

ANEXO I

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PROVA DE CONCEITO - VLT

Não se aplica	N/A
Conformidade	Conforme / Não Conforme

PONTO A PONTO (PpP) ANEXO I para PoC (PROVA DE CONCEITO)

ITEM	CONFORMIDADE	JUSTIFICATIVA
<p>1. INTRODUÇÃO</p>		
<p>1.2. Considera-se a exploração de serviços lúdicos em Equipamentos para exploração dos produtos lúdicos uma atividade lucrativa, de discrição da empresa Credenciada.</p>		
<p>1.3. Os Equipamentos para exploração dos produtos lúdicos poderão ser operados em Lojas VLT's/ Sports Bar e Estabelecimentos não Excluídos pertencentes e/ou escolhidos pelas empresas Credenciadas pela LOTERJ, desde que subscritos aos requisitos de segurança, rastreabilidade, certificação e conformidade regulatória.</p>		
<p>1.4. A empresa Credenciada deverá apresentar declaração formal, constante no Anexo II do instrumento contratual, assegurando a exclusividade do espaço físico para os equipamentos homologados pela LOTERJ, sob pena de sanções previstas no item 25 do Termo de Referência, inclusive descredenciamento.</p>		
<p>1.5. A empresa Credenciada deverá apresentar declaração formal, constante no Anexo</p>		
<p>1.6. A Credenciada somente poderá explorar e comercializar produto(s) lúdico(s) nas Lojas e Estabelecimentos de Credenciada que tenha(m) sido expressamente autorizada(s) pela LOTERJ.</p>		
<p>1.7. Os Equipamentos de Jogos e as Lojas VLT's/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos não Excluídos devem ser instalados fora dos limites territoriais do Estado, sendo imprescindível a informação de localização geográfica destes para a LOTERJ.</p>		
<p>1.8. A empresa Credenciada deverá apresentar, obrigatoriamente, toda a documentação comprobatória de regularidade fiscal, urbanística, sanitária e ambiental do local para a LOTERJ.</p>		
<p>1.9. A empresa Credenciada deverá apresentar, obrigatoriamente, laudo técnico emitido por engenheiro eletrônico legítimamente habilitado, atestando a adequação das instalações elétricas do local de operação aos padrões técnicos vigentes, contemplando critérios de segurança, dimensionamento da carga instalada, proteção contra surtos, queda de energia e outros riscos que possam comprometer o funcionamento contínuo e seguro dos equipamentos lúdicos autorizados pela LOTERJ.</p>		
<p>1.9. A empresa Credenciada deverá apresentar, obrigatoriamente, licenças e autorizações emitidas pelas autoridades municipais competentes, conforme a legislação local vigente, abrangendo, no mínimo, a regularidade fiscal do ponto comercial, a licença de funcionamento de</p>		

afididade empresarial, o certificado de acessibilidade e de segurança predial, inclusive o Auto do Vistoria do Corpo de Bombeiros (AVCB), a licença sanitária, quando exigível pela natureza do estabelecimento, e os certificados ou autorizações referentes ao controle ambiental do espaço destinado à operação dos Equipamentos de Jogos.	
2. DO OBJETO E DO REGIME DE EXECUÇÃO:	
2.1 A empresa Credenciada, quando da realização da Prova de Concurso (PCC), deverá apresentar até 5% do lote adquirido, de propriedade, em versão para demonstração de funcionalidade dos Equipamentos de Jogo através dos quais pretende explorar os serviços lúdicos objeto do presente Edital, nos seguintes modos:	
a) usuário cliente final;	
b) tipos de usuários LOTERJ e os diferentes níveis de acesso;	
c) usuários da empresa Credenciada e os diferentes níveis de acesso.	
2.2 A Credenciada deverá encaminhar à LOTERJ solicitação formal para a exploração de serviços lúdicos através de Equipamentos de Jogo em Lojas VLTs/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos não Exclusivos.	
2.3 Após a solicitação, a Credenciada deve apresentar Plano de Negócios para aprovação da LOTERJ.	
2.4 No Plano de Negócios, a Credenciada deverá comunicar à LOTERJ informações sobre as Lojas VLTs/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos não Exclusivos onde os Equipamentos de Jogo serão instalados.	
2.5 A Credenciada apenas poderá comercializar produtos lúdicos através de Equipamentos de Jogo em Lojas VLTs/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos não Exclusivos após homologação dos Equipamentos de Jogo e aprovação do Plano de Negócios pela LOTERJ.	
2.6 Todas as Lojas VLTs/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos devem funcionar com atendimento presencial, em horários definidos conforme o Plano de Negócios, não se limitando a horário comercial.	
2.7 Todos as Lojas VLTs/ Sports Bar e/ou Estabelecimentos devem exibir, em local de fácil visualização: a) o razão social, o nome fantasia e o número da inscrição da empresa no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica - CNPJ; b) o endereço físico da sede da Credenciada e demais Lojas VLTs/ Sports Bar; c) o número e a data de publicação do Termo de Credenciamento e Autorização; d) mensagens de Jogo Responsável, como "jogo é entretenimento", dentre outras; e) os números de telefone e os endereços de correio eletrônico para acesso ao SAC, Ouvidoria e Canal de Ajuda.	
2.8 Aprovado o Plano de Negócios, é dever da Credenciada promover o treinamento e prestar o suporte necessário aos funcionários e/ou prestadores de serviço. Essa etapa deverá abranger a capacitação sobre os produtos lúdicos, normas de comercialização, procedimentos de registro e controle, bem como o uso adequado dos sistemas e demais ferramentas tecnológicas. O intuito é assegurar que as Lojas VLTs/ Sports Bar e Estabelecimentos não Exclusivos estejam plenamente aptos a prestar um atendimento seguro aos jogadores, em conformidade com as normas estabelecidas pela LOTERJ.	

