

SÉRIE NORMAS DA GLI

GLI-19:

NORMAS PARA SISTEMAS DE JOGOS INTERATIVOS

VERSÃO: 4.0 DRAFT

DATA DA REVISÃO: 07 DE JULHO 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 jogos interativos, indicando o estado de conformidade para operações e sistemas de jogos interativos 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-19 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 jogos interativos evoluem.



Índice

Capítulo 1: Introdução aos Sistemas de Jogos Interativos.....	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.....	9
2.1 Introdução	9
2.2 Requisitos do Clock do Sistema	9
2.3 Requisitos do Programa de Controle.....	9
2.4 Comunicações, Controles e Sobreposições de Jogos	10
2.5 Informações a serem mantidas	10
2.6 Requisitos de Relatórios	17
Capítulo 3: Requisitos para a Conta do Jogador	20
3.1 Introdução	20
3.2 Registro e Verificação da Conta do Jogador.....	20
3.3 Gerenciamento de Contas de Jogadores.....	23
3.4 Limitações, Time-Outs e Suspensões.....	26
3.5 Ofertas de Bônus/Promoções.....	27
Capítulo 4: Requisitos de Dispositivo e Aplicação de Jogador Remotos.....	29
4.1 Introdução	29
4.2 Aplicações para jogadores.....	29
4.3 Acesso ao Jogador.....	31
4.4 Integridade, Monitoramento e Segurança de Dispositivos e Aplicações	32
4.5 Operações e Fiscalização de Geolocalização.....	33
Capítulo 5: Requisitos do Gerador de Números Aleatórios (RNG)	37
5.1 Introdução	37
5.2 Requisitos gerais de RNG.....	37
5.3 Força e Monitoramento do RNG	39
5.4 RNG mecânico (Dispositivo de Aleatoriedade Física)	41
5.5 RNGs "Provably Fair"	42
Capítulo 6: Requisitos do Jogo	44
6.1 Introdução	44
6.2 Requisitos da Interface do Jogador	44
6.3 Requisitos para Sessões de Jogo	45
6.4 Requisitos de Informações, Transparência e Divulgação do Jogo	48
6.5 Tipos de Jogos	52

6.6	Resultado do Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios (RNG).....	60
6.7	Requisitos de Jogo Justo, Aleatoriedade e Integridade do Resultado no Jogo.....	61
6.8	Porcentagens de Pagamento do Jogo, Odds e Prêmios Não Monetários.....	65
6.9	Requisitos de Bônus/Recursos	67
6.10	Jackpots Progressivos e Jackpots de Bônus Incrementais.....	72
6.11	Modos de Jogo Alternativos.....	76
6.12	Jogos com Habilidade	78
6.13	Jogos Peer-to-Peer (P2P).....	81
6.14	Recall de jogos.....	82
6.15	Requisitos de Desativação.....	83
6.16	Jogos Interrompidos.....	84
6.17	Apostas em Eventos Virtuais	85
6.18	Requisitos para Jogos ao Vivo.....	85
6.19	Requisitos para Apostas de Espectadores.....	88
Apêndice A: Procedimentos e Práticas de Controle Interno.....		90
A.1	Introdução	90
A.2	Procedimentos de Controle Interno.....	90
A.3	Procedimentos Operacionais Gerais.....	92
A.4	Conteúdo de exibição do operador.....	96
A.5	Controles da Conta do Jogador.....	100
A.6	Procedimentos e Controles de Jogo.....	103
A.7	Integridade, Conluio, Fraude e Controles AML/ATF.....	105
A.8	Controles da Solução de Geolocalização.....	107
Apêndice B: Avaliações de Integridade e Segurança		110
B.1	Introdução	110
B.2	Requisitos de Avaliação.....	110
Glossário de Termos-Chave		112

Capítulo 1: Introdução aos Sistemas de Jogos Interativos

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 normas técnicos utilizados por jurisdições em todo o mundo. Este documento, *GLI-19*, estabelece os normas técnicos para Sistemas de Jogos Interativos.

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 jogos interativos. 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:

Gaming Laboratories International, LLC.

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

1.1.3 Reconhecimento de Outras Normas Revisadas

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 Jogos Interativos.
- Avaliar os critérios que impactam a credibilidade e a integridade do jogo interativo, tanto da perspectiva da arrecadação quanto do jogador.
- Estabelecer um padrão que garanta que o jogo interativo seja justo, seguro, auditável e operável corretamente.
- 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 ao jogo interativo.

- 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 uma norma que possa ser facilmente revisado para permitir novas tecnologias.
- g) Formular uma norma que não especifique nenhum design, método ou algoritmo específico, permitindo assim que uma ampla gama de métodos se conformasse aos normas 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 adotada total ou parcialmente por qualquer órgão regulador que deseje implementar um conjunto abrangente de requisitos técnicos para Sistemas de Jogos Interativos.

1.3 Outros Documentos Que Podem Ser Aplicados

1.3.1 Outras Normas GLI

Essa norma técnica cobre os requisitos para Sistemas de Jogos Interativos. Dependendo da tecnologia utilizada por um sistema, Normas técnicas adicionais do GLI também podem se aplicar.

NOTA: Toda a família de Normas GLI está disponível gratuitamente na www.gaminglabs.com.

1.3.2 Padrões Mínimos de Controle Interno (MICS)

Implementar Sistemas de Jogos Interativos é um empreendimento complexo, 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 Normas Mínimas de Controle Interno (MICS) seja estabelecido pelo órgão regulador para determinar os processos internos mínimos exigidos para a gestão e o manuseio de jogos interativos, bem como os requisitos para controle interno de qualquer sistema ou software e hardware componente 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 para Jogos da GLI (GLI-GSF)* é necessária para Sistemas de Jogos Interativos. 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 no www.gaminglabs.com.

1.4 Interpretação deste Documento

1.4.1 Declaração Geral

Esta norma técnica se aplica a sistemas que suportam jogos interativos e tem a intenção de ser de natureza geral, não limitando ou autorizando tipos e funcionalidades específicas de jogos. A intenção é fornecer um framework para abranger aqueles atualmente conhecidos e permitidos por lei.

NOTA: Esta norma técnica NÃO se aplica a sistemas que suportam apostas em eventos de apostas ao vivo e do mundo real. Para normas detalhadas aplicáveis a esses sistemas, consulte os *GLI-33 Normas para Sistemas de Apostas em Eventos*.

1.4.2 Operadores e Fornecedores de Software

Os componentes de um Sistema de Jogos Interativos, embora possam ser construídos de forma modular, são projetados para funcionar de forma coesa.

- a) Sistemas de Jogos Interativos 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 características configuráveis de um Sistema de Jogos Interativos 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 Jogos Interativos, 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 nesse padrão técnico 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 Jogos Interativos de acordo com os capítulos desta norma técnica dentro de 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 Jogos Interativos. 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 Jogos Interativos 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 Jogos Interativos. 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 Normas Mínimos de Controle Interno (MICS) do órgão regulador; e
- b) Uma avaliação de integridade e segurança, conforme descrita no Apêndice B: Avaliações de Integridade e Segurança, realizada com base nos controles e testes aplicáveis definidos no Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF), bem como em quaisquer outros controles e testes estabelecidos pela autoridade reguladora.

Capítulo 2: Requisitos de Plataforma/Sistema

2.1 Introdução

2.1.1 Declaração Geral

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

2.2 Requisitos do Clock do Sistema

2.2.1 Relógio do Sistema

O Sistema de Jogos Interativos deverá manter um relógio interno que reflete a data e hora atuais, que será usado para prever o seguinte:

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

2.2.2 Sincronização de Tempo

O Sistema de Jogos Interativos implementará um mecanismo para garantir que todos os componentes que compõem o sistema operem em uma referência horária comum suficiente para manter a validade das comunicações baseadas no tempo.

2.3 Requisitos do Programa de Controle

2.3.1 Auto-Verificação do Programa de Controle

O Sistema de Jogos Interativos deverá ser 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 interativas de jogo, incluindo, mas não se limitando a, executáveis, bibliotecas, configurações de jogos ou de sistema, arquivos 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 Jogadores e Plataformas de Jogo, caso essa funcionalidade não esteja centralizada em um único servidor.

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

2.3.2 Verificação Independente do Programa de Controle

Cada componente crítico do programa de controle do Sistema de Jogos Interativos 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, Controles e Sobreposições de Jogos

2.4.1 Perda de Comunicação

Se as comunicações entre componentes críticos do Sistema Interativo de Jogos forem perdidas, 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 Jogos

O Sistema de Jogos Interativos 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 interativas de jogos;
- b) Temas individuais de jogos e tabelas de pagamento, ou versões (por exemplo, desktop, celular, tablet, etc.);
- c) Bônus/ofertas promocionais individuais;
- d) Jackpots progressivos individuais ou jackpots de bônus incrementais; e
- e) Logins individuais de dispositivos remotos do Player.

2.4.3 Anulação e Cancelamento do Jogo

O Sistema de Jogos Interativos fornecerá um mecanismo para que pessoal autorizado anule ou cancele pagamentos ou jogadas. Durante cada fase do processo de anulação ou cancelamento, o sistema deverá atualizar o status do jogo, o histórico do jogo e o medidor de crédito do jogador ou o saldo da conta do jogador, conforme necessário.

2.5 Informações a serem mantidas

2.5.1 Retenção de Informação

O Sistema de Jogos Interativos terá mecanismos que:

- e) São capazes de manter e fazer backup de todas as informações registradas aplicáveis com carimbos de data e campos de dados versionados, conforme discutido neste padrão;
- f) Quando aplicável, registre os valores de bônus/promocionais separadamente de outros valores (por exemplo, para apostas, vitórias ou pagamentos, anulações ou cancelamentos, etc.); e
- g) 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 a jogabilidade

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema Interativo de Jogos para cada jogo individual jogado pelo jogador incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único do ciclo do jogo e/ou ID de sessão de jogo, se diferente;
- b) ID único do tema do jogo e/ou ID da tabela de pagamento, se diferente;
- c) A data e o horário do jogo;
- d) A denominação jogada para o jogo, se for do tipo de jogo multidenominação;
- e) A exibição associada ao resultado final do jogo, seja graficamente ou por meio de uma descrição em texto claro;
- f) Os fundos disponíveis para apostas no início do jogo e/ou ao final do jogo;
- g) Valor total apostado;
- h) Valor total ganho, incluindo quaisquer jackpots progressivos e/ou jackpots de bônus incrementados ganhos;
- i) Qualquer compra não baseada em apostas que ocorresse entre o início e o fim do jogo;
- j) Valor total anulado ou cancelado;
- k) Taxa da Casa, comissão ou taxas cobradas;
- l) Os resultados de qualquer escolha de jogador envolvida no resultado do jogo;
- m) Os resultados de quaisquer estados intermediários do jogo, como duplo/aposta ou bônus/características de estado;
- n) Se um jackpot progressivo e/ou bônus incrementante fosse ganho, uma indicação de que o jackpot foi concedido;
- o) Para jogos com habilidade, qualquer conselho de jogador oferecido que seja necessário para entender a história ou o resultado do jogo;
- p) Contribuições para jackpots progressivos ou jackpots bônus incrementais ;
- q) ID único de conta do jogador;
- r) Informações relevantes de localização (por exemplo, ID e tipo de dispositivo, aplicação e versão, dados de localização, tipo de conexão, etc.); e
- s) O status atual da jogabilidade (ex.: em andamento, interrompido, anulado, cancelado, concluído, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

NOTA: Para jogos individuais com múltiplos jogadores, essas informações devem ser registradas para cada jogador.

2.5.3 Informações sobre Tema do Jogo/Tabela de Pagamento

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema de Jogos Interativos para cada tema de

jogo individual e tabela de pagamento disponível para jogo incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único do tema do jogo e/ou ID da tabela de pagamento, se diferente;
- b) O nome do tema e do tipo de jogo (por exemplo, rolo, blackjack, pôquer, mesa, etc.);
- c) dados de configuração do jogo (por exemplo, denominações, categorias de apostas, etc.);
- d) A data e hora em que o tema do jogo e/ou tabela de pagamentos foram ou estão programados para serem ativados, se conhecidos;
- e) A data e hora em que o tema do jogo e/ou tabela de pagamentos foram ou estão programados para serem aposentados, se conhecidos;
- f) Percentual de retorno teórico ao jogador (RTP);
- g) O número de jogos disputados;
- h) Valor total apostado, excluindo as apostas subsequentes de ganhos intermediários acumulados durante o jogo, como aquelas obtidas com recursos de duplicação/aposta;
- i) Valor total ganho, indicando separadamente quaisquer jackpots progressivos e/ou jackpots de bônus incrementados ganhos;
- j) Valor total anulado ou cancelado;
- k) Valor total das compras não apostadas feitas em relação ao jogo;
- l) O número de vezes que cada jackpot é concedido;
- m) Para jogos que suportam recursos de duplicação/aposta:
 - i. Total de apostas em dobrar ou apostar;
 - ii. Total de dobrações/apostas ganhas;
 - iii. Número de jogos de duplo/apostas jogados;
 - iv. Número de jogos de duplo/apostas vencidos;
- n) Informações sobre recursos de persistência, se suportadas pelo Sistema de Jogos Interativos:
 - i. ID único da conta do jogador, se vinculado a uma conta de jogador específica;
 - ii. Conquistas do jogo, capacidades conquistadas ou similares;
 - iii. Último ponto de salvamento, se for suportado jogar a partir do save;
- o) Total da taxa da casa, comissão ou taxas arrecadadas; e
- p) O status atual do tema do jogo e da tabela de pagamentos (por exemplo, pendente, ativo, desativado, aposentado, 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 Interativo de Jogos para cada competição/torneio incluirão, conforme aplicável:

- a) Nome ou identificação do concurso/torneio;
- b) Os IDs de tema do jogo participante e/ou IDs de tabela de pagamento, 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 da taxa da casa, 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

As informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema Interativo de Jogos 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, time-out 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 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 Interativo de Jogos:
 - i. ID de atribuição ou uso único;
 - ii. Se vinculado a um tema de jogo ou tabela de pagamento específica, ID único de tema de jogo e/ou ID de tabela de pagamento, se diferente;
 - iii. A data e hora de sua atribuição ou uso;
 - iv. Os critérios para sua atribuição ou uso (por exemplo, nível de habilidade do jogador, assinaturas, associações à conta, informações de acompanhamento do jogador, requisitos de habilidade do jogo, etc.);
 - v. O tipo de ação realizada ou alteração feita no jogo (por exemplo, jogos, denominações e opções de apostas oferecidas, mudança de regra do jogo, mudança de tabela de pagamento ou outra alteração de configuração relacionada ao jogo ou resultado do jogo, 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 Interativo de Jogos para cada oferta de bônus/promoção incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único de bônus/oferta promocional;
- b) Os IDs de tema do jogo participante e/ou IDs de tabela de pagamento, 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 Jackpot

Quando jackpots progressivos ou jackpots incrementais forem suportados, as informações a serem mantidas e respaldadas pelo Sistema Interativo de Jogos para cada jackpot oferecido incluirão, conforme aplicável:

- a) ID único do jackpot, ou outro identificador único se o jackpot estiver vinculado apenas a um tema específico do jogo, tabela de pagamento ou jogador específico;
- b) Os IDs de tema do jogo participante e/ou IDs de tabela de pagamento, se diferentes;
- c) IDs únicos de conta de jogadores, se o prêmio principal estiver vinculado a determinados jogadores;
- d) A data e o horário em que o prêmio foi ou está programado para ser ativado, se conhecidos;
- e) A data e hora em que o prêmio foi ou está programado para ser aposentado, se conhecidos;
- f) Valor atual do prêmio maior (pagamento do prêmio);
- g) Quaisquer outros pools contendo contribuições de jackpot:
 - i. Valor atual do valor excedente do teto, quando exigido pelo órgão regulador (transbordamento);
 - ii. Valor atual do Esquema de Desvio Jackpot (pool de desvio);
- h) Resetar o valor do jackpot atual se for diferente do valor inicial (valor de reset);
- i) Valor inicial do prêmio principal (valor inicial);
- j) Taxa de incremento percentual (incremento);
- k) Valor limite do jackpot (teto);
- l) Taxa de incremento percentual após o teto atingido (incremento secundário);
- m) Taxa percentual de incremento para pool de desvio (incremento oculto);
- n) valor limite do pool de desvio (limite de desvio);
- o) Quaisquer parâmetros que indiquem períodos de tempo em que o jackpot está disponível para disparo (limite de tempo);
- p) Qualquer informação adicional necessária para conciliar corretamente qualquer jackpot configurável; e
- q) O status atual do prêmio (por exemplo, pendente, ativo, desativado, aposentado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.5.8 Informações sobre Eventos Significativos no Sistema

As informações de eventos significativos do sistema que devem ser mantidas e submetidas a backup pelo Sistema de Jogos Interativos devem incluir, 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 do programa ou incompatibilidade de assinatura;
- c) Períodos significativos de indisponibilidade de qualquer componente crítico do sistema (por exemplo, um período específico em que as jogabilidade são 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 a jogabilidade;
- e) Grandes ganhos ou pagamentos (únicos e agregados em um período específico) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informações sobre a jogabilidade;
- 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 para download, incluindo a adição, alteração ou exclusão de software, quando suportado;
- k) Alterações nos parâmetros do tema do jogo (por exemplo, regras do jogo, cronogramas de pagamento, percentual da taxa da casa, tabelas de pagamento, etc.) ou mudança de status (por exemplo, pendente, ativo, desativado, aposentado, etc.);
- l) Alterações nos parâmetros progressivos do jackpot ou no incremento do jackpot bônus (por exemplo, pagamento do jackpot, valor de reset, incremento, teto, etc.) ou mudança de status (por exemplo, pendente, ativo, desativado, aposentado, etc.);
- 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 Interativo de Jogos para cada verificação de componente crítico do programa de controle incluirão, conforme aplicável:

- a) A data 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 Interativo de Jogos 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 desabilitada, 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, desabilitada, 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 Jogos Interativos deve ser 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 Desempenho do Jogo

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema Interativo de Jogos para produzir um ou mais relatórios sobre o desempenho do jogo para cada tema de jogo como um todo e para cada tabela de pagamentos individual desse tema, conforme aplicável:

- a) ID único do tema do jogo e/ou ID da tabela de pagamento, se diferente;
- b) O nome do tema e do tipo de jogo (por exemplo, rolo, blackjack, pôquer, mesa, etc.);
- c) A data e hora em que o tema do jogo e/ou tabela de pagamentos foram ou estão programados para serem ativados, se conhecidos;
- d) A data e hora em que o tema do jogo e/ou tabela de pagamentos foram ou estão programados para serem aposentados, se conhecidos;
- e) Percentual teórico de RTP;
- f) Percentual real de RTP;
- g) O número de jogos disputados;
- h) Valor total apostado;
- i) Valor total ganho ou pago;
- j) Valor total anulado ou cancelado;
- k) Total da taxa da casa, comissão ou taxas arrecadadas;
- l) O total de fundos restantes nos jogos interrompidos; e
- m) O status atual do tema do jogo e da tabela de pagamentos (por exemplo, pendente, ativo, desativado, aposentado, etc.) e a data e hora de cada alteração de status anterior.

2.6.3 Relatórios de Responsabilidade dos Operadores

As seguintes informações deverão ser fornecidas pelo Sistema Interativo de Jogos 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) Os valores totais mantidos em jogos interrompidos;
- c) O valor total dos ganhos ou pagamentos devidos, mas não pagos ou parcialmente pagos pelo operador em jogos concluídos; e
- d) Quaisquer fundos operacionais usados para cobrir toda a responsabilidade do operador quando exigido pelo órgão regulador.

2.6.4 Relatórios de Balanceamento de Jackpots

Quando jackpots progressivos ou jackpots incrementais de bônus forem suportados, as seguintes informações deverão ser fornecidas pelo Sistema Interativo de Jogos para produzir um ou mais relatórios sobre o balanceamento do jackpot para cada jackpot oferecido, conforme aplicável:

- a) ID único do jackpot, ou outro identificador único se o jackpot estiver vinculado apenas a um tema específico do jogo, tabela de pagamento ou jogador específico;
- b) Valor atual do prêmio maior (pagamento do prêmio);
- c) Valor total dos prêmios pagos;
- d) O número de vezes que o prêmio é concedido;
- e) Para cada prêmio premiado por isso:
 - i. ID da conta do jogador vencedor;
 - ii. ID do tema do jogo vencedor e/ou ID da tabela de pagamento, se diferentes;
 - iii. ID do ciclo de jogo vencedor e/ou ID de sessão de jogo, se diferente;
 - iv. A data e hora do disparo do jackpot;
 - v. Jackpot e valor do prêmio jackpot; e
 - vi. ID de conta de usuário único ou equivalente que processou e/ou confirmou a vitória, caso não tenha sido feito automaticamente.

2.6.5 Relatório de Atividade da Conta do Jogador

As seguintes informações serão fornecidas pelo Sistema Interativo de Jogos 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 deverão ser fornecidas pelo Sistema Interativo de Jogos 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.

Capítulo 3: Requisitos para a Conta do Jogador

3.1 Introdução

3.1.1 Declaração Geral

Os requisitos deste capítulo aplicam-se às contas de jogadores suportadas pelo Sistema Interativo de Jogos 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 jogos interativos.

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 normas contemporâneos da indústria.

3.2.5 Autenticação Multifator Obrigatória (MFA)

Com o objetivo de manter a segurança das contas e reduzir ataques de preenchimento de credenciais (credential stuffing) e comprometimento de contas (account takeover), a autenticação multifator (MFA) deverá ser habilitada e configurada pelo jogador durante o processo de criação da conta. Uma vez habilitado e configurado, o MFA não será desativado pelo jogador, a menos que especificado 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 as normas contemporâneas 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 Interactive Gaming System usando credenciais de autenticação, como um nome de usuário (ou similar) e uma senha alfanumérica forte, uma senha de acesso forte, dados biométricos (por exemplo, reconhecimento facial, impressões digitais ou padrões de retina) ou um meio alternativo seguro, para que o jogador realize a autenticação e faça login. Credenciais de autenticação permitidas e métodos de autenticação estão sujeitos à discricionariedade do órgão regulador, conforme necessário. Esse 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 o 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 da jogabilidade);
 - iv. Ajustes ou modificações manuais na conta do jogador (por exemplo, devido a reembolsos);
 - v. Qualquer compra sem apostas;
- b) Transações de jogo (início/fim da sessão de jogo marcado com um ID único de sessão de jogo):
 - i. O nome do tema e do tipo de jogo (por exemplo, rolo, blackjack, pôquer, mesa, etc.);
 - ii. Valor total apostado;
 - iii. Valor total ganho, incluindo jackpots progressivos e/ou jackpots bônus incrementais ganhos, pelos jogos concluídos;
 - iv. Valor total de bônus/promoções apostados/concedidos;
 - v. Valor total anulado ou cancelado;
 - vi. Taxa da Casa, comissão ou taxas cobradas; e
- c) Quaisquer outras adições ou deduções do saldo da conta que não seriam contabilizadas sob nenhum dos itens listados acima.

NOTA: Quando suportado pelo sistema, o histórico de limites autoimpostos, períodos de pausa (time-out) e suspensões do jogador também poderá ser incluído.

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. Todos os jogos interrompidos foram concluídos, anulados ou cancelados; 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 Time-Outs

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 deverá dispor de um mecanismo para cancelar sua participação em uma oferta de bônus/promoção que utilize créditos de bônus/promocionais restritos. Além disso, deverá existir um mecanismo que permita ao operador cancelar a participação em nome do jogador, mediante solicitação deste 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 se aplicam aos Dispositivos e Aplicativos de Jogador Remotos usados pelo jogador para participar remotamente de apostas e transações financeiras com o Sistema Interativo de Jogos 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 Interativo de Jogos por meio de um Aplicativo Jogador, 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 Interativo de Jogos.

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 do jogo, telas de ajuda, etc.).

4.2.4 Verificação de Compatibilidade

Durante qualquer instalação ou inicialização e antes do início das operações de jogo interativo, a Aplicação do Jogador usada em conjunto com o Sistema de Jogos Interativos deverá detectar quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos com o Dispositivo Jogador Remoto que possam impedir a correta operação da aplicação (por exemplo, versão do software, especificações mínimas não atendidas, tipo de navegador, versão do navegador, versão do plug, 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 do Jogador falhar, os requisitos de compatibilidade do dispositivo não forem atendidos, limitações de recursos impedirem a operação adequada ou a comunicação entre o Sistema Interativo de Jogos e o Dispositivo Jogador Remoto for perdida, a aplicação deverá impedir operações de jogo interativo e indicar 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 do Jogador e às interações cliente-servidor entre o Dispositivo Jogador Remoto e o Sistema Interativo de Jogos:

- 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 jogos, 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 jogos interativos, a jogabilidade não pode ocorrer se não forem aceitos pelo Dispositivo de Jogador Remoto. Todos os cookies usados não devem conter código malicioso.

4.2.10 Restrições de Geração de Resultados

A Aplicação do Jogador não deve conter nenhuma lógica que gere unilateralmente o resultado de qualquer jogo. Todas as funções críticas, incluindo a geração de qualquer resultado do jogo, devem ser geradas pelo Sistema Interativo de Jogos e independentes do Dispositivo Remoto do Jogador.

NOTA: Este requisito não proíbe o uso de hashes criptográficos ou outras entradas geradas pelo Dispositivo Jogador Remoto como fontes suplementares de entropia para RNGs utilizados pelo Sistema Interativo de Jogos, ou como parte de uma função aprovada "comprovadamente justa", como trocas criptográficas de sementes entre o Dispositivo Jogador Remoto e o Sistema Interativo de Jogos, desde que essas fontes não sejam a única fonte de entropia.

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 Interativo de Jogos 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) Qualquer atualização material dos termos e condições e/ou políticas de privacidade (ou seja, além de quaisquer alterações gramaticais ou outras alterações menores) que deverão ser acordadas pelo jogador antes de permitir transações de jogo ou 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.

- d) Quando um medidor de crédito é suportado, a capacidade de transferir fundos entre a conta do jogador e o medidor de crédito para a jogabilidade:
 - i. Uma transferência não será aceita que possa causar saldo negativo na conta do jogador. Quando o saldo da conta é menor que o valor solicitado pelo jogador, uma transferência dos fundos disponíveis pode ser processada, desde que o jogador seja claramente informado de que transferiu menos do que o solicitado.
 - ii. O saldo da conta do jogador deve ser debitado quando a transferência for aceita pelo Gerente da Conta do Jogador e os fundos são adicionados ao medidor de crédito do jogador.

4.3.4 Acesso à Informação

Além dos "Requisitos do Jogo" neste documento, o Aplicativo 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 Jogos;
- 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 jogo ao vivo, a ausência de entrada do jogador não deve, por si só, fazer com que o jogador seja tratado como inativo, a menos que especificado de outra forma pelo órgão regulador.

4.4 Integridade, Monitoramento e Segurança de Dispositivos e Aplicações

4.4.1 Identificação de Dispositivo

O Sistema de Jogos Interativos deverá gerar um identificador persistente e resistente a adulteração para cada Dispositivo de Jogador Remoto.

