ser subtraídos dos fundos disponíveis para aposta quando a aposta for aceita pelo sistema. Uma aposta não será aceita que possa causar saldo negativo ao jogador.
- h) Quando permitido pelo órgão regulador, a plataforma pode permitir que o jogador especifique uma odds/condição de pagamento ou preço, e/ou quaisquer outras condições, relacionadas a um evento ou mercado de apostas em que uma aposta qualificada será automaticamente feita quando tais condições forem atendidas ou ultrapassadas. Quando essa funcionalidade é suportada:
 - i. A funcionalidade e as opções de apostas baseadas em condição disponíveis devem ser claramente explicadas ao jogador;
 - ii. O jogador poderá criar e remover pedidos de apostas baseados em condições.
 - iii. As contas dos jogadores devem refletir quaisquer fundos mantidos para apostas baseadas em condições.

- iv. Todas as solicitações de apostas pendentes baseadas em condição serão exibidas ao jogador.
- v. Quando um jogador faz uma aposta manualmente, quaisquer pedidos pendentes de aposta baseados em condições associados a essa aposta serão cancelados.

6.4.2 Modo Aposta/Demo Livre

O modo aposta/demo grátis permite que o jogador simule apostas sem pagar, principalmente para aprender ou entender a mecânica das apostas. Se a Plataforma de Apostas suportar um modo de aposta/demo gratuito, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) O modo aposta/demo grátis deve representar com precisão o funcionamento normal das apostas pagas. O modo aposta/demo grátis não deve enganar o jogador sobre as probabilidades/pagamentos disponíveis na versão paga;
- b) O modo aposta/demo livre deve ser exibido de forma destacada para que o jogador saiba em todos os momentos se/quando esse modo estiver ativo; e
- c) O modo aposta/demo grátis não atualizará os fundos disponíveis para apostas do jogador. A contabilidade específica é permitida para esse modo, desde que os medidores indiquem claramente isso.

NOTA: Apostas pagas usando créditos recebidos de uma oferta de bônus/promoção não são consideradas parte do modo aposta/demo grátis.

6.4.3 Funcionalidade de Recursos para Jogadores

A menos que proibido pelo órgão regulador, pode ser oferecido um recurso de recurso para jogadores que forneça conselhos, dicas ou sugestões ao jogador. Um exemplo ilustrativo pode ser um fluxo de dados que pode ser usado para facilitar externamente a seleção de apostas.

- a) A funcionalidade de recurso do jogador deve descrever claramente ao jogador que está disponível e qualquer vantagem que ofereça;
- b) O método para obter a característica de recursos do jogador e quais opções existem para seleção devem ser divulgados ao jogador.
- c) Qualquer funcionalidade de recurso para jogadores que seja oferecido para compra deve divulgar claramente o custo e benefício;
- d) O recurso do jogador não deve ser enganoso ou impreciso, e deve refletir as regras em relação a esse recurso, enquanto observa que as regras podem mudar em função do recurso oferecido, desde que quaisquer tais mudanças sejam divulgadas ao jogador antes da aceitação do recurso;
- e) A funcionalidade de recurso do jogador deve permitir ao jogador a opção de aceitar qualquer assistência, e não deve obrigá-lo a aceitar a assistência, a menos que isso reflita a única opção possível para o jogador buscar naquele momento; e
- f) A disponibilidade e o conteúdo da funcionalidade de recursos do jogador permanecerão consistentes, salvo indicação em contrário, e não devem se adaptar de forma a prejudicar o jogador com base em apostas anteriores.

6.4.4 Mudanças durante a colocação de apostas com quota fixas

Para apostas de odds fixas, a Plataforma de Apostas deverá identificar situações em que os atributos da seleção de apostas associadas (por exemplo, odds/pagamentos, preços, etc.) mudaram antes da aceitação da aposta.

- a) Se a seleção revisada da aposta for mais favorável ao jogador, a aposta pode ser aceita automaticamente, desde que o jogador seja notificado dos valores atualizados e essa funcionalidade seja claramente explicada ao jogador.
- b) Se a seleção revisada da aposta for menos favorável ao jogador, a aposta não será aceita a menos que o jogador confirme explicitamente a aceitação dos valores atualizados, a menos que já tenha optado por uma função de aceitação automática para mudanças menos favoráveis. Quando essa funcionalidade é suportada:
 - i. A funcionalidade e as opções disponíveis de aceitação automática devem ser claramente explicadas ao jogador;
 - ii. O jogador deve optar manualmente por usar essa funcionalidade (ou seja, ela não será ativada por padrão); e
 - iii. O jogador poderá optar por não participar a qualquer momento.

6.4.5 Apostas em Cobertura

Quando permitido pelo órgão regulador, uma Plataforma de Apostas pode apoiar apostas de cobertura recebidas de operadores externos. Onde as apostas de demissão são apoiadas:

- a) Cada aposta de cobertura deve ser inserida manualmente na plataforma apenas por pessoal autorizado.
- b) A plataforma deverá fornecer um meio seguro para registrar as apostas de cobertura recebidas de operadores externos e registrar cada entrada de aposta com referência ao pessoal autorizado que realizou a entrada.
- c) Cada operador externo que fizer apostas de cobertura será identificado de forma única dentro da Plataforma de Apostas, e cada aposta de cobertura será associada ao operador externo de quem a aposta foi recebida.

NOTA: Para apostas de cobertura feitas com operadores externos por pessoal autorizado, a Plataforma de Apostas pode ser usada para registrar a aposta externa e ajustar os valores de análise de risco armazenados e reportados pelo sistema.

6.4.6 Histórico de apostas

Ao concluir uma transação de aposta, o jogador terá acesso a um registro de apostas que contém as seguintes informações, conforme aplicável:

- a) A data e o horário da aposta foi feita;
- b) Cada escolha do jogador envolvida na aposta:
 - i. A descrição do evento de aposta, mercado e tipo de aposta (por exemplo, moneyline, spreads de pontos, over/under, vitória/colocação/show, parlay, etc.);
 - ii. Seleção de apostas (por exemplo, nome e número do atleta ou equipe) ou combinação das escolhas escolhidas, incluindo nomes de seleção quando possível;
 - iii. A data e o horário do evento de aposta deverão ocorrer, se conhecidos;

- c) Odds/pagamentos aplicáveis no momento em que a aposta foi feita;
- d) Valor total apostado, indicando separadamente quaisquer valores de bônus/promoções;
- e) Quaisquer condições especiais aplicadas à aposta;
- f) ID único do registro de aposta e/ou código de barras da aposta;
- g) Para apostas no varejo, o ID único da conta do usuário, ID único do terminal ou equivalente que emitiu o registro da aposta;
- h) Para um registro impresso de apostas, é permitido que as seguintes informações estejam contidas no próprio estoque de bilhetes:
 - i. Nome do local de aposta/ID do local; e
 - ii. Período de redenção.

NOTA: Algumas das informações listadas acima também podem fazer parte do ID único do registro de apostas e/ou código de barras. Múltiplos códigos de barras são permitidos e podem representar mais do que apenas o ID único do registro de aposta.

6.4.7 Período de apostas

O período de apostas e o prazo para aceitar apostas em eventos ou mercados de apostas devem ser comunicados claramente ao jogador. Não será possível fazer apostas depois que o período de apostas para aquele evento ou mercado de apostas tiver terminado.

6.5 Resultados e Pagamento

6.5.1 Exibição de Resultados

A entrada de resultados incluirá a entrada de todas as informações que possam afetar os resultados de todos os mercados oferecidos para aquele evento de apostas.

- a) Será possível para um jogador obter os resultados de suas apostas em qualquer mercado fixo assim que os resultados forem confirmados.
- b) As apostas devem ser decididas de acordo com as regras de aposta aplicáveis ao evento, mercado e tipo de aposta.
- c) A Plataforma de Apostas facilitará a recuperação dos resultados do mercado em qualquer mercado completo por um período de tempo conforme descrito nas regras de apostas.
- d) A Plataforma de Apostas poderá modificar um resultado de mercado quando as circunstâncias permitirem até que o resultado seja confirmado, e o operador deverá obter aprovação do órgão regulador para qualquer método desse tipo.
- e) Após circunstâncias em que um resultado de mercado tenha sido modificado (por exemplo, devido a estatísticas/correções de linha), as alterações dos resultados deverão ser disponibilizadas.
- f) Para apostas pari-mutuel, os dividendos em qualquer mercado concluído deverão ser disponibilizados, incluindo quaisquer novos dividendos calculados com base em eventuais resultados alterados.

6.5.2 Característica de Assentamento Inicial

A Plataforma de Apostas pode oferecer um recurso para o jogador realizar um pagamento antecipado da sua aposta para um pagamento ajustado antes do término do evento de aposta. A característica de liquidação antecipada só será apoiada para apostas compostas inteiramente por escolhas de apostas designadas como elegíveis para liquidação antecipada. A disponibilidade de liquidação antecipada pode ser modificada ou retirada a qualquer momento.

- a) O recurso de assentamento antecipado deve descrever claramente ao jogador que está disponível, e quaisquer regras ou condições relevantes para o recurso de assentamento antecipado, para permitir que o jogador tome uma decisão informada sobre solicitar ou não o assentamento antecipado.
- b) As apostas elegíveis para pagamento antecipado devem ser claramente indicadas junto com um valor ajustado do pagamento. O valor ajustado do pagamento dependerá do estado atual do evento de aposta e do tempo decorrido, podendo ser maior ou menor que o valor original da aposta.
- c) A Plataforma de Apostas pode permitir que o jogador especifique um limiar de pagamento ajustado ou outras condições específicas relacionadas a um evento ou mercado de apostas, nas quais a liquidação antecipada de uma aposta qualificada será processada automaticamente quando tais limites ou condições forem atingidos ou ultrapassados.
 - i. O jogador poderá criar e remover pedidos de acordo baseados em condições.
 - ii. Todos os pedidos de liquidação pendentes baseados em condição serão exibidos ao jogador.
 - iii. Quando um jogador executa manualmente um acordo antecipado, quaisquer pedidos de liquidação pendentes baseados em condições associados a essa aposta serão cancelados.
- d) Se a liquidação antecipada for processada, uma mensagem de confirmação será exibida, e a aposta será liquidada pelo valor ajustado do pagamento. O resultado do evento de apostas subsequente não afetará a aposta liquidada nem o valor do pagamento.
- e) Se a característica de liquidação antecipada não estiver disponível, ou se um pedido de liquidação baseado em condição não for acionado antes da confirmação do resultado do mercado, a aposta será liquidada normalmente com base no resultado final do mercado.
- f) Quando um acordo antecipado é emitido por engano, haverá um mecanismo para anular o pagamento antecipado e quitar a aposta original normalmente com base no resultado final do mercado, usando as probabilidades/pagamentos corretos.

6.5.3 Resgate de Aposta

Uma vez que os resultados do mercado sejam inseridos e confirmados, ou uma vez que a liquidação antecipada tenha sido processada, o jogador pode resgatar e receber o pagamento por suas apostas.

- c) Para apostas baseadas em contas, o registro das apostas será automaticamente resgatado e os valores pagos serão adicionados ao saldo da conta do jogador, exceto para mercadorias e grandes ganhos ou pagamentos quando exigido pelo órgão regulador.
- d) Para apostas anônimas, o registro de apostas pode ser resgatado por qualquer Dispositivo de Apostas de Varejo que suporte resgate de registros de apostas, desde que nenhum valor seja pago ao jogador antes da confirmação da validade do registro de apostas.

6.6 Apostas Peer-to-Peer (P2P)

6.6.1 Apostas P2P

Apostas entre pares (P2P) envolvem ambientes que oferecem aos jogadores a oportunidade de apostar juntos e contra os outros. Nesses ambientes, o operador geralmente não participa das apostas como parte, mas geralmente fornece o ambiente para uso dos jogadores, podendo cobrar um raquete, comissão ou taxa pelo serviço. Os seguintes requisitos se aplicam:

- a) Os jogadores serão impedidos de competir contra si mesmos, a menos que sejam autorizados pelas regras de apostas aplicáveis;
- b) Se forem oferecidas características de recursos para jogadores que possam dar vantagem sobre outros jogadores, os jogadores deverão receber informações suficientes para tomar uma decisão informada, antes de participar, sobre competir contra jogadores que possam possuir tais características;
- c) Os jogadores devem receber avisos apropriados quando o uso de bots, scripts ou outros softwares não autorizados possam afetar as apostas, para que possam tomar uma decisão informada se devem participar; e
- d) Ele deve ser explicitamente indicado ao jogador na tela de apostas enquanto os jogadores patrocinados estiverem competindo contra ele.

6.6.2 Exposição de Potes/Pool

Quando os jogadores competem por um pote ou pool específico, o valor do pote ou do pool pelo qual estão competindo deve ser claramente exibido para cada jogador e atualizado toda vez que uma aposta for feita ou sempre que o valor do pote ou do pool mudar de acordo com as regras aplicáveis de aposta.

6.6.3 Reportando jogadores suspeitos

Os jogadores deverão receber um mecanismo para denunciar suspeitas de trapaça, conluio ou uso de bots, scripts ou outros softwares similares por terceiros para criar uma vantagem injusta.

6.7 Apostas em Bolsa de Apostas

6.7.1 Declaração Geral

As apostas de troca envolvem dois ou mais jogadores fazendo apostas idênticas em opostos, permitindo que apostem tanto em resultados vencedores quanto não vencedores no mesmo evento ou mercado de apostas.

6.7.2 Apostas em Formadores de Mercado

A Plataforma de Apostas deverá divulgar claramente a presença de apostas à venda ou para compra por, ou publicadas em nome de, um formador de mercado.

6.7.3 Formalização de apostas

Uma aposta para apostar ou apostar em uma determinada seleção de apostas em um determinado mercado, especificando as probabilidades/pagamentos e preços da aposta, deve ser feita diretamente ao operador pelo jogador. A Plataforma de Apostas deve:

- a) Só formalizar uma aposta após o emparelhamento bem-sucedido da aposta pendente;
- b) Permitir que apostas pendentes sejam modificadas ou canceladas antes do emparelhamento;
- c) Cancelar automaticamente apostas pendentes não combinadas após o vencimento ou o encerramento do período de apostas; e
- d) Certifique-se de que, uma vez que uma aposta pendente seja igualada a apostas idênticas opostas, ela seja definitiva e não seja cancelada, exceto quando permitido pelas regras de apostas ou pelo órgão regulador.

6.7.4 Melhor Execução

A Plataforma de Apostas irá alinhar as apostas pendentes usando uma metodologia de "melhor execução", garantindo que as apostas sejam igualadas com as odds/pagamentos mais favoráveis disponíveis, iguais ou melhores que as solicitadas pelo jogador. A Plataforma de Apostas deve:

- a) Apoiar o matching total ou parcial de apostas pendentes com apostas idênticas e opostas;
- b) Continue igualando qualquer porção não combinada com as odds/pagamentos mais favoráveis até que estejam totalmente igualados ou não restem apostas adversárias qualificadas;
- c) Priorize a correspondência com base em odds/pagamentos e tempo de envio;
- d) Trate qualquer modificação em uma aposta pendente, incluindo alterações no valor da aposta, como uma nova aposta para prioridade de igualação;
- e) Não aplicar nenhuma margem não divulgada entre apostas igualadas; e
- f) Ofereça aos jogadores a opção de exibir a liquidez disponível nas apostas em bolsa com as odds/pagamentos mais favoráveis, incluindo as apostas adversárias disponíveis para igualamento.

6.7.5 Atrasos nas apostas ao vivo na bolsa

Para apostas em troca envolvendo apostas em eventos ao vivo, a Plataforma de Apostas deve aplicar um atraso antes que as apostas pendentes sejam aceitas e igualadas.

- a) O atraso garantirá um tratamento justo e equitativo dos jogadores em diferentes canais de acesso.
- b) Apostas submetidas durante o período de atraso não serão aceitas ou igualadas até que o atraso tenha expirado.
- c) O atraso não se aplicará ao cancelamento de apostas pendentes não combinadas.

6.8 Apostas em Eventos Virtuais

6.8.1 Declaração Geral

As apostas em eventos virtuais permitem a realização de apostas em simulações geradas por computador ou em eventos de apostas previamente gravados nos quais participantes virtuais competem entre si, conforme permitido pelo órgão regulador. Os requisitos aplicáveis detalhados nesta seção se aplicarão às apostas em eventos virtuais, juntamente com os demais requisitos

aplicáveis deste capítulo. Nada nesta seção deve ser interpretado como aplicável a apostas em eventos de apostas ao vivo e do mundo real.

6.8.2 Randomização de Eventos de Apostas Virtuais

Um evento de aposta virtual pode utilizar as propriedades aleatórias de um RNG criptográfico para impactar o resultado do evento, contribuindo com elementos do evento ou a sequência dos elementos do evento, caso em que os requisitos encontrados no capítulo "Requisitos do Gerador de Números Aleatórios (RNG)" e na seção "Resultado do Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios" dos *Padrões GLI-19 para Sistemas Interativos de Jogos* (para apostas remotas) e/ou o *Os Padrões GLI-11 para Dispositivos de Jogo* (para apostas no varejo). devem ser cumpridos conforme aplicável.