<p>2.9. Todas as Lojas VLT's Sports Bar deverão instalar, manter e operar um sistema de vigilância que tenha a capacidade de monitorar e registrar visualizações contínuas e desobstruídas de todas as instalações físicas e de apostas, bem como quaisquer exceções distintas de informações sobre jogos. Devem existir procedimentos em vigor para garantir que a gravação:</p> <p>a) abranja todas as Equipamentos de jogo com detalhes suficientes para identificar qualquer discrepância;</p> <p>b) possa ser analisada pelo operador e órgão regulador em caso de fiscalização/auditoria de um jogador; e</p> <p>c) seja retida por no mínimo noventa dias.</p>		
<p>2.10. A Credenciada deverá informar à LOTTERY, com antecedência mínima de 30 dias, sobre qualquer alteração ou encerramento de atividades de Equipamentos de jogo, bem como de Lojas VLT's Sports Bar e/ou Estabelecimentos não Excluídos, incluindo mudança de endereço ou substituição dos referidos Equipamentos.</p>		
<p>2.11. Os cubos com infraestrutura, equipamentos e as despesas operacionais necessárias à execução das atividades de exploração das modalidades lotéricas cabem à Credenciada.</p>		
PROVA DE CONCEITO - POC		
Seção 1: Requisitos para demonstração		
1 Requisitos Gerais		
1.1 Certificações		
<p>1.1.1.A Credenciada deve, no momento da POC, apresentar à LOTTERY a obtenção, junto à autoridade, instituição competente ou Laboratório independente de Testes, das Certificações mencionadas abaixo:</p> <p>As referidas Certificações deverão ser emitidas por autoridade, instituição competente ou Laboratório independente que possuam as Certificações ISO/IEC 17020 (requisitos para o funcionamento de diferentes tipos de organismos que exercem inspeção) e ISO/IEC 17025 (requisitos gerais para competência de laboratórios de testes e calibração), em nome da Loteria do Estado do Rio de Janeiro, em idioma português, evidenciando o cumprimento das leis e regulamentos estabelecidos pela Loteria do Estado do Rio de Janeiro, bem como a última versão aplicável das seguintes normas técnicas:</p> <p>a) Certificação GL-11 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>b) Certificação GL-13 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>c) Certificação GL-14 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>d) Certificação GL-15 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>e) Certificação GL-16 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>f) Certificação GL-18 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>g) Certificação GL-20 com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>h) Certificação GL-21, com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>i) Certificação GL-23, com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC;</p> <p>j) Certificação GL-33, com base nos padrões emanados pela Gaming Laboratories International LLC.</p>		

k) Certificação ISO9001 e TIER III e IV, para efeitos de processamento de dados (Data Center), e
l) Certificação ISO/IEC 27001, para Sistema de Gestão de Segurança da Informação (SGSI).

1.1.2 A Credenciada deve manter as Certificações vigentes após a obtenção.

1.1.3 A Credenciada deve apresentar novas Certificações com 90 dias de antecedência de fim da validade dos documentos.

1.1.4 A Credenciada deve apresentar novas Certificações e se submeter à nova POC sempre que houver alterações no código fonte ou em componentes críticos do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.

1.2 Práticas

1.2.1 Após a análise completa da solicitação formal e do Plano de Negócios, a LOTERJ irá gerar um QR code contendo os dados da autorização de credenciamento e encaminhá-lo formalmente à empresa Credenciada, juntamente com a sugestão de data para realização da Prova de Conceito (POC).

1.2.2 A Credenciada deve, no momento da POC, apresentar Equipamento para exploração dos produtos lotéricos com placa de QR code regulatório afixada na parte frontal dos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos.

A placa de QR code regulatório deve permitir que o jogador verifique a legitimidade dos equipamentos, atestando que seu uso é autorizado pela LOTERJ, e não podendo ser avançados dos equipamentos e nem estarem rasurados por alguma tentativa de alteração.

A placa de QR code regulatório, deve conter as seguintes informações:

a) Número do contrato administrativo e licença autorizativa concedida pela LOTERJ, com a publicação no Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro;

b) Identificação única do equipamento (como número de série);

c) Razão social da empresa Credenciada;

d) Data de emissão e validade da autorização/licença autorizativa concedida pela LOTERJ;

e) Endereço completo e georreferenciamento (latitude e longitude) da localização física do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos conforme siglato oficial homologado no sistema central da Autarquia.

A placa de QR code regulatório deve conter, de forma visível, a expressão "Este equipamento está autorizado pela LOTERJ", ou texto de significado equivalente, como forma de sinalização oficial da autorização concedida.

O QR code regulatório será renovado pela LOTERJ sempre que houver revalidação da autorização de Credenciamento e/ou troca dos equipamentos, com registro eletrônico da atualização no sistema central da Autarquia.

1.2.3 A Credenciada deve, no momento da POC, apresentar Equipamento para exploração dos produtos lotéricos com placa de restrição física, como aviso de que "apostas são proibidas para menores de 18 anos", ou o símbolo "18+", além de mensagens "jogue com responsabilidade" afixada na parte frontal do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.

Tais avisos devem ser com caracteres espessura e legíveis, de modo a facilitar a compreensão pelo consumidor.

<p>1.2.4.A Credencial deve fabricar as placas mencionadas nos itens 1.2.2 e 1.2.3 em metal projetado para suportar calor extremo e desgaste mecânico, material que assegure a necessária durabilidade, resistência e inviolabilidade.</p>		
KYC		
<p>1.3.1 Cadastro do Jogador</p>		
<p>Registro e Verificação deverá ser disponibilizado um meio para coletar informações do jogador antes do registro de uma conta de jogador. Quando o registro e a verificação da conta do jogador forem disponibilizados pelo Sistema de Jogos, seja diretamente pelo sistema ou em conjunto com o software de um prestador de serviços terceirizado, as seguintes requisições deverão ser atendidas:</p> <p>a) para o registro de conta de jogador, os indivíduos devem informar, no mínimo, nome completo, CPF, data de nascimento, gênero, e-mail, número de telefone, clone Pix, além de realizar registro de biometria facial;</p> <p>b) apenas jogadores com a idade legal para jogar, conforme estipulado pela jurisdição, poderão se registrar para uma conta de jogador. Qualquer pessoa que informar uma data de nascimento que indique que é menor de idade deverá ser negada ao se registrar para uma conta de jogador;</p> <p>c) efetuar a verificação de identidade antes que um jogador seja autorizado a fazer uma aposta. Prestadores de serviços terceirizados para verificação de identidade poderão ser usados, conforme permitido pelo Credenciante;</p> <p>(i.1) a verificação de identidade deverá autenticar o nome completo, o CPF e a idade do indivíduo jogador;</p> <p>(i.2) a verificação de identidade também deverá aceitar se o jogador não está em nenhuma lista de exclusão mantida pelo operador ou pelo Credenciante ou proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo;</p> <p>(i.3) detalhes da verificação de identidade deverão ser mantidos de maneira segura;</p> <p>d) a conta do jogador só poderá ser ativada depois que a verificação de idade e identidade forem concluídas com sucesso; que estiver comprovado que o jogador não está em nenhuma lista de exclusão ou mesmo proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo, o jogador aceita as políticas de privacidade e os termos e condições necessários, e o registro da conta do jogador estará completo;</p> <p>e) um jogador só poderá ter uma conta de jogador ativa por vez, a menos que seja especificamente autorizada pelo Credenciante;</p> <p>f) o sistema deve ter a funcionalidade de atualização de senhas, informações de registro e a conta usada para transações financeiras de cada jogador.</p> <p>Um processo de autenticação multifatorial com utilização obrigatória de biometria facial deverá ser empregado para estes fins.</p>		
<p>1.3.2 Login do Jogador</p>		
<p>1.3.2.1 Caso a pessoa não possua conta de jogador previamente registrada, ela só poderá jogar em Equipamento para exploração dos produtos lotéricos após realizar cadastro via QR code no Sistema de Credenciada.</p>		<p>Para tanto, deve informar, no mínimo, nome completo, CPF, data de nascimento, gênero, e-mail, número de telefone, clone Pix, além de realizar registro de biometria facial, sendo imprescindível a formação do ID do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos e sua precificação com endosso.</p>