4.4.2 Múltiplos Dispositivos ou Contas

Para reduzir o risco de que Dispositivos Remotos de Jogador ou contas de jogador sejam usados de forma fraudulenta, o Sistema Interativo de Jogos deverá empregar mecanismos razoáveis para monitorar o dispositivo usado por um jogador para acessar sua conta de jogador 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 Interativo de Jogos deverá verificar se os Dispositivos Remotos do Jogador, Aplicativos do Jogador e dados relacionados são autênticos, não alterados e operam sob condições de tempo 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 Jogos Interativos deverá monitorar continuamente o Aplicativo 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 desconectar o jogador, restringir funcionalidades, negar o jogo 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 Interativo de Jogos deverá empregar uma Solução de Geolocalização para realizar verificações de geolocalização e autenticar os dados de localização de um Dispositivo de 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 jogos interativos ocorrem em uma rede privada, o Sistema de Jogos Interativos 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 Jogos Interativos e/ou a Solução de Geolocalização deverão identificar as ações que acionam e que exigem 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 Jogos Interativos deverá 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 Jogos Interativos deve manter registros suficientes para associar a verificação de geolocalização ao jogador e dispositivo relevantes.

- 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 Jogos Interativos 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 Interativo de Jogos e/ou a Solução de Geolocalização deverão usar dados de localização autenticados do Dispositivo 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 Interativo de Jogos e/ou a Solução de Geolocalização deve:

- 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 Interativo de Jogos e/ou a Solução de Geolocalização deverá 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 Interativo de Jogos e/ou a Solução de Geolocalização deverão implementar mecanismos de segurança de melhores práticas para detectar e prevenir razoavelmente riscos de integridade geolocalização.

4.5.7 Tecnologia Beacon de Geolocalização

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

- a) A Tecnologia 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 Gerador de Números Aleatórios (RNG)

5.1 Introdução

5.1.1 Declaração Geral

Este capítulo apresenta os requisitos técnicos para um Gerador de Números Aleatórios (RNG). Os tipos de RNGs incluem o seguinte, ou uma combinação deles:

- a) RNGs baseados em software não utilizam dispositivos de hardware e derivam sua aleatoriedade principalmente e principalmente de algoritmos baseados em computador ou orientados por software. Eles não incorporam aleatoriedade de hardware de forma significativa.
- b) RNGs baseados em hardware derivam sua aleatoriedade de eventos físicos em pequena escala (por exemplo, realimentação de circuito elétrico, ruído térmico, decaimento radioativo, rotação de fótons, etc.).
- c) O RNG mecânico gera resultados de jogo mecanicamente, empregando as leis da física (por exemplo, rodas, tambores, sopradores, embaralhadores, etc.).

NOTA: Veja também os requisitos relacionados encontrados na seção "Resultado do Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios", conforme contido no capítulo "Requisitos do Jogo" deste padrão.

5.2 Requisitos gerais de RNG

5.2.1 Revisão do Código-Fonte

O laboratório de testes independente deverá revisar o código-fonte referente a todos os algoritmos centrais de aleatoriedade, algoritmos de escala, embaralhamento e outros algoritmos ou funções que desempenhem um papel crítico no resultado aleatório final selecionado para uso em um jogo. Esta revisão deverá incluir comparação com referências publicadas, quando aplicável, e um exame de fontes de viés, erros na implementação, código malicioso, código com potencial de corromper comportamento, ou interruptores ou parâmetros não divulgados que possam influenciar aleatoriedade e jogo limpo.

5.2.2 Análise estatística

O laboratório de testes independente deverá empregar testes estatísticos para avaliar os resultados produzidos pelo RNG, após escalonamento, embaralhamento ou outro mapeamento (doravante referido como "resultado final"). O laboratório de testes independente deverá escolher os testes apropriados caso a caso, dependendo do RNG em análise e seu uso dentro do jogo. Os testes devem ser selecionados para garantir conformidade com a distribuição pretendida dos valores, independência estatística entre os sorteios e, se aplicável, independência estatística entre múltiplos valores dentro de um único sorteio. Os testes aplicados devem ser avaliados, coletivamente, com um nível de confiança de 99%. A quantidade de dados testados deve ser tal que desvios significativos dos critérios de teste RNG aplicáveis possam ser detectados com alta frequência. No caso de um RNG destinado ao uso variável, é responsabilidade do laboratório de testes independente selecionar e testar um conjunto representativo de usos como casos de teste. Testes estatísticos podem incluir um ou mais dos seguintes aspectos:

- a) Teste de Distribuição Total ou Qui-Quadrado;
- b) Teste de sobreposição;
- c) Teste de Coletor de Cupom;
- d) Testes de Execução;
- e) Teste de Correlação de Interferência;
- f) Teste de Correlação Serial; e
- g) Teste de duplicados.

5.2.3 Distribuição

Cada possível seleção RNG terá igualmente chances de ser escolhida. Quando o design do jogo especifica uma distribuição não uniforme, o resultado final deve estar em conformidade com a distribuição pretendida.

- a) Todos os algoritmos de escala, embaralhamento e mapeamento usados devem ser imparciais. O descarte, atraso, substituição ou modificação dos valores RNG é permitido nesse contexto e pode ser necessário para eliminar o viés.
- b) O resultado final deve ser testado em relação à distribuição pretendida usando testes estatísticos apropriados (por exemplo, teste de Distribuição Total).

5.2.4 Independência

O conhecimento dos números escolhidos em um sorteio não fornecerá informações sobre os números que podem ser escolhidos em um sorteio futuro. Se o RNG selecionar múltiplos valores dentro do contexto de um único sorteio, conhecer um ou mais valores não fornecerá informações sobre os outros valores dentro do sorteio, a menos que o design do jogo preveja.

- a) O RNG não deve descartar, atrasar, substituir ou modificar seleções com base em seleções anteriores ou histórico interno de estado, exceto conforme previsto pelo design do jogo (por exemplo, funcionalidade sem substituição).
- b) O resultado final deverá ser testado quanto à independência entre os empates e, conforme aplicável, independência dentro do sorteio, usando testes estatísticos apropriados (por exemplo, testes de Correlação Serial ou Interplay, e teste de Runs).

5.2.5 Desfechos Disponíveis

O conjunto de possíveis resultados produzidos pelo RNG (ou seja, o período RNG e o espaço de estados interno), tomados como um todo, deve ser suficientemente grande para garantir que todos os resultados estejam disponíveis em cada sorteio com a probabilidade apropriada, independentemente dos resultados previamente produzidos, exceto quando especificado pelo design do jogo.

NOTA: Esse requisito serve para evitar que estados raros do jogo sejam usados para inferir os estados RNG que produziram esses resultados ou para prever os estados que virão a seguir. Isso também garante que, uma vez que eventos de baixa probabilidade ocorram, ainda haja a chance de que eles ocorram novamente em um curto período de tempo.

5.2.6 RNG externo

Quando o RNG é executado separadamente da Plataforma de Jogo, o seguinte deve ser atendido:

- a) O RNG Externo deve conter informações suficientes para identificar o nível de revisão e ter um método para que qualquer programa crítico de controle seja verificado por meio de um procedimento independente de verificação de terceiros, de acordo com os requisitos de "Verificação Independente do Programa de Controle" deste documento.
- b) Qualquer jogo que dependa de saída de um RNG externo deverá deixar de operar ou reagir corretamente caso o RNG externo ou a comunicação com ele falhe, a menos que um RNG reserva seja utilizado.

5.3 Força e Monitoramento do RNG

5.3.1 Força do RNG para Determinação de Resultados

O RNG usado na determinação dos resultados de jogos em uma Plataforma de Jogos deve ser criptograficamente forte, ou de força semelhante considerada apropriada para esse RNG pelo órgão regulador caso a caso. "Criptograficamente forte" significa que o RNG é resistente a ataques ou comprometimento por um atacante inteligente com recursos computacionais modernos, e que pode ter conhecimento do código-fonte do RNG.

NOTA: Isso não proíbe o uso de RNGs que não sejam criptograficamente fortes para fins além da determinação do resultado do jogo, como aqueles usados para recursos de seleção rápida.

5.3.2 Ataques Criptográficos de RNG

Um RNG criptográfico não pode ser viável comprometido por um atacante habilidoso com conhecimento do código-fonte. No mínimo, RNGs criptográficos devem ser resistentes aos seguintes tipos de ataque:

- a) Ataque Criptoanalítico Direto: Dada uma sequência de valores passados produzidos pelo RNG, será computacionalmente inviável prever ou estimar valores futuros do RNG. Isso deve ser garantido pelo uso adequado de um algoritmo criptográfico reconhecido (algoritmo RNG, hash, cifra, etc.);
- b) Ataque de Entrada Conhecida: Deve ser inviável modificar a entrada do RNG para atacá-lo e colocá-lo em um estado conhecido, por exemplo, "eliminando" a entropia existente; e
- c) Ataque de Extensão de Compromisso de Estado: Quando o estado interno do RNG é conhecido em algum momento, será inviável que o conhecimento desse estado preveja resultados futuros, ou a duração efetiva de qualquer potencial exploit é limitada. Quando necessário, o RNG deve modificar periodicamente seu estado, por meio do uso de entropia externa, limitando a duração efetiva de qualquer potencial exploit por um atacante bem-sucedido.

NOTA: Devido às contínuas melhorias computacionais e avanços na pesquisa criptográfica, a conformidade com este critério deve ser reavaliada conforme exigido pelo órgão regulador.

5.3.3 RNGs baseados em software e seeding

Um RNG baseado em software deve ser projetado e semeado de modo que não reproduza o mesmo fluxo de saída (ciclo) que produziu anteriormente, nem que duas instâncias de RNG produzam o mesmo fluxo entre si (sincronizadas), exceto quando explicitamente intencionado por design e aprovado pelo órgão regulador. Onde a semente é usada pelo RNG baseado em software:

- a) A seed inicial (inicialização) deve usar uma fonte de entropia ou uma combinação única de parâmetros disponíveis em sua seed inicial, como uma combinação de carimbos de tempo, parâmetros únicos de um servidor, saídas RNG anteriores ou outros métodos semelhantes.
- b) O conjunto de sementes disponíveis deve ser suficientemente grande para garantir independência dos resultados.
- c) Não será possível determinar computacionalmente ou estimar razoavelmente o estado do RNG após a semente inicial.
- d) A re-seed pode ser usada quando a entrada da re-seed é pelo menos tão aleatória quanto e independente da saída do RNG que está sendo re-seed. Quando um RNG é re-seedado, só deve ser feito com um método de re-seed que garanta que todos os resultados do RNG permaneçam igualmente prováveis.
- e) Os métodos de seed e re-seed devem garantir que todos os valores da seed sejam determinados de forma a não comprometer a força criptográfica do RNG.

5.3.4 RNGs baseados em hardware e monitoramento dinâmico de saída

Um RNG baseado em hardware pode ser usado para ou como parte da implementação do RNG para gerar resultados que atinjam os parâmetros criptográficos estabelecidos neste capítulo. O RNG baseado em hardware deve ser implementado de acordo com quaisquer requisitos necessários especificados pelo fornecedor (por exemplo, limites de taxa de entropia, clareamento de saída).

- a) O RNG baseado em hardware deve ser capaz de fornecer entropia não determinística suficiente para operação contínua do jogo e, caso contrário, gerenciar entropia insuficiente por meio do bloqueio até que esteja disponível.
- b) O monitoramento dinâmico da saída do RNG baseado em hardware deve ser implementado para detectar se o desempenho do RNG baseado em hardware se deteriorou ou deu algum mau funcionamento. É adequado que isso seja implementado pelo próprio RNG baseado em hardware (por exemplo, testes projetados para simplesmente monitorar o RNG como acessível e funcionando).
- c) Quando degradação ou mau funcionamento for detectado e a aleatoriedade da saída não for garantida, o jogo será desativado, a menos que haja um failover automático para um RNG de backup.

NOTA: O monitoramento dinâmico não deve se estender desnecessariamente a "testes estatísticos em tempo de execução" para contínua aleatoriedade da saída, a menos que especificado pelo fornecedor, pois tais testes exigem uma medida de probabilidade de aprovação/reprovação. Um limite muito brando não detectará suficientemente falhas reais, e um que for muito rigoroso produzirá muitos falsos positivos, e não há um limite adequado de aprovação/reprovação que atinja adequadamente um teste válido para o propósito de uma jogabilidade contínua.

5.4 RNG mecânico (Dispositivo de Aleatoriedade Física)

5.4.1 Declaração Geral

Os requisitos definidos nesta seção se aplicam a RNGs mecânicos ou "dispositivos de aleatoriedade física". Embora o software possa fazer parte do dispositivo, ele se limita principalmente a operar máquinas e/ou ler e registrar dados de resultados do jogo (o software não desempenha um papel determinístico na determinação do resultado). Um RNG mecânico pode potencialmente ser qualificado como um algoritmo criptográfico, desde que passe em testes estatísticos.

NOTA: Dispositivos que criam fiel e mecanicamente ou exibem um resultado de jogo selecionado por um RNG de computador não são considerados dispositivos físicos de aleatoriedade e devem ser avaliados ou certificados como RNGs assim que a reprodução fiel do resultado selecionado for garantida. Dispositivos físicos de aleatoriedade podem incorporar RNGs em funções secundárias (por exemplo, velocidade de rotação). Tais RNGs secundários não precisam ser avaliados ou certificados conforme os requisitos de RNG aqui contidos, pois não selecionam diretamente o resultado do jogo. Em vez disso, o dispositivo físico de aleatoriedade deve ser avaliado ou certificado como um todo, conforme descrito nesta seção.

NOTA: Os componentes aprovados de dispositivos físicos de aleatoriedade não podem ser trocados ou substituídos por componentes não aprovados, pois são integrantes para o comportamento e desempenho dos dispositivos físicos de aleatoriedade. Os "componentes aprovados" nesse contexto incluem aqueles itens físicos que produzem o comportamento aleatório (por exemplo, bolas em uma bateadeira, cartas em um embaralhador, etc.). Por exemplo, um embaralhador avaliado ou certificado por um laboratório de testes independente para utilizar cartões plásticos não pode ser visto como equivalente aprovado ao mesmo embaralhador mecânico que usa cartões de papel.

5.4.2 Coleta de Dados

Para garantir a melhor garantia de comportamento aleatório, o laboratório de testes independente deve coletar dados de resultados de jogos para pelo menos 10.000 resultados de jogos. A coleta de dados deve ser realizada de forma razoavelmente semelhante ao uso pretendido do dispositivo no campo. Em particular, a configuração e calibração recomendadas devem ser executadas inicialmente, e o dispositivo e os componentes (cartões, bolas, etc.) devem ser substituídos ou mantidos durante o período de coleta, conforme recomendado pelo fornecedor.

NOTA: Devido a preocupações de viabilidade associadas à coleta razoável de dados em alguns dispositivos, o órgão regulador pode optar por aceitar resultados de testes de uma quantidade menor de coleta caso a caso. Igualmente possível, pode ser necessário um amostramento maior de coleta de dados. De qualquer forma, o laboratório de testes independente declarará claramente, no relatório de avaliação ou certificação aplicável, a quantidade de dados usados para os testes. Quando menos de 10.000 jogos são utilizados, uma declaração sobre as limitações estatísticas da redução dos testes será claramente indicada no relatório de avaliação ou certificação.

5.4.3 Durabilidade

Todas as peças mecânicas devem ser feitas de materiais para evitar a degradação de qualquer componente ao longo de sua vida útil pretendida.

NOTA: O laboratório de testes independente pode recomendar um cronograma de substituição mais rigoroso do que o sugerido pelo fornecedor do dispositivo para cumprir o requisito de 'Durabilidade' mencionado acima. Além disso, o laboratório de testes independente pode recomendar inspeções periódicas do dispositivo para garantir e manter sua integridade.

5.4.4 Manipulação

Os jogadores e/ou assistentes de jogo (por exemplo, dealers, croupiês, etc.) usados em jogos ao vivo não devem ter a capacidade de manipular ou influenciar os dispositivos físicos de aleatoriedade de forma física em relação à produção de dados de resultado do jogo, exceto conforme previsto pelo design do jogo.

5.5 RNGs "Provably Fair"

5.5.1 Declaração Geral

Os requisitos definidos nesta seção se aplicam a RNGs "Provably Fair" baseados em um esquema de commit-revelação, que permitem que jogadores ou outras partes autorizadas verifiquem independentemente que cada resultado do jogo foi gerado de maneira justa, imparcial e determinística, sem manipulação pela Plataforma de Jogo, operador ou qualquer outra parte.

5.5.2 Geração e Manejo de Seeding

O RNG "Provably Fair" deve empregar um mecanismo criptográfico de commit-reveal baseado em uma ou mais entradas de entropia (seeds), que são combinadas usando um algoritmo determinístico divulgado publicamente para produzir os valores aleatórios usados para cada resultado do jogo. No mínimo, os seguintes elementos devem ser incluídos:

- a) Seed do Servidor (Valor Comprometido): Uma seed de servidor gerada de forma segura pela Plataforma de Jogos usando um processo aleatório criptograficamente seguro. Antes da aceitação da aposta ou início do jogo, a Plataforma de Jogos deve se comprometer com a seed do servidor publicando um hash criptográfico da seed do servidor. Após a aceitação da aposta ou início do jogo, a seed do servidor não poderá ser modificada, substituída ou regenerada. A seed do servidor permanecerá confidencial até a fase de revelação.
- b) Seed do Cliente (Valor Influenciado pelo Jogador): Uma semente do cliente que é fornecida diretamente pelo jogador ou gerada no Dispositivo Remoto do Jogador antes da rodada de jogo, e que não deve ser modificada pela Plataforma de Jogo. A semente do cliente deve contribuir para o determinismo e imprevisibilidade do resultado do jogo.
- c) Função de Unicidade de Resultado: Quando uma única semente de servidor comprometida é usada para derivar resultados de mais de uma partida jogada, o RNG "Provably Fair" deve incorporar uma função de unicidade de nonce, contador ou equivalente para garantir que cada resultado de jogo seja único, determinístico e verificável de forma independente. Quando uma semente separada do servidor é gerada e criptograficamente comprometida para cada jogo jogado, essa função não é necessária.

NOTA: Fontes opcionais de seed adicional (por exemplo, RNGs baseados em hardware ou beacons de aleatoriedade externos) podem ser incorporadas, desde que seu uso seja totalmente documentado e não diminua o determinismo, transparência ou verificabilidade do esquema commit-revelação.

5.5.3 Documentação de algoritmos

O algoritmo usado para o RNG "Provably Fair" e seu esquema de commit-reveal deve ser totalmente documentado, incluindo, mas não se limitando a:

- a) O método de compromisso criptográfico usado para a seed do servidor;
- b) O método de combinação de sementes e, quando aplicável, incorporação de funções de unicidade nonce, contador ou equivalente;
- c) Todas as primitivas criptográficas e processos determinísticos usados;
- d) Quaisquer transformações, procedimentos de embaralhamento ou métodos de escalonamento aplicados; e
- e) O processo pelo qual valores intermediários são convertidos em resultados do jogo.

NOTA: A documentação deve ser suficientemente detalhada para permitir que um terceiro independente implemente um processo de verificação capaz de reproduzir e validar resultados históricos do jogo usando apenas os compromissos divulgados, valores revelados e algoritmo documentado publicamente.

Capítulo 6: Requisitos do Jogo

6.1 Introdução

6.1.1 Declaração Geral

Este capítulo apresenta os requisitos técnicos para as regras de jogo, justiça do jogo, seleção do jogo, resultado do jogo, exibições e artes relacionadas aos jogadores, porcentagens e odds de pagamento, estados de bônus/recursos, jackpots progressivos, recall de jackpots de bônus incrementados, modos de jogo, recursos comuns, jogos com habilidade, torneios e outros requisitos do jogo.

NOTA: Por favor, consulte a seção "Jogos com Habilidade" desta norma técnica para requisitos específicos e suplementares de jogos que contenham um ou mais elementos de habilidade.

6.2 Requisitos da Interface do Jogador

6.2.1 Interfaces de Jogador

A interface do player é um aplicativo ou programa de interface através do qual o jogador visualiza e/ou interage com o Dispositivo Remoto do Player, incluindo a tela sensível ao toque, teclado, mouse 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 visualização revisada e os pontos de toque/clique ou botões, e não deverá encerrar ou interromper uma sessão de jogo atualmente em andamento.
- b) Todos os pontos ou botões de toque/clique selecionáveis pelo jogador representados na tela da interface do jogador que impactam a jogabilidade e/ou a integridade ou o resultado do jogo devem ser claramente rotulados de acordo com sua função e operar de acordo com as regras do jogo aplicáveis.
- c) Não deverá haver pontos de toque/clique ou botões ocultos ou não documentados em qualquer lugar da tela da interface do jogador que afetem a jogabilidade e/ou que impactem a integridade ou o resultado do jogo, exceto conforme previsto pelas regras do jogo.
- d) As instruções do jogo, assim como informações sobre as funções fornecidas pela interface do jogador, devem ser comunicadas claramente ao jogador e não devem ser enganosas ou imprecisas.

6.2.2 Displays Adaptativos

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

6.2.3 Displays Alternados

Quando múltiplos itens de instruções e informações do jogo são exibidos na interface do jogador, é aceitável que esses itens sejam exibidos de forma alternada, desde que a taxa de alternância entre instruções e informações 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 do jogador, não deve, intencionalmente ou não, causar falhas nas apostas ou resultados inválidos contrários à intenção de design do jogo.

6.3 Requisitos para Sessões de Jogo

6.3.1 Declaração Geral

Uma sessão de jogo é definida como o período de tempo que começa, no mínimo, quando um jogador inicia um jogo ou uma série de jogos em uma Plataforma de Jogo para um determinado tema de jogo, fazendo uma aposta e terminando no momento de um resultado final para aquele jogo ou série de jogos, coincidindo com a oportunidade do jogador sair do jogo.

NOTA: Este padrão não tem a intenção de impedir ou proibir designs que permitam a reprodução simultânea de múltiplos temas de jogos em uma Plataforma de Jogos. Quando múltiplos temas de jogo estão acessíveis simultaneamente, os jogadores podem jogar mais de um jogo ao mesmo tempo em sessões separadas. No entanto, nesse caso, a medição e os limites aplicáveis serão aplicados a cada jogo disponível, conforme for jogado, e todos os outros requisitos deste capítulo continuarão a se aplicar a esses múltiplos designs de jogo em jogo.

6.3.2 Informações a serem exibidas

A interface do jogador deverá exibir as seguintes informações durante uma sessão de jogo, ou informações suficientes para que o jogador possa determiná-las de outra forma, exceto quando estiver visualizando uma tela informativa, como um menu ou uma tela de ajuda:

- a) Fundos atuais disponíveis para apostas;
- b) Denominação sendo jogada, quando os valores são exibidos em créditos;
- c) O valor atual da aposta e a posição, seleção ou localização de todas as apostas ativas, de forma que o jogador não tenha dúvidas sobre quais apostas foram realizadas e os valores apostados em cada uma delas;
- d) Quaisquer opções de aposta em vigor ou disponíveis antes do início do jogo ou durante o jogo;
- e) As seguintes informações para o último jogo concluído até o próximo começar, as opções de aposta são modificadas ou o jogador sai do jogo:
 - i. Qualquer opção de aposta em vigor;
 - ii. Representação precisa do resultado do jogo; e
 - iii. O valor total ganho e, quando aplicável, o valor ganho para cada aposta vencedora. Se os ganhos estiverem associados a múltiplas apostas, cada aposta vencedora pode ser indicada por sua vez. Se houver um grande volume de informações sobre apostas para compartilhar, uma tela de resumo pode ser suficiente.

NOTA: É aceitável que as informações do último jogo concluído sejam superadas antes que as condições mencionadas ocorram, desde que as mesmas informações estejam claramente disponíveis para o jogador na seção "Recordação do Jogo" deste documento.

6.3.3 Medidor de Crédito

Dependendo da implementação na Plataforma de Jogo, um medidor de crédito pode ser usado pelo jogador para manter seus fundos disponíveis para apostas na sessão de jogo. Se um medidor de crédito for suportado, o seguinte se aplicará a seguir:

- a) O medidor de crédito deve estar visível para o jogador a qualquer momento em que uma aposta possa ser feita, a qualquer momento que uma transferência para ou do saldo da conta do jogador for permitida, ou a qualquer momento em que o medidor esteja sendo ativamente incrementado ou decrementado.
 - i. O medidor de crédito deve ser exibido em formato de créditos ou moeda local. Se o medidor de créditos do jogo permite alternar entre créditos e moeda, essa funcionalidade será facilmente compreendida pelo jogador. O medidor de crédito deve indicar claramente se créditos ou moeda estão sendo exibidos no momento.
 - ii. Se o valor atual da moeda local não for múltiplo par da denominação de um jogo, ou se o valor do crédito tiver valor fracionário, os créditos exibidos para esse jogo podem ser exibidos e jogados como um valor truncado (ou seja, parte fracionária removida). No entanto, o valor fracionado do crédito será disponibilizado ao jogador quando o saldo de crédito truncado for zero.
- b) Assim que o medidor de crédito estiver disponível, os fundos podem ser transferidos do saldo da conta do jogador para o medidor de crédito para o jogo. Isso pode ser automático quando o saldo da conta do jogador é transferido automaticamente para o medidor de créditos ou quando o jogador recebe opções de transferência, que exigem seleção antes de ocorrer. Essas opções incluem quanto o jogador deseja transferir para o medidor de créditos do jogador.
- c) Se o jogo exigir apostas adicionais durante o jogo, será possível transferir fundos adicionais caso o medidor de crédito do jogador não tenha fundos suficientes para continuar.
- d) Após a conclusão do jogo, o jogador terá a opção de transferir parte ou todos os fundos do medidor de crédito do jogador de volta para o saldo da conta do jogador. Sair de uma sessão de jogo fará com que todos os fundos sejam automaticamente transferidos de volta para o saldo da conta do jogador.

6.3.4 Seleção de Jogos

A Plataforma de Jogos deve informar claramente o jogador sobre todos os temas e denominações do jogo disponíveis para jogar, bem como suas regras e informações sobre a tabela de pagamentos, antes que o jogador se comprometa a jogá-los. Os seguintes requisitos se aplicam à seleção de um jogo específico na interface do jogador:

- a) O jogador deve ser informado sobre qual tema e denominação do jogo foram selecionados para ser jogados e estão sendo jogados.
- b) O jogador não será obrigado a jogar apenas selecionando um tema do jogo, a menos que a tela do jogo indique claramente que a seleção é imutável. Se não for divulgado, o jogador poderá retornar ao menu principal ou à tela do seletor de jogos antes de fazer uma aposta.
- c) A exibição padrão do jogo ao entrar no modo de jogo a partir de um menu principal ou tela de seleção de jogos não corresponderá ao maior prêmio anunciado (a menos que esse tenha sido o

resultado da última jogada do jogador). Isso se aplica apenas ao estado base do jogo e não a estados intermediários, como dobrar ou apostar ou bônus/características especiais.