NOTA: Implementações de apostas virtuais em eventos que não dependam do uso de RNG serão avaliadas caso a caso pelo laboratório de testes independente.

6.8.3 Exibição e Justiça do Evento de Apostas Virtuais

Os eventos de apostas virtuais devem estar em conformidade com os requisitos aplicáveis relativos a "Informações e Regras de Jogo", "Informações a serem Exibidas" e "Justiça do Jogo" dentro dos *Padrões GLI-19 para Sistemas Interativos de Jogos* (para apostas remotas) e/ou os *Padrões GLI-11 para Dispositivos de Jogo* (para apostas no varejo). Além disso, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) Dados estatísticos disponibilizados ao jogador referentes ao evento de apostas virtuais não devem deturpar as capacidades de nenhum participante virtual. Dependendo do tipo de evento de aposta virtual, isso não impede que o uso de um elemento de sorte ou aleatoriedade impacte o desempenho do participante virtual durante o evento de apostas virtuais, conforme previsto pelo design.
- b) Não será possível determinar o resultado do evento de apostas virtuais antes de seu início.
- c) Para eventos virtuais programados, uma contagem regressiva do tempo restante para fazer uma aposta nesse evento será exibida ao jogador. Não será possível fazer apostas no evento após esse tempo passar; No entanto, esse requisito não proíbe a implementação de apostas em eventos ao vivo, dependendo do tipo de evento de apostas virtuais.
- d) Após o início de um evento de apostas virtuais, nenhuma outra ação ou decisão pode ser tomada que altere o comportamento de qualquer elemento de acaso dentro do evento de apostas virtuais, exceto decisões dos jogadores.
- e) Cada participante virtual deve ser único em aparência, quando aplicável à aposta. Por exemplo, se a aposta for em um time vencendo outro, os participantes virtuais não precisam ser únicos em aparência, porém os times em que estão devem ser visualmente distintos uns dos outros.
- f) O resultado de um evento de apostas virtuais deve ser claro, inequívoco e exibido por um tempo suficiente para permitir que o jogador tenha uma oportunidade razoável de verificar o resultado das apostas relacionadas àquele evento de apostas virtuais.

6.8.4 Recall de Eventos de Apostas Virtuais

Todas as informações necessárias para reconstruir adequadamente os eventos de apostas virtuais , incluindo o resultado do evento de apostas virtuais e/ou ações dos participantes virtuais, devem ser registradas pela Plataforma de Apostas ou equipamentos associados, usando alguma combinação de

texto, registros, vídeos, gráficos, capturas de tela ou outros meios (por exemplo, mecanismo de "gravador de voo").

6.9 Plataformas Externas de Apostas

6.9.1 Declaração Geral

Esta seção contém requisitos para as circunstâncias em que a Plataforma de Apostas se comunica com uma plataforma externa de apostas em qualquer uma das seguintes configurações:

- a) A Plataforma de Apostas atua como a "plataforma anfitriã de apostas", recebendo, para seus próprios eventos e mercados de apostas, apostas de uma ou mais "plataformas externas de apostas para convidados"; ou
- b) A Plataforma de Apostas atua como uma "plataforma de apostas para convidados", repassando apostas para uma ou mais "plataformas anfitriãs" externas, para eventos e mercados de apostas dessas plataformas.

NOTA: Os requisitos desta seção se aplicam à interoperabilidade da Plataforma de Apostas com a plataforma externa de apostas e não representam uma avaliação completa da própria plataforma externa. A plataforma externa de apostas pode estar sujeita de forma independente à avaliação pelo laboratório de testes independente, conforme critério do órgão regulador.

6.9.2 Comunicações com Plataformas Externas de Apostas

Os seguintes requisitos se aplicam às informações transmitidas entre a plataforma de apostas anfitriã e a plataforma de apostas para convidados:

- a) A autenticação deve ocorrer entre a plataforma de apostas anfitriã e a plataforma de apostas de convidados antes da realização das transações.
- b) A entrega correta das transações de apostas não será afetada por características do canal de comunicação, como largura de banda, atraso, taxa de erro de bits e utilização do link.
- c) A plataforma anfitriã de apostas deve processar corretamente todas as transações de apostas. Transações incompletas deverão ser revertidas nas seguintes circunstâncias:
 - i. A comunicação é perdida entre a plataforma de apostas do anfitrião e a plataforma de apostas para convidados.
 - ii. Atrasos prolongados na comunicação ocorrem entre a plataforma de apostas do host e a plataforma de apostas para convidados. A reversão manual de transações é permitida, desde que as transações sejam reportadas ao operador.
- d) Se a plataforma de apostas anfitriã oferecer apostas de odds fixas para a plataforma de apostas para convidados, onde as probabilidades/pagamentos e preços podem ser alterados dinamicamente, a Plataforma de Apostas deverá poder:
 - i. Ao atuar como plataforma de apostas para convidados, receba as probabilidades/pagamentos e preços atuais enviados pela plataforma de apostas do anfitrião sempre que quaisquer odds/pagamentos e preços forem alterados.
 - ii. Ao atuar como plataforma de apostas anfitriã, repasse as probabilidades/pagamentos e preços atuais para todas as plataformas de apostas de convidados que recebem sempre que quaisquer odds/pagamentos e preços forem alterados.

- e) Se a plataforma de apostas anfitriã oferecer apostas pari-mutuel para a plataforma de apostas de convidados, a Plataforma de Apostas deverá poder:
 - i. Ao atuar como plataforma de apostas convidadas, receba os dividendos atuais dos pools ativos enviados pela plataforma de apostas anfitriã.
 - ii. Ao atuar como plataforma anfitriã de apostas, repasse os dividendos atuais dos pools ativos para todas as plataformas de apostas de convidados receptores.
- f) A alteração das informações sobre o status do evento de aposta será encaminhada da plataforma anfitriã para a plataforma de apostas dos convidados sempre que ocorrer qualquer alteração, incluindo:
 - i. Seleções de apostas retiradas/restabelecidas;
 - ii. Horário alterado do início do evento de apostas;
 - iii. Período de apostas para mercados abertos/fechados;
 - iv. Resultados inseridos/modificados;
 - v. Resultados definidos; e
 - vi. Evento ou mercado de apostas cancelados.

6.9.3 Colocação de Apostas Externas

Os seguintes requisitos se aplicam às apostas feitas entre a plataforma de apostas do anfitrião e a plataforma de apostas dos convidados:

- a) As apostas passadas da plataforma de apostas para convidados para a plataforma anfitriã devem incluir o valor a ser apostado e as probabilidades/pagamentos esperados, conforme anunciado no momento da aposta na plataforma de apostas anfitriã.
- b) A plataforma de apostas anfitriã deverá aceitar ou rejeitar apostas recebidas de uma plataforma de apostas convidadas com base no status atual do evento ou mercado de apostas no momento em que a aposta é recebida, e não no momento em que a aposta foi feita pela plataforma de apostas convidadas.
- c) Se a aposta for aceita de uma plataforma de apostas para convidados, ela será nas odds/pagamentos atualmente estabelecidos na plataforma de apostas do anfitrião, não conforme esperado pela plataforma de apostas para convidados.
- d) A plataforma de apostas anfitriã deverá enviar um reconhecimento claro de qualquer aposta da plataforma de apostas dos convidados, incluindo indicação de aceitação parcial e as probabilidades/pagamentos estabelecidos pela plataforma anfitriã.
- e) Apostas feitas na plataforma de apostas para convidados devem receber um reconhecimento claro de aceitação, aceitação parcial ou rejeição enviada pela plataforma de apostas anfitriã.
- f) O reconhecimento de aposta da plataforma de apostas anfitriã deve incluir os seguintes detalhes, conforme aplicável:
 - i. As odds/pagamentos fornecidos pela plataforma de apostas anfitriã, especialmente se diferirem das odds/pagamentos esperados.
 - ii. Indicação de aceitação parcial de apostas, incluindo o valor parcialmente aceito.
 - iii. O custo total da aposta.
- g) Se o custo da aposta for determinado pela plataforma de apostas anfitriã, haverá uma sequência de confirmação positiva para permitir que o jogador aceite o custo da aposta e a plataforma de apostas dos convidados determine se há fundos suficientes no saldo da conta para cobrir o custo antes de fazer uma oferta à plataforma anfitriã.
- h) Quando as apostas podem ser feitas em grande quantidade, os seguintes requisitos se aplicam:

- i. Se o fluxo de apostas for interrompido por qualquer motivo, haverá um meio disponível para determinar em que parte do fluxo a interrupção ocorreu.
- ii. Nenhuma aposta no stream pode ser maior que o saldo da conta. Se tal aposta for tentada, toda a transmissão deve ser interrompida.
- i) O saldo da conta será debitado com um valor igual à oferta e ao custo para a plataforma de apostas anfitriã. Os fundos permanecerão como transação pendente, com os detalhes da oferta para a plataforma de apostas anfitriã registrados. Ao receber o reconhecimento da plataforma de apostas anfitriã, os ajustes apropriados serão feitos na conta "pendente" e no saldo da conta na plataforma de apostas para convidados.

6.9.4 Cancelamentos de apostas externas

Pedidos de cancelamento da plataforma de apostas para convidados devem receber um reconhecimento claro de aceitação ou rejeição pela plataforma de apostas do anfitrião.

- a) Se o cancelamento for rejeitado, o motivo da rejeição será encaminhado da plataforma de apostas anfitriã para a plataforma de apostas para convidados e, em seguida, para o jogador.
- b) O jogador não deve ser creditado pela plataforma de apostas dos convidados até que a confirmação final seja recebida da plataforma anfitriã, incluindo o valor da aposta cancelada.

6.9.5 Liquidação de Apostas Externas

Quando os resultados são inseridos e confirmados na plataforma de apostas anfitriã, ou recebidos de outra plataforma anfitriã, cada aposta liquidada feita por uma plataforma de apostas para convidados será transferida pela plataforma de apostas para convidados com o valor pago, conforme aplicável.

- a) A confirmação do recebimento das apostas liquidadas será confirmada pela plataforma de apostas para convidados.
- b) As contas dos jogadores na plataforma de apostas para convidados devem ser gerenciadas pela plataforma de apostas para convidados, incluindo a atualização dos valores pagos nessas contas, quando aplicável.

6.10 Requisitos para Apostas de Espectadores

6.10.1 Declaração Geral

Quando autorizado por um órgão regulador, os seguintes requisitos se aplicam quando as atividades de aposta de um jogador espectador estão vinculadas às apostas de um jogador anfitrião. Detalhes sobre as apostas do jogador anfitrião estão acessíveis a todos os espectadores. As apostas feitas pelo jogador anfitrião devem atender aos requisitos desta norma.

6.10.2 Aposta e exibição do jogador

A interface do jogador deve indicar claramente ao espectador onde as apostas, escolhas dos jogadores e/ou resultados são baseadas nas apostas do anfitrião.

- a) Informações deverão estar disponíveis para descrever completamente a funcionalidade de apostas para espectadores, incluindo uma explicação clara de todas as configurações e opções padrões tanto para jogadores anfitriões quanto para espectadores.
- b) Um jogador anfitrião deverá poder controlar se deseja ou não permitir jogadores espectadores.
- c) Os jogadores espectadores terão o mesmo acesso às regras de aposta, e as mesmas probabilidades/pagamentos e preços para a aposta feita pelo jogador anfitrião que teriam se os espectadores estivessem fazendo a aposta.
- d) As apostas e resultados do jogador anfitrião não devem ser modificados ou influenciados pela presença de espectadores, nem pela atividade dos espectadores, volume de apostas ou resultados das apostas.
- e) A Plataforma de Apostas não deve fornecer ao jogador anfitrião informações sobre as apostas dos espectadores, que possam influenciar as escolhas feitas pelo jogador anfitrião.
- f) Um jogador anfitrião deve ser claramente indicado aos espectadores se for um jogador patrocinado.

6.10.3 Apostas Vinculadas

Apostas vinculadas ocorrem quando a aposta de um espectador está diretamente vinculada a cada aposta do jogador anfitrião, de modo que resultados idênticos das apostas (vitórias e perdas) são aplicados proporcionalmente à conta do espectador.

- a) Regras de proporcionalidade (por exemplo, escala de apostas, rácios de pagamento) devem ser divulgadas ao espectador antes da aposta colocada.
- b) As apostas vinculadas pelo jogador espectador serão liquidadas simultaneamente com a liquidação da aposta do jogador anfitrião.
- c) O jogador espectador pode optar por entrar ou não participar de apostas vinculadas subsequentes, mas não pode cancelar ou alterar as apostas retroativamente após as apostas do jogador anfitrião terem sido feitas.

6.10.4 Apostas Baseadas em Desempenho

Apostas baseadas em desempenho ocorrem quando um espectador faz uma aposta em resultados mensuráveis derivados de jogos concluídos por um ou mais jogadores anfitriões (por exemplo, "vitória/derrota", "valor total ganho em cinquenta apostas", "número de apostas vencidas em três dias", etc.).

- a) Cada aposta de desempenho deve especificar claramente a métrica em que está sendo apostada, a condição de liquidação e as odds/pagamento ou estrutura de preços.
- b) As apostas de desempenho só podem ser feitas antes que as apostas de qualquer jogador anfitrião contribuindo tenham sido liquidadas.
- c) O jogador anfitrião não poderá ver quais apostas do jogador espectador são feitas sobre seu desempenho.

Apêndice A: Procedimentos e Práticas de Controle Interno

A.1 Introdução

A.1.1 Declaração Geral

Este Apêndice estabelece procedimentos e práticas internas de controle para operações de apostas em eventos que serão revisadas em uma auditoria interna de controle, incluindo, mas não se limitando a, estabelecimento de regras de apostas, suspensão de eventos, manejo de diversas transações de apostas e financeiras, criação de mercados, liquidação de apostas, fechamento de mercados, cancelamentos de eventos, anulação ou cancelamento de apostas, gestão de contas de jogadores, práticas fundamentais relevantes para a limitação de riscos, e quaisquer outros objetivos estabelecidos pelo órgão regulador.

NOTA: Também se reconhece que procedimentos e práticas adicionais que não estejam especificamente incluídos nesta norma serão relevantes e exigidos para uma auditoria operacional conforme determinado pelo operador e/ou órgão regulador dentro de suas regras, regulamentos e Padrões Mínimos de Controle Interno (MICS).

A.2 Procedimentos de Controle Interno

A.2.1 Procedimentos de Controle Interno

O operador deverá estabelecer, manter, implementar e cumprir procedimentos internos de controle para operações de apostas em eventos, incluindo a realização de transações de apostas e financeiras.

A.2.2 Gestão da Informação

Os procedimentos de controle interno do operador deverão incluir os processos para manter as informações registradas especificadas na seção intitulada "Informações a serem Mantidas", e outros registros ou registros exigidos por esta norma, salvo indicação em contrário, por um período de cinco anos ou conforme especificado pelo órgão regulador.

A.2.3 Gestão de Riscos

Os procedimentos internos de controle do operador deverão conter detalhes sobre seu arcabouço de gestão de riscos, incluindo, mas não se limitando a:

- a) Procedimentos automatizados e manuais de gestão de riscos;
- b) Gestão de funcionários, incluindo controles de acesso e segregação de funções;
- c) Informações sobre identificação e denúncia de fraudes e condutas suspeitas;
- d) Controles que garantem conformidade regulatória;
- e) Descrição dos padrões de conformidade contra a lavagem de dinheiro (AML) e o financiamento do terrorismo (ATF), incluindo procedimentos para detectar estruturação e evitar exigências de relatório;
- f) Descrição de todos os aplicativos de software que compõem o Sistema de Apostas em Eventos;

- g) Descrição de todas as formas de apostas em eventos disponíveis para serem oferecidas pelo operador;
- h) Descrição de todos os provedores de serviços terceirizados integrados; e
- i) Qualquer outra informação exigida pelo órgão regulador.

A.2.4 Uso de Provedores de Serviços Terceirizados

Os procedimentos de controle interno do operador deverão identificar qualquer provedor de serviços terceirizado envolvido no suporte ou execução de funções sujeitas aos procedimentos de controle interno do operador. Isso incluirá, no mínimo, a identidade do provedor de serviços terceirizado, uma descrição dos serviços prestados ao operador (por exemplo, geolocalização, conhecimento do cliente, processamento de pagamentos, estatísticas/dados de linha, etc.), os papéis e responsabilidades do provedor, e os procedimentos do operador para avaliar a adequação e monitorar o cumprimento dos controles, procedimentos e obrigações contratuais ou regulatórias aplicáveis do provedor.