<p>1.3.2.2 No momento do login, o Sistema gera e exibe, na tela do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, um QR code único, dinâmico e temporário.</p> <p>O jogador utiliza um dispositivo móvel (smartphone ou tablet) para realizar a leitura do QR code, que o direciona para uma plataforma segura de autenticação de identidade, como é o site da Credenciada.</p> <p>Após validar a identidade do jogador via biometria facial, o Sistema envia um código de verificação único (OTP – One Time Password) para o e-mail ou telefone celular (via SMS) previamente cadastrados pelo jogador.</p> <p>O jogador, de posse do código de verificação recebido, deverá informar este código na interface do próprio Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, no campo designado para validação.</p> <p>Uma vez validada e codigo pelo Sistema, e verificada a identidade do jogador, o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos é desbloqueado e o jogador é habilitado para jogar no equipamento. Para tanto, o equipamento acessa a conta do jogador, permitindo o início das atividades de jogo.</p>		
<p>Antes da escolha do primeiro jogo deverá aparecer o checkbot informativo de Jogo Responsável, conforme minuta constante no Anexo III.</p>		
<p>1.3.4 Pagamento</p>		
<p>1.3.4.1 Um apostador pode jogar em um Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, sempre que realizar o cadastro na plataforma da Credenciada, validar sua identidade em um Equipamento via QR code e realizar um primeiro depósito e/ou utilizar seu saldo na plataforma da Credenciada.</p>		
<p>1.3.4.2 Depósito</p> <p>Para depósito de saldo na conta de jogador, no momento do pagamento, de 5 em 5 minutos o Sistema gera e exibe, na tela do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, um QR code único, dinâmico e temporário para a realização de depósito via Pix.</p> <p>O jogador utiliza um dispositivo móvel (smartphone ou tablet) para realizar a leitura do QR code e realizar o depósito.</p> <p>Os depósitos na conta de um jogador poderão ser feitos apenas por meio de chave Pix previamente cadastrada por ele na plataforma da Credenciada.</p>		
<p>1.3.4.3 O resultado da jogada no equipamento deve ser exibido de forma precisa no monitor de vídeo ou na tela do dispositivo, indicando os prêmios potenciais. Os prêmios conquistados serão pagos exclusivamente por meio de transferências automáticas via Pix, utilizando a chave Pix do jogador previamente registrada na plataforma da Credenciada.</p>		
<p>1.3.5 Logout do Jogador</p>		
<p>1.3.5.1 O Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve ser programado para encerrar automaticamente uma sessão após 5 (cinco) minutos sem interação/atividade do jogador.</p>		
<p>1.3.5.2 Antes do encerramento de sessão, o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve emitir aviso</p>		

		visual e/ou sonoro, informando o usuário sobre a ocorrência de desconexão, possibilitando-lhe retornar a atividade, caso assim deseje.
		1.3.5.3 Ao se atingir 5 (cinco) minutos de inatividade, o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve encerrar a sessão do jogador, registrando o momento do início e do término da atividade, bem como as atividades do jogador no equipamento histórico de sessão do usuário e retornando à tela inicial de login, sendo necessária nova autenticação para jogar.
1.4 Requisitos de Conexão		
		1.4.1 Reconexão de internet refere-se à prática de configurar múltiplas conexões de internet (de provedores diferentes ou caminhos distintos) para garantir a continuidade do acesso em caso de falha em uma das conexões e assim evitar interrupções de serviço e garantir a alta disponibilidade do conteúdo, mesmo se houver problemas como queda de link de internet, instabilidade do provedor, ou problemas físicos.
1.5 Requisitos de Sistemas		
1.5.1 Sistema Central de Monitoramento e Controle		
		1.5.1.1 Todo os Sistemas e Equipamento para exploração dos produtos lotéricos devem estar conectados a um Sistema Central de Monitoramento e Controle (SMC) operado e localizado nas dependências da Credenciada e de livre acesso para LOTERJ - Loteria do Estado do Rio de Janeiro.
		1.5.1.2 O (SMC) deve ser controlado pela Credenciada e monitorar qualquer atividade dos jogos e dos estabelecimentos, incluindo a jogabilidade e os déficits contábeis de cada Equipamento para exploração dos produtos lotéricos conectado à rede.
		1.5.1.3 O (SMC) deve conter servidores e bancos de dados dedicados para operação e arquivamento de dados. Todos os bancos de dados devem manter níveis de auditoria protegidos contra acessos não autorizados.
1.5.2 Integração e Acesso ao Banco de Dados		
		1.5.2.1 A Credenciada deverá, durante toda o período do credenciamento, disponibilizar à LOTERJ acesso remoto eletrônico ao banco de dados do SMC, assegurando a integridade dos dados armazenados e a restituição das informações relativas à operação dos Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, das Lotas Esclavas, das Barras dos Estabelecimentos não Esclavas. Esse acesso deverá ser implementado por meio de API's seguras, fornecidas para a LOTERJ, que permitam a extração e visualização de informações estratégicas em dashboards específicos.
		1.5.2.2 Bancos de Dados: a) O Sistema deverá permitir a consulta em tempo real de dados financeiros, operacionais e de atividade e movimentação dos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos, permitindo seu monitoramento e garantindo a visualização de informações atualizadas no dashboard. b) O acesso aos bancos de dados deverá estar protegido por métodos de autenticação multifatorial (MFA) e criptografia para evitar acesso não autorizados.
		1.5.2.3 Integração via API: O API deve ser estruturado para fornecer endpoints específicos para a visualização de dados críticos, incluindo, mas não se limitando a:

<p>a) Quantidade, tipo e localização de Equipamento para exploração dos produtos lotéricos;</p> <p>b) Quantidade e localização de Lojas VLT, Sport Bar e/ou Estabelecimentos não Excluídos;</p> <p>c) Cobertura da rede de distribuição e comercialização (gestoatização);</p> <p>d) Perfil do apostador (identidade, gênero, faixa etária, localização e atividades de jogo);</p> <p>e) Transações financeiras (depósitos e saques via Pix, bem como cash-in e cash-out);</p> <p>f) Registros de eventos (abertura de portas, fechos no sistema, tentativas de acesso não autorizadas); e</p> <p>g) Estatísticas de uso dos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos (quantidade de transações, valores apostados, prêmio pago);</p>			
<p>1.5.2.4 Monitoramento e Auditoria</p> <p>a) Todas as consultas e interações realizadas via API deverão ser registradas em logs detalhados, permitindo a auditoria completa das atividades realizadas;</p> <p>b) Os logs deverão conter informações sobre a data/hora do acesso, dados consultados e identificador do usuário ou sistema que realizou a consulta;</p>			
<p>1.5.2.5 O Sistema de Monitoramento e Controle deve registrar automaticamente o acesso físico ao Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.</p> <p>Quando implementado, o Registro de Autorização de Acesso ao Equipamento – Máquina Entry Authorization Log (MEAL) – deverá conter, no mínimo:</p> <p>a) Identificação única do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos acessado;</p> <p>b) Identificação do indivíduo que realizou o acesso;</p> <p>c) Data e horário de entrada;</p> <p>d) Duração do acesso;</p> <p>e) Motivo do acesso; e</p> <p>f) Atividades realizadas durante o acesso, incluindo as áreas específicas acessadas e as atrações utilizadas;</p>			
<p>1.5.3 Uso de Sistemas cliente-servidor</p> <p>1.5.3.1 Um sistema cliente-servidor (CSS) pode ser definido como a combinação de um Servidor Central, Equipamento para exploração dos produtos lotéricos e todos os Elementos de Interface que funcionam coletivamente com a finalidade de vincular o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos ao Servidor Central para executar uma</p>			

<p>infringe de funções relacionadas ao jogo, que podem incluir, mas não estão limitadas a:</p> <p>a) Download de lógica do jogo para os Equipamentos para exploração dos produtos técnicos;</p> <p>b) Geração de Números Aleatórios (RNG) do Servidor Central.</p>		
<p>1.5.3.2 Os Equipamentos para exploração dos produtos técnicos devem obrigatoriamente utilizar um Sistema de Jogo Baseado em Servidor (SBOS), o que significa que a parte local ou integral do conteúdo do jogo reside no servidor. Este sistema funciona exclusivamente de forma que o Equipamento para exploração dos produtos técnicos não será capaz de funcionar quando desconectado do sistema.</p> <p>1.5.3.3 Para um Sistema de Jogo Baseado em Servidor, o Servidor de Jogo deve gerar e transmitir aos Equipamentos para exploração dos produtos técnicos dados de controle, configuração e informações, dependendo da implementação real, exemplos são:</p> <p>a) movimentação de crédito;</p> <p>b) números aleatórios;</p> <p>c) componentes do resultado do jogo;</p> <p>d) resultados reais do jogo; ou</p> <p>e) Autorizações re-mediador de crédito por ganhar jogos.</p>		
<p>1.5.4 Para um Sistema de Jogo Baseado em Servidor (SBOS), um Equipamento para exploração dos produtos técnicos deve ser tomado imediatamente (inacessível) para jogos caso as comunicações do servidor ou da parte do sistema do Equipamento para exploração dos produtos técnicos forem perdidas com o servidor ou com a parte do sistema no Equipamento para exploração dos produtos técnicos seja perdida. Se um jogo estiver em andamento, deve ser fornecido um mecanismo para recuperar o jogável o ponto em que a comunicação foi perdida.</p>		
<p>1.5.4 Requisitos Gerais</p>		
<p>1.5.4.1 Relógio do Sistema</p>		
<p>1.5.4.1.1 O Sistema Central de Monitoramento e Controle e os Sistemas de Jogo devem manter um relógio interno que forneça as seguintes informações:</p> <p>e) registro de data e hora de todas as transações e eventos;</p> <p>f) registro de data e hora de eventos relevantes; e</p> <p>g) referência de hora para relativos.</p>		
<p>1.5.4.1.2 Sincronização de Tempo: O Sistema Central de Monitoramento e Controle e os Sistemas de Jogo dos Equipamentos devem ser equipados com um mecanismo para garantir que a data e hora em todos os componentes que compõem o sistema estejam sincronizadas.</p>		
<p>1.5.4.2 Programa de Controle</p>		
<p>Auto Verificação do Programa de Controle: o Sistema de Jogo deverá ser capaz de verificar, após a instalação, se todos os componentes críticos do programa de controle contidos no sistema são copias autênticas dos</p>		

componentes aprovadas do sistema, pelo menos uma vez a cada 24 horas e quando solicitado usando um método aprovado pelo Credenciante. O mecanismo de autenticação do programa de controle crítico deve:

a) incluir todos os componentes críticos do programa de controle que poderão afetar as operações de jogos, incluindo, mas não limitado a, executáveis, bibliotecas, jogos ou configurações de sistema, arquivos de sistema operacional, componentes que controlam sistema de operação de relatórios e elementos de banco de dados que afetam a operação do sistema;

b) fornecer uma indicação de falta de autenticação se algum componente crítico do programa de controle crítico for comprometido ruvidos;

c) no caso de falta de autenticação, o Equipamento para operação dos produtos lotéricos deve entrar imediatamente em uma condição de entredireção; permanecer a operação, emitir uma mensagem de erro apropriada, desativar a aceitação de crédito e soar um alarme alto acionar a luz de alerta. Esta condição de erro deve ser comunicada ao Sistema Central de Monitoramento e Controle da Credenciada;

d) Verificação independente do Programa de Controle;

cada componente crítico do programa de controle do Sistema de Jogos deverá ter um método para ser verificado por meio de um procedimento independente de verificação de terceiros. O processo de verificação de terceiros deverá operar independentemente de qualquer processo ou software de segurança dentro do sistema. A Comissão de Avaliação de Risco de Conceito da LOTERIA antes da aprovação do sistema, deverá aprovar o método de verificação de integridade;

e) Desligamento e Recuperação: o Sistema de Apostas e de Jogos Interativo deve ser capaz de executar um desligamento normal e acionável permito o retorno automático após a execução dos procedimentos a seguir, ao ligar, como mínimo:

(i) status de retoma do programa, incluindo subtelas, conclusões) com sucesso;

(ii) todos os componentes críticos do programa de controle do sistema foram substituídos usando um método aprovado pelo Credenciante; e

(iii) a comunicação com todos os componentes necessários para a operação do sistema foi estabelecida e autenticada de forma semelhante;

1.5.4.2.1 Em relação à Gestão de Apostas e Jogos

Interativos: o Sistema de Aposta de Eventos e Jogos disponíveis deverá ter a capacidade de suspender o seguinte, sob demanda:

(i) Todas as atividades de Aposta;

(ii) eventos individuais;

(iii) mercados individuais;

(iv) dispositivos de apostas individuais; e

(v) linhas de jogações individuais;

Em relação à Gestão de Conta do Jogador:

a) Registro e Verificação: deverá ser disponibilizado um meio para coletar informações do jogador antes do registro de uma conta de jogador. Quando o registro e a verificação de conta do jogador forem disponibilizadas pelo Sistema de

Apostas de Eventos e Jogos Interativos, seja diretamente pelo sistema ou em conjunto com o software de um prestador de serviços terceirizado, os seguintes requisitos deverão ser atendidos:

(i) apenas jogadores com a idade legal para jogar,

maior de 18 anos, poderão se registrar para uma conta de jogador. Qualquer pessoa que informar uma data de nascimento que indique que é menor de idade deverá ser impedida de se registrar para uma conta de jogador;

(ii) efetuar a verificação de identidade antes que um jogador seja autorizado a fazer uma aposta

Prestadores de serviços terceirizados para verificação de identidade poderão ser usados, conforme permitido pelo Credenciante;

(i.1) a verificação de identidade deverá autenticar o nome, o endereço físico e a idade do indivíduo, no mínimo, conforme exigido pelo Credenciante;

(i.2) a verificação de identidade também deverá verificar se o jogador não está em nenhuma lista de exclusão mantida pelo operador ou pelo Credenciante ou proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo; o jogador aceita as políticas de privacidade e os termos e condições necessários, e o registro da conta do jogador estiver completo;

(i.3) detalhes da verificação de identidade deverão ser mantidos de maneira segura;

(ii) a conta do jogador só poderá ser ativada depois que a verificação de idade e identidade tiver concluída com sucesso, que estiver comprovado que o jogador não está em nenhuma lista de exclusão ou mesmo proibido de estabelecer ou manter uma conta por qualquer outro motivo; o jogador aceita as políticas de privacidade e os termos e condições necessários, e o registro da conta do jogador estiver completo;

(iv) um jogador só poderá ter uma conta de jogador ativa por vez;

(v) o sistema deve ter a funcionalidade de atualização de senhas, informações de registro e a conta usada para transações financeiras de cada jogador. Um processo de autenticação multifatorial deverá ser empregado para estes fins.

b.) Acesso do Jogador: um jogador acessa sua conta de jogador usando um nome de usuário (ou similar) e uma senha ou um meio alternativo seguro para o jogador realizar autenticação para acessar o Sistema de Apostas de Eventos e Jogos Interativos. Os métodos de autenticação estão sujeitos ao critério do Credenciante, conforme necessário, sendo imprescindível a obrigação o KYC do apostador por meio de biometria facial mais um meio de verificação (login multifatorial).

O sistema não permite a opção de disponibilizar mais de um método de autenticação para um jogador acessar sua conta, pelo contrário, o KYC deve ser combinado com outro método, sempre tendo a biometria facial como fator obrigatório;

(i) se o sistema não reconhecer o nome de usuário e/ou senha quando inserido, uma mensagem explicativa deverá ser exibida ao jogador, solicitando que insira novamente as informações;

(ii) quando um jogador esquecer seu nome de usuário e/ou senha, um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para a recuperação do nome de usuário/definição da senha;

(iii) as informações de saldo atual da conta e as opções de transação devem estar disponíveis para o jogador uma vez autenticado;

(iv) o sistema deverá possibilitar que uma conta seja bloqueada no caso de ser detectada atividade suspeita (por exemplo, muitas tentativas mal-sucedidas de login). Um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para desbloquear a conta.

<p>c) Limitações e Excluídos: o Sistema de Apostas de Evento e Jogos Interativos deverá ser capaz de acabar automaticamente quaisquer limitações e/ou exclusões estabelecidas pelo jogador e/ou operador, conforme exigido pelo Regulamentar.</p> <p>(i) quando o sistema possuir a funcionalidade de gerenciar diretamente as limitações e/ou exclusões, as seguintes aplicações nas seções "Limitações e Excluídos", desta documentação, deverão ser avaliadas;</p> <p>(ii) as limitações configuradas pelo jogador não deverão anular as limitações impostas pelo operador, se estas são mais restritivas. As limitações mais restritivas deverão ser as prioritárias; e</p> <p>(iii) as limitações não deverão ser comprometidas por eventos de sites internos, como pedidos de exclusão feitos pelo jogador e renovações.</p>		
<p>1.5.4.3 Identificação dos Equipamentos de Jogo</p>		
<p>1.5.4.3.1 Os Equipamentos para exploração dos produtos lúdicos devem ser equipados com soluções de tecnologia capazes de identificar, monitorar e informar, em tempo real, a localização dos Equipamentos para exploração dos produtos lúdicos corretamente.</p>		
<p>1.5.4.3.2 O Sistema Central de Monitoramento e Controle e os Sistemas de Jogo devem identificar de forma única cada unidade de Equipamento para exploração dos produtos lúdicos conectado. Esse número de identificação único deverá ser utilizado pelo Sistema de Jogos para registrar e reter todas as informações essenciais relacionadas ao respectivo Equipamento para exploração dos produtos lúdicos. Além disso, o sistema deverá manter a duplicação desses números de identificação, a fim de garantir a integridade e a precisão do rastreamento dos Equipamentos.</p>		
<p>1.5.4.4 Informações a Serem Mandadas</p>		
<p>1.5.4.4.1 Dívidas e informações de Dívidas:</p>		
<p>1.5.4.4.2 O Sistema Central de Monitoramento e Controle e os Sistemas de Jogo devem ser capazes de manter e fazer backup de todos os dados conforme exposto nesta seção.</p>		
<p>a) o relógio do sistema deverá ser utilizado para obter todas as informações de atas/outs;</p> <p>b) o sistema deverá fornecer um mecanismo para exportar os dados para fins de análise e auditoria/verificação (por exemplo, CSV, XLS).</p>		
<p>1.5.4.5 Informações Sobre o Jogo</p>		
<p>Para cada jogo individual jogado pelo jogador, as informações que deverão ser mantidas e back-upadas pelo Sistema Central de Monitoramento e Controle e pelos Sistemas de Jogos deverão incluir, quando aplicável:</p>		
<p>e) a data e hora em que a partida foi jogada;</p> <p>b) a taxa associada ao resultado final da jogada (lista de últimas jogadas), através de gráficos ou por meio de uma descrição de texto clara;</p>		