6.3.5 Requisitos do Ciclo do Jogo

A Plataforma de Jogos deve garantir que os ciclos do jogo sejam processados de forma precisa, sequencial e sem duplicação ou interrupção não intencional. Os ciclos de jogo consistem em todas as ações e atividades de jogo dos jogadores ocorrendo de uma aposta para outra:

- a) Um ciclo de jogo será iniciado quando o jogador:
 - i. Faz ou compromete uma aposta; e/ou
 - ii. Ativa um ponto ou botão de toque/clique "play" ou realiza uma ação equivalente de acordo com as regras do jogo.
- b) A Plataforma de Jogos deve evitar que múltiplos ciclos de jogo sejam iniciados por erros de comunicação, pressionando repetidamente o ponto de toque/clique ou botão "play", ou realizando a ação equivalente mais de uma vez enquanto aguarda uma resposta da plataforma.
- c) Valores apostados ou comprometidos em qualquer momento, no início ou durante um ciclo de jogo devem ser subtraídos do medidor de crédito ou saldo da conta do jogador. Uma aposta não será aceita que possa causar um medidor de crédito ou saldo negativo na conta do jogador.
- d) Se o medidor de crédito de um jogador combinar créditos restritos de bônus/promocionais e fundos irrestritos do jogador, créditos de bônus restritos/promocionais devem ser apostados ou comprometidos primeiro, conforme permitido pelas regras do jogo, antes que quaisquer fundos irrestritos do jogador sejam apostados ou comprometidos.
- e) Os seguintes estados do jogo serão considerados parte de um único ciclo de jogo:
 - i. Jogos que acionam o extended play e quaisquer jogadas subsequentes;
 - ii. "Segunda tela" declara bônus/funcionalidade;
 - iii. Jogos com escolha do jogador (por exemplo, poker de draw ou blackjack);
 - iv. Jogos onde as regras permitem apostar créditos adicionais (por exemplo, seguro de blackjack ou a segunda parte de um jogo keno em duas partes);
 - v. Recursos de duplo/aposta; e
 - vi. Qualquer outro estado intermediário do jogo não mencionado acima.
- f) Ao final do ciclo de jogo, o valor de cada prêmio ao final do ciclo de jogo será adicionado ao medidor de crédito ou saldo da conta do jogador, exceto para mercadorias e grandes ganhos ou pagamentos, quando exigido pelo órgão regulador. Se ocorrerem pagamentos fracionados (ou seja, menos de um centavo ou equivalente), o jogo pode usar arredondamento convencional ou manter mais casas decimais fracionárias além de um centavo inteiro ou equivalente e conceder um valor inteiro quando somado após uma partida ou quando um jogador sai do jogo.
- g) Um ciclo de jogo será considerado completo quando todos os valores apostados ou comprometidos forem perdidos ou quando a transferência final para o medidor de crédito do jogador ou saldo da conta do jogador ocorrer.
- h) Não será possível iniciar um novo ciclo de jogo dentro da mesma sessão de jogo antes que o ciclo atual seja concluído e o histórico do jogo e o medidor de crédito do jogador ou o saldo da conta do jogador tenham sido atualizados, incluindo os estados do jogo listados nesta seção, a menos que a ação de iniciar um novo jogo termine o ciclo atual de forma ordenada. Algumas exceções podem ser concedidas em casos em que, por exemplo, se o operador optar por realizar uma consideração offline e manual de grandes ganhos ou pagamentos, se um jogador optar por continuar jogando enquanto um grande ganho ou pagamento está pendente, ou se o jogo em questão é um jogo programado que acontecerá no futuro.

6.3.6 Período de apostas

Quando o jogo inclui um período definido de apostas (por exemplo, roleta), o período de apostas e o prazo para aceitar apostas em um jogo devem ser comunicados claramente ao jogador. Não será possível fazer apostas após o término do período de apostas para aquele jogo.

6.3.7 Entrada do Jogador e Seleção Automática

Quando um jogo exige a participação do jogador durante o ciclo e impõe um limite de tempo para essa seleção, o jogo deve exibir um temporizador ou indicador equivalente do tempo restante e deve divulgar claramente, por meio de regras ou ilustrações, o automatizado de seleção caso o jogador não aja dentro do tempo estipulado. Quando um processo automatizado de seleção for implementado após o término do tempo estipulado, o seguinte se aplicará:

- a) Para seleções ou interações envolvendo estratégia ou habilidade do jogador:
 - i. O jogo deverá conceder ao jogador no mínimo quinze segundos para agir, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador; e
 - ii. A seleção automatizada deve ser feita de acordo com uma estratégia razoável.
- b) Para seleções ou interações que não envolvam estratégia ou habilidade do jogador:
 - i. O jogo deve dar ao jogador no mínimo cinco segundos para agir, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador; e
 - ii. A seleção automatizada será determinada por meio de um processo de seleção aleatória.

6.3.8 Apostas Adicionais Durante um Jogo

Os jogos não permitirão que um jogador aposte créditos adicionais durante um ciclo de jogo, a menos que os seguintes requisitos sejam atendidos:

- a) O jogador terá claramente a opção de fazer a aposta adicional antes de quaisquer créditos adicionais serem comprometidos. Se for necessário fazer a aposta adicional para continuar o jogo em andamento, o jogador terá a oportunidade de encerrar o jogo sem fazer a aposta adicional.
- b) Se a aposta adicional for opcional, o jogo não deve alterar a chance de alcançar um resultado vencedor com base apenas na decisão do jogador de fazer a aposta adicional e não deve enganar o jogador sobre qualquer efeito da aposta adicional nos resultados, prêmios ou probabilidades do jogo, a menos que tal efeito seja claramente divulgado.
- c) Salvo indicação em contrário, caso o jogador não tenha fundos suficientes disponíveis para fazer a aposta adicional, incluindo quaisquer valores ganhos durante o jogo em andamento, o jogo permitirá que o jogador adicione fundos ao medidor de crédito ou ao saldo da conta do jogador para esse fim.
- d) Qualquer resultado, característica, prêmio ou resultado subsequente dentro do jogo em andamento não será determinado antes que o jogador escolha se faz a aposta adicional, a menos que seja informado de outra forma ao jogador.

6.4 Requisitos de Informações, Transparência e Divulgação do Jogo

6.4.1 Informações do Jogo e Regras de Jogo

Os seguintes requisitos se aplicam às informações do jogo, artes, tabelas de pagamento e telas de ajuda, incluindo qualquer informação escrita, gráfica e auditiva fornecida ao jogador, seja

diretamente pela interface do jogador ou por uma página acessível ao jogador:

- a) As instruções de uso da interface do jogador e do dispositivo de interação, informações sobre tabela de pagamento e regras de jogo devem ser completas e inequívocas, não devem ser enganosas ou injustas para o jogador. Se houver múltiplos dispositivos de interação do jogador capazes de afetar a mesma ação, todas essas opções devem ser claramente explicadas ao jogador.
- b) As informações da tela de ajuda devem ser acessíveis ao jogador sem a necessidade de depósito de fundos ou compromisso de aposta. Essas informações devem incluir descrições de recursos únicos do jogo, como jogo estendido, giros bônus, duplo/aposta, modo de Jogo Automático, cronômetros regressivos, transformações de símbolos, bônus da comunidade, jackpots progressivos, jackpots incrementais, etc.
- c) As apostas mínimas, máximas e outras disponíveis devem ser indicadas dentro da obra ou poderão ser deduzidas a partir dela.
- d) Instruções adequadas para qualquer opção de aposta disponível ou disponível a qualquer momento devem ser descritas na obra de arte. O jogo deve indicar claramente quando uma opção de aposta não está disponível, como desativando as opções indisponíveis ou distinguindo-as das opções de aposta disponíveis.
- e) As informações da tabela de pagamento devem incluir todos os possíveis resultados e combinações de vitória, juntamente com seus respectivos pagamentos, para quaisquer modificadores e/ou opções de apostas disponíveis, bem como qualquer símbolo, objeto, número necessário, condição de aposta ou multiplicador associada a cada prêmio.
- f) A obra deve indicar claramente se os prêmios são designados em créditos, moeda ou alguma outra unidade.
- g) Para obras que contenham instruções do jogo anunciando explicitamente um prêmio de crédito ou prêmio de mercadorias:
 - i. Será possível ganhar o prêmio ou prêmio de um único jogo, ou uma série de jogos possibilitada por um jogo iniciador, incluindo bônus/recursos ou outros estados do jogo, a menos que a arte especifique claramente os critérios necessários para ganhar o prêmio ou prêmio.
 - ii. Quando as escolhas do jogador influenciam a probabilidade de ganhar o prêmio ou prêmio, as regras do jogo e as telas de ajuda devem revelar as mecânicas de decisão aplicáveis e seu impacto nos resultados.
- h) O jogo deve refletir qualquer alteração no valor do prêmio que ocorra durante o jogo e declarar claramente os critérios pelos quais qualquer valor de prêmio é modificado, incluindo, quando aplicável, quaisquer regras de multiplicador fixo ou crescente, como o prêmio é calculado, quando o multiplicador é aplicado e se alguma ação do jogador afeta o multiplicador ou valor da recompensa.
- i) As instruções do jogo apresentadas auditivamente também devem ser apresentadas por escrito.
- j) As instruções do jogo devem ser renderizadas com tamanho de fonte e clareza suficientes, em uma cor que contraste com a cor de fundo para garantir que todas as instruções sejam claramente visíveis/legíveis.
- k) A obra deve deixar claro as regras para pagamento de prêmios quando múltiplas vitórias ou interpretações das combinações vencedoras são possíveis. A obra deve comunicar claramente o tratamento de:
 - i. Resultados coincidentes dos jogos, incluindo resultados que podem qualificar para mais de uma categoria de vitória, e se todos os prêmios possíveis são pagos ou apenas o prêmio mais alto.
 - ii. Vitórias coincidentes em scatter em relação a outras possíveis vitórias por scatter, seja combinações de scatters pagam todos os prêmios possíveis ou apenas o prêmio mais alto;

- iii. Prêmios para símbolo/objeto de jogo misto ou agrupado, incluindo se um resultado que pode ser interpretado como combinação mista e simples paga um ou ambos os prêmios; e
- iv. Vitórias envolvendo substitutos ou curingas, incluindo como os prêmios são tratados quando substitutos ou curingas criam combinações vencedoras para símbolos/objetos que não aparecem de outra forma.
- l) Quando instruções de multiplicador ou prêmios calculados, acumulados ou exibidos forem mostrados:
 - i. A obra deve indicar claramente a que o multiplicador se aplica ou não; e
 - ii. Se apenas alguns prêmios forem elegíveis para multiplicação, a arte gráfica não deverá implicar que outros prêmios exibidos sejam adicionalmente multiplicados, a menos que esta seja a regra do jogo.
- m) O jogo não deve anunciar 'vitórias futuras', por exemplo, "três vezes pagamento em breve", a menos que o anúncio seja preciso e matematicamente demonstrável, ou a menos que o jogador tenha um anúncio direto do progresso atual até essa vitória (por exemplo, ele tenha dois dos quatro tokens coletados que são necessários para ganhar um prêmio).
- n) A arte do jogo deve explicar claramente ao jogador qualquer opção de compra sem aposta e seu valor em créditos ou moeda local.
- o) A arte deverá revelar quaisquer recursos restritivos da jogabilidade, como limites de duração de jogo, valores máximos de vitória total, etc., que sejam implementados como um elemento do design do jogo.
- p) Para jogos programados, quando o jogo ocorrerá e uma contagem regressiva do tempo restante para fazer uma aposta nesse jogo será exibida ao jogador. Não será possível fazer apostas nesse jogo depois que esse tempo tiver passado.
- q) Quando vídeos ou outras mídias são usados para anunciar a jogabilidade, deve ser claro para os jogadores se as imagens foram editadas, aprimoradas ou aceleradas para fins de demonstração.

6.4.2 Símbolos e Objetos do Jogo

Todos os símbolos/objetos do jogo devem ser claramente exibidos ao jogador e não devem ser enganosos.

- a) Instruções do jogo que correspondam especificamente a um ou mais símbolos/objetos do jogo devem estar claramente associadas a eles e não devem criar ambiguidade sobre qual símbolo/objeto está sendo descrito. Por exemplo, isso pode ser alcançado com enquadramento ou boxe adequados. Palavras adicionais, como "esses símbolos", também podem ser usadas.
- b) Se as instruções do jogo se referem a um símbolo/objeto específico do jogo, e o nome escrito do símbolo/objeto pode ser confundido com outro símbolo/objeto, ou pode implicar outras características, então a exibição visual das instruções indicará claramente a qual símbolo/objeto a instrução se refere.
- c) Símbolos/objetos do jogo devem manter sua forma em toda a arte, exceto enquanto a animação estiver em andamento. Qualquer símbolo/objeto que mude de forma ou cor durante um processo de animação não deve aparecer de forma que possa ser interpretado como outro símbolo/objeto definido na tabela de pagamentos.
- d) Se a função ou aparência de um símbolo/objeto do jogo mudar (por exemplo, um símbolo/objeto se torna substituto durante um estado bônus/característico, símbolo/objeto muda de cor, etc.), a arte deverá indicar claramente essa mudança de função ou aparência e quaisquer condições especiais que se apliquem a ela.

- e) Se existirem limitações quanto à localização e/ou aparência de qualquer símbolo/objeto do jogo, a limitação deverá ser divulgada na arte. Por exemplo, se um símbolo/objeto estiver disponível apenas em um estado bônus/característico, então a arte deverá revelar isso.
- f) A arte deve indicar claramente quais símbolos/objetos do jogo podem atuar como scatter, substituto ou coringa, e em quais combinações vencedoras, estados do jogo e condições podem ser aplicados, incluindo quaisquer exclusões, mudanças de comportamento, pagamentos extras, multiplicadores, etc.
- g) A obra de arte deve conter informações textuais e/ou gráficas para explicar claramente a ordem, posição e direção em que símbolos/objetos do jogo devem aparecer, para que um prêmio seja concedido ou para acionar um estado bônus/característico, incluindo números ou outra representação visual para indicar a quantos símbolos/objetos corretos cada padrão corresponde.

6.4.3 Tokens/Fichas Virtuais de Jogador

Se representações virtuais de fichas e/ou fichas de jogador forem usadas, o seguinte se aplicará:

- a) Todas as fichas/Tokens devem ter características físicas idênticas, exceto por diferenças específicas na denominação.
- b) As fichas/Tokens de todas as denominações possíveis para o jogo devem ser mostradas para que a indisponibilidade de fichas/fichas de denominações menores não force os jogadores a apostarem mais.
- c) Cada ficha/Token deve ser projetada para que a denominação específica possa ser determinada quando colocada em uma pilha de fichas/Token de várias denominações.
- d) As fichas/Token usadas devem ser únicas para cada denominação que representam, e a denominação deve ser claramente visível em quaisquer fichas/fichas.
- e) Deve ser deixado claro para o jogador como selecionar uma ficha/Token, aplicar a ficha/ficha a uma opção de aposta, remover a ficha/Token.

NOTA: Os requisitos acima também se aplicam ao uso de fichas físicas de jogador e/ou fichas em jogos ao vivo.

6.4.4 Jogos Pseudo Ao Vivo

Os seguintes requisitos se aplicam a jogos que simulam a execução de jogos ao vivo usando imagens pré-gravadas de um estúdio de jogos ao vivo, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma key:

- a) Divulgações sobre o uso de imagens pré-gravadas, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma key estarão disponíveis para o jogador nas telas de regras do jogo ou ajuda;
- b) As imagens pré-gravadas, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma key não devem:
 - i. Ser representado ao jogador como um jogo ao vivo; ou
 - ii. Induzir um jogador em erro ao sugerir tomada de decisão humana ou interação em tempo real com uma pessoa real;
- c) As imagens pré-gravadas, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma key podem servir apenas como uma apresentação gráfica do jogo e não influenciam ou determinam os resultados do jogo; e
- d) Os resultados do jogo exibidos ao jogador devem corresponder com precisão aos resultados determinados pelo jogo, independentemente das imagens pré-gravadas, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma screen.

6.4.5 Jogos Multiplayer

Os seguintes requisitos se aplicam a jogos com múltiplos jogadores ligados a uma única sessão de jogo:

- a) Cada jogador será informado sobre quando o próximo jogo multiplayer começará. Se aplicável ao jogo, o período de apostas será o mesmo e simultâneo para todos os jogadores participantes;
- b) Para jogos multiplayer onde cada jogador se reveza para jogar:
 - i. O modo multiplayer deve indicar claramente a cada jogador quando é sua vez;
 - ii. Cada jogador só poderá fazer apostas e fazer escolhas durante sua vez;
 - iii. Quando a vez do jogador tiver limite de tempo, os requisitos para "Entrada do Jogador e Seleção Automática" serão cumpridos. Além disso, esse limite de tempo será o mesmo para todos os jogadores, salvo indicação em contrário ao jogador;
- c) As apostas e escolhas dos jogadores de cada jogador devem ser claramente distinguíveis das apostas e escolhas dos jogadores de qualquer outro jogador;
- d) As ações ou resultados de qualquer jogador não deverão afetar as ações ou resultados de qualquer outro jogador, salvo indicação em contrário pelas regras do jogo ; e
- e) Ao final do jogo, as apostas de cada jogador serão decididas individualmente de acordo com as regras e a tabela de pagamentos aplicáveis.

NOTA: Por favor, consulte a seção "Jogos entre Pares (P2P)" deste capítulo para requisitos específicos e suplementares para jogos multiplayer onde os jogadores competem entre si e entre si.

6.4.6 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.

6.5 Tipos de Jogos

6.5.1 Declaração Geral

Esta tem como objetivo definir um conjunto básico de requisitos para tipos tradicionais de jogos, reconhecendo ao mesmo tempo que muitas variantes desses mesmos jogos e outros tipos de jogos não abrangidos por esta seção ainda são permitidos, a menos que sejam proibidos pelo órgão regulador.

6.5.2 Jogos de Cilindro/Linha/Vias

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, para jogos de cilindro/linha/via:

- a) Para jogos de múltiplas linhas/múltiplas vias, o jogo deve fornecer uma exibição resumida das linhas de pagamento/formas disponíveis para formar combinações vencedoras;
- b) O multiplicador de apostas, quando aplicável, será mostrado. É aceitável se isso puder ser facilmente derivado de outras informações exibidas;

- c) Para jogos que permitem apostar múltiplos créditos em linhas de pagamento/modos selecionados, a arte deve:
 - i. Para pagamentos lineares, deixe claro que os ganhos para cada linha de pagamento/caminho selecionado serão multiplicados pelo multiplicador de aposta;
 - ii. Para pagamentos não lineares, transmita todas as apostas possíveis e seus prêmios;
- d) A obra de arte deve indicar quaisquer regras e/ou limitações relacionadas à avaliação dos pagamentos, incluindo uma indicação de:
 - i. Como as linhas de pagamento/ways são avaliadas, como da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, ambas as direções ou outro método definido;
 - ii. Como os símbolos/objetos individuais do jogo são avaliados, como apenas cilindros/colunas adjacentes, linhas de pagamento/modos selecionados apenas, ou outro método definido, e quaisquer exceções como scatter compensa;
 - iii. Quando uma linha de pagamento/via pode ser interpretada como tendo mais de uma combinação vencedora desse tipo, se apenas a maior combinação vencedora é paga por linha de pagamento/caminho;
 - iv. Se os prêmios em diferentes linhas de pagamento/formas são somados;
 - v. Para pagamentos dispersos, o scatter aplicável, número exigido, base de pagamento e se os pagamentos scatter são somados aos ganhos de linha de pagamento/via, pagos separadamente ou limitados ao ganho maior onde o mesmo símbolo/objeto ou resultado do jogo se qualifica para ambos;
- e) Se um símbolo/objeto do jogo que pode fazer parte de uma combinação vencedora não aparecer em todos os cilindros/colunas, a arte deverá indicar claramente os cilindros/colunas nos quais o símbolo/objeto pode aparecer ou garantir que o jogo não implique que uma combinação vencedora impossível possa ocorrer;
- f) Cada linha de pagamento/forma de jogar deve ser claramente indicada pelo jogo, para que o jogador não tenha dúvidas sobre quais linhas de pagamento/formas estão sendo apostadas e os valores apostados por linha de pagamento/caminho. Exibir o número de linhas de pagamento/ways apostadas e o valor total apostado será suficiente para atender a esse requisito; e
- g) As linhas de pagamento vencedoras devem ser claramente discerníveis para o jogador. Quando houver ganhos em múltiplas linhas de pagamento/caminho, cada linha de pagamento/caminho vencedor será indicado por sua vez ou exibido de outra forma para que o jogador possa identificar cada vitória e seu prêmio associado. Esse requisito não exclui outros métodos intuitivos de exibir vitórias por linha de pagamento/via, como o agrupamento de categorias comuns de vitória, nem deve proibir a opção do jogador de contornar uma exibição detalhada do resultado das vitórias por linha de pagamento/via, quando permitido.

6.5.3 Jogos de Cartas

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, a jogos que representam cartas sendo tiradas de um ou mais baralhos de cartas:

- a) As seguintes informações estarão acessíveis ao jogador enquanto nenhum jogo estiver em andamento:
 - i. Uma indicação clara da variante do jogo de cartas está sendo jogada e das regras que se aplicam;
 - ii. Uma exibição mostrando todas as mãos ou resultados vencedores possíveis e seus pagamentos;

- iii. Uma explicação de quaisquer regras especiais, combinações vencedoras e/ou pagamentos que estejam fora do jogo padrão;
- iv. Todas as opções de jogador disponíveis a qualquer momento;
- v. O número de cartas em um baralho e o número de baralhos em jogo;
- b) No início de cada jogo, mão e/ou outra sequência de distribuição aplicável, as cartas devem ser compradas em ordem de um ou mais baralhos embaralhados aleatoriamente que consistem no conjunto completo de cartas aplicável ao jogo;
 - i. O sorteio das cartas deve ocorrer em uma taxa que permita aos jogadores acompanhar o jogo;
 - ii. É aceitável sortear números aleatórios para cartas de substituição no momento do sorteio aleatório da primeira mão, desde que as cartas de substituição sejam usadas sequencialmente conforme necessário e desde que quaisquer valores de RNG armazenados estejam criptografados;
 - iii. Os baralhos não podem ser embaralhados de novo, exceto conforme previsto pelas regras do jogo. Quando um baralho é embaralhado, ele deve ser embaralhado aleatoriamente e congelado antes de ser usado;
- c) Cartas uma vez removidas dos baralhos não serão devolvidas aos baralhos, exceto conforme previsto pelas regras do jogo;
- d) As faces das cartas devem mostrar claramente o valor e o naipe. Quando a cor do naipe for usada, as cores do naipe devem ser consistentes com as regras do jogo e não devem enganar o jogador;
- e) As regras para curingas e curingas devem ser explicadas claramente nas telas de ajuda. Curingas e curingas devem ser distinguíveis de todas as outras cartas;
- f) Para jogos de pôquer:
 - i. Após comprar e exibir as cartas iniciais, a menos que a combinação vencedora mais alta possível seja obtida, o jogador terá a opção de guardar ou descartar todas as cartas conforme as regras do jogo;
 - ii. Se uma possível combinação vencedora for obtida após as cartas iniciais serem distribuídas, o jogo deve notificar automaticamente o jogador sobre a mão ou mãos vencedoras, mostrar o tipo de mão (por exemplo, um par, dois pares, três iguais) e o valor potencial da recompensa;
 - iii. Se o jogo for automaticamente concluído devido à obtenção da maior combinação vencedora possível, isso deverá indicar claramente ao jogador por que o jogo terminou;
 - iv. Cartas detidas e não seguradas, incluindo as reservas recomendadas quando permitidas, devem ser claramente marcadas na tela. O método para mudar as chaves deve ser claramente mostrado ao jogador;
 - v. Quaisquer cartas descartadas serão substituídas pelas cartas restantes do baralho na ordem em que foram compradas;
- g) Para jogos de blackjack:
 - i. Salvo indicação em contrário ao jogador, ases contam como 1 ou 11, reis, damas e valetes contam como 10, e todas as outras cartas contam com seu valor facial;
 - ii. Se as duas primeiras cartas distribuídas ao jogador ou ao dealer totalizarem 21 ("Blackjack"), o jogo será imediatamente encerrado e créditos, se houver, serão concedidos;
 - iii. As regras de seguro devem ser claramente explicadas, incluindo condições sob as quais a opção é oferecida;
 - iv. As regras de divisão de pares devem ser claramente explicadas, incluindo se os ases divididos têm apenas uma carta distribuída para cada as, ou se mais divisões ou dobrar após os splits estiverem disponíveis;
 - v. As regras de duplo ponto devem ser claramente explicadas, incluindo limitações de quais totais podem permitir a seleção de um double-down;
 - vi. As regras de rendição devem ser claramente explicadas, incluindo a parte da aposta devolvida

- ao jogador;
- vii. Quaisquer limites sobre o número de cartas que podem ser compradas pelo jogador e/ou pelo distribuidor devem ser explicados, incluindo quaisquer vencedores declarados quando o limite for atingido (por exemplo, "Cinco Abaixo" vence);
 - viii. As regras de jogo do distribuidor devem ser claramente explicadas, incluindo se o dealer precisar pegar cartas adicionais se o valor total da mão não exceder 16, se o jogador perder no "Dealer Push", qualquer tratamento especial com uma contagem suave de 17;
 - ix. As regras de push devem explicar claramente o que ocorre em caso de empate entre o jogador e o distribuidor (por exemplo, o jogador perde, a aposta do jogador é devolvida, etc.);
 - x. Se ocorrerem divisões de pares, os resultados de cada mão serão mostrados (por exemplo, total de pontos, categoria de vitória ou derrota resultante, valor apostado, valor ganho, etc.);
 - xi. O total atual de todas as mãos, incluindo o total do dealer, será exibido durante e ao final do jogo. O termo "bust" ou equivalente pode ser usado para indicar uma mão cujo total ultrapassou 21; e
- h) Ao final de cada jogo ou mão, o jogo deverá exibir os resultados aplicáveis para cada posição do jogador, incluindo qualquer combinação vencedora ou categoria de vitória (por exemplo, "Blackjack", "Cinco Abaixo", "Empurrar", "Full House", etc.), valor ou pontuação final da mão, resultado de vitória/derrota/empurrada, valor apostado, valor ganho e qualquer valor da aposta devolvida, conforme aplicável.

6.5.4 Jogos de Dados

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, às simulações de jogos físicos de dados:

- a) Cada face de dado deve mostrar claramente o número de pontos ou outra indicação do valor da face;
- b) Salvo indicação clara em contrário, os dados simulados devem ter a mesma disposição dos dados padrão (por exemplo, o 1 e 6, o 2 e 5, e 3 e 4, respectivamente, devem estar em faces opostas);
- c) Para jogos de dados, as apostas "Field" e "Hardway" devem ser claramente explicadas; e
- d) Deve ser óbvio qual é o resultado de cada dado (por exemplo, qual é a face para cima em cada dado) após o lançamento dos dados.