- a) O operador deverá manter os processos para garantir que:
 - i. A coleta, uso e divulgação de informações sensíveis por ou por meio do provedor de serviços terceirizado é limitada às informações necessárias para fornecer o serviço aplicável.
 - ii. A proteção de informações sensíveis pelo provedor de serviços terceirizado é avaliada e verificada, conforme aplicável à natureza do serviço prestado; e
 - iii. As comunicações entre o operador e o provedor de serviços terceirizado que transmite informações sensíveis são criptografadas e protegidas contra acessos não autorizados, interceptação ou alterações.
- b) Quando ocorrer um incidente ou erro que resulte em perda de comunicação ou outra falha dos serviços do provedor de serviços terceirizados que afetem o sistema operacional, o incidente ou erro deverá ser registrado em um registro contendo a data e hora da ocorrência, sua duração, natureza, uma descrição de seu impacto no desempenho do sistema, E sua resolução se resolvida.

A.2.5 Pessoas Proibidas ou Restritas

Deverá haver um método descrito nos controles internos do operador para identificar e implementar o seguinte em relação a pessoas proibidas ou restritas:

- a) Empregados, subcontratados, diretores, proprietários e diretores de um operador, bem como aqueles dentro do mesmo domicílio, não devem apostar em nenhum evento de aposta, a menos que utilizem contas de teste claramente marcadas para fins de teste;
- b) Indivíduos identificados como qualquer um dos seguintes não devem fazer apostas em nenhum evento de aposta:
 - i. Menor de idade ou usando as PII de uma pessoa falecida;
 - ii. Em quaisquer listas de suspensão mantidas pelo operador;
 - iii. Em quaisquer listas de exclusão que possam ser fornecidas pelo órgão regulador;
 - iv. Fazer apostas em nome de outra pessoa, salvo autorização do órgão regulador; ou
 - v. Proibido de apostar em eventos por qualquer outro motivo.
- c) Atletas profissionais ou universitários, funcionários e proprietários de equipes, treinadores, gerentes, treinadores, treinadores, preparadores atléticos, oficiais e funcionários da liga, árbitros, árbitros, agentes esportivos e funcionários de um sindicato de jogadores ou árbitros, bem como

aqueles do mesmo lar, não devem apostar em qualquer evento esportivo ou jogo, competição, competição, partida, corrida ou outra ocorrência ou tipo de atividade. Em que participam, o atleta que representam participa, ou podem ter informações privilegiadas.

A.2.6 Controles de Acesso à Estação de Trabalho

Os procedimentos internos de controle do operador deverão incluir controles para garantir estações de trabalho usadas para desempenhar funções reguladas do Sistema de Apostas em Eventos, incluindo procedimentos para garantir que:

- a) O acesso às estações de trabalho por um indivíduo é controlado por um procedimento de login seguro ou outro processo seguro aprovado pelo órgão regulador para garantir que apenas pessoal autorizado tenha acesso.
- b) Não é possível modificar as configurações de configuração do sistema sem um processo seguro autorizado.
- c) Se as sessões de usuário forem suportadas pela estação de trabalho:
 - i. Uma sessão de usuário é iniciada pelo login do indivíduo em sua conta de usuário usando seu nome de usuário e senha seguros ou um meio alternativo para que o indivíduo forneça credenciais de autenticação conforme permitido pelo órgão regulador.
 - ii. Todas as opções disponíveis apresentadas ao indivíduo estão vinculadas à sua conta de usuário.
 - iii. Se a estação de trabalho não receber a entrada do indivíduo em quinze minutos, ou em um período especificado pelo órgão regulador, a sessão do usuário expira ou trava, exigindo que o indivíduo restabelece seu login para continuar. Para estações de trabalho móveis, o período não deve exceder dois minutos, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador.
 - iv. Contas de usuário são automaticamente bloqueadas após três tentativas consecutivas de acesso falhadas em um período de trinta minutos, ou um período a ser determinado pelo órgão regulador. Quando suportado, pode ser usado um mecanismo que libera automaticamente uma conta bloqueada após trinta minutos, ou após um período a ser determinado pelo órgão regulador, ter decorrido.

NOTA: É aceitável que essa seção seja atendida por um sistema operacional pronto para uso instalado no mesmo servidor.

A.2.7 Contas de Teste

O operador pode estabelecer contas de teste para serem usadas para testar os diversos componentes e a operação de um Sistema de Apostas em Eventos de acordo com os procedimentos de controle interno adotados pelo operador, que, no mínimo, devem tratar dos procedimentos para:

- a) Autorização da atividade de teste e atribuição de cada conta de teste para uso;
- b) A emissão e segregação dos fundos usados para testes, incluindo a identificação de quem está autorizado a emitir os fundos, o valor máximo de fundos que podem ser emitidos e o propósito para o qual os fundos emitidos podem ser utilizados;
- c) Manter um registro de todas as contas de teste, incluindo quando estão ativas e para quem são emitidas; e
- d) Auditoria da atividade de testes para garantir a responsabilidade dos fundos usados em testes e

ajustes adequados em relatórios e registros.

A.3 Procedimentos Operacionais Gerais

A.3.1 Reservas de Operadores

O operador deve ter processos estabelecidos para manter e proteger reservas de caixa adequadas, conforme determinado pelo órgão regulador, incluindo contas segregadas dos fundos mantidos para contas de jogadores e fundos operacionais usados para cobrir todas as outras responsabilidades do operador, quando exigido pelo órgão regulador.

A.3.2 Proteção dos Fundos dos Jogadores

O operador deverá ter processos para garantir que os fundos em uma conta do operador sejam mantidos em trust para o jogador em uma conta segregada ou em uma conta segregada de propósito especial, mantida e controlada por uma entidade corporativa devidamente constituída, que não seja o operador e cujo conselho diretor inclua um ou mais diretores corporativos independentes do operador e de qualquer corporação relacionada ou controlada pelo operador. Além disso, o operador deverá ter procedimentos razoavelmente projetados para:

- a) Garantir que os fundos gerados pelas apostas em eventos estejam protegidos e contabilizados;
- b) Deixe claro que os fundos na conta segregada não pertencem ao operador e não estão disponíveis para credores além do jogador cujos fundos estão detidos; e
- c) Evite a mistura de fundos na conta segregada com outros fundos, incluindo, sem limitação, fundos do operador.

A.3.3 Tributação

Quando o órgão regulador possui procedimentos de tributação, o operador deve ter um processo para identificar todos os pagamentos sujeitos à tributação (pagamentos únicos ou agregados ao longo de um período específico, conforme necessário).

NOTA: Valores de pagamento que excedam qualquer limite especificado pela jurisdição exigirão que a documentação apropriada seja preenchida antes que o jogador seja pago.

A.3.4 Processo de Reclamação/Disputa

O operador deverá fornecer um método para que o jogador faça uma reclamação/disputa e permitir que o jogador notifique o órgão regulador se tal reclamação/disputa não tiver sido ou não puder ser resolvida pelo operador, ou em outras circunstâncias conforme especificado pela lei do órgão regulador.

- a) Os jogadores poderão registrar reclamações/disputas 24 horas por dia, 7 dias por semana.
- b) Registros de toda correspondência relacionada a uma reclamação/disputa devem ser mantidos pelo operador.

- c) Um processo documentado deve existir entre o operador e o órgão regulador no processo de notificação e resolução de reclamações/disputas, com tempos de resposta e escalonamento para um canal externo independente, onde o órgão regulador forneça um.

A.3.5 Recursos de Chat

Procedimentos devem existir para casos em que o operador disponibilize recursos de chat que permitam ao jogador se comunicar diretamente com o operador e/ou outros jogadores.

- a) O operador deverá manter registros de chat e correspondência por e-mail entre o jogador e o operador por um período de noventa dias ou conforme exigido pelo órgão regulador;
- b) Quando um jogador interage com um chatbot ou assistente virtual:
 - i. O jogador deve ser claramente informado de que está interagindo com um chatbot ou assistente virtual, não com um humano;
 - ii. O jogador deverá receber informações de contato ou funcionalidades para solicitar interagir com um representante humano; e
 - iii. O operador implementará um processo para a revisão periódica humana dos registros de interação entre o jogador e o chatbot ou assistente virtual, que avalie o desempenho do chatbot ou assistente virtual quanto à precisão, sentimento e conformidade com os procedimentos de controle interno do operador.

A.3.6 Plano de Jogo Responsável

O operador deverá ter um plano de jogo responsável, contendo políticas e procedimentos para promover o jogo responsável. O operador deverá apresentar provas de que as políticas e procedimentos relevantes foram seguidos e apresentar tais provas ao órgão regulador mediante solicitação. O plano de jogo responsável incluirá:

- a) Medidas e processos para detectar e identificar problemas de jogo, e ações e/ou comportamentos que indicam que um jogador está em risco de desenvolver um problema com o jogo. Essas medidas e processos podem incluir, mas não se limitam a, o uso de ferramentas analíticas e/ou mecanismos de monitoramento de comportamento com parâmetros pré-definidos e/ou em evolução, além de pessoal de jogo responsável e/ou que atende ao jogador.
- b) Políticas e procedimentos que regem as ações que devem ser tomadas pelo operador em relação a jogadores problemáticos e jogadores que correm risco de desenvolver um problema com o jogo.
- c) Registro de qualquer investigação interna de jogo responsável realizada sobre um jogador, quaisquer decisões tomadas com base nas políticas e procedimentos de jogo responsável do operador, e interações com os jogadores, que consistirão em uma trilha de auditoria clara e detalhada, disponibilizada ao órgão regulador mediante solicitação.
- d) Treinamento em jogos responsáveis na contratação e regularmente depois para profissionais responsáveis por lidar com questões relacionadas ao jogo responsável e pela interação dos jogadores em geral.
 - i. O operador deverá manter um registro do pessoal necessário para completar o treinamento, o tipo e a frequência do treinamento, bem como o treinamento e testes de jogo responsável realizados.
 - ii. A equipe será treinada para entender problemas de jogo, saber como responder a elas e observar jogadores que apresentem sinais ou indicações de danos relacionados ao jogo.

- e) Padrões aplicáveis de publicidade socialmente responsável, incluindo o cumprimento de todas as regras e regulamentos observados, e incentivo a afiliados, que podem incluir provedores de conteúdo, influenciadores de redes sociais, contas de redes sociais e embaixadores de marca, também a aderirem a esses padrões.
- f) Procedimentos para avaliar e monitorar continuamente o plano e as iniciativas de jogo responsável.

NOTA: O órgão regulador pode exigir que um plano de jogo responsável passe por uma avaliação independente de terceiros em relação a padrões da indústria para jogo responsável ou outros requisitos exigidos pelo órgão regulador.

A.3.7 Segurança das Informações Pessoais Identificáveis (PII)

Qualquer informação obtida em relação a um jogador, incluindo informações pessoais identificáveis (PII) e informações relacionadas a fundos, deve ser tratada em conformidade com a política de privacidade do operador e as leis, regulamentos e padrões de privacidade aplicáveis observados pelo órgão regulador. PII e informações relacionadas a fundos devem ser tratadas como ativos críticos para fins de avaliação de risco.

- a) Informações de PII e relacionadas a fundos devem ser mantidas confidenciais e divulgadas apenas quando autorizadas pela política de privacidade ou pelos requisitos regulatórios. Isso inclui, mas não se limita a:
 - i. O valor dos fundos creditados, debitados ou presentes em qualquer conta de jogador específica;
 - ii. O valor dos fundos apostados por um determinado jogador em qualquer evento ou mercado de apostas;
 - iii. O ID da conta do jogador e as credenciais de autenticação que identificam o jogador; e
 - iv. O nome, endereço e outras informações em posse do operador que identificariam o jogador para qualquer pessoa que não fosse o órgão regulador ou o operador.
- b) Devem existir procedimentos para a segurança e o compartilhamento autorizado de informações de PII e recursos financeiros, conforme exigido pelo órgão regulador, incluindo, mas não se limitando a:
 - i. A designação de um ou mais funcionários com responsabilidade primária pelo projeto, implementação e avaliação contínua desses procedimentos e práticas;
 - ii. A natureza e o escopo de todas as informações coletadas, os locais onde elas são armazenadas e os servidores ou dispositivos de armazenamento que podem ser usados para armazenamento ou transferência;
 - iii. Medidas para proteger informações contra acessos não autorizados; e
 - iv. Procedimentos para responder a uma violação de segurança de dados, incluindo notificação ao órgão regulador quando necessário.
- c) Quando exigido pelo órgão regulador, os jogadores devem receber um método para solicitar:
 - i. Acesso e atualizações de suas PII;
 - ii. Confirmação de que suas PII estão sendo processadas e informações sobre o processamento das PII;
 - iii. O encaminhamento das PII recebidas do player, em um formato estruturado, comumente usado e legível por máquina, e a transmissão desses dados para outro operador, quando tecnicamente viável, desde que tais PII tenham sido fornecidas pelo player ou processadas

- por meios automatizados, e a base para o processamento seja o consentimento ou cumprimento das PII de um contrato ou etapas preparatórias para um contrato; e
- iv. Objeção ao processamento de PII baseada em interesses legítimos, no desempenho de uma tarefa no interesse público ou no exercício de autoridade oficial, marketing direto, incluindo perfilamento relacionado, ou fins de pesquisa científica ou histórica ou para fins estatísticos; e
 - v. Apagamento das PII ou restrição ao processamento de PII quando as PII não são mais necessárias para o propósito para o qual foram coletadas ou processadas, o jogador retira o consentimento, o jogador se opõe ao processamento e não há base legítima prevalecente para continuar, as PII foram processadas ilegalmente, ou a exclusão é necessária para cumprir uma obrigação legal.
- d) Devem existir procedimentos para registrar, processar e responder aos pedidos dos jogadores descritos nesta seção, incluindo, mas não se limitando a:
- i. Manter registros desses pedidos;
 - ii. Cumprir os pedidos exigidos pelo órgão regulador; e
 - iii. Fornecer ao jogador quaisquer motivos de negação ou rejeição e informações sobre a possibilidade de registrar uma reclamação/disputa junto ao órgão regulador.
- e) Quando proibido pelo órgão regulador, o operador não pode utilizar exclusivamente a tomada de decisão automatizada que:
- i. Produz efeitos legais para o jogador, como aqueles que resultam em sua submissão a vigilância por uma autoridade competente; ou
 - ii. Afeta significativamente o jogador de forma semelhante (por exemplo, tem potencial para influenciar as circunstâncias, o comportamento ou as escolhas do jogador).

A.3.8 Segurança no Processamento de Pagamentos

O operador ou um provedor terceirizado de serviços financeiros utilizado para realizar transações com instituições financeiras deverá proteger os métodos de pagamento utilizados no sistema contra uso fraudulento. Devem existir procedimentos estabelecidos:

- a) Conciliar todas as transações financeiras entre o operador e o prestador de serviços financeiros diariamente ou conforme especificado pelo órgão regulador;
- b) Para proteger qualquer método de pagamento utilizado contra uso fraudulento; e
- c) Por garantir a propriedade do método de pagamento com a identidade do jogador, evitando fraudes e lavagem de dinheiro.

NOTA: O órgão regulador pode exigir que um provedor de serviços financeiros utilizado para processar transações passe por uma avaliação independente de terceiros em relação a padrões do setor para segurança de pagamentos, como os Padrões de Segurança de Dados da Indústria de Cartões de Pagamento (PCI-DSS), ou outros requisitos exigidos pelo órgão regulador.

A.4 Conteúdo de exibição do operador

A.4.1 Conteúdo de exibição do operador

Conteúdo de exibição por operador refere-se a qualquer informação escrita, gráfica e auditiva fornecida ao público sobre operações de apostas em eventos.

- a) O conteúdo de exibição do operador deve ser completo, inequívoco e não enganoso ou injusto para o jogador.
- b) O conteúdo de exibição do operador que é apresentado auditivamente (por meio de som ou voz) também deve ser exibido por escrito.
- c) O conteúdo de exibição do operador deve ser renderizado com tamanho de fonte e clareza suficientes em uma cor que contraste com a cor de fundo para garantir que todas as informações sejam claramente visíveis/legíveis.
- d) O conteúdo de exibição do operador deve conter as mesmas informações e carregar o mesmo significado em todos os idiomas em que é fornecido.
- e) O operador deve manter um registro de quaisquer alterações no conteúdo da exibição do operador.

NOTA: Dentro de um Local de Apostas, esse conteúdo pode ser exibido diretamente por um Terminal de Apostas de Varejo e/ou por sinalização externa, formulários ou folhetos disponíveis.