c) as vitórias disponíveis para apostas no início e/ou no final do jogo;

d) valor total apostado, incluindo quaisquer créditos de incentivo;

e) valor total ganho, incluindo:

i) quaisquer créditos de incentivo e/ou prémios, e

ii) quaisquer jackpots progressivos ou incrementais;

f) qualquer valor gasto sem estar associado com a aposta, ocorrido entre o início e o fim do jogo;

g) valor total de comêdo ou tarifas cobradas;

h) os resultados de quaisquer escolhas feitas pelo jogador e que afetarem o resultado do jogo;

i) os resultados de quaisquer fases intermédias do jogo, como dobrapostas;

j) se um jogador progressivo e/ou um jackpot incremental for ganho, uma indicação de que o jackpot foi concedido;

k) qualquer instrução oferecida ao jogador para jogos com novidade;

l) contribuições para jackpots progressivos ou jackpots incrementais;

m) informações de localização relevantes do Equipamento para exploração dos produtos virtuais;

n) o status atual do jogo (em andamento, concluída, interrompida, cancelada, etc.);

o) ID exclusivo do ciclo de jogo e/ou ID da sessão de jogo (se diferente);

p) ID exclusivo do jogo temático/categoria de pagamento, e

q) ID exclusivo do jogador.

1.6.4.6 Informações do Registro de Apostas

Para cada aposta individual (Apostas de Evento) feita pelo jogador, as informações a serem mantidas e captadas em todos os pontos de acesso de jogos devem incluir:

a) a data e hora em que a aposta foi feita;

b) qualquer escolha de jogador envolvida na aposta;

(b.1) linha de mercado e quotas (por exemplo, apostas simples, apostas de margem, vitórias a múltiplos, variáveis, etc.);

<p>(b.2) seleção de aposta (por exemplo, nome e número do atleta ou da equipe);</p> <p>(b.3) qualquer condição especial aplicada à aposta;</p> <p>c) os resultados da aposta (em branco até a confirmação);</p> <p>d) valor total apostado;</p> <p>e) valor total ganho;</p> <p>f) taxas e tributos;</p> <p>g) a data e hora em que a aposta ganhadora foi paga ao jogador;</p> <p>h) número de identificação exclusivo da aposta;</p> <p>i) ID exclusivo do jogador;</p> <p>j) identificação exclusiva do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, em que a aposta foi feita;</p> <p>k) informações relevantes de localização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos;</p> <p>l) identificadores de evento e mercado;</p> <p>m) status da aposta atual (ativa, cancelada, não resgatada, pendente, anulada, inválida, resgate em andamento, resgatada, etc.);</p> <p>n) período de resgate;</p> <p>o) geolocalização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.</p>		
<p>1.5.4.7 Informações de Jogos Temáticos/Tabela de Pagamento</p>		
<p>Para cada jogo temático individual e tabela de pagamento disponível para ser jogado, as informações que deverão ser mantidas e back-upadas pelo Sistema de Jogos deverão incluir, quando aplicável:</p> <p>a) ID exclusivo do jogo temático/tabela de pagamento;</p> <p>b) dados de configuração do jogo (por exemplo, denominações, categorias de apostas, etc.);</p> <p>c) a data/hora em que o jogo temático/tabela de pagamento foi disponibilizado para jogo;</p> <p>d) percentual de retorno líquido ao jogador (RTN);</p> <p>e) quantidade de jogadas efetuadas;</p>		

	<p>f) valor total de todas as apostas, sem incluir:</p> <p>(f.1) quaisquer créditos de incentivo apostados;</p> <p>e</p> <p>(f.2) apostas subsequentes feitas com valores ganhos e acumulados durante a jogada, adquiridos a partir de recuos como obrapostar, por exemplo;</p> <p>g) Valor total pago para jogadas ganhadoras, sem incluir:</p> <p>(g.1) quaisquer créditos de incentivo e/ou prêmios ganhos;</p> <p>e</p> <p>(g.2) quaisquer jacks pots progressivos e/ou jacks pots incrementais ganhos;</p> <p>h) valor total pago onrudos de jacks pots progressivos e/ou jacks pots incrementais ganhos;</p> <p>i) valor total de créditos de incentivo apostados;</p> <p>j) valor total de créditos de incentivo e/ou prêmios ganhos;</p> <p>k) valor total de apostas anuladas ou canceladas, incluindo quaisquer créditos de incentivo;</p> <p>l) valor total de gasto, que não esteja relacionado as apostas feitas durante a jogada;</p> <p>m) o número de vezes que cada jogador foi concedido;</p> <p>n) para jogos que ofereçam a possibilidade de dobrar a aposta</p> <p>(n.1) valor total apostado em dobro;</p> <p>(n.2) valor total ganho em com apostas em dobro;</p> <p>(n.3) número de vezes que o jogador optou por dobrar sua aposta;</p> <p>o) valor total de comissões ou tarifas cobradas;</p> <p>p) status atual do jogo (limitação/tabela de pagamento (em andamento, concluído, interrompido, cancelado, etc.);</p> <p>q) a data/hora em que o jogo limitação/tabela de pagamento foi ou está programado para ser desativado (em termos de que seja correção).</p>	
	<p>1.5.4.7.1 A Tabela de Pagamento exibida ao jogador deverá refletir com exatidão o comportamento matemático real do jogo, garantindo compatibilidade com o RNC homologado, impedindo discrepâncias que comprometam a transparência ou a confiança do apostador.</p>	