6.5.5 Jogos de Roleta/Roda

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, a simulações de roleta ou outros jogos de roleta ou outros jogos de roda:

- a) As seguintes informações estarão acessíveis ao jogador enquanto nenhum jogo estiver em andamento:
 - i. Uma descrição de todas as apostas disponíveis e seus pagamentos;
 - ii. O método de seleção de apostas individuais;
- b) As apostas já selecionadas pelo jogador serão exibidas na tela. A realização de novas apostas não deve obscurecer essas apostas, a menos que outros meios sejam fornecidos para informar o jogador sobre o total de apostas realizadas;
- c) Para jogos de roleta:
 - i. O tipo de roleta e as regras desse tipo devem ser claramente declaradas;
 - ii. Salvo indicação clara em contrário, a roleta simulada deve ter o mesmo formato de uma roda padrão de cassino (incluindo as cores dos locais de pouso e a posição dos números), com

- exceção da posição dos "Zeros", se existirem mais de um, caso em que os "Zeros" podem ser colocados arbitrariamente;
- iii. Cada "Zero" usado deve ser rotulado de forma única (por exemplo, "0" versus "00"); e
- d) O resultado de cada giro da roda deve ser claramente mostrado ao jogador (por exemplo, qualquer bola simulada, ponteiro ou outro indicador de resultado resultará em uma localização que determina inequivocamente o número ou resultado vencedor), e as apostas vencedoras e os valores correspondentes dos ganhos serão exibidos.

6.5.6 Jogos de Sorteio de Bolas/Números

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante ao design específico do jogo, a jogos que representam bolas ou números sendo sorteados de um ou mais pois:

- a) As seguintes informações estarão acessíveis ao jogador enquanto nenhum jogo estiver em andamento:
- Uma exibição mostrando todos os possíveis sorteios ou resultados vencedores e seus pagamentos;
 - Uma explicação de quaisquer regras especiais, combinações vencedoras e/ou pagamentos que estejam fora do jogo padrão;
 - Regras para compra de recursos adicionais do jogo, se houver;
 - O número de bolas/números em um grupo e o número de pools em jogo;
- b) Quando um jogo tem sorteios agendados (por exemplo, para jogos de keno ou loteria), a data e hora de cada sorteio devem ser claramente divulgadas ao jogador.
- c) No início de cada jogo e/ou em outra sequência de sorteio aplicável, bolas/números devem ser sorteados em ordem de um ou mais grupos aleatórios mistos, que consistem no conjunto completo de bolas/números aplicáveis ao jogo;
- O sorteio das bolas/números deve ocorrer em uma taxa que permita aos jogadores acompanhar o jogo;
 - Quando bolas/números adicionais forem sorteados pelo jogo, eles devem ser sorteados de seus grupos originais sem duplicação, salvo o que as regras do jogo permitam o contrário;
 - Os pools não podem ser remisturados, exceto conforme previsto pelas regras do jogo. Quando uma piscina é remisturada, ela deve ser remisturada aleatoriamente e congelada antes do uso;
- d) Todas as bolas/números sorteados devem ser claramente exibidos ao jogador e permanecerão disponíveis para revisão durante toda a duração do jogo;
- e) Onde as seleções de jogadores são permitidas:
- A arte deve indicar claramente o método para criar, modificar e limpar seleções individuais ou todas as jogadoras;
 - Todas as seleções dos jogadores devem ser claramente identificadas diretamente na tela do jogo;
 - Quando o jogo usa cartões/bilhetes para múltiplos jogadores, é aceitável que as seleções dos jogadores sejam acessíveis folheando ou trocando entre os cartões/bilhetes;
- f) Se o jogador puder descartar suas cartas/ingressos atuais e, em vez disso, selecionar novas cartas/bilhetes antes do início do jogo, esta funcionalidade será:
- Explicado claramente ao jogador nas regras do jogo;
 - Disponibilizado ao jogador antes do início do jogo;
- g) Para jogos de keno:
- As combinações numéricas devem ser selecionadas do campo de seleção definido pelo jogador ou geradas aleatoriamente por uma função de seleção automática (escolha rápida);

- ii. Cada jogo deve sortear uma quantidade pré-determinada de números do campo de seleção de jogadores;
- iii. Os resultados vencedores serão determinados e os prêmios pagos com base no número de partidas entre as bolas/números sorteados e as escolhas dos jogadores, de acordo com as regras publicadas;
- h) Para jogos de bingo:
 - i. As cartas dos jogadores devem conter números ou outros elementos organizados de acordo com as regras do jogo;
 - ii. As cartas dos jogadores dentro do mesmo jogo não devem ser idênticas, salvo indicação em contrário;
 - iii. As regras devem identificar o formato de bingo aplicável, layout das cartas, faixa de número ou elemento, normas de vitória, categorias de prêmios e método de distribuição de prêmios;
 - iv. Quando a marcação automática de bolas/números ou outros elementos for suportada, a funcionalidade deve ser claramente divulgada ao jogador;
 - v. Quando o jogo notifica os jogadores sobre a proximidade de um prêmio ou condição de vitória, tais notificações devem ser precisas e baseadas no estado atual do jogo;
 - vi. Um resultado vencedor ocorrerá quando um cartão de jogador completar um padrão de bingo pré-determinado, conforme definido pelas regras do jogo;
 - vii. Quando vários jogadores completam simultaneamente o mesmo padrão de vitória ou categoria de prêmio, o prêmio aplicável será concedido ou dividido de acordo com as regras do jogo divulgadas;
- i) Para jogos de sorteio de loteria:
 - i. Os jogadores devem comprar ou receber bilhetes virtuais consistindo em combinações de números selecionadas pelo jogador ou geradas aleatoriamente por uma função de seleção automática (seleção rápida);
 - ii. Um sorteio de loteria determinará aleatoriamente os números vencedores oficiais do jogo;
 - iii. Os prêmios serão concedidos a bilhetes virtuais que correspondam às bolas/números vencedores oficiais de acordo com a estrutura de prêmios definida;
- j) Ao final de cada jogo, o jogo deve:
 - i. Destaque as bolas/números sorteados que correspondem às escolhas dos jogadores (ou seja, "hits");
 - ii. Forneça uma indicação clara de quantas seleções foram feitas e quantos acertos foram alcançados;
 - iii. Identificar claramente quaisquer sucessos especiais, condições de vitória e prêmios; e
- k) Os resultados de cada sorteio, incluindo a ordem em que as bolas/números foram retirados, estarão disponíveis sob demanda para jogadores inscritos nesse jogo.

6.5.7 Jogos de Prêmio Imediato/Revelação/Raspadinha

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante ao design específico do jogo, a jogos em que o jogador aperta um botão, compra um bilhete eletrônico de raspadinha ou realiza outra ação para iniciar o jogo, e imediatamente é apresentado ao resultado vencedor ou perdedor do jogo:

- a) As informações a seguir estarão acessíveis ao jogador sem necessidade de apostar:
 - i. Uma definição precisa das escolhas do jogador necessárias para completar o jogo e se as escolhas feitas afetam o resultado do jogo;
 - ii. Detalhes de como os prêmios são conquistados e seus valores;
 - iii. Todas as regras para símbolos/objetos do jogo que podem substituir os normas vencedores;

- b) Para jogos que aproveitam temas reais populares (cartas, dados, etc.), mas não espelham a jogabilidade e as probabilidades reais, um aviso deve ser adicionado à arte afirmando que os resultados não são distribuídos com as probabilidades que normalmente se esperam deste jogo;
- c) Após fazer uma aposta, o resultado e o prêmio do jogo serão revelados ao jogador. O jogador pode ou não precisar interagir com o jogo para revelar os resultados de vitórias/derrotas; e
- d) O resultado do jogo pode ser pré-determinado ou baseado em probabilidade, conforme permitido pelo órgão regulador, com ambos dependendo da aleatoriedade em vez da habilidade do jogador;
 - i. Para jogos pré-determinados, o resultado e o prêmio são determinados ao fazer uma aposta; ou
 - ii. Para jogos baseados em probabilidade, o resultado e o prêmio podem ser determinados durante o jogo com base em eventos aleatórios e em quaisquer seleções ou ações permitidas pelas regras do jogo.

6.5.8 Jogos de Risco/Acidente/Mina

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, a jogos em que o jogador faz uma aposta para potencialmente ganhar um prêmio que muda ao longo do jogo e depende de evitar um evento de encerramento do jogo (por exemplo, chegar ao ponto de colisão ou revelar uma mina) ou realizar um cashout:

- a) Os elementos determinantes do resultado (por exemplo, ponto de colisão, localização das minas) devem ser determinados aleatoriamente;
- b) A arte do jogo deve indicar claramente, quando aplicável:
 - i. Como o prêmio pode aumentar ou diminuir durante o jogo, incluindo a taxa ou mecanismo de mudança;
 - ii. Quaisquer bônus que possam ser adicionados ao prêmio;
 - iii. As condições sob as quais o jogador pode realizar um cashout manual (por exemplo, limiares mínimos, ações obrigatórias ou posições reveladas);
 - iv. Quaisquer condições que acionem um cashout automático (por exemplo, atingir um limite máximo, revelar todas as posições necessárias ou pré-seleção de jogadores, se forem suportados);
- c) O valor atual do prêmio deve ser exibido e atualizado em tempo real, conforme aplicável ao jogo;
- d) O jogo será concluído quando um dos seguintes eventos ocorrer:
 - i. O jogador realiza um cashout manual após cumprir as condições aplicáveis divulgadas ao jogador;
 - ii. Um cashout automático é acionado de acordo com as regras do jogo; ou
 - iii. Ocorre um evento de encerramento do jogo, a menos que seja indicado em contrário na arte;
- e) A menos que especificado de outra forma nas regras:
 - i. Em caso de evento de término de jogo, o prêmio cessará de ser alterado e todos os ganhos pendentes serão perdidos; e
 - ii. Ao receber o cashout, o valor do prêmio no momento do cashout será concedido ao jogador.

6.5.9 Jogos de Tiro/Pesca

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, a jogos em que o jogador tenta pescar ou atirar em alvos com valores variados de recompensa:

- a) A localização e o movimento de cada alvo devem ser determinados aleatoriamente. O resultado de cada tentativa de acerto deve ser determinado aleatoriamente de acordo com uma probabilidade pré-definida atribuída ao tipo de alvo, conforme divulgado nas regras do jogo;
- b) Os prêmios para cada alvo serão pré-determinados, e os valores dos prêmios serão divulgados de acordo com as regras do jogo;
- c) O jogo deve informar o jogador se sua mira ou timing afetar o resultado;
- d) O resultado de cada tentativa deve ser claramente mostrado ao jogador;
- e) Se um único jogo consistir em múltiplas tentativas, então um marcador deve ser mantido e exibido ao jogador para indicar o número de tentativas feitas e o número de tentativas restantes, concluídas, ou uma representação equivalente do progresso durante o jogo; e
- f) Prêmios serão pagos ao jogador com base nos alvos atingidos.

6.5.10 Jogos no estilo Drop/Pachinko

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante ao design específico do jogo, a jogos onde uma ou mais bolas ou fichas são largadas em um tabuleiro com cravos e o resultado depende de em qual bolso, portão ou buraco cada bola ou ficha acaba.

- a) O tabuleiro com cravos deve conter um número definido de pinos e bolsos, portões ou buracos;
- b) Os pinos e bolsos, portões ou buracos com prêmios devem ser pré-determinados e os valores dos prêmios devem ser divulgados de acordo com as regras do jogo;
- c) O caminho da bola ou ficha deve ser determinado aleatoriamente;
- d) A bola ou ficha caída, e seu caminho, devem ser claramente exibidos ao jogador; e
- e) O resultado de cada queda deve ser claramente visível ou exibido.

6.5.11 Jogos Esportivos/Corridas

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevante para o design específico do jogo, a simulações de jogos esportivos ou de corrida:

- a) Cada participante virtual em um jogo deve ser único em aparência, quando aplicável à aposta;
- b) Se os prêmios forem pagos por combinações envolvendo participantes virtuais que não apenas o primeiro colocado, a ordem dos participantes virtuais que podem participar desses prêmios será claramente mostrada na tela (por exemplo, resultado 8-4-7);
- c) As regras para quaisquer tipos de apostas exóticas (por exemplo, parlay do mesmo jogo, teaser, perfecta, trifecta, quinella, etc.) e os pagamentos esperados devem ser claramente explicados na arte;
- d) As opções iniciais de seleção da aposta devem ser descritas (por exemplo, a seleção de um corredor em uma corrida de cavalos deve identificar nome, número e pagamento esperado);
- e) As opções de seleção de apostas após o início do jogo devem ser claramente exibidas na tela; e
- f) Os resultados do jogo devem ser claros e não sujeitos a interpretações erradas pelo jogador. Quando os prêmios dependem da ordem de chegada ou da posição de um ou mais participantes virtuais, todas as posições de resultado usadas para determinar os prêmios devem ser claramente exibidas na tela (por exemplo, exibindo a ordem completa de chegada em uma corrida de cavalos).

6.5.12 Jogos de Resolução de Quebra-Cabeças

Os seguintes requisitos se aplicam, conforme relevantes para o design específico do jogo, a jogos em que o jogador deve resolver corretamente um quebra-cabeça para ganhar um prêmio:

- a) O jogador deve resolver corretamente um quebra-cabeça para vencer um jogo, que pode ser visualizado pelo jogador antes de cada quebra-cabeça ser apresentado.
- b) Antes de cada jogo, o jogador poderá visualizar os valores a serem concedidos caso o quebra-cabeça seja resolvido corretamente.
- c) Salvo indicação em contrário ao jogador, as recompensas serão pagas com base na habilidade do jogador em identificar corretamente um padrão e completar esse quebra-cabeça.
- d) Quando um jogo apresenta um possível padrão de vitória, o quebra-cabeça deve ser concluído dentro do período de tempo pré-determinado.

6.6 Resultado do Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios (RNG)

6.6.1 RNG e avaliação do resultado do jogo

A avaliação do resultado do jogo usando um RNG deve estar em conformidade com as seguintes regras:

- a) O tipo de RNG usado deve ser adequado para esse tipo de jogo;
- b) Quando mais de uma instância de um RNG é usada para determinar diferentes resultados de jogo, cada instância de um RNG deve ser avaliada separadamente; e
- c) Quando cada instância de RNG é idêntica, mas envolve uma implementação diferente dentro do jogo, cada implementação deve ser avaliada separadamente.

6.6.2 Processo de Seleção de Jogos

A determinação de eventos de acaso que afetam o resultado do jogo não deve ser influenciada, afetada ou controlada por nada além dos valores, ou, quando aplicável, dos resultados mecânicos derivados por um RNG aprovado em conjunto com as regras do jogo.

- a) Ao fazer chamadas para o RNG, o jogo não deve limitar os resultados disponíveis para seleção, exceto conforme previsto pelo design do jogo e documentado nas regras do jogo.
- b) Os resultados selecionados pelo RNG devem ser mapeados corretamente e de acordo com a tabela de pagamentos aprovada, tiras de cilindros, baralhos de cartas ou outras definições de resultados. Quando o jogo exige que os resultados sejam mapeados com base em uma tabela de probabilidades ponderadas:
 - i. Os resultados devem ser mapeados em proporção a pesos especificados sem viés; e
 - ii. Se as regras do jogo permitirem a alteração dos pesos, a natureza e o momento para alterá-los não devem enganar ou prejudicar os jogadores.
- c) O jogo não deve descartar, atrasar, substituir ou modificar resultados selecionados pelo RNG devido a comportamento adaptativo ou com base em valor. Além disso:
 - i. Os resultados devem ser usados imediatamente conforme orientado pelas regras do jogo; e
 - ii. Quando uma sequência de resultados for necessária, toda a sequência na ordem gerada deve ser usada de acordo com as regras do jogo.

- d) Após a seleção do resultado do jogo, o jogo não deve exibir uma apresentação de "quase-erro" ou resultado semelhante, onde toma uma decisão secundária variável que afeta o resultado mostrado ao jogador. Por exemplo, se o RNG escolher um resultado perdedor (RNG), o jogo não deve substituir um resultado perdedor diferente para mostrar ao jogador do que foi originalmente selecionado.
- e) Quando ocorrem múltiplas decisões RNG para um único resultado de jogo, a sequência e a forma das chamadas devem ser fixas e não devem variar dinamicamente de forma a alterar a probabilidade dos resultados, a menos que seja informado o contrário ao jogador.
- f) Qualquer equipamento associado usado em conjunto com uma Plataforma de Jogos não deve influenciar ou modificar os comportamentos do RNG e/ou do processo de seleção aleatória do jogo, exceto quando autorizado ou intencional por design.

6.6.3 Confirmação do Resultado RNG " Provably Fair"

Quando um jogo usa um RNG "Provably Fair" baseado em um esquema de commit-reveal para determinar os resultados do jogo, os seguintes requisitos se aplicarão:

- a) A Plataforma de Jogos deverá divulgar ao jogador o algoritmo usado para derivar o resultado do jogo, incluindo o método de compromisso criptográfico e todas as transformações, métodos de embaralhamento ou etapas de escalonamento aplicadas desde a combinação inicial até o resultado do jogo.
- b) Antes da aceitação da aposta ou início do jogo, a Plataforma de Jogo deverá disponibilizar um hash criptográfico da semente do servidor. Este hash servirá como um compromisso vinculante de que a seed do servidor usada para determinar o resultado do jogo não pode ser alterada após aceitação de aposta ou início do jogo.
- c) Ao final do jogo, a Plataforma de Jogos deverá disponibilizar ao jogador a semente do servidor revelada, semente do cliente, nonce, contador ou função de unicidade equivalente, quando aplicável, e quaisquer outros parâmetros necessários para reproduzir o resultado do jogo de forma independente.
- d) Usando as informações disponibilizadas ao jogador, o resultado do jogo deve ser exatamente reproduzível de forma determinística por meio de um mecanismo de confirmação acessível ao jogador. O mecanismo de confirmação deve:
 - i. Confirme que a semente do servidor revelada corresponde ao compromisso criptográfico previamente publicado e que o resultado reproduzido corresponde ao resultado original do jogo;
 - ii. Produz resultados idênticos quando aplicados às mesmas informações; e
 - iii. Seja integrado à Plataforma de Jogos ou disponibilizado por meio de software de código aberto ou de uma ferramenta de confirmação de terceiros acessível por meio de um link claramente identificável na Plataforma de Jogos.

6.7 Requisitos de Jogo Justo, Aleatoriedade e Integridade do Resultado no Jogo

6.7.1 Jogo Justo

Os seguintes requisitos têm como objetivo garantir que os jogos sejam projetados e apresentados de maneira justa, transparente e que não engane o jogador:

- a) O jogo não deve ser projetado para enganar o jogador sobre o efeito da ação do jogador, a progressão das características do jogo ou a probabilidade de vitória. Isso inclui, mas não se limita a:
 - i. Criando a percepção de que a habilidade, destreza ou escolhas do jogador influenciam o resultado quando cada resultado é determinado unicamente por acaso, a menos que seja claramente e de forma proeminente que as ações do jogador não afetam o resultado. Esse requisito não se aplica a jogos onde não existe percepção razoável de habilidade ou estratégia (por exemplo, jogo de escolha de bônus, onde é óbvio para o jogador que o resultado é baseado em acaso).
 - ii. Criar a impressão de que uma característica progride ou persiste ao longo do tempo, quando cada resultado permanece aleatório e independente, a menos que seja claramente e de forma proeminente que animações, medidores, indicadores visuais ou elementos de coleção não implicam maior probabilidade de vitória ou progressão real do jogo; e
 - iii. Criar expectativas falsas sobre a probabilidade de vitória ao deturpar a ocorrência, frequência ou proximidade dos eventos, incluindo apresentações de "quase-acidente" ou similares que simulam proximidade com um gatilho de prêmio máximo explicitamente anunciado ou bônus/estado de destaque em uma frequência maior do que naturalmente ocorreria segundo a matemática ou regras do jogo.
- b) O jogo não deve incluir nenhuma função oculta que possa ser utilizada por um jogador para contornar as regras do jogo e/ou os comportamentos pretendidos do design do jogo; Esse requisito não exclui "recursos de descoberta" razoavelmente identificáveis oferecidos por um jogo que sejam intencionais do ponto de vista do design, mas que possam ser não documentados ou desconhecidos para o jogador.
- c) Exceto conforme previsto pelas regras do jogo, eventos de acaso serão independentes e não deverão se correlacionar com outros eventos dentro do mesmo jogo, ou eventos de jogos anteriores.
- d) O resultado final de cada partida deve ser exibido por um tempo suficiente para permitir que o jogador tenha uma oportunidade razoável de verificar o resultado da partida. Esses requisitos não impedem que o jogador possa pular a exibição do resultado.
 - i. O resultado do jogo deverá ser claro e não estar sujeito a interpretação equivocada pelo jogador.
 - ii. Todos os símbolos/objetos do jogo devem ser totalmente exibidos (ou seja, nenhum símbolo/objeto pode ser parcialmente exibido).
 - iii. Resultados não vencedores que o jogador não teve oportunidade de obter pelo processo de seleção não serão exibidos.
 - iv. Para jogos pré-determinados onde o resultado e o prêmio são os mesmos independentemente das escolhas dos jogadores, o jogo não deve exibir outros valores de prêmio ao final do jogo.
- e) Se o jogo for projetado de forma que créditos fracionados sejam concedidos e depois arredondados para cima ou para baixo, essa função de arredondamento será revelada de forma destacada ao jogador.
- f) O jogo não deve incentivar os jogadores a correr atrás das perdas, reinvestir seus ganhos, aumentar suas apostas ou continuar o jogo depois que o jogador indicou que quer parar.

6.7.2 Independência do Canal de Comunicações

Eventos de acaso devem ser independentes das características do canal de comunicação, incluindo, mas não se limitando a, largura de banda efetiva, utilização do link e taxa de erro de bits, entre a Plataforma de Jogos e o Dispositivo Remoto do Jogador.

- a) Características do canal de comunicação, ou hashes criptográficos derivados delas, podem ser utilizados unicamente como fonte suplementar de entropia para um RNG (por exemplo, dentro de uma implementação comprovadamente justa), desde que:
 - i. Tais características não devem ser a única fonte de entropia;
 - ii. Seu uso não comprometerá a integridade, justiça ou segurança do jogo; e
 - iii. Sua implementação não permitirá qualquer alteração pós-seleção dos resultados do jogo; e
 - iv. O jogador será informado sobre tal uso.
- b) O jogador será informado sobre onde essas características do canal de comunicação podem ter, ou parecem ter, qualquer outro efeito no jogo, como na tomada de decisões onde a velocidade é um fator, a atualização dos displays do jackpot ou a desconexão dos jogos multiplayer.

6.7.3 Probabilidade de Evento Aleatório

Para jogos que incorporam um evento aleatório ou um elemento de sorte que afeta a jogabilidade ou o resultado, a probabilidade matemática de qualquer evento de acaso ocorrer em um jogo pago será constante, salvo indicação em contrário na arte do jogo.

6.7.4 Simulação de Objetos Físicos

Quando um jogo incorpora uma representação gráfica ou simulação de um objeto físico usado para determinar o resultado do jogo, os comportamentos retratados pela simulação devem ser consistentes com o objeto do mundo real, a menos que seja indicado de outra forma pela arte do jogo. Esse requisito não se aplica a representações gráficas ou simulações que são utilizadas apenas para fins de entretenimento. O seguinte se aplicará à simulação, salvo indicação em contrário ao jogador:

- a) A probabilidade de qualquer evento ocorrer na simulação que afete o resultado do jogo será análoga às propriedades do objeto físico;
- b) Quando o jogo simula múltiplos objetos físicos que normalmente seriam esperados como independentes uns dos outros com base nas regras do jogo, cada simulação será independente de quaisquer outras simulações; e
- c) Quando o jogo simula objetos físicos que não têm memória de eventos anteriores, o comportamento dos objetos simulados deve ser independente de seu comportamento anterior, tornando-se não adaptativo e imprevisível.

6.7.5 Motor de Física

Os jogos podem utilizar um "motor de física", que é um software especializado que aproxima ou simula um ambiente físico, incluindo comportamentos como movimento, gravidade, velocidade, aceleração, inércia, trajetória, etc. Um motor de física deve ser projetado para manter comportamentos de jogo consistentes e ambiente de jogo, a menos que uma indicação seja fornecida ao jogador pela arte do jogo. Um motor de física pode utilizar as propriedades aleatórias de um RNG para impactar a jogabilidade ou o resultado, caso em que os "Requisitos do Gerador de Números Aleatórios (RNG)" devem se aplicar.

NOTA: Implementações de um motor de física em um jogo serão avaliadas caso a caso pelo laboratório de testes independente.

6.7.6 Correlação com jogos ao vivo

A menos que indicado em contrário na arte do jogo, quando a Plataforma de Jogos oferece um jogo reconhecível como simulação de um jogo ao vivo, como pôquer, blackjack, roleta, etc., as mesmas probabilidades associadas ao jogo ao vivo serão evidentes no jogo simulado. Por exemplo, as chances de conseguir qualquer número específico na roleta onde há um zero (0) e um zero duplo (00) na roda devem ser 1 em 38; As chances de comprar uma ou mais cartas específicas no pôquer serão as mesmas que no jogo ao vivo.

6.7.7 Limite de Ganho e Truncamento

A menos que proibido pelo órgão regulador, um jogo pode se deparar com uma situação em que os ganhos são limitados ou limitados a um valor máximo total de ganhos, independentemente do resultado real do jogo, o que teria resultado em um valor maior dos ganhos. Nesses casos, o seguinte se aplica:

- a) O valor máximo total de vitória será exibido em créditos ou na moeda local selecionada para o jogo.
- b) A arte gráfica deverá descrever claramente como o truncamento ou limite de ganhos é aplicado, incluindo se os ganhos elegíveis são reduzidos, limitados, truncados ou de outra forma ajustados ao valor máximo de ganho total.
- c) Quando o truncamento ou limite de ganho ocorre apenas dentro de um estado individual do jogo ou sequência de estados do jogo (por exemplo, ganhos coincidentes, ganhos acumulados em um estado de bônus/característica, etc.), isso deve ser claramente declarado ao jogador.
- d) Será possível ganhar o valor máximo de ganho divulgado em pelo menos uma das denominações ou categorias de apostas configuradas para o jogo.
- e) Onde o valor máximo total de vitória é conquistado durante o jogo:
 - i. Deve ser explicitamente indicado ao jogador na tela do jogo que o truncamento ou limite de vitória ocorreu; e
 - ii. Se o jogador estiver em estado de duplo/aposta ou bônus/característica, esse estado do jogo será encerrado.
- f) Nenhum prêmio anunciado no jogo pode exceder o valor máximo total de vitória (por exemplo, uma combinação vencedora não pode ser anunciada para pagar 20.000 créditos se o valor máximo de ganho total for 10.000 créditos).

6.7.8 Vitórias simultâneas para prêmios comuns

Quando vários jogadores competem por um prêmio comum (por exemplo, prêmio fixo, jackpot progressivo, jackpot bônus incremental, etc.), a Plataforma de Jogos terá um meio de identificar e registrar com precisão a ordem das vitórias quando vários jogadores ganham o prêmio comum quase ao mesmo tempo, de modo que o valor total do prêmio comum possa ser concedido ao jogador vencedor que acionou primeiro. Se isso não for possível ou se for possível que vários jogadores ganhem o prêmio comum ao mesmo tempo exato (por exemplo, em um jogo multiplayer), o valor total do prêmio comum será concedido a cada jogador vencedor, a menos que informações sobre como o prêmio comum é distribuído sejam divulgadas ao jogador.