A.4.2 Regras de Apostas

O operador deverá adotar e aderir a regras abrangentes de apostas que serão aprovadas pelo órgão regulador e disponibilizadas ao jogador. Quando as regras de apostas forem alteradas para eventos, mercados e tipos de apostas oferecidos, todas as mudanças nas regras devem ser datadas e horários indicando a regra aplicável em cada período. Se múltiplas regras se aplicarem a um evento de aposta, mercado e tipo de aposta, o operador deverá aplicar as regras que estavam em vigor quando a aposta foi aceita:

- a) Os métodos de financiamento de uma conta de aposta ou de jogador (por exemplo, dinheiro, cheque pessoal, cheque administrativo, transferência bancária, ordem de pagamento, instrumento de crédito ou débito, conta de pagamento eletrônico, etc.), incluindo, conforme aplicável:
 - i. Informações sobre todas as moedas aceitas pelo sistema, as taxas de conversão usadas com cada moeda e de onde as taxas de conversão são extraídas;
 - ii. Uma explicação clara e concisa de todas as taxas;
- b) Conforme permitido pelo órgão regulador, quaisquer prêmios oferecidos na forma de prêmios de mercadorias, anuidades, pagamentos únicos ou planos de pagamento em vez de pagamentos em dinheiro para cada mercado que ofereça tal prêmio;
- c) Os procedimentos pelos quais quaisquer falhas irrecuperáveis de hardware/software são tratadas, incluindo se esse processo resultar na anulação ou cancelamento de qualquer aposta; e
- d) Os procedimentos para lidar com interrupções causadas pela descontinuidade do fluxo de dados do servidor de rede durante um evento.
- e) Regras de participação, incluindo todos os critérios de elegibilidade e pontuação para apostas, eventos e mercados disponíveis, tipos de apostas aceitos, anúncios de linhas, todos os prêmios anunciados e o efeito das mudanças na programação;
- f) Informações de pagamento, incluindo possíveis posições vencedoras, rankings e conquistas, juntamente com seus respectivos pagamentos, para qualquer opção de aposta disponível;
- g) Qualquer opção de compra sem aposta e seu preço;
- h) Quaisquer recursos restritivos das apostas, como valores apostados ou pagamentos máximos;
- i) Uma descrição sobre pessoas proibidas ou restritas, incluindo quaisquer limitações aplicáveis à

- aposta para pessoas restritas (por exemplo, atletas não devem apostar em sua equipe);
- j) Os procedimentos para lidar com eventos, mercados, odds/pagamentos, preços, apostas ou resultados publicados incorretamente;
 - k) Uma política de anulação e cancelamento de apostas que deve:
 - i. Incluir definições e procedimentos para anulações e cancelamentos envolvendo erros óbvios e mudanças materiais nas circunstâncias para um evento, mercado ou seleção de apostas;
 - ii. Atender apostas com múltiplos eventos ou mercados de apostas (por exemplo, parlays);
 - iii. Indicar quaisquer proibições de anular ou cancelar apostas (por exemplo, após um período fixo);
 - l) Se as odds/pagamentos estão bloqueados no momento da aposta, ou se as odds/pagamentos podem mudar dinamicamente antes do início do evento e do método de notar mudanças nas odds/pagamentos;
 - m) Para apostas com odds fixas, quaisquer situações em que as odds/pagamentos possam ser ajustados, como resultados atípicos de vitória (por exemplo, empates), etapas canceladas de apostas com múltiplos eventos ou mercados de apostas (por exemplo, parlays) e proracionamento;
 - n) Para apostas pari-mutual, as regras para cálculo de dividendos incluem a fórmula vigente para alocação de pool e as estipulações do evento em que está sendo apostado, conforme aprovado pelo órgão regulador;
 - o) Para apostas em eventos ao vivo, devido à variação de velocidades de comunicação ou latências de transmissão de transmissão:
 - i. Atualizações das informações exibidas podem colocar um jogador em desvantagem em relação a outros que possam ter informações mais atualizadas; e
 - ii. Podem haver atrasos incorporados no tempo registrado de uma aposta em evento ao vivo para evitar apostas passadas, anulações e cancelamentos.
 - p) Uma declaração que o operador reserva o direito de:
 - i. Recusar qualquer aposta ou parte de uma aposta ou rejeitar ou limitar as escolhas de apostas antes da aceitação de uma aposta pelos motivos indicados ao jogador nestas regras;
 - ii. Aceite uma aposta em termos diferentes dos estabelecidos; e
 - iii. Fechar os períodos de apostas a critério deles;
 - q) Se os prêmios forem pagos por combinações envolvendo participantes que não sejam apenas o primeiro colocado (por exemplo, em uma competição olímpica), a ordem dos participantes que podem participar desses prêmios (por exemplo, resultado 8-4-7);
 - r) As regras para qualquer tipo de aposta exótica (por exemplo, parlay do mesmo jogo, teaser, perfecta, trifecta, quinella, etc.) e os pagamentos esperados;
 - s) O que pode acontecer quando um evento, mercado ou seleção de apostas é cancelado ou retirado, incluindo o tratamento de apostas selecionadas com múltiplos eventos de apostas ou mercados (por exemplo, parlays) onde uma ou mais dessas etapas são canceladas ou retiradas;
 - t) Como uma aposta vencedora é determinada e a condução de um prêmio em qualquer caso em que um empate seja possível;
 - u) O pagamento das apostas vencedoras, incluindo o período de resgate e o método de cálculo;
 - v) Quando as transações podem envolver arredondamento, informações sobre como essas circunstâncias são tratadas devem explicar claramente:
 - i. Arredondamento para cima, para baixo (truncamento), arredondamento verdadeiro; e
 - ii. Arredondando para qual nível (por exemplo, 5 centavos).

A.4.3 Informações de Proteção ao Jogador

As informações sobre proteção do jogador devem ser aprovadas pelo órgão regulador e disponibilizadas ao jogador. As informações de proteção ao jogador devem conter, no mínimo:

- a) Informações sobre riscos potenciais associados ao excesso de apostas e onde obter ajuda para problemas de jogo;
- b) Uma declaração de que nenhuma pessoa menor de idade pode participar de apostas em eventos;
- c) Uma lista das ferramentas de jogo responsável disponíveis que podem ser invocadas pelo jogador (por exemplo, limitações autoimpostas, time outs e suspensões) e informações sobre como aplicar essas medidas;
- d) Para contas de jogadores, mecanismos existentes que podem ser usados para detectar o uso não autorizado da conta, como revisar demonstrações financeiras em relação a depósitos conhecidos;
- e) Informações de contato ou outros meios para reportar uma reclamação/disputa; e
- f) Informações de contato do órgão regulador e/ou um link para o site deles.

NOTA: Todos os links para serviços de jogo problemático fornecidos por terceiros devem ser regularmente testados pelo operador. Apostas remotas podem não ocorrer quando os links usados para fornecer informações sobre proteção do jogador não são exibidos ou não estão operacionais. Quando o link não estiver mais disponível ou não estiver disponível por um período significativo, o operador deverá fornecer um serviço de suporte alternativo.

A.4.4 Termos e Condições

Um conjunto de termos e condições será aprovado pelo órgão regulador e disponibilizado ao jogador. Os termos e condições devem:

- a) Declare que apenas indivíduos legalmente autorizados por sua respectiva jurisdição podem participar das apostas em eventos;
- b) Aconselhe o jogador a manter suas credenciais de autenticação (por exemplo, senha e nome de usuário) seguras;
- c) Divulgar todos os processos para lidar com a perda de credenciais de autenticação, mudanças forçadas de senha, força de senha e outros itens relacionados conforme exigido pelo órgão regulador;
- d) Especifique as condições sob as quais uma conta é declarada inativa e explique quais ações serão tomadas nela após essa declaração;
- e) Detalhe claramente o que acontece com as apostas pendentes feitas pelo jogador antes de qualquer suspensão autoimposta ou imposta pelo operador, incluindo a devolução de todas as apostas ou a liquidação de todas as apostas, conforme apropriado;
- f) Contenham informações sobre prazos e limites relativos a depósitos e/ou saques da conta do jogador, incluindo uma explicação clara e concisa de todas as taxas, se aplicável;
- g) Afirme que o operador tem o direito de:
 - i. Recusar estabelecer uma conta de jogador pelo que considera boa e suficiente razão;
 - ii. Recusar depósitos e/ou saques das contas dos jogadores pelo que considerarem bom e suficiente; e
 - iii. A menos que haja uma investigação pendente ou disputa entre jogadores, suspenda ou feche qualquer conta de jogador a qualquer momento, conforme os termos e condições entre o operador e o jogador.

A.4.5 Políticas de Privacidade

Um conjunto de políticas de privacidade será aprovado pelo órgão regulador e disponibilizado ao jogador. As políticas de privacidade devem declarar:

- a) As PII que precisam ser coletadas;
- b) O propósito e a base legal para a coleta e processamento das PII, incluindo qualquer interesse legítimo específico invocado pelo operador ou provedor de serviços terceirizado, se exigido pelo órgão regulador;
- c) O período pelo qual as PII são armazenadas ou, se não houver período fixo estabelecido, os critérios usados para determinar o período de retenção;
- d) As condições sob as quais as PII podem ser divulgadas e as medidas utilizadas para evitar divulgação não autorizada ou desnecessária;
- e) A identidade e as informações de contato do operador e as categorias ou identidades dos provedores de serviços terceirizados que podem receber ou processar PII;
- f) Para PII coletadas diretamente do jogador, se há obrigação legal ou contratual de fornecer as PII e as consequências de não fornecer essas PII;
- g) Quaisquer direitos dos jogadores sobre suas PII conforme exigido pelo órgão regulador;
- h) Quando aplicável e exigido pelo órgão regulador, informações sobre o uso da tomada automática de decisões, incluindo perfilamento, a importância e as consequências esperadas desse processamento para o jogador, e qualquer método disponível para contestar a decisão ou solicitar uma revisão humana; e
- i) Os direitos e a possibilidade de um jogador apresentar uma reclamação/disputa ao órgão regulador.

A.4.6 Ofertas de Bônus/Promoções

Os jogadores poderão acessar termos claros e inequívocos relacionados a quaisquer ofertas de bônus/promocionais disponíveis.

- a) As regras para cada oferta de bônus/promoção devem abordar, no mínimo, o seguinte:
 - i. A data e hora em que a oferta é apresentada, se torna ativa e expira;
 - ii. Requisitos de elegibilidade dos jogadores, incluindo quaisquer limitações de participação;
 - iii. Requisitos e limitações de apostas, incluindo quaisquer restrições por tipo de aposta, evento de aposta e/ou mercado;
 - iv. Critérios de qualificação para receber créditos de bônus/promocionais e/ou prêmios, incluindo qualquer frequência de emissão;
 - v. Quaisquer restrições ou termos aplicáveis a bônus restritos/créditos promocionais, conversões e saques;
 - vi. A ordem em que os créditos de bônus/promocionais são usados para as apostas; e
 - vii. Como o jogador é notificado quando créditos e/ou prêmios de bônus/promocionais são concedidos;
 - viii. Regras sobre cancelamento ou expiração da oferta; e
 - ix. Qualquer outra informação específica da oferta não abordada de outra forma.
- b) Ofertas de bônus/promoções não devem ser descritas como:

- i. "Grátis", a menos que essas ofertas sejam realmente gratuitas e sem custo para o jogador. Se o jogador precisar arriscar ou perder seus próprios fundos ou se houver condições associadas aos seus próprios fundos, essas condições devem ser divulgadas e podem não ser descritas como gratuitas; ou
- ii. "Livre de risco" se essas ofertas exigirem que o jogador tenha uma perda ou arrisque seus próprios fundos para usar ou retirar ganhos da aposta supostamente livre de risco.

A.4.7 Competições/Torneios

Um concurso/torneio, que permite a um jogador comprar ou receber a oportunidade de participar de apostas competitivas contra outros jogadores, pode ser permitido, desde que as seguintes regras sejam cumpridas:

- a) As regras devem ser disponibilizadas ao jogador para revisão antes da inscrição no torneio/contestação. As regras devem incluir, no mínimo:
 - i. Todas as condições que os jogadores registrados devem cumprir para se qualificar para entrada e avanço através do concurso/torneio;
 - ii. Informações específicas relacionadas a qualquer competição/torneio individual, incluindo os prêmios disponíveis e a distribuição de fundos com base em resultados específicos; e
 - iii. O nome da organização (ou pessoas) que conduziram o concurso/torneio em nome do operador ou em conjunto, se aplicável.
- b) Procedimentos devem ser implementados para registrar os resultados de cada partida/torneio e disponibilizá-los publicamente para que os jogadores registrados possam revisar por um período razoável. Após serem publicados publicamente, os resultados de cada competição/torneio serão disponibilizados mediante solicitação. Os resultados incluem os seguintes:
 - i. Nome do concurso/torneio;
 - ii. Datas e horários do concurso/torneio;
 - iii. Número total de inscrições;
 - iv. Valor das taxas de inscrição;
 - v. Prêmio total; e
 - vi. Valor pago por cada categoria vencedora.

NOTA: Para concursos/torneios gratuitos (ou seja, jogador registrado não paga taxa de inscrição), as informações exigidas acima devem ser registradas, exceto o número de inscrições, valor das taxas de inscrição e o prêmio total.

A.4.8 Apostas em Eventos em Múltiplos Idiomas

Quando as apostas em eventos estiverem disponíveis para o jogador em versões em múltiplos idiomas, o operador deverá ter procedimentos para garantir o seguinte, conforme exigido pelo órgão regulador:

- a) Cada versão em idioma dos mesmos eventos, mercados e tipos de apostas deve oferecer as mesmas odds/pagamentos e preços.
- b) Cada versão em idioma deve ser consistente com as instruções e informações de aposta dessa versão.

- c) Todas as instruções e informações de apostas devem ser fornecidas no idioma especificado para essa versão.
- d) A terminologia exibida terá o mesmo significado em todas as versões linguísticas, de modo que nenhuma versão seja favorecida ou desfavorecida. Não é obrigatório traduzir a terminologia comum usada internacionalmente para apostas em eventos.

NOTA: Se exigida pelo órgão regulador, esta seção será avaliada por um laboratório de testes independente para as linguagens determinadas por eles como estando no escopo.

A.5 Controles da Conta do Jogador

A.5.1 Registro e Verificação

Se o registro, verificação, validação e/ou funcionalidade de ativação da conta do jogador for realizado manualmente pelo operador, o operador deverá ter processos e procedimentos para satisfazer os requisitos de "Registro e Verificação da Conta do Jogador" conforme indicado neste documento.

A.5.2 Limitação a uma conta por jogador

O operador deverá implementar procedimentos para encerrar todas as contas de jogadores de qualquer jogador que estabeleça ou busque criar mais de uma conta, seja diretamente ou por meio do uso de outro indivíduo como procurador. Tais procedimentos podem permitir que um jogador que cria ou busca criar mais de um nome de usuário ou mais de uma conta de jogador mantenha uma conta, desde que o operador investigue e faça uma determinação de boa-fé de que a conduta do jogador não foi destinada a obter uma vantagem competitiva.

A.5.3 Contas Fraudulentas

O operador deverá ter uma política pública documentada para o tratamento de contas de jogadores descobertas como usadas de forma fraudulenta, incluindo, mas não se limitando a:

- a) A manutenção de informações sobre a atividade de qualquer conta, de modo que, se for detectada atividade fraudulenta, o operador tenha as informações necessárias para tomar as medidas adequadas;
- b) A suspensão de qualquer conta descoberta envolvida em atividade fraudulenta, como um jogador fornecer acesso a menores de idade; e
- c) O tratamento de depósitos, apostas e pagamentos associados a uma conta fraudulenta.

A.5.4 Gerenciamento de Contas de Jogadores

Processos e procedimentos devem estar em funcionamento para que o operador efetivamente e satisfaça os requisitos para "Gerenciamento da Conta do Jogador" prescritos neste documento, incluindo a execução das seguintes tarefas da conta do jogador quando solicitado pelo jogador ou conforme necessário:

- a) Acessar e atualizar as informações registradas de um jogador, incluindo suas PII;
- b) Gerar e fornecer a um jogador logs de transações ou extratos de conta;

- c) Estabelecer e atualizar as credenciais de autenticação de um jogador, incluindo configurações ou parâmetros de MFA;
- d) Adicionar, modificar e remover os métodos de pagamento usados por um jogador para transações financeiras;
- e) Identificar e gerenciar contas de jogadores inativos; e
- f) Fechar contas de jogadores e lidar com os fundos restantes na conta.

A.5.5 Manutenção dos Fundos dos Jogadores

Procedimentos devem ser implementados para garantir que todas as transações financeiras sejam conduzidas de acordo com as regulamentações e exigências do comércio local exigidas pelo órgão regulador.

- a) Para transações financeiras realizadas manualmente pelo operador, procedimentos devem estar em andamento para atender aos requisitos para "Transações Financeiras" conforme indicado neste documento.
- b) O operador deverá incorporar salvaguardas técnicas e processuais para evitar a aceitação de transações financeiras que apresentem indicadores de risco elevados.
- c) O pedido de retirada dos fundos irrestritos do jogador deve ser preenchido pelo operador dentro de um prazo razoável, a menos que haja uma reclamação/disputa ou investigação não resolvida do jogador. Tal investigação deve ser documentada pelo operador e disponível para revisão pelo órgão regulador.