<p>1.6.4.7.2 Toda e qualquer alteração nos Jogos disponíveis nos Equipamentos deverá ser reportada em serviço de log com ficha de auditoria, com gravação de estado anterior, estado atual, data e identificação do usuário responsável pela modificação.</p>	
<p>1.6.4.8 Informações de Competição/Torneio</p> <p>Para competição/torneio, as informações a serem mantidas e controladas em backups pelo Sistema de Jogos devem incluir para cada competição/torneio:</p> <p>a) nome de competição/torneio;</p> <p>b) datas em que a competição/torneio ocorreu ou irá ocorrer (se conhecido);</p> <p>c) ID exclusivo do jogador, valor pago e a data de pagamento;</p> <p>d) ID exclusivo do jogador de cada jogador vencedor, quantia e data do pagamento;</p> <p>e) valor total cobrado de taxas de inscrição;</p> <p>f) valor total de ganhos (pagos aos jogadores);</p> <p>g) retenções ou tributos; e</p> <p>h) status de competição/torneio (em andamento, concluído etc).</p>	
<p>1.6 Informações de Gestão da Conta do Jogador</p> <p>Para cada conta de jogador, as informações a serem mantidas e back-upadas pelo Sistema de Jogos devem incluir o seguinte:</p> <p>a) usuário e ID único do jogador (se diferente);</p> <p>b) as informações coletadas pela Credenciada para registrar um jogador e criar uma conta, incluindo o nome completo, o CPF, a data de nascimento, a terra e a cidade. Por registrá-lo, incluindo método e data de verificação;</p> <p>c) a data e a forma em que a conta foi registrada;</p> <p>d) a data em que o jogador aceitou os termos e condições do operador e a política de privacidade;</p> <p>e) datas da conta e saldo atual, incluindo quaisquer créditos de incentivo. Todos os créditos de incentivo realçados e créditos de incentivo que têm uma possível data de expiração deverão ser mantidos separadamente;</p> <p>f) cortes anteriores, se houver, e motivo para desativação;</p>	

(i) data e hora do último login

(j) informações sobre exclusões/limitações, conforme exigido pelo órgão regulador.

(h.1) a data e hora em que foi solicitado (se aplicável).

(h.2) descrição e motivo da exclusão/limitação.

(h.3) Tipo de exclusão/limitação (por exemplo, excluído imposta pelo operador, restrição imposta pelo jogador).

(h.4) data de início da exclusão/limitação (se aplicável).

(h.5) data de fim de exclusão/limitação (se aplicável).

(i) informações sobre transações financeiras.

(j) informações sobre transações financeiras.

(i.1) tipo de transação (por exemplo, depósito, saque, ajuste, despesas não relacionadas com apostas).

(i.2) data/hora da transação.

(i.3) ID único da transação.

(i.4) valor da transação.

(i.5) saldo total antes/depois da transação.

(i.6) Valor total de taxas pagas pela transação (se aplicável).

(i.7) identificação do usuário.

(i.8) identificação do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos que processou a transação.

(i.9) status da transação (pendente, confirmada, etc.).

(i.10) forma de depósito/saque (aceita-se apenas transações que sejam processadas utilizando o meio de pagamento contratado pela LOTERU e que tenham, como organizadora a chave Pix do jogador, previamente registrada no Sistema de Credenciada).

(i.11) número de autorização de depósito e

(i.12) informações relevantes de localização, e generalização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.

1.7 informações de jackpot

Para Sistema de Jogos que suportem jacksots progressivos ou jacksots incrementais, as informações a serem mantidas e disponibilizadas para cada jacksot oferecido deverão ser, se aplicável:

a) ID único do jacksot (se o jacksot não estiver vinculado a um determinado jogo temático, tabela de pagamentos ou jogador);

b) data/hora em que o jacksot se tornou disponível;

c) IDs do jogo temático/tabela de pagamento associadas ao jacksot;

d) ID único do jogador, se o jacksot estiver associado a um jogador particular;

e) valor atual do jacksot (a ser pago);

f) quaisquer outros fundos contendo contribuições para o jacksot, se aplicável;

(f.1) valor atualizado, do montante que ultrapassa o teto, quando exigido pela LCRFRJ (verboes);

(f.2) valor atual do Esquema de Desvio do jacksot (fundo de reserva);

(f.3) valor de restabelecimento do jacksot, quando é diferente do valor inicial (valor de restabelecimento);

g) quando os parâmetros são configuráveis após a configuração inicial:

(g.1) valor inicial do jacksot (valor inicial);

(g.2) percentual de incremento (incremento);

(g.3) valor limite do jacksot (Teto);

(g.4) percentual de incremento ao atingir o teto (Incremento Secundário);

(g.5) percentual de incremento para o Esquema de Desvio (Incremento Oculis);

(g.6) limite do fundo de Desvio (Limite do Desvio);

(g.7) probabilidades de liberar o pagamento do jacksot (Probabilidades);

(g.8) quaisquer parâmetros que indicam os períodos de tempo em que o jacksot estará disponível para pagamento (Limite de Tempo);

(g.9) qualquer informação adicional necessária para reconciliar adequadamente o jacksot;