6.8 Porcentagens de Pagamento do Jogo, Odds e Prêmios Não Monetários

6.8.1 Requisitos de Percentual de Pagamento

Cada jogo com banco da casa deve teoricamente pagar no mínimo setenta e cinco por cento (75%) durante a vida útil esperada do jogo, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador. Jackpots progressivos, jackpots de bônus incrementais, créditos e/ou prêmios de bônus/promocionais, prêmios de mercadorias, etc., não serão incluídos no pagamento percentual se forem externos ao jogo, a menos que sejam necessários para operação.

- a) O requisito mínimo de porcentagem deve ser atingido para todas as configurações de apostas habilitadas.
 - i. Se um jogo for jogado continuamente em qualquer categoria de aposta, configuração de jogo, etc., durante toda a vida do jogo, o requisito mínimo de porcentagem será cumprido.
 - ii. Exceto conforme previsto pelas regras do jogo, o jogo não deve adaptar seu retorno ao jogador (RTP) com base em pagamentos anteriores.
 - iii. Qualquer implementação de truncamento ou limite de vitória não deverá reduzir o RTP a um valor abaixo do percentual mínimo exigido.
- b) Jogos que possam ser afetados pela habilidade ou estratégia do jogador devem atender ao requisito percentual mínimo ao usar um método ótimo de jogo que ofereça o maior RTP durante um período contínuo de jogo.
- c) Para jackpots progressivos e jackpots bônus incrementais usados nos cálculos RTP do jogo, o requisito mínimo de porcentagem deve ser atingido usando os parâmetros mais baixos disponíveis para o jackpot durante a vida útil esperada do jogo.
- d) Quando permitido pelo órgão regulador para jogos nos quais os requisitos mínimos percentuais acima não são atendidos (por exemplo, jogos eletrônicos de raspadinha ou sorteio de loteria), o RTP mínimo do jogo será exibido ao jogador e deve atender aos requisitos de "Exibição de Retorno ao Jogador (RTP)".

NOTA: O laboratório de testes independente fornecerá a porcentagem mínima e máxima de retorno do jogo dentro do relatório de avaliação ou certificação, salvo indicação em contrário. Prêmios adicionais adicionados a um jogo podem exigir uma reavaliação da porcentagem de retorno, considerando o valor do prêmio e possivelmente outros fatores. O laboratório de testes independente reavaliará a porcentagem de retorno de um jogo quando solicitado. A critério do órgão regulador, o laboratório de testes independente pode aplicar uma abordagem alternativa para os cálculos percentuais de retorno.

6.8.2 Exibição de Retorno ao Jogador (RTP)

A seu critério, um órgão regulador pode optar por exigir que a arte contenha o RTP para cada jogo bancado pela casa. Se o RTP for exibido, os seguintes requisitos devem ser atendidos:

- a) A arte explicará completamente como o RTP exibido foi determinado (ou seja, mínimo, máximo, média, etc.) e, assim, como o jogador pode realizá-lo (ou seja, requisitos de aposta). Se nenhuma explicação for dada, o RTP exibido será o mesmo valor em todas as categorias de apostas (ou seja, mínimo = máximo = média).
- b) Para jogos que possam ser afetados pela habilidade ou estratégia do jogador, o RTP exibido deve ser baseado em um método de jogo especificamente anunciado nas regras do jogo (por exemplo, usando um recurso de orientação ao jogador) ou um método ótimo de jogo que possa derivar das regras do jogo.

- c) Para jogos que oferecem jackpots progressivos ou jackpots de bônus incrementais :
 - i. O RTP exibido deve incluir a contribuição variável desses jackpots no cálculo geral do RTP do jogo; ou
 - ii. A contribuição variável desses jackpots deve ser calculada e exibida separadamente do RTP do restante do jogo.
- d) Para jogos que oferecem estados intermediários que exigem créditos extras para aposta, o RTP exibido deve considerar que uma aposta adicional foi feita, salvo que anunciado em contrário.
- e) Se o RTP exibido representar o RTP real, o número de jogadas associadas a esse cálculo será anunciado junto com o período em que as partidas ocorreram.

6.8.3 Principais Odds de Prêmio Anunciados

Cada prêmio máximo explicitamente anunciado estará disponível para ser conquistado por um jogador. As chances de ganhar cada prêmio máximo explicitamente anunciado, baseadas total ou parcialmente no acaso, ocorrem pelo menos uma vez em cem milhões (100.000.000) jogos, a menos que a arte do jogo mostre de forma proeminente para o jogador as chances reais de ganhar esse prêmio principal, ou uma mensagem indicando que as chances do prêmio máximo excedem esse valor (por exemplo, "As chances de acionar XXX excedem 100 milhões para um").

- a) O grupo de prêmios principais explicitamente anunciados, que devem atender a esse requisito de probabilidades, consiste nos seguintes:
 - i. Maior jackpot progressivo explicitamente anunciado ou jackpot incrementante;
 - ii. Maior prêmio explicitamente anunciado sem prêmio de jackpot, que pode ser um prêmio de crédito ou de mercadorias;
 - iii. Multiplicador único explicitamente anunciado mais alto ou similar; e
 - iv. Prêmios, incluindo prêmios agregados, explicitamente anunciados em qualquer mensagem de atração ou incentivo embutida na arte do jogo (por exemplo, "ganhe até XXX").
- b) Esse requisito de odds se aplica a qualquer valor de prêmio explicitamente anunciado, ao resultado ou mecanismo específico pelo qual ele é alcançado, e a todas as categorias de apostas elegíveis para ganhar esse prêmio.
- c) Esse requisito de probabilidades não se aplica a:
 - i. Bônus/créditos promocionais e/ou prêmios;
 - ii. Ganhar múltiplas combinações quando nenhum valor agregado específico de prêmio é explicitamente anunciado para essas combinações;
 - iii. Capturas de tela contendo exemplos de prêmios na obra de arte, claramente indicados e apresentados como exemplos usados para explicar a funcionalidade; e
 - iv. Quaisquer mensagens informativas em "letras miúdas", que geralmente são exibidas em outros textos da arte que explicam o jogo geral ou as regras na seção "sobre" ao final da obra.
- d) Quando o prêmio agregado não é explicitamente anunciado, esse requisito de odds não se aplica a:
 - i. O total agregado de múltiplos prêmios explicitamente anunciados ganhos juntos dentro do mesmo jogo; e
 - ii. O total agregado de múltiplas ocorrências do mesmo prêmio explicitamente anunciado dentro do mesmo jogo, incluindo o uso de um estado bônus/característica.
- e) Se o prêmio máximo explicitamente anunciado puder ocorrer dentro de um estado de bônus/característica, os cálculos de odds devem incluir as chances de acionar o bônus/estado de destaque, incluindo as chances de alcançar o prêmio.

- f) Para cálculos de probabilidades:
 - i. As odds só devem ser combinadas quando o mesmo prêmio máximo explicitamente anunciado for alcançado por variações equivalentes do mesmo mecanismo (por exemplo, com e sem símbolos substitutos ou coringa, ou permutações de resultado equivalentes); e
 - ii. Prêmios que tenham o mesmo valor, mas sejam obtidos por meio de mecanismos diferentes, estados do jogo ou eventos distintos (por exemplo, estado do jogo base vs. estado bônus/característica) serão tratados como prêmios separados e avaliados de forma independente.
- g) Quando as escolhas dos jogadores influenciam a probabilidade de ganhar um prêmio máximo explicitamente anunciado, os cálculos de odds devem assumir um método ótimo de jogo que maximize a frequência esperada de ocorrência desse prêmio.

6.8.4 Limitações nas Concessões

Limitações nos valores do prêmio em vez de prêmios de mercadorias, anuidades ou planos de pagamento devem ser claramente explicadas ao jogador no tema do jogo que está oferecendo tal prêmio.

6.9 Requisitos de Bônus/Recursos

6.9.1 Requisitos Gerais de Bônus/Recursos

Não é possível definir requisitos para todos os tipos concebíveis de estados de bônus/características que possam ser desenvolvidos ao longo do tempo. Os seguintes requisitos se aplicam a estados de bônus/características que são comumente usados:

- a) A arte deve descrever claramente as regras de cada estado de bônus/característica antes do jogo e, quando relevante para o estado atual do bônus/característica, durante o jogo. Essas regras incluem, mas não se limitam a:
 - i. Todas as apostas aplicáveis, escolhas dos jogadores, regras especiais e instruções;
 - ii. Prêmios possíveis, combinações ou eventos vencedores, faixas de multiplicadores, pagamentos adicionais e condições de pagamento modificadas;
 - iii. Quaisquer símbolos/objetos especiais do jogo, incluindo scatters, substitutos e coringas; e
 - iv. Quando prêmios ou pagamentos adicionais são multiplicados ou de outra forma baseados no valor da aposta, seja o cálculo baseado em cada aposta separada, no valor total apostado ou em outra base definida.
- b) O jogo deve definir claramente todas as normas de gatilhos e quaisquer outras condições necessárias para acionar um bônus/estado de característica, e o comportamento do jogo quando tais gatilhos ocorrem durante um bônus/estado ativo de característica (por exemplo, reativação, prêmios adicionais ou ausência de gatilhos adicionais).
- c) A menos que seja informado de outra forma ao jogador, o jogo não deverá ajustar a probabilidade de acionar um estado de bônus/característica com base no histórico de prêmios obtidos em jogos anteriores.
- d) Se um estado bônus/característica não for acionado aleatoriamente, o jogo deverá exibir informações suficientes ao jogador para indicar o status atual em relação ao acionamento do bônus/estado da característica.
- e) O jogo deve deixar claro para o jogador que ele está em um estado bônus/característico, as regras que se aplicam a esse estado e quaisquer diferenças em relação ao jogo base.

- f) O estado do bônus/característica não deve ser apresentado de forma enganosa para o jogador.
- g) Se um jogo oferece um estado de bônus/característica que permite ao jogador segurar um ou mais cilindros/cartas/símbolos para fins de replay ou compra, ou onde cilindros/cartas/símbolos são automaticamente mantidos:
 - i. Os cilindros/cartas/símbolos mantidos devem ser claramente indicados;
 - ii. Os critérios para tais retenções devem ser claramente declarados; e
 - iii. O método para mudar as presas deve ser claramente explicado ao jogador.
- h) Se o estado de bônus/característica consiste em múltiplas jogadas ou eventos (por exemplo, giros/mãos/draws):
 - i. Um marcador deve ser mantido e exibido para indicar o número de jogadas ou eventos inicialmente concedidos e, em seguida, o número de jogadas ou eventos restantes, o número de jogadas ou eventos completados, ou uma representação equivalente do progresso durante o estado bônus/característica; e
 - ii. O resultado de cada jogada ou evento deve ser exibido por um período suficiente para permitir que o jogador tenha uma oportunidade razoável de verificar o resultado da jogada ou evento.
- i) Se os prêmios ganhos durante um estado de bônus/característica forem acumulados em um medidor temporário de "vitória", em vez de diretamente no medidor de crédito ou saldo da conta do jogador:
 - i. O medidor temporário de "vitória" deve ser exibido durante o estado do bônus/característica; e
 - ii. O jogo deve transferir todos os fundos do medidor temporário de "vitória" para o medidor de crédito do jogador ou saldo da conta do jogador após a conclusão do jogo.
- j) Se o jogo encerrar um estado de bônus/característica prematuramente, o motivo deve ser explicitamente indicado ao jogador na tela do jogo (por exemplo, um valor máximo de vitória total é atingido).
- k) O jogo deve descrever claramente quaisquer características ou funções que permitam ao jogador contornar a jogabilidade normal ou alterar a entrada em um estado de bônus/característica. Isso inclui opções que permitem acesso direto a um bônus/estado de recurso ou modificam a probabilidade de acionar um bônus/estado de recurso por meio de entrada comprada ou de uma aposta aumentada. As regras devem divulgar explicitamente a mecânica, custo e impacto dessas características (por exemplo, RTP, valores e probabilidades de prêmio, etc.).

NOTA: Por favor, consulte a seção "Apostas Adicionais Durante um Jogo" deste capítulo para requisitos específicos e suplementares para estados de bônus/recursos que exigem que fundos extras sejam apostados para participar.

6.9.2 Seleção de Jogador ou Interação em Estados de Bônus/Recursos

Estados de bônus/recursos que exigem seleção ou interação do jogador são proibidos de fazer seleções automáticas ou iniciar o jogo, a menos que o jogo atenda a um dos requisitos listados abaixo e explique os meios para seleção ou iniciação automática na arte:

- a) O jogador recebe uma escolha e reconhece especificamente sua intenção de que o jogo inicie automaticamente o estado do bônus/recurso por meio de um toque de botão ou interação com outro jogador;
- b) O estado bônus/recurso oferece apenas uma escolha ao jogador (por exemplo, pressionar o botão para girar a roda). Nesse caso, o estado bônus/recurso pode ser iniciado automaticamente após um período de pelo menos dez segundos ou um período especificado pelo órgão regulador; ou

- c) O estado bônus/característica é oferecido como parte de um bônus comunitário que envolve dois ou mais jogadores e onde o atraso em uma seleção ou início de jogo afeta diretamente a capacidade de outros jogadores continuarem com seu estado de bônus/característica. Antes de fazer escolhas automaticamente ou iniciar um bônus da comunidade, o jogador deve ser informado do tempo restante para fazer sua seleção ou iniciar a campanha.

6.9.3 Recursos de Acúmulo de Tokens/Símbolos

Quando um jogo exige a acumulação de fichas/símbolos para ativar um bônus/estado de recurso ou ganhar um prêmio, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) A obra de arte deve indicar claramente:
 - i. Cada evento ou condição que leva ao acúmulo de fichas/símbolos;
 - ii. O número de fichas/símbolos acumulados a cada ocorrência do evento ou condição;
 - iii. O número de tokens/símbolos necessários para ativar o bônus/estado de característica ou ganhar o prêmio;
 - iv. O número de fichas/símbolos atualmente acumulados, ou o número restante a ser coletado;
 - v. Se o acúmulo é mantido entre múltiplas apostas, jogos, sessões de jogo ou eventos de acionamento; e
 - vi. Qualquer evento ou condição sob a qual fichas/símbolos acumulados sejam modificados, perdidos ou de outra forma não mantidos.
- b) O jogo deve descrever claramente qualquer evento ou condição sob o qual fichas/símbolos não sejam acumulados durante um estado de bônus/característica ou outro estado do jogo que normalmente se qualificaria para acumulação de fichas/símbolos;
- c) Quando o acúmulo de fichas/símbolos ocorrer ao longo de múltiplos jogos, ou quando o jogo utilizar acúmulo cíclico, percebido ou de apresentação que não seja salvo ou retido para jogabilidade futura:
 - i. A probabilidade de obter fichas/símbolos iguais não deverá se deteriorar à medida que a jogabilidade progride, salvo disposição em contrário divulgada ao jogador; e
 - ii. O jogo não deverá implicar que a jogabilidade anterior, a continuidade da jogabilidade, o valor da aposta ou a estratégia do jogador aumentam a probabilidade de acionar o estado de bônus/recurso ou de ganhar a premiação, a menos que tal efeito seja suportado pelas regras do jogo e claramente divulgado ao jogador.
- d) Se o jogo exigir a coleta de sub-fichas/subsímbolos para obter uma ficha/símbolo, os requisitos desta seção se aplicarão ao processo de acumulação de sub-fichas/subsímbolos, conforme aplicável, com referências a acionar um estado de bônus/característica ou ganhar um prêmio interpretado como obtenção de uma ficha/símbolo.

6.9.4 Bônus da Comunidade

Bônus da comunidade, onde os jogadores colaboram e/ou competem por um prêmio compartilhado, devem:

- a) Conter uma descrição apropriada das regras que regem cada bônus comunitário, cada pagamento e quaisquer condições sobre a elegibilidade dos jogadores para cada prêmio de bônus comunitário;
- b) Exiba continuamente e de forma evidente a elegibilidade do jogador para um bônus da comunidade, independentemente do número de créditos no jogo. Por exemplo, se o jogador tiver

trinta segundos restantes de tempo de elegibilidade, mas tiver esgotado os créditos, o jogo continuará exibindo um cronômetro regressivo e contará os segundos restantes; e

- c) Para bônus da comunidade que não dependem do número de créditos disponíveis, alerte o jogador sobre sua elegibilidade contínua, independentemente de ele ter créditos restantes no jogo.

6.9.5 Recursos de persistência

Uma característica de persistência está associada a um atributo único (por exemplo, ID da conta do jogador, ID do tema do jogo, ID da tabela de pagamento, etc.) e incorpora estados persistentes, comportamentos metamórficos, características que não são independentes da jogabilidade anterior, ou características que permitem avançar rumo à concessão de melhorias e/ou bônus de jogabilidade por meio da conquista de algum resultado designado do jogo. Essas ofertas adicionais ficam disponíveis quando o jogador atinge limiares ou estados específicos definidos para a jogabilidade. Cada resultado designado avança o estado da característica de persistência.

- a) O recurso de persistência deve reconhecer um atributo específico com o propósito de restaurar limiares de persistência ou estados de jogo previamente alcançados durante cada visita subsequente a um jogo;
- b) O recurso de persistência deverá conter em suas telas de ajuda uma descrição clara de cada recurso e/ou função relacionada à persistência, e as regras aplicáveis, incluindo como os limiares de persistência ou estados do jogo são mantidos, quaisquer condições sob as quais o progresso pode ser resetado ou expirar, como o jogador restaura os limiares de persistência ou estados do jogo previamente alcançados;
- c) O jogador deve ser notificado toda vez que um limite de persistência ou estado do jogo for atingido; e
- d) O recurso de persistência não deve ser projetado de forma a enganar o jogador quanto à progressão, condições de reinício ou probabilidade de atingir limiares de persistência ou estados do jogo; e
- e) Quando aplicável, as regras do jogo devem estipular quaisquer restrições específicas para a característica de persistência, incluindo quaisquer limitações vinculadas às condições de disparo sob as quais os limiares ou estados de persistência podem ser alterados ou perdidos.
- f) Quando um recurso de persistência puder ser mantido permanentemente ou por tempo indeterminado, o jogo deverá atender aos requisitos aplicáveis de percentual teórico de retorno, probabilidades e probabilidade de premiação para cada limite, nível ou estado de jogo de persistência acessível ao jogador, salvo aprovação em contrário pelo órgão regulador e divulgação clara ao jogador.

6.9.6 Replay a partir de Recursos de Salvar

Jogar a partir do save é um recurso utilizado em alguns designs de jogos, onde a complexidade aumenta ou elementos adicionais são adicionados ao jogo conforme o jogo avança. Além disso, jogar a partir do save permite que o jogador salve uma partida em pontos críticos (ou seja, pontos de salvamento), normalmente após alguma conquista ou objetivo ser alcançado. O jogador pode retomar o jogo a partir desse ponto em uma data posterior e seguir para o próximo objetivo. Os seguintes requisitos se aplicam para jogar a partir do save:

- a) Prêmios emitidos ou disponibilizados ao atingir um ponto de salvamento devem ser claramente definidos e exibidos ao jogador antes de fazer qualquer aposta. Se um prêmio de tipo aleatório

for ganho, os detalhes e todos os possíveis pagamentos serão exibidos ao jogador antes do início do jogo;

- b) O jogo deve fornecer uma notificação adequada ao jogador sempre que um ponto de salvamento designado for alcançado durante o jogo;
- c) Se as regras ou prêmios do jogo mudarem à medida que diferentes níveis forem alcançados durante o jogo a partir da atividade de salvamento, essas mudanças devem ser claramente exibidas ao jogador antes do início do jogo; e
- d) Se a jogada a partir do save state não for mantida indefinidamente, o jogo deverá indicar ao jogador qualquer limitação e/ou expiração dos dados salvos que sejam armazenados para uso em jogos de suporte em um período posterior.

6.9.7 Recursos Pré-Jogo

Quando um jogador recebe uma funcionalidade pré-jogo que pode afetar os prêmios disponíveis, a probabilidade de alcançar esses prêmios ou outra condição do jogo durante o restante do jogo, aplicam-se os seguintes requisitos:

- a) O jogador terá a opção, antes do início do jogo, se deseja participar do recurso pré-jogo;
- b) As regras, prêmios aplicáveis, probabilidades de prêmio ou condições do jogo, e o efeito de cada opção de recurso pré-jogo devem ser claramente divulgados ao jogador antes que a opção seja selecionada;
- c) O prêmio, probabilidades de prêmio ou condição do jogo exibido ou indicado de outra forma pelo recurso pré-jogo deverá ser aplicado de acordo com as informações divulgadas ao jogador; e
- d) Salvo indicação em contrário ao jogador, o recurso pré-jogo não deve ajustar, compensar, reter ou manter prêmios, probabilidades de concessão ou outras condições do jogo baseadas em resultados anteriores.

6.9.8 Recursos de Duplicar/Apostar

Os seguintes requisitos aplicam-se a jogos que oferecem alguma forma de recurso de dobra/aposta após a conclusão de um jogo principal vencedor, em que o jogador pode arriscar todo ou parte do valor ganho no jogo principal pela oportunidade de aumentar esse valor. Esses jogos podem utilizar terminologias alternativas, como “Triple-Up” ou “Take-or-Risk”, para descrever um recurso de dobra/aposta:

- a) Todas as instruções para o recurso de duplicar/apostar devem ser totalmente divulgadas na arte do jogo e devem ser acessíveis sem compromisso com o recurso, incluindo:
 - i. O número máximo de double-ups/apostas disponíveis ou o limite de prêmios que será possível para o jogador ganhar; e
 - ii. Qualquer condição de jogo em que o recurso de duplicar/apostar não esteja disponível ou seja cancelado.
- b) Todas as referências ao recurso de dobra/aposta no jogo deverão utilizar terminologia que não possa ser interpretada de forma equivocada como indicação de outro recurso ou estado do jogo.
- c) A característica de duplicar/apostar deve ter um RTP teórico que é:
 - i. Cem por cento (100%), a menos que seja claramente anunciado ao jogador; e
 - ii. Independente e não impacta o RTP teórico do jogo principal.
- d) A entrada em um recurso de duplo/aposta só ocorrerá após a conclusão de um jogo principal vencedor.
 - i. O jogador terá a opção de participar ou não do recurso de dobrar ou apostar.

- ii. Apenas os valores ganhos no jogo principal estarão disponíveis para apostar em um recurso de duplicação/aposta (ou seja, não é possível apostar fundos do medidor de crédito do jogador ou do saldo da conta do jogador em um recurso de duplicação/aposta).
- e) Se um recurso de duplo/apostar oferecer uma escolha de multiplicadores para seleção de jogadores, ficará claro para o jogador na tela:
 - i. Qual é a variedade de opções e pagamentos; e
 - ii. Qual multiplicador foi selecionado.
- f) Quando o recurso de duplicar/apostar for encerrado antes de atingir o número máximo de duplicações/apostas disponíveis ou o limite de prêmio, o motivo será explicitamente indicado ao jogador na tela do jogo.

6.9.9 Recursos do Prêmio Misterioso

Se o jogo oferecer um “prêmio misterioso” ou um valor de prêmio aleatório, em que o valor real do prêmio não é exibido ao jogador, as seguintes informações deverão ser exibidas para cada prêmio misterioso ou valor de prêmio aleatório:

- a) O valor mínimo do prêmio misterioso, a menos que o valor mínimo que poderia ser concedido seja zero;
- b) O valor máximo do prêmio misterioso que poderia potencialmente ser concedido; e
- c) Se o valor do prêmio misterioso depende dos valores apostados ou de qualquer outro fator — as condições em relação a esse valor.

6.9.10 Recursos de Pré-Revelação

Quando um jogo oferecer um recurso que exiba, revele, pré-visualize ou, de outra forma, disponibilize ao jogador o resultado, a premiação ou um resultado perdedor de um jogo ou estado de jogo antes que o jogador realize uma aposta ou outra contrapartida exigida, aplicam-se os seguintes requisitos:

- a) A arte gráfica deverá descrever claramente o recurso de pré-revelação antes de sua utilização, incluindo:
 - i. O resultado pré-revelado e qualquer premiação associada;
 - ii. Se o resultado pré-revelado se aplica aos jogos ou estados de jogo atuais ou futuros;
 - iii. Se, após a revelação, o jogador pode recusar, cancelar, modificar seleções ou encerrar a sessão de jogo; e
 - iv. O efeito de encerrar a sessão de jogo ou alterar o valor da aposta, as opções de aposta ou outras seleções do jogador após a revelação, incluindo se tais ações podem alterar o resultado pré-revelado.
- b) O resultado pré-revelado não deverá ser alterado, substituído, re-randomizado, reordenado, ignorado, descartado ou consumido após ter sido revelado, exceto quando tal comportamento for explicitamente divulgado ao jogador, permitido pelas regras do jogo e registrado no histórico do jogo.

6.10 Jackpots Progressivos e Jackpots de Bônus Incrementais

6.10.1 Declaração Geral

Esta seção se aplica a prêmios monetários ou “pagamentos de jackpot” que aumentam conforme a

jogabilidade da seguinte forma:

- a) Os jackpots progressivos aumentam de acordo com os valores apostados no jogo.
- 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 do jogo, em vez de, ou além de, aumentos baseados nos valores apostados.

NOTA: Esta seção não se aplica a prêmios de créditos restritivos de bônus/promoções, estados de bônus/características que oferecem prêmios que podem aumentar em um único ciclo de jogo ou, prêmios estáticos cujas chances de vencer mudam conforme o jogo é jogado, recursos de persistência que aumentam conforme o jogo é jogado (por exemplo, número de bônus/estados de características, multiplicadores, várias conquistas, fichas, símbolos ou outros eventos acumulados para o acionamento de um bônus/estado de característica, etc.) ou "níveis" de prêmios estáticos disponíveis para serem conquistados com base na experiência do jogador e/ou conquistas.

6.10.2 Exibição de Jackpot

A exibição do jackpot deve ser visível para todos os jogadores elegíveis e usada para indicar o valor atual do prêmio ou "pagamento" de cada jackpot em créditos ou no formato da moeda local para todos os jogadores que estejam jogando um jogo que possa potencialmente desencadear o jackpot. Se o jackpot oferecer um "prêmio misterioso" onde o valor real do pagamento não for exibido ao jogador, as "Recursos de Prêmio Misterioso" se aplicarão.

- a) À medida que os jogos são jogados, o pagamento atual do jackpot para cada jackpot deve ser atualizado na tela do jackpot pelo menos a cada trinta segundos a partir do evento incremental do jogo, para refletir razoavelmente o tamanho real do prêmio. O uso de odômetro e outros monitores de atualização "ritmados" é permitido.
- b) Quando a exibição do jackpot tem uma limitação máxima (ou seja, só pode exibir um certo número de dígitos):
 - i. Será necessário um limite máximo de pagamento ou "teto" de prêmio, a menos que o valor máximo exibido atue como tal; e
 - ii. Os requisitos para os "Limites Máximos de Pagamento do Jackpot" devem ser cumpridos.

NOTA: Cada pagamento do prêmio deve ser exibido com a maior precisão possível dentro das limitações de atrasos e latências de comunicação.

6.10.3 Informações sobre o Prêmio Máximo de Prêmio

Se o prêmio for apoiado por um limite máximo de pagamento ou "teto", uma vez que o prêmio atinja seu teto, ele permanecerá nesse valor até ser concedido a um jogador.

- a) Todas as contribuições adicionais após atingirem o valor teto serão creditadas a um fundo de transbordamento ou desvio, salvo indicação em contrário pelo órgão regulador.
- b) O valor máximo, se divulgado ao jogador, deve ser preciso.
- c) Quando o jogo implementa truncamento ou limite de vitórias, o valor teto deverá ser menor ou igual ao valor máximo total de vitórias.