A.5.6 Ferramentas de Jogo Responsável

Processos e procedimentos devem estar em vigor para que o operador implemente e gerencie ferramentas de jogo responsável, de acordo com os requisitos para "Limitações, Time Outs e Suspensões" indicados neste documento. Além disso, o operador deve garantir que materiais publicitários ou de marketing não sejam enviados diretamente para um endereço residencial, endereço de e-mail, número de telefone e/ou qualquer outro método de contato associado a um jogador suspenso.

A.5.7 Monitoramento da Conta do Jogador e do Dispositivo

Os procedimentos internos de controle do operador devem incluir controles para proteger contas de jogadores e monitorar contas de jogadores, dispositivos e atividades relacionadas para detectar, investigar e responder a acessos não autorizados, atividades suspeitas de jogadores, fraude, evasão, manipulação ou abuso automatizado. Tais controles devem incluir, no mínimo:

- a) Proteger contas de jogadores contendo fundos contra acessos não autorizados, alterações, remoção ou uso indevido;
- b) Revisão das transações dos jogadores, incluindo atividades agregadas ao longo dos períodos de tempo identificados nos procedimentos internos de controle, para identificar atividades que acionem diligência avançada, obrigações de reporte ou outras revisões necessárias;
- c) Identificar contas de jogadores para investigação onde a abertura de contas, fechamento de contas, depósitos, saques ou outros padrões de atividade indicam possível uso indevido, que pode incluir:

- i. Abrir e fechar contas em curto prazo; e
- ii. Depósitos e saques sem apostas associadas;
- d) Detectar padrões anormais, inconsistentes ou suspeitos de conta, dispositivo, rede ou acesso, que podem incluir:
 - i. Criação rápida de contas ou associação de contas com dispositivos suspeitos;
 - ii. Tentativas de disfarçar, alterar, manipular ou evitar a identificação ou captação de impressões digitais do dispositivo; e
 - iii. Alterações na identidade do dispositivo ou atributos de chave, como GPU, resolução de tela, ambiente operacional, identificadores de hardware ou atributos similares, que podem indicar reinício do dispositivo, manipulação de dados ou falsificação; e
- e) Procedimentos para usar controles internos de integridade e atestação como base para determinar a confiabilidade do dispositivo, que podem incluir a capacidade de bloquear, restringir ou sinalizar acesso de dispositivos não compatíveis quando serviços nativos de segurança ou atestação do sistema operacional não estejam disponíveis, sejam contornados, não confiáveis ou comprometidos.

A.5.8 Programas de Fidelidade aos Jogadores

O operador deverá estabelecer e implementar controles para a administração, contabilidade, resgate e divulgação de programas de fidelidade para jogadores ou arranjos de benefícios comparáveis, quando tais programas forem oferecidos pelo operador e envolvam o uso de pontos de fidelidade do jogador ou outros direitos comparáveis. No mínimo, os controles devem garantir que:

- a) A forma como pontos de lealdade do jogador ou direitos comparáveis são conquistados, acumulados, ajustados, expirados, perdidos, resgatados ou usados de outra forma está claramente documentada e disponível para o jogador;
- b) Procedimentos para garantir que prêmios, benefícios ou oportunidades de resgate estejam igualmente disponíveis para todos os jogadores que atingirem o nível mínimo de qualificação para tais pontos de lealdade ou outros direitos comparáveis.
- c) O resgate de pontos de fidelidade do jogador ou outros direitos comparáveis conquistados é realizado como uma transação segura que debita automaticamente o saldo pelo valor resgatado;
- d) Todas as transações envolvendo pontos de fidelidade do jogador ou outros direitos comparáveis são registradas, incluindo pontos ganhos, resgatados, ajustados, expirados, perdidos ou revertidos; e
- e) Saldos de pontos de fidelidade do jogador ou outros saldos de direito comparáveis e histórico de transações relacionados são disponibilizados ao jogador mediante solicitação.

A.6 Procedimentos e Controles de Apostas

A.6.1 Eventos de Apostas, Odds/Pagamentos e Gestão de Resultados

O operador deverá estabelecer e manter procedimentos documentados que regem o ciclo de vida dos eventos, mercados, odds/pagamentos e resultados de apostas, garantindo integridade, precisão, transparência e conformidade com as leis aplicáveis. Esses procedimentos devem ser baseados no respeito à integridade, jogo responsável e garantia de transparência, e devem fornecer cobertura para:

- a) Garantir que cada evento, mercado e tipo de aposta oferecido atenda aos seguintes critérios:
 - i. O evento de apostas ou o resultado do mercado podem ser documentados e verificados;
 - ii. O evento de aposta ou o resultado do mercado pode ser gerado por um processo confiável e independente;
 - iii. O evento de apostas ou o resultado do mercado provavelmente não serão afetados por quaisquer apostas feitas;
 - iv. O evento de apostas é efetivamente supervisionado por um órgão esportivo ou equivalente que, no mínimo, prescreve regras finais e aplica códigos de conduta que incluem proibições de apostas por insiders;
 - v. O evento de apostas pode ser conduzido de forma a garantir controles suficientes de monitoramento de integridade para que o resultado seja confiável; e
 - vi. Existem salvaguardas de integridade suficientes para mitigar o risco de manipulação de partidas, trapaça e outras atividades ilícitas que possam influenciar o resultado do evento de apostas.
- b) Definir e atualizar as probabilidades/pagamentos e preços, incluindo:
 - i. Fornecer publicamente as odds/pagamentos e preços atuais;
 - ii. Alterar odds/pagamentos e preços conforme necessário para lidar com exceções; e
 - iii. Registrar corretamente e periodicamente registrar as probabilidades/pagamentos e preços.
- c) Monitorar todas as mudanças em odds/pagamentos, preços, disponibilidade de mercado (incluindo suspensões ou bloqueios) e movimentos ou flutuações significativas durante um evento de aposta.
- d) Validar a precisão dos dados e resultados das apostas e implementar controles para detectar e prevenir atividades fraudulentas ou manipuladoras.

A.6.2 Estatísticas/Dados de Linha

O operador ou um provedor terceirizado de estatísticas/serviços de linha deverá garantir que quaisquer estatísticas/dados de linha disponibilizados ao jogador relacionados a um evento ou mercado de apostas utilizem uma fonte de dados autorizada pelo órgão regulador e sejam mantidos razoavelmente precisos e atualizados. Conforme exigido pelo órgão regulador, controles devem ser implementados para que o operador revise e garanta que a fonte dos dados e as estatísticas/dados de linha correspondentes:

- a) Sejam completos, precisos, confiáveis, oportunos e disponíveis;
- b) É apropriado para fornecer o resultado dos eventos, mercados e tipos de apostas para os quais é utilizado; e
- c) Atenda a quaisquer outras condições consideradas apropriadas pelo órgão regulador.

NOTA: O órgão regulador pode exigir que um provedor de serviços de estatística/linha passe por uma avaliação independente de terceiros em relação a padrões do setor para estatísticas/dados de linha, como os Padrões de Dados da Associação Internacional de Integridade em Apostas (IBIA), ou outros requisitos exigidos pelo órgão regulador.

A.6.3 Apostas em Eventos ao Vivo

Devem existir procedimentos documentados para garantir e monitorar a integridade das apostas em eventos ao vivo, o manejo do resultado e a proteção dos jogadores. Esses procedimentos devem abordar:

- a) Cronologia e validação das informações de desfecho, incluindo atrasos e mudanças apropriados;
e
- b) Mitigação do courtsiding ou assimetria de informação (por exemplo, uso de mecanismos de latência ou buffering).

A.6.4 Suspendendo Eventos e Mercados de Apostas

Devem existir procedimentos estabelecidos para suspender manualmente eventos e mercados de apostas (ou seja, parar de aceitar apostas para aquele mercado ou mercados associados a esse evento).

A.6.5 Gestão do Risco

O operador deverá utilizar mecanismos que compensem perdas ou gerenciem riscos ou demissões na operação das apostas em eventos, incluindo por meio de apostas de demissão, pools de liquidez, bolsas ou mecanismos similares em outra jurisdição aprovada onde as apostas do operador em eventos sejam oferecidas, desde que proteções adequadas sejam mantidas continuamente para garantir que fundos suficientes estejam disponíveis para pagar os ganhos. O operador que fizer a aposta de demissão deverá informar ao operador que a aposta está sendo feita por um operador e deverá revelar sua identidade.

A.6.6 Procedimentos de Anulação e Cancelamento de Apostas

As apostas não podem ser modificadas, exceto para serem anuladas ou canceladas, conforme previsto na política de anulação e cancelamento publicada pelo operador. Os seguintes requisitos se aplicam a anulações e cancelamentos de apostas:

- a) Anulações e cancelamentos iniciados pelo jogador podem ser autorizados de acordo com a política de anulação e cancelamento. Um operador pode oferecer aos jogadores um período de carência para solicitar a anulação ou cancelamento da aposta, desde que esse período termine antes do início do evento de aposta.
- b) Anulações e cancelamentos iniciados pelo operador devem fornecer um motivo para anulação ou cancelamento ao jogador (por exemplo, aposta pós-passada). Um operador não pode anular ou cancelar qualquer aposta após o resultado de um evento ser conhecido sem a aprovação prévia do órgão regulador.
- c) Se uma aposta for declarada anulada ou cancelada, a aposta será reembolsada ao jogador.

A.6.7 Controle do Período de Apostas e Prevenção do Pós-Jogo

O operador deverá manter documentação, procedimentos e controles que descrevam como os períodos de apostas são controlados e como as apostas passadas são evitadas. Tais documentação, procedimentos e controles incluirão, no mínimo:

- a) O método usado para abrir, fechar ou suspender períodos de apostas, incluindo qualquer período em que as apostas não possam ser feitas, como enquanto odds/pagamentos ou preços estão sendo atualizados;

- b) O método usado para identificar e impedir a aceitação de apostas após o encerramento do período de apostas aplicável; e
- c) Quando essas funções são gerenciadas ou suportadas por um provedor terceirizado, o papel do provedor e os procedimentos técnicos ou de controle interno usados pelo operador para verificar se os períodos de apostas e os controles de prevenção após o post estão funcionando conforme o previsto.

A.6.8 Verificação de Resultados e Liquidação

Antes do acordo, haverá uma política para confirmação dos eventos de apostas e dos resultados do mercado. Os procedimentos devem garantir que:

- a) Os resultados são verificados com base em fontes de dados qualificadas e aprovadas, incluindo quando a verificação ou liquidação é automatizada ou suportada por um feed externo;
- b) Quando um feed externo é utilizado, controles de contingência estão em vigor para os casos em que o acesso ao feed externo não está disponível, e o operador verifica, seja tecnicamente ou por meio de procedimentos de controle interno, que os resultados sejam recebidos, processados e definidos conforme pretendido; e
- c) Correções nos resultados, incluindo mudanças estatísticas ou oficiais, são devidamente gerenciadas, controladas e auditáveis.

A.6.9 Pagamento de Aposta Liquidada ou Resgatada

Em caso de falha na capacidade do Sistema de Apostas por Evento de pagar apostas vencedoras liquidadas ou resgatadas, o operador deverá ter controles detalhando o método de pagamento dessas apostas quando tais falhas no sistema não puderem ser resolvidas em tempo hábil.

A.6.10 Operações de Apostas no Varejo

Os seguintes procedimentos estarão em vigor para operações de apostas no varejo dentro do Local de Apostas:

- a) Procedimentos para descrever as operações e o serviço dos Terminais de Apostas de Varejo, incluindo o tratamento de condições de erro e a realização de conciliações;
- b) Os procedimentos para garantir os requisitos de acessibilidade observados pelo órgão regulador são cumpridos para a instalação dos Terminais de Apostas de Autoatendimento.
- c) Procedimentos para transações de apostas usando um Terminal de Apostas OTC, incluindo:
 - i. Aceitando apostas de jogadores apenas durante o período de apostas;
 - ii. Notificar os jogadores se a tentativa de aposta for rejeitada;
 - iii. Exigir o registro de PII ou registro da conta do jogador caso a aposta deles exceda um valor especificado pelo órgão regulador;
 - iv. Notificação de quaisquer odds/pagamentos ou mudanças de preço que ocorram durante a tentativa de processar uma aposta;
 - v. Fornecer ao jogador acesso ao registro de apostas assim que a aposta é autorizada; e
- d) Procedimentos para lidar com eventos de apostas cancelados e seleções de apostas retiradas para apostas com múltiplos eventos ou mercados de apostas (por exemplo, parlays), incluindo o

reembolso de jogadores que não foram reembolsados automaticamente pelo sistema (por exemplo, apostas feitas anonimamente).

A.6.11 Jogadores Patrocinados para Apostas Peer-to-Peer (P2P)

O operador deve ter processos para garantir que o jogador não seja prejudicado por jogadores patrocinados que participam das apostas P2P. Espera-se que os seguintes riscos sejam mitigados:

- a) Os controles do operador devem mitigar o conflito entre o papel do jogador patrocinado e o papel de pessoal autorizado que tem acesso ao Sistema de Apostas em Eventos (tanto físico quanto virtual) para manipular as apostas ou ter informações não disponíveis para todos os outros jogadores e aproveitá-las;
- b) O operador não deverá lucrar com a participação nas apostas P2P (além da taxa da casa, comissão ou taxa);
- c) Se as apostas do jogador patrocinado forem financiadas pelo operador, o jogador patrocinado não deverá lucrar com a participação nas apostas P2P, os fundos não poderão ser retirados e, portanto, serão perdidos/apostados; e
- d) Procedimentos devem estar em prática para lidar com o risco de o jogador patrocinado estar motivado a proteger apostas pessoais além da atribuição de estimular a participação em apostas P2P. Se o jogador patrocinado arriscar apostas privadas, então não terá conhecimento de software ou outras PII (o jogador patrocinado é um contratado autônomo legítimo, sem relação prévia com o operador).

A.7 Integridade, Conluio, Fraude e Controles AML/ATF

A.7.1 Programa de Integridade e Conformidade

O operador deverá implementar e manter políticas, procedimentos, controles e mecanismos de monitoramento documentados, projetados para garantir a integridade das apostas em eventos e cumprir as obrigações de combate à lavagem de dinheiro (AML) e ao financiamento do terrorismo (ATF). Tais políticas, procedimentos, controles e mecanismos devem ser periodicamente revisados e atualizados conforme necessário, com base na experiência operacional, requisitos regulatórios, riscos identificados e mudanças ambientais.

A.7.2 Monitoramento e Resposta de Integridade

O operador deverá estabelecer procedimentos para monitorar apostas, mercados, contas de jogadores, transações, comunicações com jogadores quando disponíveis, dispositivos e atividades relacionadas para atividades suspeitas de jogadores, atividades coordenadas de jogadores, atividades proibidas de jogadores, assistência não autorizada ao jogador e outras preocupações de integridade. Tais procedimentos devem prever a revisão, investigação, escalonamento e resposta adequada a preocupações de integridade detectadas ou razoavelmente suspeitas, e incluirão, no mínimo:

- a) Revisão e investigação de alertas, relatórios, reclamações ou outros indícios de preocupações de integridade;

- b) A capacidade de recusar, atrasar, suspender, anular, cancelar ou limitar apostas, atividades de aposta, transações ou atividades de contas de jogadores, quando permitido pelo órgão regulador, procedimentos internos de controle ou regras de apostas;
- c) A capacidade de restringir, suspender ou fechar contas de jogadores quando questões de integridade forem identificadas ou razoavelmente suspeitas;
- d) Documentação da base para qualquer ação material tomada; e
- e) Escalonamento de preocupações de integridade confirmadas ou suspeitas para o pessoal interno apropriado e, quando necessário, para o órgão regulador ou outra autoridade competente.

A.7.3 Notificação e Relatórios Regulatórios

Salvo orientação em contrário do órgão regulador, o operador deverá documentar e notificar o órgão regulador ao detectar ou tomar conhecimento de:

- a) Qualquer atividade suspeita de ilegalidade, crime, fraude ou proibida relacionada a apostas em eventos que precise ser reportada ao órgão regulador;
- b) Qualquer pessoa suspeita de falsificar sua identidade ou usar identificação falsa para estabelecer ou tentar criar uma conta de jogador ou fazer uma aposta;
- c) Qualquer processo criminal ou disciplinar iniciado contra o operador em conexão com suas operações de apostas em eventos;
- d) Qualquer atividade, padrão ou conduta que levante preocupações sobre a integridade de uma aposta, evento de aposta ou aposta em evento em geral; e
- e) Qualquer outro assunto que precise ser reportado pelo órgão regulador, procedimentos de controle interno ou leis ou regulamentos aplicáveis.

A.7.4 Combate à Lavagem de Dinheiro (AML) e ao Financiamento do Terrorismo (ATF)

O operador deverá desenvolver, implementar e manter políticas e procedimentos AML/ATF que abordem adequadamente os riscos apresentados pelas apostas em eventos para potencial lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo. Tais políticas e procedimentos incluirão, no mínimo:

- a) Procedimentos de controle interno projetados para garantir conformidade contínua com as leis, regulamentos e padrões aplicáveis de AML/ATF reconhecidos ou exigidos pelo órgão regulador;
- b) Treinamento contínuo do pessoal relevante na identificação, manejo, escalonamento e denúncia de transações ou atividades incomuns e suspeitas;
- c) Designação de um ou mais indivíduos responsáveis pela conformidade com AML/ATF, incluindo responsabilidade por relatar transações e atividades incomuns ou suspeitas às autoridades competentes;
- d) Uso de sistemas automatizados, ferramentas de monitoramento e métodos de processamento de dados para apoiar o monitoramento, detecção, investigação e relatórios AML/ATF; e
- e) Testes independentes periódicos das políticas e procedimentos AML/ATF em escopo e frequência exigidos pelo órgão regulador, mantendo registros desses testes.

A.7.5 Registro

O operador deverá manter registros completos, precisos e auditáveis que demonstrem conformidade com esta seção, incluindo atividade de monitoramento, alertas, relatórios, investigações, decisões,

ações tomadas, notificações regulatórias, documentação AML/ATF e outras evidências de apoio necessárias para demonstrar a conformidade.

A.8 Controles da Solução de Geolocalização

A.8.1 Auditorias de Soluções de Geolocalização

O provedor do serviço de geolocalização deverá dar suporte e atender a todas as solicitações do órgão regulador para auditorias periódicas, com o objetivo de avaliar e validar a capacidade contínua da Solução de Geolocalização de detectar e mitigar, de forma eficaz, riscos existentes e emergentes de fraude de localização, incluindo os procedimentos operacionais e controles previstos nesta seção, bem como na seção "Operações e Fiscalização de Geolocalização" deste documento.

A.8.2 Raio de Precisão de Geolocalização

Para garantir que os dados de localização sejam precisos e confiáveis, o provedor de serviços de geolocalização deve garantir que a Solução de Geolocalização:

- a) Calcula e aplica um raio de precisão apropriado para cada verificação de geolocalização com base em fontes de dados de localização autenticadas e fatores de risco relevantes, que podem incluir tipo de conexão com a internet, risco de mobilidade, proximidade às fronteiras permitidas de geocerca e considerações de velocidade;
- b) Determina razoavelmente se a localização geográfica real do jogador, incluindo o raio de precisão, está contida dentro da geocerca permitida; e
- c) Fornece controles configuráveis para determinar se o raio de precisão das fontes de dados de localização pode sobrepor ou exceder as zonas de buffer estabelecidas para a geocerca permitida.

A.8.3 Mapeamento de Geolocalização

O provedor de serviços de geolocalização deve ter procedimentos para mitigar e considerar razoavelmente discrepâncias entre fontes de mapeamento e variações nos dados geopaçacionais. Isso pode incluir a utilização de polígonos de fronteira baseados em mapas precisos e a sobreposição de dados de localização sobre esses polígonos de fronteira.

A.8.4 Manutenção da Solução de Geolocalização

Para manter a integridade geral da Solução de Geolocalização, o provedor de serviços de geolocalização deve garantir a Solução de Geolocalização:

- a) Utiliza bancos de dados de código fechado (IP, proxy, VPN, fraude, etc.) que são frequentemente atualizados e periodicamente testados quanto à precisão e confiabilidade;
- b) Passa por atualizações frequentes, incluindo mudanças de configuração e aplicação de patches, para manter capacidades de coleta de dados de ponta, compatibilidade de dispositivos e prevenção de fraudes contra potenciais técnicas de manipulação de dados e riscos de fraude de localização (por exemplo, aplicações de localização falsa, máquinas virtuais, programas de desktop remoto, etc.); e

- c) Utiliza assinatura criptográfica dinâmica para verificar se todas as cargas úteis de geolocalização se originam exclusivamente de uma instância autorizada e não adulterada do Software Development Kit (SDK) do provedor, garantindo a autenticidade da fonte de dados de localização e prevenindo o uso de chaves coletadas, clientes 'headless' ou emulações não autorizadas de bibliotecas.

A.8.5 Monitoramento de Fraude de Geolocalização

Considerando que a fraude de localização deve ser avaliada com base em verificações individuais de geolocalização e atividade cumulativa de localização dos jogadores ao longo do tempo, o provedor de serviço de geolocalização deverá empregar mecanismos para:

- a) Avaliar ativamente o perfil de risco de cada player e dispositivo usando dados atuais e históricos de acesso de geolocalização e detectar razoavelmente indicadores suspeitos de atividade do jogador ou anomalias de localização;
- b) Fornecer mecanismos de alerta para identificar razoavelmente acessos não autorizados ou indevidos, atividades fraudulentas e jogadores ou dispositivos que tenham sido bloqueados ou sinalizados para investigação; e
- c) Agregar, autenticar e analisar dados históricos de geolocalização e fraude cumulativamente para apoiar investigações de jogadores ou dispositivos que apresentem atividade suspeita de jogadores ou indicadores de anomalias de localização.

A.8.6 Relatórios e Análises de Geolocalização

O provedor de serviços de geolocalização terá procedimentos para manter e fornecer ao operador e ao órgão regulador um painel em tempo real e um feed de dados de todas as verificações de geolocalização que:

- a) É personalizável e exibe dados de localização e visuais sob demanda;
- b) Exibe e é filtrável, no mínimo, pelos seguintes dados, conforme aplicável:
 - i. Período de tempo;
 - ii. ID de jogador anonimizado;
 - iii. Informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.), quando disponíveis; e
 - iv. Resultado de geolocalização incluindo a razão de qualquer falha de geolocalização.
- c) Oferece uma ferramenta interativa de mapeamento capaz de:
 - i. Exibir as localizações das verificações de geolocalização; e
 - ii. Usando coordenadas para localizar localizações.
- d) Fornece dados visuais, recursos visuais e de relatórios relacionados a atividades suspeitas ou incomuns, incluindo:
 - i. Falsificação maliciosa ou repetida de localização;
 - ii. compartilhamento de contas e compartilhamento de dispositivos;
 - iii. Locais inconsistentes (pulo de localização); e
 - iv. Outros dados transacionais de alto risco.

A.8.7 Responsabilidades do Operador para Geolocalização

O operador deverá manter políticas e procedimentos documentados relacionados ao uso de Soluções de Geolocalização.

- a) O operador deve ter um processo para verificar se as versões mais recentes da Solução de Geolocalização estão sendo utilizadas.
- b) O operador deverá receber alertas ou notificações quando atualizações ou patches da Solução de Geolocalização estiverem disponíveis.
- c) Quando uma Solução de Geolocalização secundária for utilizada, o operador deve manter critérios documentados, aprovados pelo órgão regulador, definindo as circunstâncias específicas sob as quais a Solução de Geolocalização secundária pode ser utilizada (por exemplo, interrupção da Solução de Geolocalização Primária). Para a troca de Soluções de Geolocalização, o operador deve:
 - i. Manter registros ou relatórios documentando quando ocorreu a troca e o motivo correspondente para cada troca; e
 - ii. Revise periodicamente os eventos de mudança para garantir que estejam alinhados com os critérios documentados.
- d) Quando o operador utilizar qualquer lógica interna de geolocalização antes de enviar solicitações à Geolocation Solutions, essa lógica deverá ser formalmente documentada, aprovada e projetada de forma a não comprometer os requisitos regulatórios.

Apêndice B: Avaliações de Integridade e Segurança

B.1 Introdução

B.1.1 Declaração Geral

Salvo especificação em contrário pelo órgão regulador, avaliações de integridade e segurança deverão ser realizadas anualmente com base nos controles e testes aplicáveis identificados no Quadro de Segurança de Jogos da GLI (GLI-GSF), juntamente com quaisquer controles ou testes adicionais identificados pelo órgão regulador. Os procedimentos de auditoria e métodos de avaliação adequados devem ser selecionados caso a caso, com base no escopo, arquitetura, configuração, modelo de implantação, fluxos de dados, relações com provedores de serviços terceiros e perfil de risco do ambiente de produção de jogos do Sistema de Apostas em Eventos.

NOTA: Recomenda-se que o órgão regulador permita flexibilidade para cronogramas de avaliação de integridade e segurança para operadores multijurisdicionais, permitindo a consolidação das avaliações para múltiplas jurisdições em um cronograma comum. Por favor, consulte o *Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF)* para informações adicionais.

B.2 Requisitos de Avaliação

B.2.1 Escopo e Composição da Avaliação

As avaliações de integridade e segurança devem incluir uma Auditoria de Controles de Segurança da Informação de Jogos (GIS) e uma Avaliação de Segurança Técnica de Jogos (GTS) aplicável aos componentes críticos do ambiente de produção de jogos do Sistema de Apostas em Eventos, que incluem, mas não se limitam a:

- a) Componentes que registram, armazenam, processam, compartilham, transmitem ou recuperam informações sensíveis, incluindo informações pessoais identificáveis (PII), transações financeiras, credenciais de autenticação, chaves de criptografia, números de validação ou resultados;
- b) Componentes que recebem ou processam estatísticas/dados de linha, resultados ou outras informações usadas para determinar odds/pagamentos, resultados ou liquidação de eventos e mercados de apostas;
- c) Componentes que registram o estado atual, status ou histórico da atividade de aposta de um jogador;
- d) Pontos de entrada e saída dos componentes críticos acima, incluindo sistemas, aplicações, interfaces e conexões de provedores de serviços terceirizados que fornecem acesso ou se comunicam diretamente com esses componentes críticos; e
- e) Redes de comunicação que suportam o acesso, comunicação entre ou transmissão de informações sensíveis para ou de componentes críticos.

B.2.2 Auditoria de Controle de Segurança da Informação em Jogos (SIG)

A Auditoria de Controles GIS deverá avaliar a eficácia dos controles administrativos, técnicos, físicos, ambientais, de resposta a incidentes, gestão de riscos e segurança de jogos aplicáveis aos

componentes críticos identificados no escopo da avaliação. A Auditoria de Controles GIS incluirá os controles GIS aplicáveis e quaisquer controles adicionais exigidos pelo órgão regulador ou considerados necessários com base no risco, arquitetura, configuração ou operação do ambiente de produção de jogos.

B.2.3 Avaliação de Segurança Técnica de Jogos (GTS)

A Avaliação GTS deverá avaliar a postura de segurança dos sistemas, aplicações, interfaces, redes, infraestrutura, conexões dos provedores de serviço e componentes críticos aplicáveis ao escopo da avaliação. A Avaliação GTS deverá incluir testes técnicos de segurança suficientes para identificar vulnerabilidades, configurações incorretas, condições exploráveis, fraquezas nos controles de segurança e outros riscos técnicos que possam afetar o ambiente de produção de jogos do Sistema de Apostas em Eventos, incluindo os seguintes testes e avaliações, conforme aplicável:

- a) Avaliações de vulnerabilidades de plataformas digitais, sites, aplicações e redes internas, externas e sem fio, com o objetivo de identificar vulnerabilidades ou potenciais vulnerabilidades que afetem dispositivos, servidores, aplicações ou outros componentes que transferem, armazenam ou processam informações sensíveis ou que estejam conectados ou presentes nessas redes;
- b) Testes de penetração dos componentes aplicáveis para determinar se vulnerabilidades identificadas são suscetíveis a comprometimento;
- c) Avaliações de segurança em nuvem para verificar se os controles e configurações de segurança específicos da nuvem são corretamente implementados e gerenciados;
- d) Avaliações de segurança de firewalls para verificar a condição operacional e a eficácia das configurações de segurança e conjuntos de regras para firewalls de perímetro e internos;
- e) Avaliações de risco ou classificações de risco de vulnerabilidades, não conformidades, ameaças ou fraquezas identificadas;
- f) Validação dos achados e eliminação de falsos positivos;
- g) Revisão da segmentação, controles de acesso, configurações e controles de segurança que protegem componentes críticos e informações sensíveis; e
- h) Quaisquer testes adicionais exigidos pelo órgão regulador ou determinados com base no risco, arquitetura, configuração e operação do ambiente de produção de jogos.

NOTA: O *Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF)* estabelece uma terminologia comum e métodos potenciais de testes técnicos de segurança para o ambiente de produção de jogos. Não se destina a ser usado de forma prescritiva, mas sim como um guia baseado no apetite por risco e nas fontes de ameaça determinadas pelo órgão regulador.

Glossário de Termos-Chave

Controle de Acesso – O processo de conceder ou negar solicitações específicas para obter e usar informações sensíveis e serviços relacionados específicos a um sistema; e para entrar em instalações físicas específicas que abrigam infraestrutura crítica de rede ou sistema.

Algoritmo – Um conjunto finito de instruções inequívocas executadas em uma sequência prescrita para alcançar um objetivo, especialmente uma regra ou procedimento matemático usado para calcular um resultado desejado. Algoritmos são a base da maior parte da programação de computadores.

Interface do Atendente – Um aplicativo ou programa de interface pelo qual o atendente visualiza e/ou interage com o Terminal de Apostas OTC.

Trilha de Auditoria – Um registro que mostra quem acessou um sistema e quais operações o usuário realizou durante um determinado período.

Autenticação – Verificar a identidade de um usuário, processo, pacote de software ou dispositivo, frequentemente como pré-requisito para permitir o acesso a recursos em um sistema.

Tomada de Decisão Automatizada – A capacidade de tomar decisões por meios tecnológicos baseadas em PII ou dados fornecidos diretamente pelos jogadores, dados observados sobre os jogadores ou dados derivados ou inferidos (por exemplo, classificação de risco). Para que qualquer tipo de processamento seja classificado como automatizado em vez de apenas automatizado, haverá envolvimento humano significativo no processo (por exemplo, por meio de revisão ou filtragem) e esse envolvimento humano ocorrerá antes da decisão final.

Back – Apostar em uma seleção de aposta que ocorrerá (apostando que um resultado vai ocorrer) em um determinado mercado.

Backup – Uma cópia de arquivos e programas criada para facilitar a recuperação, se necessário.

Código de barras – Uma representação óptica legível por máquina dos dados, incluindo 2 de 5 códigos de barras entrelaçados, códigos de resposta rápida (QR) ou quaisquer códigos legíveis por máquina encontrados em registros de apostas impressos.

Leitor de Código de Barras – Um dispositivo capaz de ler ou interpretar um código de barras. Isso pode se estender a alguns smartphones ou outros dispositivos eletrônicos que executam um aplicativo para ler um código de barras.

Tecnologia de Beacon – Tecnologia de comunicação de curto alcance usada para ajudar a determinar se um Dispositivo Remoto de Jogador está dentro de uma geocerca permitida. Exemplos incluem Beacons Bluetooth, Comunicação em Campo Próximo, Ultra-Wideband, Sinais Ultrassônicos ou tecnologias comparáveis.

Biométrico – Uma entrada biológica de identificação, como impressões digitais ou padrões da retina.

BT, Bluetooth – Um protocolo de comunicação sem fio de baixo consumo e curto alcance utilizado para a interconexão de celulares, computadores e outros dispositivos eletrônicos. Conexões Bluetooth normalmente operam em distâncias de dez metros ou menos e dependem de ondas de rádio de comprimento de onda curto para transmitir dados pelo ar.

Ofertas de Bônus/Promoções (também conhecidas como "Créditos e/ou Prêmios de Bônus/Promocionais" ou "Valores de Bônus/Promocionais") – Créditos e/ou prêmios não incluídos nas probabilidades/pagamentos padrão de um mercado, que são concedidos com base em eventos ou critérios pré-determinados estabelecidos pelos termos das ofertas. Essas ofertas podem ser acionadas por atividades de jogadores vinculadas a uma conta ou aposta específica, ou por condições externas não diretamente ligadas à atividade dos jogadores. Exemplos incluem ganhar créditos restritos de bônus/promocionais com base em um primeiro depósito ou aposta, conceder prêmios por um determinado valor apostado em um evento ou mercado de apostas; conceder créditos por apostar mais do que um determinado valor dentro de um determinado período de tempo; multiplicando todas as vitórias dentro de um intervalo especificado por um valor especificado.

Aposta Cancelada – Uma aposta válida no momento em que foi feita, mas que desde então foi invalidada de forma aceitável pelo órgão regulador devido a um evento ou ação que impeça sua conclusão.

Manipulação do Lado do Cliente – Manipulação não autorizada de dados de localização, lógica de aplicação ou componentes relacionados do lado do cliente antes que uma solicitação de geolocalização seja comunicada do Dispositivo Remoto do Jogador para o Sistema de Apostas de Eventos e/ou Solução de Geolocalização.

Tecnologia das Comunicações – Qualquer método utilizado, e os componentes empregados, para facilitar a transmissão e recepção de informações, incluindo transmissão e recepção por sistemas usando fio, sem fio, cabo, rádio, micro-ondas, luz, fibra óptica, satélite ou redes de dados de computador, incluindo a Internet e intranets.