6.10.4 Descrições dos Jackpots

Descrições dos jackpots, incluindo qualquer informação escrita, gráfica e auditiva, devem ser acessíveis ao jogador sem a necessidade de depósito de fundos ou compromisso de aposta, incluindo todas as apostas qualificadas, possíveis resultados vencedores e combinações, conforme aplicável. Além disso, as seguintes informações estarão disponíveis para o jogador para cada jackpot na arte do jogo ou dentro das regras do jogo:

- a) As imperfeições do meio de comunicação do jogo e como isso pode afetar os jogadores em relação ao prêmio máximo;
- b) Qualquer limite máximo de pagamento do jackpot ou "teto" e/ou limite de tempo que seja suportado pelo jackpot;
- c) Como o prêmio é financiado e determinado; e
- d) Qualquer aposentadoria planejada ou não planejada do prêmio, incluindo como os valores das contribuições pendentes são tratados para garantir a justiça dos jogadores.

6.10.5 Odds de Jackpot

As chances de ganhar o maior prêmio máximo explicitamente anunciado, baseadas total ou parcialmente no acaso, devem atender ao requisito de "Odds" especificado anteriormente neste capítulo. Para jackpots compartilhados, salvo que seja claramente informado ao jogador, cada jogo terá chances equivalentes de ganhar cada jackpot explicitamente anunciado, ajustadas pela denominação jogada. Por exemplo, as odds permanecerão iguais para jogos multidenominacionais com base no valor total da aposta monetária do jogador. Uma tolerância de um por cento (1%) é aceitável para determinar probabilidades equivalentes.

NOTA: A tolerância é calculada obtendo todos os valores esperados associados para cada nível de cada aposta monetária total, determinando o valor esperado mediano, identificando a diferença máxima entre qualquer valor esperado e o valor esperado mediano, e dividindo a diferença máxima pelo valor esperado mediano.

6.10.6 Desvio do Jackpot

Pode ser usado um Esquema de Desvio de Jackpot, onde uma parte das contribuições do jackpot é desviada para outro pool ou "pool de desvio" para ser usado conforme necessário pelo design do jackpot (por exemplo, o pool de desvio pode ser adicionado ao valor resetado do próximo jackpot ou usado para pagar ganhos simultâneos de um jackpot).

- a) Um Esquema de Desvio de Jackpot pode ser implementado de modo que não tenha uma expectativa matemática de infinito.
- b) Os reservatórios de desvio não devem ser truncados. Contribuições desviadas assim que esse fundo de desvio atingir seu limite superior serão contabilizadas.
- c) Quando um pool de desvio é usado para financiar o valor de reset de um jackpot, o valor de reset assumirá um pool de desvio vazio para fins de cálculo de RTP.

6.10.7 Jackpots Desencadeados por Mistério

Jackpots disparados por mistério serão concedidos com base em um evento aleatório (por exemplo, disparando aleatoriamente a cada jogada, disparando quando o prêmio atingir um limiar de gatilho

oculto selecionado aleatoriamente, etc.). Para jackpots disparados por mistério que usam um limiar oculto para determinar quando o prêmio é concedido, o limiar oculto deve:

- a) Seja selecionado aleatoriamente na inicialização e cada jackpot seja resetado. O limiar oculto de gatilho selecionado deve ser o intervalo do valor inicial ou valor de reset até o valor teto; e
- b) Permaneça desconhecido o tempo todo. Não será possível obter acesso ou conhecimento do limite oculto de gatilho em qualquer momento enquanto o jackpot estiver ativo.

6.10.8 Prêmios de Jackpot

Os jackpots podem ser concedidos com base na obtenção de símbolos vencedores, ou por outros critérios, como jackpots desencadeados por mistério, jackpots com mau resultado, etc. Quando um jackpot é acionado:

- a) Um jogador vencedor será notificado sobre um prêmio máximo e seu prêmio principal:
 - i. Ao final do jogo em jogo; ou
 - ii. Se concedido por um Controlador Externo de Jackpot, dentro de trinta segundos após o reconhecimento do gatilho do jackpot.
- b) Contribuições para o prêmio máximo não serão perdas. Os prêmios de prêmio quando concedidos não serão arredondados para baixo ou truncados, a menos que o valor arredondado para baixo ou truncado seja transferido para o valor resetado.
- c) Quando em uso, o prêmio máximo pode ser adicionado ao medidor de crédito do jogador se:
 - i. O medidor de crédito é mantido no formato de valor da moeda local;
 - ii. O pagamento do prêmio é incrementado em valores totais de crédito; ou
 - iii. O pagamento do jackpot no formato de valor em moeda local é convertido corretamente em créditos ao ser transferido para o medidor de créditos, de forma que não engane o jogador.
- d) O pagamento do prêmio principal será atualizado para o valor de resetado e continuará as operações normais.

NOTA: Um jackpot pode ser desativado ou desativado simultaneamente ao ganho do jackpot se o jogo foi configurado para desativar automaticamente ou estabelecer em seu lugar um prêmio que não incrementa.

6.10.9 Trocando Níveis de Jackpot

Para jogos que oferecem múltiplos níveis de jackpot, quando uma única combinação vencedora pode ser avaliada como mais de uma das combinações disponíveis da tabela de pagamento, a menos que explicitamente definido nas regras do jogo, o jogador sempre receberá o valor mais alto possível com base em todas as combinações às quais o resultado possa correlacionar (por exemplo, se "Jackpot A" for concedido por cinco ases em uma linha de pagamento e "Jackpot B" for concedido por quatro ases em uma linha de pagamento, e "Jackpot B" tem um prêmio maior que o "Jackpot A", o jogador recebe o prêmio máximo para "Jackpot B" se obtiver um resultado de cinco ases em uma linha de pagamento).

6.10.10 Mudanças nos Parâmetros do Jackpot

Os seguintes requisitos se aplicam para modificar os valores dos parâmetros do jackpot uma vez que o pagamento atual já tenha sido contribuído pelos jogadores e sem exigir que ele seja desativado ou aposentado:

- a) Para jackpots com taxa de incremento configurável que afeta o RTP dos jogos, as alterações na taxa de incremento podem não entrar em vigor até que o jackpot atual seja ganho, a menos que exista um método confiável para conciliar essas mudanças;
- b) Para jackpots com teto configurável que não afeta o RTP dos jogos, as alterações no teto podem ser apenas maiores que o pagamento atual do jackpot. Alternativamente, mudanças no teto podem não entrar em vigor até que o prêmio atual seja ganho;
- c) Mudanças nos parâmetros não devem diminuir as chances de ganhar o prêmio atual;
- d) Para jackpots disparados por mistério que usam um limiar oculto para determinar quando o prêmio é concedido:
 - i. O limiar oculto de gatilho deve ser reselectionado ao modificar quaisquer parâmetros que possam resultar em um gatilho imediato devido à modificação; e
 - ii. O limite de gatilho oculto reselectionado estará na faixa do prêmio atual até o teto e não resultará em gatilho sem qualquer contribuição após a modificação.

6.10.11 Transferências de Jackpots e Modificações

Haverá um meio seguro para transferir ou combinar contribuições de um jackpot desativado ou aposentado (e quaisquer pools excedentes ou de desvio específicos desse jackpot), corrigir erros com um jackpot ou quaisquer outros motivos exigidos pelo órgão regulador.

6.10.12 Desativação do Jackpot

Para casos em que um jackpot é desativado (por exemplo, intervenção do operador, condição de erro, prazo expirado, etc.), os seguintes requisitos se aplicarão:

- a) Uma mensagem apropriada deve ser exibida aos jogadores afetados indicando que o prêmio não está disponível;
- b) Para jogos guardados pela casa, se o requisito mínimo de porcentagem, conforme especificado na seção "Requisitos de Pagamento de Porcentagem", não for mais cumprido quando o jackpot não estiver disponível, os jogos afetados serão desativados.
- c) Não será possível que o prêmio máximo seja incrementado ou ganho enquanto estiver nesse estado; e
- d) Ao retomar o jackpot do estado desativado, será possível devolver o jackpot com os mesmos parâmetros de antes da desativação, incluindo o prêmio do prêmio. O limite oculto de gatilho, se usado para determinar o ganho do jackpot para um jackpot disparado por mistério, só pode ser reselectionado se o limite de reselection estiver na faixa do pagamento atual do jackpot até o teto.

6.11 Modos de Jogo Alternativos

6.11.1 Modo de Demonstração/Gratuito

O modo de demonstração permite que o jogador simule a jogabilidade sem pagar, principalmente para aprender ou entender as mecânicas do jogo. Se a Plataforma de Jogos ou jogo suportar um modo demonstração, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) O modo de jogo demonstração deve representar com precisão o funcionamento normal de um jogo pago. Jogos jogados no modo demonstração não devem enganar o jogador sobre a probabilidade de ganhar prêmios disponíveis na versão paga do jogo;

- b) O modo de jogo demonstração deve ser exibido de forma proeminente para que o jogador saiba o tempo todo se/quando esse modo está ativo;
- c) O modo demonstração não atualizará os fundos disponíveis para apostas do jogador. Contabilidade específica é permitida para esse modo, desde que os medidores indiquem claramente isso;
- d) O modo de jogo de demonstração será encerrado sempre que o jogador optar por sair deste modo, ou quando os jogos de modo de demonstração forem concluídos; e
- e) Quando o modo de jogo de demonstração é encerrado, o jogador deve ser jogador em um estado anterior apropriado.

NOTA: Jogos pagos que usam créditos recebidos de uma oferta de bônus/promoção não são considerados parte do modo de jogo de demonstração.

6.11.2 Modo de Jogo Automático

O modo Jogo Automático permite que um jogo faça apostas automaticamente, sem interação do jogador, uma vez que uma denominação, aposta e outros atributos de jogo tenham sido selecionados pelo jogador. Se o jogo suportar um modo de Jogo Automático, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) O modo de Jogo Automático deve ser configurado de forma segura no nível da Plataforma de Jogo ou no nível do jogo, utilizando uma função que, refletindo a preferência jurisdicional:
 - i. Permite ou não a disponibilidade do modo de reprodução automática; e
 - ii. Quando suportado, controla o número máximo de jogadas automáticas, a aposta máxima por jogo, o total máximo apostado, o total máximo perdido e/ou outras opções de jogo;
- b) O jogador deve ativar manualmente o modo de Jogo Automático (ou seja, ele não será ativado por padrão);
- c) Quaisquer opções de jogador suportadas pelo jogo terão as mesmas opções padrão para jogos jogados no modo Jogo Automático que teriam para o modo manual.
- d) O modo Jogo Automático pode permitir que o jogador escolha o número de jogos automáticos, a aposta individual do jogo, o valor total a ser apostado, o valor total a ser perdido e/ou outras opções de jogo baseadas no design do jogo. Quando isso é suportado:
 - i. Os limites definidos pelo jogador permanecerão em vigor durante toda a duração do modo de Jogo Automático;
 - ii. O jogo deve exibir a progressão do modo de Jogo Automático (por exemplo, número de jogos automáticos restantes, número de jogos automáticos usados, valores restantes das apostas, valores apostados até então, etc.), refletindo um limite definido pelo jogador;
- e) O modo de Jogo Automático termina automaticamente e retorna ao modo manual quando não houver fundos suficientes disponíveis para continuar, ou quando um limite definido pelo jogador for atingido;
- f) O modo Jogo Automático oferecerá ao jogador a opção de encerrar o modo ao final de uma partida atual, independentemente de quantas jogadas automáticas escolheu inicialmente ou quantas restarem; e
- g) Quando ocorrer uma interrupção do jogo durante o modo de Jogo Automático, o jogador deverá reativar o modo ao retornar ao jogo.

6.11.3 Modo Torneio

O modo torneio permite que um jogador participe de jogos competitivos contra outros jogadores em um evento organizado e medido. O modo torneio pode ser de entrada ou fora de receita. Se o jogo suportar um modo torneio, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) As regras do torneio e informações específicas de cada torneio estarão disponíveis para o jogador antes da entrada ou registro e incluirão:
 - i. As qualificações necessárias para entrar e avançar no torneio;
 - ii. Os prêmios disponíveis, e para torneios com múltiplos prêmios, a distribuição de fundos baseada em resultados específicos;
- b) Para torneios sem receita (out-of-revenue tournaments), o jogo não deverá aceitar dinheiro real de qualquer fonte, nem pagar dinheiro real de qualquer forma. O modo de torneio deverá utilizar créditos, pontos ou fichas específicos do torneio, os quais não deverão possuir valor monetário. Adicionalmente, os requisitos de “Percentuais de Retorno do Jogo, Probabilidades e Prêmios Não Monetários” são dispensados para torneios sem receita;
- c) Para torneios baseados em tempo, um cronômetro será exibido para os jogadores indicando o período restante de jogo. Se um torneio for baseado em uma duração prolongada de jogo ou for iniciado ou concluído com base na ocorrência de um evento específico, então essa informação será divulgada aos jogadores;
- d) Se o jogo contiver modos de torneio e não torneio, os seguintes requisitos adicionais se aplicam:
 - i. O jogador terá a opção de participar ou não.
 - ii. Se/ao optar por participar, o jogador poderá completar seu jogo fora do torneio antes de entrar no modo torneio, a menos que a Plataforma de Jogos suporte modos simultâneos de torneio e não-torneio;
 - iii. O jogador terá o mesmo acesso às informações do jogo e regras de jogo no modo torneio que teria fora do modo torneio;
 - iv. Uma mensagem deve ser exibida de forma destacada no jogo informando ao jogador que ele está atuando em modo torneio;
 - v. Ao sair do modo torneio, o jogo retorna ao estado original em que estava antes de entrar no modo torneio;
 - vi. Qualquer medidor de jogo específico do torneio exibido ao jogador será automaticamente limpo quando o modo torneio for encerrado; e
- e) Ao final do torneio, a classificação dos jogadores será exibida e os vencedores serão notificados.

NOTA: Torneios que empregam um ou mais oponentes virtuais para competir contra um jogador devem atender aos requisitos especificados para "Oponentes Virtuais."

6.12 Jogos com Habilidade

6.12.1 Declaração Geral

Um jogo com habilidade contém um ou mais elementos em seu projeto que podem ser aproveitados por um jogador, inclusive por meio da jogabilidade ou de estratégias de aposta, para impactar o percentual de retorno. Os requisitos aplicáveis definidos nesta seção deverão ser aplicados a jogos com habilidade para garantir a justiça para o jogador e a clareza em relação às notificações fornecidas ao jogador.

NOTA: Esta norma técnica não tem a intenção de classificar um jogo como um "jogo de habilidade" nem de servir como base legal para a classificação de jogos no contexto da habilidade. Tais classificações estarão sujeitas a interpretação pelo órgão regulador.

6.12.2 Exibição para Jogos com Habilidade

Um jogo com habilidade deve estar em conformidade com os requisitos de exibição aplicáveis encontrados nas seções relacionadas deste padrão para "Informações do Jogo e Regras de Jogo", "Informações a serem Exibidas" e "Jogo Justo". Além disso, qualquer jogo com habilidade diferente dos jogos tradicionais de cassino (por exemplo, pôquer, blackjack, etc.) deve revelar de forma destacada ao jogador, antes de realizar uma aposta:

- a) Que o resultado é influenciado pela habilidade do jogador;
- b) A natureza da habilidade do jogador exigida; e
- c) Se a habilidade do jogador, e não um elemento de sorte, é o fator predominante para determinar o resultado.

6.12.3 Integridade de Resultados para Jogos com Habilidade

Exceto conforme informado ao jogador, uma vez iniciado um jogo com habilidade, nenhuma função do jogo relacionada ao resultado do jogo será alterada durante o jogo. Além disso:

- a) Um jogo com habilidade não deve incorporar comportamentos reflexivos, adaptativos ou compensatórios que tornem o jogo mais difícil quando detecta um jogador altamente habilidoso ou quando o RTP do jogo ultrapassa um certo limite, a menos que tal comportamento seja claramente revelado ao jogador.
- b) Caso tabelas de pagamento disponíveis ou regras de jogo mudem entre os jogos, o aviso da mudança será exibido de forma destacada ao jogador e fornecerá informações adequadas para que ele possa tomar uma decisão informada.

6.12.4 Probabilidades para prêmios baseados em habilidade

Cada prêmio explicitamente anunciado baseado em habilidade estará disponível para ser conquistado pelo jogador. Se um prêmio baseado em habilidade for explicitamente anunciado como prêmio máximo conforme definido nos requisitos de "Odds" deste capítulo, e se esse prêmio baseado em habilidade incorporar um elemento de sorte, a oportunidade de alcançar o prêmio atenderá aos requisitos dessa seção.

6.12.5 Recursos de Conselho para Jogadores

A menos que proibido pelo órgão regulador, pode ser oferecido um recurso de orientação para o jogador que fornece conselhos, dicas ou sugestões ao jogador. Um exemplo ilustrativo pode ser um jogo de perguntas e respostas que oferece dicas, pistas ou outra ajuda para o jogador fazer uma escolha. Outro exemplo pode ser um jogo de pôquer com um recurso de auto-hold que ajuda o jogador a decidir qual carta guardar e descartar.

- a) O recurso de orientação ao jogador deve descrever claramente ao jogador que está disponível e qualquer vantagem que ofereça;

- b) O método para obter o recurso de orientação ao jogador e quais opções existem para seleção devem ser divulgados ao jogador;
- c) Qualquer recurso de aconselhamento ao jogador que seja oferecido para compra deve divulgar claramente o custo e o benefício;
- d) O recurso de orientação ao jogador não deve ser enganoso nem impreciso, e deve refletir as regras em relação a este recurso, observando que as regras podem mudar em função do aconselhamento oferecido, desde que quaisquer tais mudanças sejam divulgadas ao jogador antes da aceitação do conselho;
- e) O recurso de aconselhamento ao jogador deve permitir ao jogador a opção de aceitar qualquer assistência, e não deve obrigá-lo a aceitar a assistência, a menos que ela reflita a única opção possível para o jogador buscar naquele momento;
- f) A disponibilidade e o conteúdo do recurso de orientação ao jogador permanecerão consistentes, salvo indicação em contrário, e não deverão se adaptar de forma a prejudicar o jogador com base em jogabilidade anterior, estados do jogo, nível de habilidade ou atributos do jogador.
- g) O recurso de orientação ao jogador e o design do jogo devem impedir o acesso a qualquer "armazenamento de informações" de modo que dados relacionados ao elemento de habilidade não estejam facilmente disponíveis por meio de manipulação de software (por exemplo, um jogo de perguntas e respostas deve impedir o acesso a um banco de respostas); e
- h) Quando seguida de forma consistente, a função de orientação ao jogador não deve reduzir o retorno esperado do jogador abaixo do percentual mínimo exigido especificado na seção "Requisitos de Pagamento Percentual", quando aplicável.

6.12.6 Dispositivos de Interação do Jogador Usados com Jogos de Habilidade

Se dispositivos únicos de interação do jogador (por exemplo, joysticks, controles de jogo, sistemas de câmera, sistemas de som, sensores de movimento, sensores de imagem, acelerômetros, etc.) forem empregados pelo jogo para suportar a habilidade, então o jogo com habilidade deverá fornecer instruções adequadas e claras sobre seu propósito, uso e efeito.

6.12.7 Proteções contra Adulteração

Um jogo com habilidade não deve conter vulnerabilidades que permitam hackear ou manipular operações do lado do cliente, seja para substituir ou auxiliar na tarefa baseada em habilidade ou para proporcionar qualquer outra vantagem injusta ao jogador.

6.12.8 Oponentes Virtuais

Um jogo com habilidade pode empregar um ou mais oponentes virtuais para competir contra um jogador, desde que os seguintes requisitos sejam cumpridos:

- a) As regras devem revelar claramente ao jogador, antes de ele fazer uma aposta, como os oponentes virtuais podem ser usados.
- b) O uso de oponentes virtuais não deve enganar o jogador quanto à natureza do jogo.
- c) A tela do jogo deve indicar explicitamente ao jogador quando ele está competindo contra um ou mais oponentes virtuais.
- d) Salvo divulgação em contrário ao jogador, os oponentes virtuais não devem:
 - i. Use comportamento do jogador, informações não públicas, informações privilegiadas ou outras informações específicas do jogador para tomar decisões, a menos que tal uso seja divulgado ao jogador; e

- ii. Adapte-se a um jogador específico de uma forma que o prejudique, a menos que tal comportamento adaptativo seja aprovado pelo órgão regulador
- e) O uso de oponentes virtuais não deve proporcionar nenhuma vantagem injusta a nenhum jogador, incluindo trapaças, exploits, capacidades não autorizadas ou outras funcionalidades não divulgadas ou não autorizadas.

6.13 Jogos Peer-to-Peer (P2P)

6.13.1 Jogos P2P

O jogo peer-to-peer (P2P) envolve ambientes que oferecem aos jogadores a oportunidade de apostar juntos e contra os outros. Nesses ambientes, o operador geralmente não participa do jogo como parte, mas geralmente fornece o ambiente para uso dos jogadores, podendo receber uma taxa da casa, comissão ou taxa pelo serviço. Além dos requisitos para "Jogos Multi-Jogador", aplicam-se os seguintes requisitos:

- a) Os jogadores serão impedidos de competir contra si mesmos, a menos que sejam autorizados pelas regras de jogo aplicáveis;
- b) Se forem oferecidos recursos de aconselhamento para jogadores que possam dar vantagem sobre outros jogadores, os jogadores deverão receber informações suficientes para tomar uma decisão informada, antes da participação, 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 a jogabilidade, para que possam tomar uma decisão informada se devem participar; e
- d) Ele deve ser explicitamente indicado ao jogador na tela do jogo enquanto os jogadores patrocinados estiverem competindo contra ele.

6.13.2 Exposição de Potes/Pool

Quando os jogadores competem por um pote ou pool específico, o valor do pote ou 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 pool mudar de acordo com as regras de jogo aplicáveis.

6.13.3 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.

6.13.4 Sessões de Jogos P2P

Quando múltiplas sessões de jogo P2P estão disponíveis para seleção ou designação de jogadores:

- a) Os jogadores terão a opção de participar de uma sessão aleatória de jogo P2P ou uma sessão P2P onde todos os jogadores foram selecionados aleatoriamente;
- b) Um mecanismo deve ser implementado para acompanhar a escolha de cada jogador sobre a sessão de jogo P2P, bem como situações em que os jogadores entram e saem repetidamente de sessões de jogo P2P sem apostar até chegarem à sua sessão P2P preferida ; e

- c) Se alguns recursos ou prêmios estiverem disponíveis apenas para certas sessões de jogo P2P, isso deve ser deixado claro para os jogadores.

6.13.5 Níveis de Habilidade P2P

Quando a Plataforma de Jogos classificar os jogadores por níveis de habilidade, os seguintes requisitos deverão ser aplicados:

- a) Os critérios de classificação para cada nível de habilidade, incluindo iniciantes e especialistas, devem ser exibidos de forma clara e evidente ao jogador.
- b) Se a sessão de jogo P2P identificar os níveis de habilidade dos jogadores, tal identificação será precisa.
- c) Onde a Plataforma de Jogos oferece sessões de jogo P2P restritas a certos níveis de habilidades:
 - i. Os níveis permitidos para jogadores devem ser divulgados ao jogador; e
 - ii. Apenas jogadores dentro desses níveis especificados podem participar da sessão de jogo P2P.

6.13.6 Status "Fora do Jogo"

A Plataforma de Jogos deverá suportar um status "Fora do Jogo" que pode ser acionado tanto a pedido do jogador quanto durante um período de inatividade, que será divulgado ao jogador e será menor ou igual ao período de tempo de inatividade especificado na seção "Acesso à Inatividade" deste documento. Esse status deve ser totalmente descrito nas telas de ajuda ou nas regras de jogo aplicáveis.

- a) O jogador será informado quando o status "Fora do Jogo" for ativado.
- b) O status "Fora do Jogo" deverá impedir toda jogada e fazer com que a vez do jogador seja automaticamente pulada durante qualquer rodada que ocorra enquanto esse status estiver ativo.
- c) Se o status "Fora do Jogo" for acionado no meio de um jogo, esse jogo será tratado como um jogo interrompido e atenderá aos requisitos da seção intitulada "Conclusão de Jogos Interrompidos".
- d) Se um jogador realizar qualquer ação sensível ao jogo enquanto estiver em status "Fora do Jogo" (ou seja, selecionar um valor para apostar, etc.), o status será removido e o jogador será inscrito no próximo jogo. Ações não sensíveis ao jogo, como acessar o menu de ajuda, não exigem a remoção desse status.
- e) Se um jogador estiver no status "Fora do Jogo" por mais de um período divulgado ao jogador, ele será automaticamente removido da sessão de jogo P2P em que está atualmente inscrito.

6.14 Recall de jogos

6.14.1 Convocação do Jogador

Uma função de 'recall de jogo' será fornecida ao jogador, seja como reencenação ou por descrição. A função de 'recall de jogo' deve indicar claramente que se trata de uma reprise do jogo anterior.

6.14.2 Informações da última reprodução necessárias

A recordação do jogo deve consistir em conteúdo gráfico, textual ou em vídeo, ou alguma combinação dessas opções, ou outros meios (por exemplo, "gravador de voo"), desde que seja possível a reconstrução completa e precisa do resultado do jogo e/ou das ações dos jogadores. É permitido

exibir valores em moeda em vez de créditos. O recall do jogo deverá exibir as seguintes informações, conforme aplicável:

- a) O nome do tema e do tipo de jogo (por exemplo, rolo, blackjack, pôquer, mesa, etc.);
- b) A data e o horário do jogo;
- c) A denominação jogada para o jogo, se for do tipo de jogo multidenominação;
- d) A exibição associada ao resultado final do jogo, seja graficamente ou por meio de uma descrição em texto claro;
- e) Os fundos disponíveis para apostas no início do jogo e/ou ao final do jogo;
- f) Valor total apostado;
- g) Valor total ganho, incluindo quaisquer jackpots progressivos e/ou jackpots de bônus incrementados ganhos;
- h) Qualquer compra não baseada em apostas que ocorresse entre o início e o fim do jogo;
- i) Valores totais de bônus/promocionais apostados/ganhos;
- j) Valor total anulado ou cancelado;
- k) Taxa da Casa, comissão ou taxas cobradas;
- l) Os resultados de qualquer escolha de jogador envolvida no resultado do jogo;
- m) Os resultados de quaisquer estados intermediários do jogo, como duplo/aposta ou bônus/características de estado;
- n) Se um jackpot progressivo e/ou bônus incremental fosse ganho, uma indicação de que o prêmio foi concedido; e
- o) Para jogos com habilidade, qualquer conselho de jogador oferecido que seja necessário para entender a história ou o resultado do jogo.

NOTA: Jogos com um número variável de estados intermediários de jogo por jogo podem satisfazer esse requisito ao fornecer a capacidade de exibir os últimos cinquenta estados intermediários do jogo, além de cada estado base.