Atividade Coordenada de Jogadores – Atividade envolvendo dois ou mais jogadores, contas, dispositivos, métodos de pagamento, chat ou canais externos de comunicação, ou identificadores relacionados que possam indicar conluio, multi-contabilidade, comportamento sindicalizado, controle compartilhado de contas, compartilhamento de informações, sinalização, apostas complementares ou compensatórias em mercados relacionados, ou outras condutas destinadas a obter vantagem injusta, evadir controles ou comprometer a integridade das apostas em eventos.

Cupom – Um instrumento de apostas usado principalmente para fins promocionais e que pode ser trocado por créditos restritos ou irrestritos.

Componente Crítico – Qualquer subsistema cujo fracasso ou comprometimento pode levar à perda de direitos dos jogadores, receita do governo ou acesso não autorizado a dados usados para gerar relatórios para o órgão regulador.

Programa de Controle Crítico – Um programa de software que controla comportamentos relativos a qualquer norma técnica e/ou requisito regulatório aplicável.

RNG criptográfico – Um Gerador de Números Aleatórios (RNG) que é resistente a ataques ou comprometimentos por parte de um atacante inteligente com recursos computacionais modernos que possui conhecimento do código-fonte do RNG e/ou de seu algoritmo. RNGs criptográficos não podem ser viáveis 'quebrados' para prever valores futuros.

Instrumento de Débito – Um cartão, código ou outro dispositivo com o qual uma pessoa pode iniciar uma transferência eletrônica de fundos. O termo inclui, sem limitações, um instrumento de acesso pré-pago.

Fundos de Conta Discricionária – Créditos restritos de bônus/promocionais e créditos de bônus/promocionais que podem expirar.

Dividendo – O valor de pagamento por unidade apostado a pagar a uma aposta pari-mutuel vencedora.

Domínio – Um grupo de computadores e dispositivos em uma rede que são administrados como uma unidade com regras e procedimentos comuns.

EFT, Transferência Eletrônica de Fundos (também conhecida como "ECT", "Transferência Eletrônica de Créditos") – Uma transação financeira envolvendo uma transferência eletrônica de fundos entre uma conta de pagamento eletrônico e uma conta de jogador usando um provedor de serviços financeiros. Isso inclui transferências da Câmara de Compensação Automatizada (ACH).

Conta de Pagamento Eletrônico – Uma conta mantida em uma instituição financeira ou provedor terceirizado, como PayPal, Google Pay ou Apple Pay, para fins de realização de transferências eletrônicas de fundos. O termo não inclui uma conta de jogador, nem qualquer outra conta mantida por um operador e usada para fins de apostas.

Criptografia – A conversão de dados em uma forma chamada texto cifrado, que não pode ser facilmente compreendida por pessoas não autorizadas.

Chave de Criptografia – Uma chave criptográfica que foi criptografada para disfarçar o valor do texto simples subjacente.

Apostas em eventos – A oferta, colocação e aceitação de apostas em uma ou mais opções de apostas dentro dos mercados associados a um evento de apostas, incluindo a determinação e liquidação dessas apostas de acordo com as condições, regras e odds/pagamentos estabelecidos.

Sistema de Apostas em Eventos – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação, outros equipamentos, bem como procedimentos operacionais implementados para permitir a participação dos jogadores nas apostas do evento e, se suportado, os equipamentos correspondentes relacionados à exibição dos resultados das apostas e outras informações similares necessárias para facilitar a participação dos jogadores. O sistema oferece ao jogador os meios para fazer e gerenciar apostas. O sistema oferece ao operador meios para revisar contas de jogadores, se for suportado, desativar eventos de aposta, gerar diversas transações de apostas, transações financeiras e relatórios de contas de jogadores, inserir resultados para eventos de aposta e definir quaisquer parâmetros

configuráveis. O termo não inclui Dispositivos Remotos para Jogadores nem tecnologia de comunicação usada por um jogador para participar de apostas remotas.

Apostas de Troca – Uma forma de aposta P2P em que dois ou mais jogadores fazem apostas iguais e opostas, permitindo que apostem tanto em resultados vencedores quanto não vencedores no mesmo evento ou mercado de apostas.

Liquidez das Apostas em Bolsa – A quantidade de volume de apostas em bolsa não igualada disponível em odds/pagamentos específicos em um mercado, indicando quão facilmente a aposta de um jogador pode ser igualada.

Provedor de Serviços Financeiros (também conhecido como "Processador de Pagamentos") – Uma entidade interna ou terceirizada que facilita diretamente o processamento de pagamentos, incluindo o depósito ou saque de fundos das contas dos jogadores.

Firewall – Um componente de um sistema ou rede de computadores projetado para bloquear acessos ou tráfego não autorizados, permitindo ainda assim comunicação externa.

Apostas com Odds Fixas – Uma categoria de aposta onde o pagamento deve ser fixo no momento em que a aposta é feita. Se as previsões estiverem corretas, as probabilidades são primeiro multiplicadas entre si e depois pelo valor da aposta.

Modo Aposta/Demonstração Grátis – Um modo de aposta que permite ao jogador simular apostas sem fazer nenhuma aposta paga, principalmente para aprender ou entender a mecânica das apostas.

Vazamento de Informação de Geolocalização – A exposição de lógica de validação, feedback diagnóstico, códigos de rejeição, motivos de falha técnica ou outras informações que possam permitir que um jogador ou parte não autorizada compreenda, contorne ou evada os controles de geolocalização.

Risco de Integridade da Geolocalização – Qualquer ataque, vulnerabilidade ou interferência não autorizada com dados de localização, resultados de geolocalização e controles de geolocalização relacionados. Esses podem incluir, mas não se limitam a, ataques de reprodução, ataques "Man-in-the-Middle", falsificação/reconstrução de resultados de geolocalização, vazamento de informações de geolocalização, manipulação do lado do cliente, injeção de Wi-Fi ou métodos similares.

Falsificação/Reconstrução de Resultados de Geolocalização – A geração ou alteração de resultados aparentemente válidos de geolocalização por meio de engenharia reversa, lógica ou métodos de validação expostos de kits de desenvolvimento de software (SDK), interfaces não autorizadas, componentes do lado do cliente manipulados ou exploits similares.

Provedor de Serviços de Geolocalização – Uma entidade interna ou terceirizada que identifica ou fornece informações para a identificação da localização geográfica real de indivíduos.

Solução de Geolocalização – Um mecanismo para detectar razoavelmente a localização geográfica real de um jogador ao usar seu Dispositivo Remoto de Jogo.

Membresia em Grupo – Um método de organizar contas de usuário em uma única unidade (por posição de trabalho), pelo qual o acesso às funções do sistema pode ser modificado no nível da unidade e as mudanças entram em vigor para todas as contas de usuário atribuídas à unidade.

Algoritmo de Hash – Uma função que converte uma string de dados em uma saída de string alfanumérica de comprimento fixo.

Conta de Jogador Inativa – Uma conta de jogador considerada inativa sob as condições especificadas nos termos e condições.

Apostas Iênticas Contrárias – Apostas em que um ou mais jogadores oferecem apostar uma aposta com as mesmas odds/pagamento que um ou mais jogadores oferecem apostar pelo mesmo resultado, com o valor sujeito à aposta sendo proporcionalmente proporcional ao valor apostado no back.

Jackpot Bônus Incremental – Um prêmio monetário ou "prêmio principal" que aumenta com o ocorrimto de uma ou mais condições específicas estabelecidas pelas regras de aposta. Além dessas condições específicas, é aceitável que os jackpots de bônus incrementados também aumentem de acordo com os valores apostados.

Segurança da Informação – Proteger informações e sistemas de informação contra acesso, uso, divulgação, interrupção, modificação ou destruição não autorizados, a fim de garantir integridade, confidencialidade e disponibilidade

Internet – Um sistema interconectado de redes que conecta computadores ao redor do mundo via TCP/IP.

Endereço IP, Endereço de Protocolo de Internet – Um número único para um computador usado para determinar onde as mensagens transmitidas pela Internet devem ser entregues. O endereço IP é análogo ao número da casa para correspondência postal comum.

Jailbreak – Modificar um smartphone ou outro dispositivo eletrônico para remover restrições impostas pelo operador ou fornecedor de software e permitir a instalação de software não autorizado.

Chave – Um valor usado para controlar operações criptográficas, como descriptografia, criptografia, geração de assinaturas ou verificação de assinatura.

Provedor de Serviço KYC, Provedor de Atendimento Conheça-Seu Cliente (também conhecido como "Provedor de Serviço de Verificação de Identidade") – Uma entidade interna ou terceirizada que verifica ou fornece informações para a verificação e validação da identidade de indivíduos.

Solução KYC, Solução de Conheça Seu Cliente (também conhecida como "Solução de Verificação de Identidade") – Um mecanismo para verificar e validar razoavelmente a identidade de indivíduos.

Lay – Apostar em uma seleção de aposta que não ocorrerá (apostar que o resultado não ocorrerá) em um determinado mercado.

Aposta de Demissão – Uma aposta feita por um operador com outro operador para compensar responsabilidades.

Indicador de Anomalia de Localização – Qualquer padrão de geolocalização atual ou histórico que possa indicar acesso suspeito, não autorizado, coordenado, automatizado ou inadequado. Esses podem incluir, mas não se limitam a, viagens impossíveis de viagem, velocidade anômala, locais físicos sucessivos que não poderiam razoavelmente ser percorridos no tempo reportado, comportamento de localização inconsistente com o histórico da conta, dispositivo ou rede, tentativas repetidas de geolocalização falhadas ou não autorizadas, ou padrões que sugiram atividade de acesso coordenada, retransmitida, compartilhada ou automatizada.

Publicação por Linha – Um valor que estabelece o potencial de pagamento de uma aposta (por exemplo, moneyline + 175) ou as condições para que uma aposta seja considerada vitória ou derrota (por exemplo, spread de pontos + 2,5).

Utilização do Link – A porcentagem de tempo em que um link de comunicação está engajado na transmissão de dados.

Apostas em Eventos ao Vivo (também conhecidas como "Apostas In-Play" ou "Apostas em Jogo") – Uma categoria de aposta na qual apostas são aceitas em um evento de apostas enquanto o evento está em andamento ou acontecendo.

Malware – Um programa inserido em um sistema, geralmente de forma encoberta, com a intenção de comprometer a confidencialidade, integridade ou disponibilidade dos dados, aplicativos ou sistema operacional da vítima, ou de incomodá-la ou perturbar de alguma forma.

Ataque "Man-in-the-Middle" – A interceptação, modificação, injeção, substituição ou manipulação não autorizada de dados de localização ou resultados de geolocalização enquanto comunicada entre o Dispositivo de Jogador Remoto, o Sistema de Apostas de Eventos e/ou a Solução de Geolocalização.

Mercado – Uma proposição dentro de um evento de aposta que especifica os resultados nos quais uma ou mais opções de aposta podem ser oferecidas, incluindo as condições aplicáveis, critérios de liquidação e odds/pagamentos (por exemplo, vencedor da partida, total de pontos, desempenho do jogador).

Formador de Mercado – Uma entidade que fornece liquidez de troca e/ou odds/pagamentos a um operador que oferece apostas em bolsa.

Aposta Igualada – Uma aposta feita quando dois ou mais jogadores são confirmados como tendo feito apostas idênticas em um determinado mercado.

MFA, Autenticação Multifator – Um tipo de autenticação que demonstrou oferecer efetivamente maior segurança do que apenas um nome de usuário e senha para verificar a identidade de um indivíduo. Tecnologias de suporte podem incluir plataformas de Gerenciamento de Identidade e Acesso do Cliente (CIAM), soluções de autenticação Fast Identity Online (FIDO) ou frameworks de autenticação similares.

Moneyline – Um tipo de aposta em que o jogador aposta em qual participante vencerá um evento de apostas, sem a aplicação de spread de pontos ou handicap.

NFC, Comunicação em Campo Próximo – Um padrão de conectividade sem fio de curto alcance que utiliza indução de campo magnético para permitir a comunicação entre dispositivos quando são tocados juntos ou colocados a poucos centímetros uns dos outros.

Compra sem Aposta – Uma compra feita pelo jogador que debita os fundos disponíveis para apostas e que é usada apenas para fins de entretenimento. Uma compra sem aposta não influencia o resultado da aposta.

Operador – Uma pessoa ou entidade que supervisiona as apostas em eventos, utilizando tanto as capacidades tecnológicas do Sistema de Apostas em Eventos quanto seus próprios procedimentos internos de controle. Para fins deste documento, o termo operador também inclui qualquer pessoa ou entidade que supervisione parte ou toda a aposta em eventos em nome do operador, como um gerente de local de apostas, fornecedor de software ou provedor de serviços de gestão.

OTAC, Credencial de Autenticação Única (também conhecido como "Código de Acesso Único (OTP)") – Uma credencial de autenticação segura e temporária, enviada para um Dispositivo Remoto, endereço de e-mail ou número de telefone que foi confirmado como pertencente ao jogador ou gerado por um aplicativo ou programa de autenticação usado pelo jogador e aceito pelo Sistema de Apostas em Eventos.

Terminal de Apostas OTC, Terminal de Apostas Sem Receita – Uma estação de atendimento que, no mínimo, será usada por um atendente para a execução ou formalização de apostas feitas em nome de um jogador e, se apoiada, pode ser usada para resgate de registros de apostas e outras atividades autorizadas.

Over/Under (também conhecido como "Total Wager") – Um tipo de aposta em que o jogador aposta se o total combinado de uma estatística ou medida de pontuação especificada, como pontos totais, gols, corridas ou rodadas, será maior ou menor que o total postado pelo operador.

Apostas P2P, Apostas entre Pares – Uma categoria de aposta onde os jogadores apostam entre si e contra o operador, e não contra o operador, que pode receber um ancínio, comissão ou taxa por facilitar a atividade de aposta. Exemplos de apostas P2P incluem, mas não se limitam a, apostas de troca, apostas diretas, competições, torneios, pools, etc.

Apostas Pari-Mutuel – Uma categoria de apostas onde apostas individuais são reunidas em um conjunto. Os ganhos são calculados dividindo o fundo entre todas as apostas vencedoras.

Parlay – Uma única aposta que liga duas ou mais apostas individuais e depende de todas essas apostas ganharem juntas.

Participante – O atleta, equipe ou outra entidade que compete em um evento de apostas.

Chave de acesso – Uma credencial de autenticação que utiliza um par de chaves criptográficas e normalmente autentica o indivíduo por meio de biometria, PIN ou autenticação de dispositivo.

Senha – Uma credencial de autenticação, usando uma sequência de caracteres (letras, números e outros símbolos) usada para autenticar uma identidade ou verificar a autorização de acesso.

Aposta Passada – Uma aposta feita após o resultado de um evento ser aceito ou depois que o participante selecionado obteve uma vantagem material (por exemplo, uma pontuação).

Aposta pendente – Uma aposta ou parte de uma aposta feita em um determinado mercado que não se torna parte de uma aposta parelada porque não há uma ou mais apostas de troca disponíveis nesse mercado para formar uma ou mais apostas idênticas opostas.

Periférico – Um dispositivo interno ou externo conectado ao Terminal de Apostas de Varejo que suporta aceitação de crédito, emissão de crédito, interação com jogadores ou outras funções especializadas.

Perfecta (também conhecida como "Exacta") – Um tipo de aposta em que o jogador escolhe os participantes em primeiro e segundo lugar em um evento de apostas na ordem de chegada correta.

Geofence Permitido – Um perímetro geográfico virtual delimitado por um Sistema de Posicionamento Global (GPS), Identificação por Radiofrequência (RFID) ou outra tecnologia similar, dentro do qual o jogador pode fazer uma aposta e/ou realizar atividades de conta conforme exigido pelo órgão regulador.

PII, Informações pessoais identificáveis – Informações sensíveis que identificam, se relacionam, descrevem ou podem razoavelmente ser vinculadas a um jogador, incluindo, mas não se limitando a, nome legal completo do jogador, data de nascimento, endereço residencial, informações de contato, número de identificação governamental completo ou parcial (por exemplo, número de carteira de motorista, número de seguridade social, número de identificação do contribuinte, número de passaporte ou equivalente), informações financeiras pessoais (por exemplo, números de instrumentos de crédito ou débito, números de conta bancária, etc.), ou outras informações pessoais conforme especificado pelo órgão regulador.

PIN, Número de Identificação Pessoal – Uma credencial de autenticação, usando um código numérico associado a um indivíduo e que permite acesso seguro a um domínio, conta, rede, sistema, etc.

Conta do Jogador (também chamada de "Conta de Aposta") – Uma conta mantida por um operador para um jogador onde informações relativas a apostas e transações financeiras são registradas em nome do jogador, incluindo, mas não se limitando a, depósitos, saques, apostas, ganhos e ajustes de saldo. O termo não inclui uma conta de pagamento eletrônico, nem uma conta usada exclusivamente por um operador para rastrear pontos de bônus/promocionais, créditos ou benefícios similares emitidos por um operador a um jogador, que podem ser trocados por mercadorias e/ou serviços.

Gerente de Conta do Jogador – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação, outros equipamentos, bem como procedimentos operacionais usados para criar, gerenciar e rastrear contas e histórico de jogadores, além de fornecer funções de conta de jogadores, incluindo gerenciamento

de contas, pagamentos, carteiras e controles de jogo responsável. O Gerente de Conta do Jogador pode ser um sistema independente ou integrado a outra parte do Sistema de Apostas em Eventos.

Aplicativo de Jogador – O software utilizado para participar de apostas e transações financeiras com o Sistema de Apostas em Eventos que, com base no design, é baixado ou instalado no Dispositivo Jogador Remoto, executado a partir do Sistema de Apostas em Eventos, acessado pelo Dispositivo Jogador Remoto, ou uma combinação dos dois. Exemplos de Aplicações Player incluem pacotes proprietários de software para download, html, flash, etc.

Atributo do Jogador – Qualquer fato específico e verificável sobre um jogador ou grupo de jogadores que seja baseado em critérios objetivos relacionados ao jogador ou grupo de jogadores e que possa ser usado para afetar alguma ação prescrita tomada ou alteração feita nas apostas (por exemplo, mudança nas regras de apostas, mudança em odds/pagamentos e preços, ou outra alteração de configuração relacionada ao resultado da aposta ou da aposta, etc.).

Interface do Jogador – Um aplicativo ou programa de interface pelo qual o indivíduo visualiza e/ou interage com o Dispositivo Remoto do Jogador ou o Terminal de Apostas de Autoatendimento para comunicar suas ações ao Sistema de Apostas de Eventos.

Programa de Lealdade do Jogador – Um programa que concede pontos de fidelidade (ou outro direito equivalente) aos jogadores, normalmente com base no volume de jogo ou receita recebida do jogador.

Spread de Pontos – Um tipo de aposta em que um handicap, expresso como número de pontos, gols, corridas, rodadas ou outra medida de pontuação, é aplicado a um ou mais participantes para fins de aposta.

Pool – Um reservatório acumulado de contribuições monetárias.

Impressora – Um periférico de Terminal de Apostas que imprime registros de apostas e/ou instrumentos de aposta.

Instrumento de Acesso Pré-pago – Um cartão, código, número de série eletrônico, número de identificação móvel, número de identificação pessoal ou dispositivo similar usado em conjunto com um Sistema de Apostas em Eventos que permite ao jogador acesso a fundos pagos antecipadamente e que podem ser recuperados ou transferidos em algum momento futuro por meio de tal dispositivo.

Perfilamento – Qualquer forma de processamento automatizado de PII, que consiste no uso de PII coletadas de várias fontes, para avaliar certos aspectos pessoais relacionados a uma pessoa física, em particular para analisar ou prever aspectos relacionados à situação econômica dessa pessoa física, preferências pessoais, interesses, confiabilidade, comportamento, localização, etc.

Jackpot Progressivo – Um prêmio monetário ou "prêmio de prêmio" que geralmente aumenta com base em apostas ou outras métricas.

Atividade Proibida de Jogadores – Atividade proibida por procedimentos internos de controle, regras de apostas ou leis ou regulamentos aplicáveis. Esses podem incluir, mas não se limitam a,

trapaça, fraude, roubo, desvio de fundos, conluio, falsa declaração de identidade, lavagem de dinheiro, financiamento do terrorismo, uso de fundos derivados de atividades ilegais, assistência não autorizada ao jogador ou outras atividades que comprometam a integridade das apostas do evento.

Aposta de Proposta (também conhecida como "Aposta Prop") – Um tipo de aposta em que o jogador aposta na ocorrência ou não ocorrência de um resultado específico de eventos dentro de um evento de aposta que não envolvam diretamente o resultado final do evento apostado.

Protocolo – Um conjunto de regras e convenções que especifica a troca de informações entre dispositivos, por meio de uma rede ou outro meio.

Proxy – Uma aplicação que "quebra" a conexão entre cliente e servidor. O proxy aceita certos tipos de tráfego que entra ou sai de uma rede, processa e encaminha. Isso fecha efetivamente o caminho reto entre as redes internas e externas. Isso dificulta para um atacante obter endereços internos e outros detalhes da rede interna.

Quinella – Um tipo de aposta em que o jogador escolhe os participantes em primeiro e segundo lugar em um evento de apostas, mas não necessariamente na ordem de chegada.

Taxa da casa, Comissão ou Taxa – Um valor retido e não distribuído pelo operador a partir do valor total apostado em uma aposta selecionada.

Dispositivo Remoto para Jogador – Um dispositivo de propriedade do jogador, operado em uma rede sem fio no local ou pela internet, que será usado no mínimo para a execução ou formalização de apostas feitas diretamente pelo jogador. Exemplos de Dispositivo Remoto de Jogador incluem um computador pessoal, celular, tablet, etc.

Apostas Remotas – Apostas em eventos realizadas usando Dispositivos Remotos de Jogador em uma rede sem fio no local ou pela internet, dependendo das implementações autorizadas pelo órgão regulador.

Ataque de Replay – Captura e reutilização de dados de localização previamente válidos, resultados de geolocalização ou verificações de geolocalização bem-sucedidas para satisfazer falsamente uma verificação de geolocalização subsequente.

Bônus/Créditos Promocionais Restritos (também conhecidos como "Bônus/Créditos Promocionais Não Descontáveis") – Valores de bônus/promocionais que não podem ser resgatados por dinheiro ou não podem ser desquitados até que um requisito de aposta ou outras restrições associadas aos créditos sejam cumpridos.

Fundos Restritos para Jogadores – Fundos de jogadores que não podem ser resgatados por dinheiro, incluindo bônus/créditos promocionais restritos.

Apostas em Varejo – Apostas em eventos realizadas usando Terminais de Apostas de Varejo localizados em um local de apostas.

Terminal de Apostas de Varejo – Um dispositivo eletrônico que converte comunicações do Sistema de Apostas em Eventos em uma forma interpretável por humanos e converte decisões humanas em formatos de comunicação entendidos pelo Sistema de Apostas em Eventos.

Risco – A probabilidade de uma ameaça ser bem-sucedida em seu ataque contra uma rede ou sistema.

RNG, Gerador de Números Aleatórios – Um dispositivo, algoritmo ou sistema computacional ou físico projetado para produzir números de maneira indistinguível da seleção aleatória.

Rooting – Obtenção de acesso root ao código do sistema operacional para modificar o código do software no celular ou outro Dispositivo Remoto de Jogo ou instalar softwares que a operadora ou fornecedor de software não permitiria a instalação.

Comunicação Segura – Comunicação que oferece a confidencialidade, autenticação e proteção da integridade do conteúdo adequadas.

Terminal de Apostas de Autoatendimento – Um quiosque que, no mínimo, será usado para a execução ou formalização de apostas feitas diretamente pelo jogador e, se suportado, pode ser usado para resgate de registros de apostas e outras atividades autorizadas.

Informações Sensíveis – Informações que devem ser tratadas de forma segura, como PII, dados de apostas, números de validação, credenciais de autenticação, PINs, senhas, seeds e chaves seguras, e outros dados de natureza sensível.

Servidor – Uma instância em execução de software capaz de aceitar solicitações de clientes e do computador que executa tais softwares. Servidores operam dentro de uma Arquitetura Cliente-Servidor, na qual "servidores" são programas de computador executados para atender aos pedidos de outros programas ("clientes"). Nesse caso, o "servidor" seria o Sistema de Apostas em Eventos e os "clientes" seriam os Dispositivos Remotos do Jogador.

Aposta de Jogo Único – Um tipo de aposta em que o jogador aposta em um único evento de aposta, em vez de múltiplos eventos de aposta.

Código-fonte – Uma lista de texto de comandos a serem compilados ou montados em um programa de computador executável.

Jogador Patrocinado (também conhecido como "Jogador de Proposição" ou "Shill") – Um jogador contratado pelo operador ou outra entidade para participar de apostas e apostas em eventos usando fundos pessoais ou fornecidos direta ou indiretamente pelo operador ou outra entidade.

Aposta Direta – Um tipo de aposta em que o jogador aposta em uma única seleção de aposta, que não é combinada com nenhuma outra opção para fins de pagamento.

Atividade suspeita de jogadores – Atividade, padrão ou condição envolvendo apostas, mercados, contas de jogadores, transações, comunicações, dispositivos ou atividades relacionadas que possam indicar atividade coordenada de jogadores, assistência não autorizada de jogadores, atividade proibida de jogadores, apostas por procuração não autorizadas ou outras preocupações de

integridade. Essas podem incluir, mas não se limitam a, padrões irregulares de apostas ou séries de apostas ou atividades de apostas anormais, volumes de apostas incomuns, estruturação de apostas, anomalias de tempo, mudanças rápidas no comportamento de apostas, oscilações significativas ou mudanças em odds/pagamentos ou preços, suspensões de mercado, manipulação de jogos ou eventos de apostas, uso indevido de informações privilegiadas, Abuso de ofertas de bônus/promoções, fraude de pagamento, roubo de identidade, tomada ou uso indevido de contas, ou comportamento incompatível com a atividade normal dos jogadores.

Teaser – Um tipo de aposta que combina duas ou mais seleções de apostas, normalmente envolvendo spreads de pontos ou over/unders, na qual o jogador recebe um spread ajustado ou total para cada seleção em troca de odds ou pagamento reduzidos.

Provedor de Serviços Terceirizado – Uma entidade que atua em nome de um operador para fornecer serviços usados para a condução geral das apostas em eventos.

Ameaça – Qualquer circunstância ou evento com potencial de impactar negativamente as operações da rede (incluindo missão, funções, imagem ou reputação), ativos ou indivíduos por meio de um sistema por meio de acesso não autorizado, destruição, divulgação, modificação de informações e/ou negação de serviço. Além disso, o potencial de uma fonte de ameaça explorar com sucesso uma vulnerabilidade do sistema.

Carimbo de Hora – Um registro do valor atual da data e hora do Sistema de Apostas em Eventos, que é adicionado a uma mensagem no momento em que a mensagem é criada.

Tela sensível ao toque – Um dispositivo de vídeo que também atua como um dispositivo de entrada do player usando pontos de toque elétricos na tela.

Torneio (também conhecido como "Concurso/Torneio") – Um evento organizado e medido que permite a um jogador participar de apostas competitivas contra outros jogadores. Um torneio sem receita envolve apenas competições não apostadas, utilizando créditos ou pontos de torneio que não têm valor em dinheiro. Em contraste, um torneio com receita permite competições apostadas em conjunto com a operação do torneio.

Trifecta – Um tipo de aposta em que um jogador vence selecionando os participantes em primeiro, segundo e terceiro lugar em um evento de apostas na ordem correta de chegada.

Acesso Não Autorizado – Uma pessoa obtém acesso lógico ou físico sem permissão a uma rede, sistema, aplicativo, dado ou outro recurso.

Assistência Não Autorizada ao Jogador – Uso de bots, scripts e outros softwares não autorizados para jogadores, que podem incluir ferramentas automatizadas, sistemas externos, ferramentas analíticas em tempo real ou auxílios proibidos para gerar, recomendar, executar ou influenciar apostas ou estratégias de apostas em violação das regras de aposta.

Bônus/Créditos Promocionais Irrestritos (também chamados de "Bônus/Créditos Promocionais Casháveis") – Valores de bônus/promocionais que podem ser trocados por dinheiro.

Fundos Irrestritos para Jogadores – Fundos de jogadores que podem ser trocados por dinheiro, incluindo bônus/créditos promocionais irrestritos.

Apostas em Eventos Virtuais – Uma forma de aposta que permite a realização de apostas em simulações geradas por computador de, ou eventos de apostas previamente gravados, nos quais participantes virtuais competem entre si.

Participante Virtual – O atleta ou outra entidade que compete em um evento de apostas virtuais.

Vírus – Um programa autorreplicante, tipicamente com intenção maliciosa, que roda e se espalha modificando outros programas ou arquivos.

Scanner de Vírus – Software usado para prevenir, detectar e remover vírus de computador, incluindo malwares, worms e cavalos de Troia.

Aposta Anulada (também chamada de "Aposta Nula") – Uma aposta que não era válida no momento em que foi feita ou uma aposta que já era válida no momento em que foi feita, mas que desde então se tornou inválida por motivos, incluindo, mas não se limitando a, a mudança no status de elegibilidade de um participante ou sujeito da aposta.

Voucher – Um instrumento de apostas que pode ser trocado por dinheiro ou usado posteriormente para obter créditos.

VPN, Rede Privada Virtual – Uma rede lógica estabelecida sobre uma rede física existente e que normalmente não inclui todos os nós presentes na rede física.

Vulnerabilidade – Software, hardware ou outras fraquezas em uma rede ou sistema que podem fornecer uma "porta" para a introdução de uma ameaça.

Aposta (também chamada de "Aposta") – Qualquer compromisso de valor de um jogador em escolhas de aposta dentro de mercados associados a um evento de apostas.

Categoria de Apostas – Uma classificação de alto nível das apostas baseada em como as odds são estabelecidas, como os jogadores interagem e como os pagamentos são determinados, descrevendo o modelo de apostas subjacente e não o mercado específico oferecido. Exemplos incluem apostas de odds fixas, apostas pari-mutuel, apostas em bolsas, pools de apostas, apostas em eventos ao vivo e qualquer outra categoria de aposta aprovada pelo órgão regulador. Uma única aposta pode se enquadrar em várias categorias dependendo de suas características (por exemplo, uma aposta de odds fixas em evento ao vivo).

Registro de Apostas (também conhecido como "Bilhete de Aposta" ou "Betslip") – Um bilhete impresso ou mensagem eletrônica confirmando a aceitação de uma ou mais apostas.

Seleção de Aposta – Um resultado ou opção específica escolhida pelo jogador dentro de um mercado no qual uma aposta é feita. A seleção de aposta representa a previsão do jogador sobre o resultado de um mercado e serve de base para determinar o resultado e o pagamento da aposta (por exemplo, o Time A para vencer, com 2,5 gols, um jogador específico para marcar).

Tipo de aposta – Uma forma ou instância específica de uma aposta dentro de uma categoria de aposta, determinada pelo resultado, condição ou estrutura da aposta, incluindo como uma ou mais escolhas de aposta são combinadas, avaliadas e decididas em um ou mais mercados. Os tipos de apostas incluem, mas não se limitam a, apostas de jogo único, teasers, moneyline, spreads de pontos, over/under, win/place/show, perfecta, trifecta, quinella, parlays, apostas de proposta, apostas simples e qualquer outro tipo de aposta aprovada pelo órgão regulador.

Evento de Apostas – Um evento esportivo ou jogo, competição, partida, corrida ou outro tipo de atividade aprovado pelo órgão regulador sobre o qual as apostas podem ser feitas.

Instrumento de Aposta – Um representante impresso ou virtual de valor, além de uma ficha ou ficha, e inclui cupons e vouchers. Um instrumento de apostas virtuais é um token eletrônico trocado entre o dispositivo do jogador e o Terminal de Apostas de Varejo, usado para inserção e resgate de crédito.

Plataforma de Apostas (também conhecida como "Servidor de Apostas" ou "Agregador de Apostas") – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação, outros equipamentos, bem como procedimentos operacionais usados para hospedar apostas em eventos e/ou conteúdo agregado de apostas, além de impulsionar os recursos comuns às ofertas de apostas, configurações de apostas e fontes de dados, reportagem, etc. A Plataforma de Apostas pode ser um sistema independente ou integrada a outra parte do Sistema de Apostas em Eventos.

Pools de Apostas – Uma categoria de aposta onde os jogadores contribuem para um prêmio comum, e os pagamentos são determinados com base na distribuição do fundo entre os vencedores, geralmente em relação ao número de escolhas ou rankings corretos.

Regras de Apostas (também chamadas de "Regras da Casa") – Qualquer informação escrita, gráfica e auditiva compilada pelo operador com o objetivo de resumir partes dos procedimentos de controle interno e certas outras informações necessárias para informar o público sobre a funcionalidade das operações de apostas do evento.

Local de Apostas – Um local físico ou local onde ocorrem atividades de apostas no varejo, como cassinos, hipódromos, casas de apostas fora das pistas, salões de jogos ou outras instalações similares onde terminais de apostas de varejo são instalados.

Wi-Fi – A tecnologia padrão de rede local sem fio (WLAN) para conectar computadores e dispositivos eletrônicos entre si e/ou à internet.

Injeção de Wi-Fi – O uso de sinais ou dados de pontos de acesso sintéticos, falsificados, reproduzidos ou manipulados de outra forma para falsificar ou influenciar os dados de localização de um dispositivo.

Vitória/Colocação/Exibição – Um tipo de aposta em que o jogador aposta em um participante selecionado para terminar em uma posição específica. Uma aposta "vitória" exige que o participante termine em primeiro; Uma aposta "colocada" exige que o participante termine em primeiro ou segundo; e uma aposta "show" exige que o participante termine em primeiro, segundo ou terceiro,

sujeito às regras aplicáveis do evento e do tipo de aposta.

DRAFT