6.14.3 Bônus/Recall de Recursos

A recall do jogo deve refletir pelo menos os últimos cinquenta eventos (por exemplo, giros/mãos/jogadas) dos estados completos de bônus/características. Se um estado de bônus/característica consistir em 'x eventos', cada um com resultados separados, cada um dos 'x eventos', até cinquenta, será exibido com seu resultado correspondente, independentemente de o resultado ter sido vitória ou derrota. A recall também refletirá eventos dependentes da posição se o resultado resultar em uma concessão.

6.15 Requisitos de Desativação

6.15.1 Desativação do Jogo

Quando um jogo ou atividade de jogo é desativado pela Plataforma de Jogos enquanto um jogo está em andamento:

- a) Cada jogador que joga esse jogo deve, sempre que possível:
 - i. Aconselhado a completar o jogo; e
 - ii. Autorizados a concluir seu jogo atual em andamento (ou seja, rodadas bônus, double-up/aposta e outros recursos relacionados à aposta devem ser concluídos imediatamente ou na próxima vez que o jogo estiver disponível para o jogador).

- b) Uma vez que o jogo tenha sido totalmente concluído, ele não estará mais acessível ao jogador.

6.16 Jogos Interrompidos

6.16.1 Jogos Interrompidos

Um jogo é considerado interrompido quando o resultado permanece não resolvido ou quando o resultado não pode ser transmitido adequadamente ao jogador. Jogos interrompidos podem resultar do seguinte ocorrido durante o jogo:

- a) Perda de comunicação entre a Plataforma de Jogos e o Dispositivo de Jogador Remoto;
- b) Um reinício da Plataforma de Jogos;
- c) Reinicialização ou mau funcionamento de um dispositivo remoto;
- d) Término anormal da Aplicação do Jogador; ou
- e) Um comando de desativação do jogo pela Plataforma de Jogos.

6.16.2 Apostas em Jogos Interrompidos

Apostas associadas a um jogo interrompido que possam ser continuadas permanecerão pendentes e quaisquer fundos associados serão mantidos pela Plataforma de Jogo até que o jogo seja concluído.

- a) As contas dos jogadores devem exibir ou disponibilizar quaisquer valores apostados, ganhos pendentes ou outros fundos mantidos em conexão com jogos interrompidos.
- b) Quando um jogo interrompido não puder ser continuado, a Plataforma de Jogo deverá resolver o jogo de acordo com as regras do jogo. No mínimo, a Plataforma de Jogo deve pagar ao jogador quaisquer ganhos determináveis obtidos antes da interrupção ou devolver os fundos mantidos pelo jogo interrompido, o que proporcionar o melhor resultado para o jogador.

6.16.3 Conclusão dos Jogos Interrompidos

A Plataforma de Jogos fornecerá os meios para que o jogador complete um jogo interrompido. Um jogo interrompido deve ser resolvido antes que um jogador possa participar de outra instância do mesmo jogo.

- a) Quando não é necessária participação do jogador para completar o jogo, é aceitável que o jogo retorne ao estado de conclusão do jogo, desde que o histórico do jogo e o medidor de créditos ou saldo da conta do jogador reflitam a conclusão do jogo.
- b) Para jogos single-player, onde é necessário o input do jogador para completar o jogo, o jogo deve devolver o jogador ao estado do jogo imediatamente antes da interrupção e permitir que ele complete o jogo, a menos que quaisquer regras e/ou termos e condições para recuperação do jogo sejam divulgados ao jogador.
- c) Para jogos multiplayer, onde é necessário o input do jogador para completar o jogo e o jogador não pode completar uma ação exigida para permitir que o jogo continue dentro do tempo estipulado:
 - i. A Plataforma de Jogo deverá completar o jogo em nome do jogador de acordo com as regras e/ou termos e condições divulgados ao jogador;
 - ii. O histórico do jogo e o medidor de crédito do jogador ou o saldo da conta do jogador devem ser atualizados de acordo;

- iii. Os resultados do jogo estarão disponíveis para o jogador e indicarão quais decisões, se houver, foram tomadas pela Plataforma de Jogo em nome do jogador; e
- iv. A Plataforma de Jogo deve ser projetada de modo que um jogador que não complete uma ação no tempo desejado não impacte outros jogadores na mesma sessão de jogo no que diz respeito à conclusão do jogo e a sua penalização por vitórias ou débito por perdas.

6.17 Apostas em Eventos Virtuais

6.17.1 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.

- a) Plataformas de jogos que suportam apostas em eventos virtuais devem atender aos requisitos aplicáveis definidos nesta seção, juntamente com os requisitos especificados para "Apostas em Eventos Virtuais" nos *GLI-33 Normas para Sistemas de Apostas em Eventos*.
- b) Quaisquer RNGs utilizados para impactar o resultado do evento de apostas virtuais, elementos contribuintes do evento ou sequência dos elementos do evento devem cumprir os requisitos aplicáveis encontrados no capítulo "Requisitos do Gerador de Números Aleatórios (RNG)" e na seção "Resultado do Jogo Usando um Gerador de Números Aleatórios" deste documento.

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

6.18 Requisitos para Jogos ao Vivo

6.18.1 Declaração Geral

Quando autorizado por um órgão regulador, os seguintes requisitos se aplicam quando as apostas são feitas por meio de uma Plataforma de Jogos em jogos ao vivo realizados por um operador de jogos (por exemplo, dealer, croupier, etc.) e/ou outros equipamentos de jogos ao vivo (por exemplo, roleta automatizada, soprador de bolas, dispositivo de jogo, etc.) em um estúdio de jogos ao vivo. Isso inclui, mas não se limita a, sorteios ao vivo, jogos de cartas ao vivo, jogos de mesa ao vivo, jogos de keno ao vivo, jogos de bingo ao vivo, jogos de game show ao vivo e jogos ao vivo de dispositivos de jogo ou outros jogos conforme permitido pelo órgão regulador.

- a) Todo o processo é visualizado por todos os jogadores por meio de áudio e vídeo em tempo real, usando streaming, narrowcast, broadcast ou outras tecnologias e uma interface gráfica.
- b) A Plataforma de Jogos recebe instruções de cada jogador através da interface do jogador ou de outro canal de comunicação para facilitar as decisões do jogador quando necessário.
- c) Além dos requisitos contidos nesta seção, o operador ou provedor terceirizado de serviços de jogos ao vivo que mantenham esses componentes, serviços e/ou aplicações deverá atender aos procedimentos operacionais e controles indicados no *Guia do Estúdio de Jogos ao Vivo da GLI (GLI-LGS)*.

NOTA: Quando autorizado por um órgão regulador, um operador ou provedor de serviço de jogos ao vivo pode utilizar um substituto para fazer apostas em nome de um jogador, em vez de diretamente por meio de um

sistema. Tais implementações, quando usadas em conjunto com uma Plataforma de Jogos, serão analisadas caso a caso.

6.18.2 Informações do jogo ao vivo

Um jogo ao vivo deve estar em conformidade com os requisitos de exibição aplicáveis encontrados nas seções relacionadas deste padrão para "Informações do Jogo e Regras de Jogo", "Informações a serem Exibidas" e "Jogo Justo". Além disso, os seguintes requisitos de exibição se aplicam:

- a) A Plataforma de Jogos deverá fornecer ao jogador informações que:
 - i. Descreve procedimentos implementados para lidar com interrupções em jogos ao vivo causadas pela descontinuidade do fluxo de dados, vídeo e voz do servidor de rede durante uma partida (por exemplo, queda de conexão com a internet, falha no servidor de controle simultâneo, etc.);
 - ii. Indica a possibilidade de erro humano pelo atendente de jogo e erro do sistema pelo dispositivo especializado e como os erros são resolvidos; e
 - iii. Identifica qualquer correlação entre a aposta do jogador e as escolhas da Plataforma de Jogo e o que será exibido no feed de vídeo, como fichas/fichas físicas do jogador e seus valores.
- b) A Plataforma de Jogos não pode fornecer nenhuma informação em tempo real sobre o jogo ao vivo atualmente em curso, que possa ser usada para ajudar em:
 - i. Projeção ou previsão do resultado de um jogo;
 - ii. Para jogos de cartas, acompanhar as cartas jogadas e as cartas restantes a serem jogadas;
 - iii. Analisar a probabilidade de ocorrer um evento relacionado a um jogo; ou
 - iv. Analisar a estratégia para jogar ou apostar a ser usada em um jogo, a menos que permita as regras do jogo.
- c) Os jogadores devem ser informados para qualquer jogo ao vivo que dependa de monitoramento 'ao vivo' de um evento (por exemplo, bingo) de que transmissões 'ao vivo' podem sofrer atraso ou interrupção. Quando um atraso for aparente ou criado pela Plataforma de Jogos, a escala do atraso será exibida ao jogador.

6.18.3 Funcionalidade de Gorjeta

Quando permitido pelo órgão regulador, pode haver funcionalidade de gorjeta disponível, permitindo que o jogador dê uma gorjeta ao operador do jogo ao vivo. As transações de gorjeta devem ser opcionais, iniciadas pelo jogador e independentes da funcionalidade de aposta.

- a) Transações de gorjeta não devem:
 - i. Ser exigido como condição para participação em um jogo ao vivo;
 - ii. Impactar o ritmo do jogo ou introduzir atrasos na resolução das apostas; e
 - iii. Afeta o resultado de qualquer jogo ou a integridade do RNG ou do equipamento de jogo ao vivo usado no jogo ao vivo.
- b) A interface do jogador deve:
 - i. Distinguir claramente transações de gorjeta de apostas; e
 - ii. Apresente ao jogador remoto uma tela de confirmação antes de finalizar a transação de gorjeta.
- c) As transações de gorjeta devem ser:
 - i. Registrado separadamente da apostas; e
 - ii. Conciliado com os fundos disponíveis do jogador antes de ser disponibilizado ao atendente de jogo.

6.18.4 Justiça do Jogador em Jogos ao Vivo

As seguintes regras se aplicam quando os jogadores participam de jogos pela Plataforma de Jogos com jogadores no local que estão jogando no jogo real em um local de jogo (por exemplo, cassino, salão de bingo, sala de cartas, etc.):

- a) As regras, artes e funcionalidades do jogo ao vivo, conforme disponibilizadas ao jogador pela Plataforma de Jogo, devão, quando aplicável:
 - i. Incluir não mais nem menos informações do que aquelas disponíveis para jogadores locais;
 - ii. Não resultar em vantagem ou desvantagem em comparação com jogadores no local; e
- b) Jogadores que jogam por meio de uma Plataforma de Jogos não serão mais nem menos elegíveis para vencer o jogo do que jogadores no local.

NOTA: Nada aqui pode impedir a possibilidade de implementar ofertas específicas de bônus/promoções apenas para jogadores locais ou jogadores que estejam jogando por meio de uma Plataforma de Jogos.

6.18.5 Equipamento de Jogos ao Vivo

Os equipamentos de jogos ao vivo devem atender aos requisitos técnicos aplicáveis do órgão regulador e/ou aos Normas GLI adotados. Equipamentos de jogos ao vivo incluem, mas não se limitam a, servidores de controle de simulcast, dispositivos físicos de aleatoriedade (rodas mecânicas automatizadas e não automatizadas, tambores, sopradores, baralhadores, sapatos, shakers, arremessadores, etc.), dispositivos especializados (scanners, câmeras, som, computadores, monitores de servidores, equipamentos de comunicação e componentes relacionados, etc.), componentes de gerenciamento de jogos ao vivo usados pelos atendentes de jogo (por exemplo, dealer, croupier, etc.) para gerenciar a atividade ao vivo do jogo, e quaisquer outros auxílios tecnológicos para a exibição de jogos ao vivo.

NOTA: Os requisitos técnicos aplicáveis devem ser determinados com base no tipo de equipamento de jogo ao vivo utilizado. Por exemplo, um embaralhador de cartas deve atender aos requisitos técnicos do órgão regulador para embaralhadores de cartas e/ou às *GLI-29 Normas para embaralhadores de cartas e sapatos de dealer*; uma máquina de sorteio de bolas deve atender aos requisitos técnicos do órgão regulador para máquinas de sorteio de bolas e/ou aos *GLI-15 Normas para de Bingo Eletrônico e Sistemas Keno*.

6.18.6 Dados de Resultados do Jogo

Dados de resultado do jogo referem-se a qualquer resultado gerado ou detectado por dispositivos especializados durante o jogo ao vivo, até e incluindo o resultado da aposta do jogador, incluindo quaisquer estados intermediários do jogo que impactem o resultado, conforme determinado pela Plataforma de Jogo.

- a) Os dados de resultado do jogo serão registrados pela Plataforma de Jogo e disponibilizados ao jogador para revisão imediatamente após sua geração ou detecção (sujeito às limitações naturais do processamento do sistema e atrasos na comunicação na Internet).
- b) Os dados de resultado do jogo podem ser registrados automaticamente por dispositivos especializados, desde que o software utilizado para reconhecimento automatizado seja:

- i. Garantir um grau muito alto de precisão na identificação e no relato dos dados de resultados do jogo para a Plataforma de Jogos. As regras do jogo devem ser programadas na Plataforma de Jogos;
- ii. Não fornecer nenhuma informação que possa ser usada para comprometer o dispositivo e seus componentes (por exemplo, cartas contidas no embaralhamento ou na distribuição atual);
- iii. Não interferir ou modificar o comportamento do dispositivo além da funcionalidade associada a esse software; e
- iv. Inclua um modo de operação manual para permitir correções de um resultado errado (quando o dispositivo lê incorretamente uma carta, a posição da bola, etc.) caso tais correções não sejam feitas diretamente na Plataforma de Jogos. O jogador deve ser informado de que o modo de operação manual está em uso.

6.18.7 Dispositivos de Aleatoriedade Física

Jogos ao vivo podem utilizar dispositivos físicos de aleatoriedade, conforme descrito na seção "Mechanical RNG (Physical Randomness Device)" deste documento, para gerar resultados.

- a) Os resultados gerados pelo dispositivo físico de aleatoriedade devem ser digitalizados em dados de resultados do jogo e transmitidos de forma segura para a Plataforma de Jogos por meio de dispositivos especializados para processamento sem alterações, salvo aprovação do órgão regulador.
- b) Exceto por erro humano ou erro corrigível com substituição manual, a qualquer momento durante o jogo os dados do resultado do jogo devem corresponder ao resultado do dispositivo físico de aleatoriedade. Quando existir uma discrepância entre o dispositivo físico de aleatoriedade e os dados do resultado do jogo, o resultado do dispositivo físico de aleatoriedade será considerado correto.

6.19 Requisitos para Apostas de Espectadores

6.19.1 Declaração Geral

Quando autorizados por um órgão regulador, os seguintes requisitos se aplicam quando as atividades de jogo de um jogador espectador estão vinculadas ao jogo de um jogador anfitrião. A jogabilidade do jogador anfitrião é visualizada por todos os espectadores por meio de áudio e vídeo remotos em tempo real, usando streaming, narrowcast, broadcast ou outras tecnologias. Os jogos usados pelo jogador anfitrião devem atender aos requisitos deste padrão.

6.19.2 Exibição do Jogo e do Jogador

A interface do jogador deve indicar claramente ao espectador onde apostas, escolhas e/ou resultados são baseados no jogo do jogador 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 padrão 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 informações do jogo e às regras do jogo que o jogador anfitrião está sendo disputado como teriam se os jogadores espectadores estivessem jogando o próprio jogo.
- d) As apostas e os resultados do jogador anfitrião não devem ser modificados ou influenciados pela presença de espectadores, nem pela atividade dos espectadores, volume de apostas ou resultados dos jogos.
- e) A Plataforma de Jogos não deve fornecer ao jogador anfitrião informações sobre as apostas dos espectadores, que podem influenciar as escolhas feitas pelo jogador anfitrião.
- f) Um jogador anfitrião deve ser claramente indicado aos espectadores se for um jogador patrocinado.

6.19.3 Jogos Vinculado

O jogo vinculado ocorre quando o jogo de um jogador espectador está diretamente ligado a cada jogo de um jogador anfitrião, de modo que resultados idênticos (vitórias e derrotas) são aplicados proporcionalmente à conta do jogador espectador.

- a) Regras de proporcionalidade (por exemplo, escala de apostas, índices de pagamento) devem ser divulgadas ao espectador antes do início do jogo.
- b) O medidor de crédito ou saldo da conta do jogador espectador deve ser atualizado simultaneamente com o medidor de crédito do jogador anfitrião ou o saldo da conta do jogador.
- c) O jogador espectador pode optar por entrar ou sair de jogos vinculados subsequentes, mas não pode cancelar ou alterar apostas retroativamente após o início do jogo do jogador anfitrião.
- d) O jogador espectador pode escolher se aposta automaticamente créditos extras durante o jogo quando o jogador anfitrião decidir apostar créditos extras ou seu jogo.

6.19.4 Apostas Baseadas em Desempenho

Apostas baseadas em desempenho ocorrem quando um espectador faz uma aposta em resultados mensuráveis derivados de um ou mais jogos concluídos por um ou mais jogadores anfitriões (por exemplo, "vitória/derrota", "valor total ganho em cinquenta rodadas", "número de bônus/estados de característica acionados em dez minutos", 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 do término dos jogos de qualquer jogador anfitrião contribuinte.
- c) O jogador anfitrião não poderá ver quais apostas do jogador espectador são feitas sobre seu desempenho.
- d) Se a sessão do jogador anfitrião terminar prematuramente antes que as condições de liquidação sejam satisfeitas, as apostas serão anuladas ou canceladas, a menos que já sejam resolvíveis.

Apêndice A: Procedimentos e Práticas de Controle Interno

A.1 Introdução

A.1.1 Declaração Geral

Este Apêndice apresenta procedimentos e práticas de controle interno para operações de jogos interativos, que serão revisadas em uma auditoria interna de controle, incluindo, mas não se limitando a, estabelecimento de regras de jogo, gerenciamento de jogos, monitoramento de jogos e da saída do Gerador de Números Aleatórios (RNG), manejo de várias transações de apostas e financeiras, criação e gerenciamento de jackpots progressivos e incremento de jackpots de bônus, 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 neste padrão serão relevantes e exigidos para uma auditoria operacional conforme determinado pelo operador e/ou órgão regulador dentro de suas regras, regulamentos e Normas Mínimas 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 de controle interno para operações de jogo interativo, incluindo a realização de apostas e transações financeiras.

A.2.2 Gestão da Informação

Os procedimentos internos de controle 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 este padrão, 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 normas 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 Jogos Interativos;
- g) Descrição de todas as formas de jogos interativos 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 terceirizado, uma descrição dos serviços prestados ao operador (por exemplo, geolocalização, conhecimento do cliente, processamento de pagamentos, jogos ao vivo, etc.), os papéis e responsabilidades do provedor, e os procedimentos do operador para avaliar a adequação e monitorar a conformidade com os 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 do mesmo domicílio, não devem apostar em nenhum jogo, a menos que utilizem contas de teste claramente marcadas para fins de teste;
- b) Indivíduos identificados como qualquer um dos seguintes não devem apostar em nenhum jogo:
 - 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 jogar interativamente por qualquer outro motivo.

A.2.6 Controles de Acesso à Estação de Trabalho

Os procedimentos de controle interno do operador devem incluir controles para proteger estações de trabalho usadas para desempenhar funções reguladas do Sistema de Jogos Interativos, 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 restabeleça 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 Jogos Interativos, 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 por jogos interativos sejam 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) Normas 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 essas normas.
- 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 normas 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 normas 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 jogo ou sessão de jogo;
 - 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 que afetam 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 normas industriais de segurança de pagamento, como os Normas 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 de operadores refere-se a qualquer informação escrita, gráfica e auditiva fornecida ao público sobre operações de jogos interativos.

- 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.

A.4.2 Regras de Jogos

O operador deverá adotar e aderir a regras abrangentes de jogo, que serão aprovadas pelo órgão regulador e disponibilizadas ao jogador. Quando as regras de jogo forem alteradas para jogos oferecidos, todas as alterações deverão ser datadas e horários indicando a regra aplicável em cada

período. Se múltiplas regras se aplicarem a um jogo ou sessão de jogo, o operador deverá aplicar as regras que estavam em vigor quando o jogo ou sessão de jogo foi disputada:

- 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 jogo que ofereça tal prêmio;
- c) Os procedimentos pelos quais quaisquer falhas irreversíveis de hardware/software são tratadas, incluindo se esse processo resultar na anulação ou cancelamento de pagamentos ou jogadas;
- d) Os procedimentos para lidar com interrupções causadas pela desconexão do jogador da Plataforma de Jogos, quando os resultados de um jogo são afetados pelos tempos de resposta;
- e) Qualquer opção de compra sem aposta e seu preço;
- f) Uma descrição sobre pessoas proibidas ou restritas, incluindo quaisquer limitações aplicáveis à jogabilidade para pessoas restritas;
- g) O que acontece com as apostas feitas pelo jogador mas permanecendo indecisas em jogos interrompidos, incluindo como elas são tratadas quando permanecem indecisas além do período especificado;
- h) 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 jogo e onde obter ajuda para problemas de jogo;
- b) Uma declaração de que nenhuma pessoa menor de idade pode participar de jogos interativos;
- c) Uma lista das ferramentas de jogo responsáveis disponíveis que podem ser invocadas pelo jogador (por exemplo, limitações autoimpostas, tempos mortos 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. Jogos interativos podem não ocorrer quando os links usados para fornecer informações sobre proteção ao 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) Afirme que apenas indivíduos legalmente autorizados por sua respectiva jurisdição podem participar de jogos interativos;
- 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 feitas pelo jogador, mas que permanecem indecisas em jogos interrompidos antes de qualquer suspensão autoimposta ou imposta pelo operador, incluindo o retorno 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 jogo, tema do jogo e/ou tabela de pagamentos;
 - 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 jogos competitivos 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:
- Nome do concurso/torneio;
 - Datas e horários do concurso/torneio;
 - Número total de inscrições;
 - Valor das taxas de inscrição;
 - Prêmio total; e
 - 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 Jogos Interativos em Múltiplos Idiomas

Quando o jogo interativo for disponibilizado ao jogador em versões em múltiplos idiomas, o operador deverá ter procedimentos para garantir o seguinte, conforme exigido pelo órgão regulador:

- Cada versão em idioma do mesmo jogo oferecerá as mesmas porcentagens de pagamento, probabilidades e prêmios.
- Cada versão em idioma deve ser consistente com as instruções e informações do jogo para essa versão.
- Todas as instruções e informações do jogo devem ser fornecidas no idioma especificado para essa versão.
- 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 jogos interativos.

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, Tempos Mortos 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 outras normas de atividade indicam possível uso indevido, que pode incluir:
 - i. Abrir e fechar contas em curto prazo; e
 - ii. Depósitos e saques sem jogabilidade associada;
- d) Detectar normas 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 Jogo

A.6.1 Monitoramento RNG, Registro e Garantia Estatística

O operador deverá implementar mecanismos para monitorar a operação e a integridade de todos os RNGs (Geradores de Números Aleatórios), utilizando controles apropriados ao projeto e à implementação do RNG, para garantir que os RNGs funcionem conforme pretendido.

- a) As atividades de monitoramento das melhores práticas incluem, quando aplicável:
 - i. Revisão e validação do processo de sementeação RNG;
 - ii. Análise das saídas dos RNGs quanto à aleatoriedade estatística e à ausência de viés ou padrões, quando aplicável ao projeto do RNG e ao método de monitoramento;
 - iii. Detecção de anomalias, falhas ou degradação no desempenho do RNG, incluindo aquelas causadas por desgaste ou dano mecânico, se aplicável; e
 - iv. Verificação do mapeamento entre saídas RNG e símbolos do jogo, que pode ser realizada como um controle não em tempo real.
- b) Quaisquer anormalidades, erros ou indicações detectadas de comportamento inaceitável do RNG deverão ser registradas de forma segura em logs e escaladas para investigação.
- c) O acesso a componentes RNG, incluindo software, hardware e mecanismos de seeding, deve ser restringido, controlado e registrado com segurança para garantir integridade e rastreabilidade

NOTA: Registros das saídas do RNG, incluindo mapeamentos de símbolos de jogos associados quando aplicável, podem ser mantidos para apoiar atividades de monitoramento, verificação e auditoria.

A.6.2 Avaliação do Retorno ao Jogador (RTP) e Monitoramento da Saída do Jogo

O operador deverá implementar controles para documentar, monitorar e avaliar tanto as porcentagens teóricas quanto as reais de Retorno ao Jogador (RTP) para todos os jogos, garantindo precisão, transparência e a detecção oportuna de desempenho anormal. Quaisquer anomalias detectadas, incluindo resultados reais do RTP fora dos intervalos esperados definidos, devem ser registradas de forma segura e escaladas para investigação.

- a) O operador deve manter documentação precisa e atualizada (por exemplo, folhas PAR) indicando os percentuais teóricos de RTP para cada jogo com base nos níveis adequados de créditos apostados, bem como o número de créditos que podem ser jogados, a tabela de pagamentos e outras informações descritivas do tipo específico de jogo.
- b) Registros devem ser mantidos para cada jogo indicando a porcentagem inicial teórica de RTP, datas e tipos de alterações feitas que afetam a porcentagem teórica de RTP do jogo, e o recálculo da porcentagem teórica de RTP devido às mudanças.

- c) Cada alteração na porcentagem teórica de RTP de um jogo, incluindo adicionar e/ou alterar o jackpot progressivo ou incrementar os incrementos do jackpot bônus, resultará em que esse jogo seja tratado como novo em todos os relatórios e registros.
- d) Se créditos e/ou prêmios de bônus/promocionais forem incluídos nos relatórios e registros do jogo, isso deve ser feito de forma a evitar distorcer as porcentagens reais do RTP das tabelas de pagamento afetadas.
- e) O operador deverá monitorar a produção real do jogo em uma base periódica, transacional ou de volume definida para avaliar o desempenho em relação às porcentagens teóricas de RTP e detectar comportamentos anormais.
- f) O operador deve ter procedimentos para comparar periodicamente a porcentagem teórica e real do RTP, incluindo:
 - i. Estabelecer limiares de variação aceitáveis;
 - ii. Identificar e investigar desvios fora dos intervalos esperados; e
 - iii. Implementar ações corretivas apropriadas quando necessário.

NOTA: O órgão regulador pode exigir que o operador passe por uma avaliação anual ou periódica de cálculo de pagamento por um laboratório de testes independente e/ou funcionário qualificado do operador para examinar os registros de jogo de cada jogo hospedado no Sistema Interativo de Jogos e produzir um relatório formal registrando a porcentagem real de pagamento de cada jogo, calculada com base nos dados dos registros do jogo.

A.6.3 Controle de Jogo Interrompido

Devem existir procedimentos estabelecidos para o manuseio de jogos interrompidos. Se um jogo não puder continuar devido a uma ação do Sistema de Jogos Interativos, o operador deve:

- a) Devolver todas as apostas aos jogadores daquele jogo;
- b) Atualize o histórico do jogo e os medidores de crédito ou os saldos das contas dos jogadores de acordo;
- c) Informar o órgão regulador sobre as circunstâncias do incidente; e
- d) Desative o jogo se ele provavelmente será afetado pela mesma falha.

A.6.4 Procedimentos de Jackpot Progressivo e Jackpot de Bônus Incrementais

O operador deverá estabelecer, manter, implementar e cumprir procedimentos internos de controle para operações de jackpot, incluindo os seguintes:

- a) Quando as contribuições do jackpot fazem parte dos cálculos do RTP, garantindo que as contribuições não sejam assimiladas à receita.
- b) Ajustes e transferências de jackpot, conforme suportado.
- c) Para prêmios grandes que excedam um determinado valor definido pelo órgão regulador:
 - i. Verificação do jackpot e procedimentos de pagamento, incluindo reconciliação independente e aprovação do operador ;
 - ii. Pagamento quando ocorrem múltiplos gatilhos de jackpot e não há uma forma definitiva de saber qual gatilho ocorreu primeiro (a menos que seja tratado automaticamente pelo Sistema Interativo de Jogos); e
 - iii. Opções de desembolso para prêmios de jackpot, incluindo informações para pagamentos periódicos.

- d) Para jackpots com parâmetros configuráveis após a configuração inicial, realizar a reconciliação independente das contribuições e prêmios do jackpot para garantir que todos os incrementos do jackpot sejam deduzidos:
 - i. Foram pagos aos jogadores como prêmios de prêmio;
 - ii. São exibidos como parte dos prêmios de prêmio máximo; ou
 - iii. São mantidos em contas separadas, que podem ser demonstradas como pagas aos jogadores como parte dos futuros prêmios de prêmio.
- e) Procedimentos de aposentadoria de jackpot, incluindo procedimentos para distribuição de contribuições aos jogadores reais que contribuíram com os fundos ou a uma base de jogadores semelhante (por exemplo, as contribuições podem ser adicionadas a outro jackpot).

A.6.5 Jogadores Patrocinados para Jogos Peer-to-Peer (P2P)

O operador deve ter processos para garantir que o jogador não seja prejudicado por jogadores patrocinados que participam de jogos 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 do pessoal autorizado que tem acesso ao Sistema Interativo de Jogos (tanto física quanto virtualmente) para manipular os jogos ou ter informações indisponíveis para todos os outros jogadores e aproveitá-las;
- b) O operador não deverá lucrar com a participação no jogo P2P (além da taxa da casa, comissão ou taxa);
- c) Se o jogo do jogador patrocinado for financiado pelo operador, o jogador patrocinado não obterá lucro com a participação no jogo P2P, os fundos não podem ser retirados e, portanto, serão perdidos/jogados; e
- d) Procedimentos devem existir para lidar com o risco de que o jogador patrocinado seja motivado a proteger apostas pessoais além da atribuição de estimular a participação no jogo 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 dos jogos interativos 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 a jogabilidade, jogos, 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 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 jogo, transações ou atividades de contas de jogadores, quando permitido pelo órgão regulador, procedimentos internos de controle ou regras de jogo;
- 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 jogos interativos 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 jogos interativos;
- d) Qualquer atividade, padrão ou conduta que levante preocupações quanto à integridade de uma aposta, jogo ou jogo interativo 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 pelo jogo interativo 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 normas 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 de serviços de geolocalização deverá dar suporte e cumprir todas as solicitações do órgão regulador referentes a auditorias periódicas para avaliar e validar a capacidade contínua da Solução de Geolocalização de detectar e mitigar de forma eficaz os riscos existentes e emergentes de fraude de localização, incluindo os procedimentos operacionais e controles desta seção, bem como da 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:

- 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;
- Determina razoavelmente se a localização geográfica real do jogador, incluindo o raio de precisão, está contida dentro da geocerca permitida; e
- Fornecer 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:

- Utiliza bancos de dados de código fechado (IP, proxy, VPN, fraude, etc.) que são frequentemente atualizados e periodicamente testados quanto à precisão e confiabilidade;
- 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, as Avaliações de Integridade e Segurança deverão ser realizadas anualmente em relação aos controles e testes aplicáveis identificados na Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF), juntamente com quaisquer controles ou testes adicionais identificados pelo órgão regulador. Os procedimentos de auditoria e métodos de avaliação apropriados deverão ser selecionados caso a caso, com base no escopo, arquitetura, configuração, modelo de implantação, fluxos de dados, relacionamentos com provedores de serviços terceirizados e perfil de risco do ambiente de produção de jogos do Sistema de Jogos Interativos.

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 Interativo de Jogos, que incluem, mas não se limitam 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, sementes geradoras de números aleatórios (RNG) ou resultados;
- Componentes que geram, transmitem ou processam números aleatórios usados para determinar o resultado de jogos e eventos;
- Componentes que registram o estado atual, status ou histórico da atividade de aposta de um jogador;
- 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
- 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 (GIS)

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 Interativo de Jogos, 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.

B.3 Varreduras Recorrentes de Vulnerabilidades

B.3.1 Varreduras de Vulnerabilidades

Além das Avaliações de Integridade e Segurança exigidas por este apêndice, salvo especificação em contrário pelo órgão regulador, Varreduras de Vulnerabilidades da rede interna e externa do ambiente de produção de jogos do Sistema de Jogos Interativos deverão ser realizadas pelo menos trimestralmente e após quaisquer mudanças significativas no ambiente de produção de jogos, conforme determinado pelo órgão regulador.

NOTA: Recomenda-se que o órgão regulador permita flexibilidade nos cronogramas das Varreduras de Vulnerabilidades para operadores que atuam em múltiplas jurisdições, para possibilitar a consolidação das avaliações de múltiplas jurisdições em um cronograma comum. Consulte o *Framework de Segurança para Jogos da GLI (GLI-GSF)* para informações adicionais.

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.

Comportamento Adaptativo (também conhecido como "Jogo Compensado" ou "Compensação Percentual") – Ajustar a probabilidade de resultados vencedores ocorrerem ou os valores dos prêmios com base em pagamentos ou apostas anteriores.

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.

Modo de Jogo Alternativo – Qualquer modo de jogo que não seja o modo normal de jogo. Isso inclui modos como Jogo Automático, torneio e modos de jogo livre/demo.

Arte – Os gráficos, arte temática, telas de ajuda e outras informações textuais que são exibidas ao jogador pela interface do jogador.

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.

Modo Jogo Automático – Um modo selecionado pelo jogador que permite ao jogador fazer apostas automaticamente sem qualquer interação manual, uma vez que uma denominação, aposta e outros atributos de jogo tenham sido selecionados para o jogo.

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

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.

Jogo de Melhor Mão – Coordenação ilícita entre pares onde entre dois ou mais jogadores apenas aquele com a melhor pontuação sempre joga, enquanto o outro ou outros saem do jogo.

Biométrico – Uma entrada biológica de identificação, como impressões digitais ou normas 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/Promoção” ou “Valores de Bônus/Promoção”) – Créditos e/ou prêmios não incluídos na tabela de pagamentos padrão de um jogo, que são concedidos com base em eventos ou critérios predeterminados estabelecidos pelos termos das ofertas. Essas ofertas podem ser acionadas por atividade do jogador vinculada a uma conta de jogador específica ou a um jogo específico, ou por condições externas não diretamente vinculadas à atividade do jogador, de forma aleatória, como parte de um pacote com a compra de produtos, serviços ou atividades relacionados, ou após a conclusão de tarefas específicas divulgadas ao jogador. Exemplos incluem, mas não se limitam a, obtenção de créditos de bônus/promoção com base em um primeiro depósito ou aposta, concessão de prêmios após apostar um valor específico em um jogo ou sessão de jogo, concessão de créditos por apostar acima de um valor específico dentro de um período de tempo determinado, aplicação de um multiplicador específico a ganhos elegíveis e concessão de créditos de bônus/promoção após a realização de uma compra não relacionada a apostas.

Conluio (Collusion) – Ação coordenada de dois ou mais jogadores para obter uma vantagem injusta em uma sessão de jogo P2P (jogador contra jogador).

Chip Dumping – Coordenação ilícita entre pares onde dois ou mais jogadores se ajudam a permanecer no jogo, levando a perdas e, portanto, à troca de fichas mesmo com combinações certamente vencedoras.

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 Interativo de Jogos e/ou a 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.

Bônus da Comunidade – Um recurso onde os jogadores colaboram e/ou competem por um prêmio compartilhado.

Contribuições – O método financeiro pelo qual os jackpots são financiados.

Atividade Coordenada de Jogadores – Atividade envolvendo dois ou mais jogadores, contas, dispositivos, métodos de pagamento, chat ou canais de comunicação externos, ou identificadores relacionados que possam indicar conluio, multi-contabilidade, comportamento sindicalizado, controle compartilhado de contas, compartilhamento de informações, sinalização, coordenação ilícita entre pares (por exemplo, chip dumping, soft-play, best-hand play, etc.) ou outras condutas projetadas para obter uma vantagem injusta, burlar controles ou comprometer a integridade de Jogos interativos.

Medidor de Crédito – Um medidor que mantém os fundos do jogador disponíveis para o compromisso de uma aposta que é transferida para e do saldo da conta do jogador.

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 padrão técnico 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.

Ataque Criptoanalítico Direto – Um ataque RNG no qual o atacante, dada uma sequência de valores passados produzidos por um RNG, é capaz de prever ou estimar valores futuros de RNG.

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

Fundo de Desvio – Os valores arrecadados de acordo com uma tabela de contribuições que devem ser usados para financiar futuros jackpots ou para outros fins.

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

Double-Up (também conhecido como "Apostar") – Um recurso do jogo disponível para o jogador dobrar ou arriscar os ganhos atuais.

Largura de Banda Efetiva – A quantidade de dados que realmente pode ser transferida por uma rede por unidade de tempo. A largura de banda efetiva pela Internet geralmente é consideravelmente menor que a largura de banda de qualquer um dos links constituintes.

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 jogo.

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.

Valor Esperado – O retorno médio calculado matematicamente para o jogador associado a um determinado nível de jackpot para uma determinada aposta monetária total.

Prêmio Explicitamente Anunciado – Um prêmio que pode ser concedido por um jogo e que é explicitamente anunciado ao jogador na arte do jogo.

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.

Flight Recorder – Funcionalidade de recall de jogos que registra várias ações físicas dos jogadores e as correlaciona no tempo com outros comandos de aposta, como ativações na tela sensível ao toque, pressionamentos de botões, etc., para reconstruir mais completamente o resultado da jogabilidade. Quando usada em conjunto com um jogo contendo um elemento físico de habilidade, essa funcionalidade pode ser especialmente útil para registrar/documentar aspectos da história do jogo específicos da fisicalidade, destreza, movimentos ou gestos do jogador.

Modo Jogo/Demo Livre – Um modo de jogo que permite ao jogador simular a jogabilidade sem fazer nenhuma aposta paga, principalmente para aprender ou entender as mecânicas do jogo.

Ciclo de Jogo – O período desde a aposta inicial até o momento da transferência final para o medidor de crédito do jogador ou saldo da conta do jogador, ou quando todos os fundos apostados são perdidos. Um ciclo de jogo também é definido como "aposta para aposta".

Tema do Jogo (também conhecido como "Programa de Personalidade") – O conceito, o tema e a metodologia de design em torno dos quais um jogo é construído, incluindo arte, gráficos, uma ou mais tabelas de pagamento, efeitos sonoros e música.

Jogo com Habilidade – Um jogo em que a habilidade do jogador, e não o puro acaso, é um fator que influencia o resultado do jogo determinado ao longo de um período contínuo de jogo. Um jogo com habilidade contém um ou mais elementos de habilidade em seu design, que podem ser aproveitados pelo jogador para impactar a porcentagem de retorno.

Plataforma de Jogos (também conhecida como "Remote Gaming Server (RGS)" ou "Agregador de Jogos") – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação, outros equipamentos, bem como procedimentos operacionais usados para hospedar jogos interativos e/ou agregar conteúdo de jogos, além de impulsionar os recursos comuns a ofertas de jogos, configurações de jogos, RNGs, relatórios, etc. A Plataforma de Jogos pode ser um sistema independente ou integrada a outra parte do Sistema de Jogos Interativos.

Regras de Jogo (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 jogo interativo.

Sessão de Jogo – O período de tempo que começa, no mínimo, quando um jogador inicia um jogo ou uma série de jogos em uma Plataforma de Jogo para um determinado tema de jogo, fazendo uma aposta e terminando no momento de um resultado final para aquele jogo ou série de jogos, coincidindo com a oportunidade do jogador sair do jogo.

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.

RNG baseado em hardware – Um RNG que deriva sua aleatoriedade de eventos físicos em pequena escala, como realimentação de circuito elétrico, ruído térmico, decaimento radioativo, spin de fótons, etc.

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

Jogo Bancado em Casa – Um jogo em que o operador participa como parte da aposta e deposita o jogo pagando as apostas vencedoras e coletando as apostas perdidas, em vez de apenas facilitar a atividade de jogo. Exemplos de jogos com a casa bancada incluem, mas não se limitam a, jogos de cilindros giratórios, jogos de cartas com casa bancada, jogos de dados, roleta, keno, jogos de prêmio imediato, jogos de choque e jogos de mina.

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

Taxa de Incremento – O valor configurável ou codificado fixamente usado para incrementar o prêmio máximo.

Jackpot Bônus Incrementante – Um prêmio monetário ou "prêmio de prêmio" que aumenta com o ocorrimto de uma ou mais condições específicas estabelecidas pelas regras do jogo. 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

Jogos Interativos – Jogos, realizados por meio do uso de tecnologia de comunicação, que utiliza um elemento de sorte, habilidade ou estratégia, ou alguma combinação desses elementos na determinação dos prêmios, contém algum tipo de ativação para iniciar o processo de seleção e utiliza uma metodologia adequada para entregar o resultado determinado ao Dispositivo Remoto do Jogador do jogador.

Sistema de Jogos Interativos – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação, outros equipamentos, bem como procedimentos operacionais implementados para permitir a participação do jogador em jogos interativos e, se suportado, o equipamento correspondente relacionado à determinação e exibição dos resultados do jogo, além de outras informações similares necessárias para facilitar a participação do jogador. O sistema oferece ao jogador os meios para jogar. O sistema oferece ao operador meios para revisar contas de jogadores, desativar jogos, gerar diversas transações de apostas, transações financeiras e relatórios de contas de jogadores, inserir resultados para jogos ao vivo e definir quaisquer parâmetros configuráveis. O termo não inclui Dispositivos Remotos para Jogadores nem tecnologia de comunicação usada por um jogador para participar de jogos interativos.

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.

Exibição do Jackpot – Uma exibição usada para indicar o pagamento do prêmio e qualquer outra informação relevante do jackpot.

Esquema de Desvio de Jackpot – Uma parte das contribuições do jackpot é desviada para outro pool ou "pool de desvio" para ser usado conforme necessário no design do jackpot (por exemplo, o pool de desvio pode ser adicionado ao valor resetado do próximo jackpot ou usado para pagar ganhos simultâneos de um jackpot)

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 descryptografia, criptografia, geração de assinaturas ou verificação de assinatura.

Ataque de Entrada Conhecido – Um ataque RNG no qual o atacante consegue comprometer um RNG determinando ou estimando o estado do RNG após a seed inicial.

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.

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

Jogo ao Vivo – Um jogo conduzido por um atendente de jogos (por exemplo, dealer, croupier, etc.) e/ou outros equipamentos de jogo (por exemplo, roleta automatizada, soprador de bolas, dispositivo de jogo, etc.) em um estúdio de jogos ao vivo, no qual os jogadores têm a capacidade de revisar a jogabilidade e comunicar decisões do jogo através da Plataforma de Jogos. Jogos ao vivo incluem, mas não se limitam a, sorteios ao vivo, jogos de cartas ao vivo, jogos de mesa ao vivo, jogos de keno ao vivo, jogos de bingo ao vivo, jogos de programa ao vivo e jogos ao vivo de dispositivos de jogo ou outros jogos conforme permitido pelo órgão regulador.

Estúdio de Jogo ao Vivo (também conhecido como "Live Game Environment") – Um local físico que utiliza tecnologia de streaming de vídeo ao vivo para fornecer jogos ao vivo para um Dispositivo Remoto de Jogador, permitindo ao jogador participar de jogos ao vivo, interagir com os narradores e com outros jogadores.

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 normas que sugiram atividade de acesso coordenada, retransmitida, compartilhada ou automatizada.

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 comunicados entre o Dispositivo Remoto do Jogador, o Sistema Interativo de Jogos e/ou a Solução de Geolocalização.

Algoritmo de Mapeamento – Um algoritmo ou método pelo qual um valor é associado a um símbolo/objeto que é utilizável e aplicável ao jogo atual (por exemplo: o valor 51 pode ser mapeado para um ás de espadas).

Valor Total Máximo de Vitória – O maior valor de ganhos que pode ser concedido a um jogador após aplicar qualquer limite ou truncamento de vitória, intanto que o resultado real do jogo resultasse em um valor maior de vitória.

RNG Mecânico (também conhecido como "Dispositivo de Aleatoriedade Física") – Um RNG que gera resultados mecanicamente, empregando as leis da física. Implementações de jogos ao vivo incluem, mas não se limitam a, rodas mecânicas, copos, sopradores, baralhadores, etc.

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.

Jogo Multi-Apostas – Um jogo onde múltiplas apostas independentes podem ser aplicadas simultaneamente aos prêmios anunciados.

Prêmio Mistério – Um prêmio pago por um jogo que não está associado a uma combinação específica de tabela de pagamento.

Quase Acidente – Um design em que o resultado apresentado ao jogador sugere uma maior probabilidade de ganhar um prêmio máximo explicitamente anunciado ou de ativar um jogo bônus do que determinada pela matemática ou pelas regras do jogo.

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 Apostas – Uma compra realizada pelo jogador que debita os fundos disponíveis para apostas e que não influencia o resultado de qualquer jogo. Um exemplo pode ser a compra de um atributo artístico de um jogo.

Operador – Uma pessoa ou entidade que supervisiona jogos interativos, utilizando tanto as capacidades tecnológicas do Sistema de Jogos Interativos 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 interação dos jogos em nome do operador, como fornecedor de jogos, fornecedor de software ou provedor de serviços de gestão.

OTAC, Credencial de Autenticação Única (também conhecido como "One-Time Password (OTP)") – Uma credencial de autenticação segura e temporária, enviada para um Dispositivo Remoto do Jogador, 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 Interativo de Jogos.

Overflow – Pool contendo as contribuições que excedem o limite máximo de pagamento do jackpot ou "teto".

Jogos P2P, Jogos Peer-to-Peer – Jogos onde os jogadores apostam entre si e entre si, em vez de contra o operador, que pode receber uma taxa da casa, comissão ou taxa por facilitar a atividade de jogo. Exemplos de jogos P2P incluem, mas não se limitam a, jogos de cartas bancados pelo jogador, sorteios bancados pelo jogador, concursos, torneios, jogos competitivos com habilidade, etc.

Folha PAR – Uma folha de especificações para um jogo que fornece o retorno teórico ao jogador, frequência de acertos, combinação de símbolos, número de cilindros, número de créditos que podem ser aceitos e listagem de tiras de cilindros, conforme aplicável.

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

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.

Paytable (também conhecido como "Variação") – O comportamento matemático de um jogo baseado nos dados da folha PAR do fornecedor, incluindo a porcentagem de retorno e refletindo todos os possíveis pagamentos/prêmios.

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.

Recurso de Persistência – Um recurso associado a um atributo único (por exemplo, ID da conta do jogador, ID do tema do jogo, ID da tabela de pagamento, etc.) e que incorpora estados persistentes, comportamentos metamórficos, recursos que não são independentes da jogabilidade anterior, ou recursos que permitem avançar rumo à concessão de melhorias e/ou bônus de jogabilidade por meio da conquista de algum resultado designado no jogo

Physics Engine – Software especializado que aproxima as leis da física, incluindo comportamentos como movimento, gravidade, velocidade, aceleração, massa, etc., para os elementos ou objetos de um jogo. O motor de física é utilizado para colocar elementos/objetos do jogo no contexto do mundo físico ao renderizar gráficos computacionais ou simulações de vídeo.

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.

Jogar a partir do Salvar – Um recurso utilizado em alguns designs de jogos onde a complexidade aumenta ou elementos adicionais são adicionados ao jogo conforme o jogo avança. Um jogador pode salvar seu progresso e retomar a partir do ponto salvo do jogo.

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 Gerenciador de Contas do Jogador pode ser um sistema autônomo ou integrado a outra parte do Sistema de Jogos Interativos.

Aplicativo para Jogador – O software utilizado para participar de apostas e transações financeiras com o Sistema Interativo de Jogos, que, com base no design, é baixado ou instalado no Dispositivo Remoto do Jogador, executado a partir do Sistema Interativo acessado pelo Dispositivo Remoto do Jogador, 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 utilizado para afetar alguma ação prescrita tomada ou alteração feita ao jogo (por exemplo, mudança nas regras do jogo, mudança na tabela de pagamentos ou outra alteração de configuração relacionada ao jogo ou resultado do jogo, etc.).

Dispositivo de Interação com o Jogador – Um dispositivo interno ou externo que se conecta a um dispositivo e registra vários tipos de entradas do jogador, permitindo que o jogador interaja com o dispositivo. Vários exemplos incluem telas sensíveis ao toque, joysticks, controles portáteis, sistemas de câmera, etc. O dispositivo de interação do jogador pode ser cabeado ou sem fio. Um dispositivo de interação "inteligente" para jogadores suporta comunicação bidirecional com o dispositivo. Para fins desta norma técnica, um teclado tradicional é excluído dessa definição, a menos que seja usado para influenciar o resultado de uma aposta.

Interface do Jogador – Um aplicativo ou programa de interface através do qual o indivíduo visualiza e/ou interage com o Dispositivo Remoto do Jogador para comunicar suas ações ao Sistema Interativo de Jogos.

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.

Pool – Um reservatório acumulado de contribuições monetárias.

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 Interativo de Jogos 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.

Jogo Primário – Jogabilidade que acontece antes de qualquer recurso de dobrar ou apostar ser jogado.

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 jogos ou leis ou regulamentos aplicáveis. Esses podem incluir, mas não se limitam a, trapaça, fraude, roubo, desvio de fundos, conluio, declaração falsa 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 do jogo interativo.

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.

Pseudo-Jogo ao Vivo – Um jogo que simula a execução de um jogo ao vivo que replica uma experiência de jogo ao vivo usando imagens pré-gravadas de um estúdio de jogos ao vivo, imagens geradas por computador e/ou tecnologia de chroma key.

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 um jogo.

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.

Valor Resetado – O valor de um prêmio máximo inicialmente oferecido antes de aumentar.

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.

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.

Período RNG – O comprimento da sequência ordenada dos números brutos emitidos pelo RNG. Quando o RNG é cíclico, ele tem um período finito. Caso contrário, o RNG é dito ter um período infinito.

Estado RNG – O estado definido por uma ou mais variáveis na memória do computador e representa um ponto específico dentro do ciclo do RNG. O estado do RNG pode ser modificado substituindo uma ou mais dessas variáveis por novos valores ou misturando os valores com novos dados.

Habilidade (Skill) – Os atributos humanos de um jogador, tais como conhecimento, destreza, reconhecimento visual, lógica, memória, reação, força, agilidade, atletismo, coordenação olho-mão, capacidade numérica e/ou lexical, ou qualquer outra habilidade ou especialização relevante para a jogabilidade.

Nível de Habilidade (Skill Level) – Uma medida da proficiência de um jogador em um determinado jogo ou tipo de jogo, expressa como uma classificação, posição (rank) ou categoria (tier), e normalmente derivada da jogabilidade ao longo do tempo.

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.

RTP, Retorno ao Jogador – Uma proporção entre o 'valor total ganho' e o 'valor total apostado' por um jogador. Tal retorno pode ser "teórico" (baseado em cálculos ou simulações matemáticas) ou "real" (baseado na medição suportada por um jogo habilitado).

Algoritmo de Escala – Um algoritmo ou método pelo qual os números selecionados por um RNG são escalados ou mapeados de uma faixa maior para uma faixa menor para uso no jogo.

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

Seeding/Seed – A inicialização das variáveis de estado de um RNG. O valor ou valores fonte usados para inicialização é a semente.

Informações Sensíveis – Informações que devem ser tratadas de forma segura, como PII, dados de jogos, sementes RNG, 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 Jogos Interativos e os "clientes" seriam os Dispositivos Remotos do Jogador.

Jackpot Compartilhado – Um jackpot integrado ou vinculado a múltiplos temas de jogo, contribuindo para um prêmio comum de prêmio.

Algoritmo de Embaralhamento – Um algoritmo ou método pelo qual a saída RNG é usada para produzir sem dados de substituição ou, de forma equivalente, para randomizar a ordem de múltiplos objetos. Todas as ordenações possíveis são pensadas para serem igualmente prováveis.

Soft-Play – Coordenação ilícita entre pares onde um ou mais jogadores renunciam a jogar contra outro jogador em situações em que tal comportamento é irrazoável de acordo com as práticas normais de jogo (por exemplo, um jogador sai do jogo mesmo que a vitória esteja garantida).

RNG de software – Um RNG que deriva sua aleatoriedade a partir de um algoritmo baseado em computador ou orientado por software.

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") – Jogador contratado pelo operador ou outra entidade para participar de jogos interativos e apostas usando fundos pessoais ou fornecidos direta ou indiretamente pelo operador ou outra entidade.

Valor inicial – O valor inicial do jackpot (não inclui valores de pools de transbordamento ou desvio).

Ataque de Extensão de Compromisso de Estado – Um ataque RNG no qual um atacante compromete um único estado do RNG e penetra resultados passados ou futuros do RNG usando essas informações. Normalmente, esse ataque é executado usando o estado semente ou um estado vulnerável no qual entropia insuficiente está disponível.

Rendição – Uma opção disponível em alguns jogos de cartas onde o jogador pode desistir de metade da aposta em vez de jogar sua mão ativa. Existem dois tipos de rendição: precoce e tardia. Esses termos se referem ao fato de o dealer verificar se tem blackjack (quando aparece um Ás ou um 10) antes de tomar a decisão de entrega.

Atividade suspeita de jogadores – Atividade, padrão ou condição envolvendo jogabilidade, jogos, contas de jogadores, transações, comunicações, dispositivos ou atividades relacionadas que possam indicar atividade coordenada do jogador, assistência não autorizada do jogador, atividade proibida

do jogador, aposta por procuração não autorizada ou outras preocupações de integridade. Essas podem incluir, mas não se limitam a, normas de jogo irregulares ou uma série de apostas ou atividades de jogo anormais, volumes de jogo incomuns, estruturação de apostas, anomalias de tempo, mudanças rápidas no comportamento de jogo, abuso das mecânicas de jogo, manipulação dos resultados do jogo, pular de sessão de jogo entre pares, uso indevido de informações privilegiadas, abuso de ofertas promocionais/bônus, fraude de pagamento, roubo de identidade, Tomada ou uso indevido da conta, ou comportamento inconsistente 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 dos jogos interativos.

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 Tempo – Um registro do valor atual da data e hora do Sistema de Jogos Interativos 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 – O 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 à tomada de decisão para gerar, recomendar, executar ou influenciar apostas ou decisões de jogo em violação das regras de jogo.

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.

Oponente Virtual – Um jogador baseado em computador que participa de um jogo com habilidade e imita efetivamente as ações de um jogador ao vivo.

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

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.

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 – Qualquer comprometimento de crédito, moeda ou outra representação de valor por parte de um jogador sobre o resultado de um jogo.

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.

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.

Combinação vencedora – Um resultado de jogo no qual um ou mais normas vencedores aparecem.

Padrão Vencedor – Um padrão que resulta na concessão de um prêmio.