<p>h) o status atual do jogador (ativo, desabilitado, desativado, etc.); e</p> <p>i) estatísticas em que o jogador foi ou está agendado para ser desativado (deixar em branco até que se comece).</p>		
<p>1.8 Informações de Eventos Relevantes</p> <p>As informações de Eventos Relevantes a serem mantidas e disponibilizadas pelo Sistema de Jogos devem incluir:</p> <p>a) tentativas de login mal-sucedidas;</p> <p>b) erros de programa ou incompatibilidade de autenticação;</p> <p>c) períodos significativos de indisponibilidade de qualquer componente crítico do sistema;</p> <p>d) valores perigosos que excedem um valor determinado pelo Condicionante (individual e em conjunto, ao longo de um período de tempo pré-definido), incluindo informações de registro de apostas;</p> <p>e) sistemas verificados (corrompidos), alterações e corrupções;</p> <p>f) alterações em arquivos de dados ativos que foram efetuadas fora de execução normal do programa e do sistema operacional;</p> <p>g) alterações feitas na biblioteca de dados de identidade, incluindo inclusão, alteração ou exclusão de software, quando suportado;</p> <p>h) alterações no sistema operacional, banco de dados, rede e políticas de aplicação e parâmetros;</p> <p>i) mudanças na infraestrutura do servidor mestre que contida o relogio do sistema;</p> <p>j) alterações nos critérios previamente estabelecidos para um evento ou mercado (não incluindo alterações de linhas de quotas para mercados ativos);</p> <p>k) mudanças nos resultados de um evento ou mercado;</p> <p>l) mudanças nos parâmetros de promoção e/ou bônus;</p> <p>m) gerenciamento de Conta do Jogador;</p> <p>(m.1) ajustes no saldo da conta do jogador;</p> <p>(m.2) alterações feitas nos dados do jogador e informações confidenciais registradas em uma conta de jogador;</p> <p>(m.3) desativação da conta do jogador;</p>		

(n-4) transações financeiras de valores que excedem um valor determinado pelo Credenciante (líquido e em conjunto ao longo de um período de tempo).

n) perda irrecuperável de informações confidenciais;

o) qualquer outra atividade que requiera intervenção do usuário e que tenha ocorrido fora do escopo normal da operação do sistema, e

p) outros eventos relativos ou incidentes que sejam considerados aplicáveis pelo Credenciante.

1.9 Informações de Acesso do Usuário

Para cada conta de usuário, as informações a serem mantidas e backupadas pelo Sistema de Jogos deverão incluir:

a) nome do funcionário e cargo ou posição;

b) identificação do usuário;

c) lista completa e descrição das funções que cada grupo ou conta de usuário poderá executar;

d) data/hora em que a conta foi criada;

e) data/hora do último login;

f) data/hora da última alteração de senha;

g) data/hora em que a conta foi desabilitada/ativada;

h) grupo ao qual a conta do usuário está vinculada (se aplicável);

i) status atual de usuário (por exemplo ativo, inativo, suspenso, desativado, etc).

1.10 Equipamento para exploração dos produtos lúdicos - Registro de Ativos

O Sistema Central de Monitoramento e Controle deve manter, em banco de dados, as seguintes informações para cada Equipamento para exploração dos produtos lúdicos em operação, conforme aplicável:

a) Elemento de Interface Existente ou identificação patrimonial única;

b) Identificação ou descrição única do Equipamento para exploração dos produtos lúdicos (por exemplo, número de série, fabricante);

c) Data e horário em que o Equipamento para exploração dos produtos lúdicos foi disponibilizado para uso;

d) Para Sistemas de Monitoramento e Controle com

<p>Múltiplos Estabelecimentos, identificação do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos ou código do local;</p> <p>e) Descrição de localização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos;</p> <p>f) Tipo de Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (M.T., Tablet/terminal, Smart/POS homologado)</p> <p>g) Dados de configuração do equipamento (por exemplo, perfis/rota, comunicações, jacks/pods progressivos, etc.);</p> <p>h) Informações sobre eventos relevantes;</p> <p>i) Informações de medição (metering);</p> <p>k) Programas de controle crítico relatados;</p> <p>l) status atual do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (ativo, desativado, desconectado, etc.); e</p> <p>m) Data e horário em que o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos foi ou está programado para ser desconectado (em branco até que tal informação seja conhecida).</p>	
<p>Múltiplos Estabelecimentos, identificação do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos ou código do local;</p> <p>e) Descrição de localização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos;</p> <p>f) Tipo de Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (M.T., Tablet/terminal, Smart/POS homologado)</p> <p>g) Dados de configuração do equipamento (por exemplo, perfis/rota, comunicações, jacks/pods progressivos, etc.);</p> <p>h) Informações sobre eventos relevantes;</p> <p>i) Informações de medição (metering);</p> <p>k) Programas de controle crítico relatados;</p> <p>l) status atual do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (ativo, desativado, desconectado, etc.); e</p> <p>m) Data e horário em que o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos foi ou está programado para ser desconectado (em branco até que tal informação seja conhecida).</p>	
<p>Múltiplos Estabelecimentos, identificação do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos ou código do local;</p> <p>e) Descrição de localização do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos;</p> <p>f) Tipo de Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (M.T., Tablet/terminal, Smart/POS homologado)</p> <p>g) Dados de configuração do equipamento (por exemplo, perfis/rota, comunicações, jacks/pods progressivos, etc.);</p> <p>h) Informações sobre eventos relevantes;</p> <p>i) Informações de medição (metering);</p> <p>k) Programas de controle crítico relatados;</p> <p>l) status atual do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos (ativo, desativado, desconectado, etc.); e</p> <p>m) Data e horário em que o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos foi ou está programado para ser desconectado (em branco até que tal informação seja conhecida).</p>	

1.11 Elaboração de Relatórios

O Sistema de Jogos deve ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar relatórios conforme exigido pelo Credenciante. Além de atender os requisitos de "Roteiro do Sistema" e "Informações a Serem Fornecidas", os seguintes requisitos deverão ser observados na geração dos relatórios necessários:

(i) O sistema deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para geração de relatório sempre que for solicitado e por relatórios exigidos pelo Credenciante, incluindo, mas não limitado a, diariamente, começo do mês até data atual (MTD), começo do mês até data atual (MTD), começo do ano até data atual (YTD), do início de operação até hoje (LTD);

(ii) Cada relatório solicitado deve conter:

(i.1) o operador, e periodicidade selecionada e a data/hora em que o relatório foi gerado; e

(i.2) se para a periodicidade selecionada não houver nenhuma informação, apresentar a mensagem "Sem Informação" ou alguma outra semelhante;

1.11.1 Relatórios de Desempenho dos Jogos:

O Sistema de Jogos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de desempenho dos jogos para cada jogo temático ou tabela de pagamentos, se aplicável:

a) O nome do jogo temático e tipo de jogo;

b) Data/hora que o jogo temático/tabela de pagamento foi disponibilizada para jogar;

<p>c) Para jogos lançados pela casa: (a.1) Percentagem teórica do RTP; (a.2) Percentagem atual do RTP; d) O número de jogadas efetuadas;</p> <p>e) Valor total de apostas colocadas, apresentar valores separados para créditos de incentivo;</p> <p>f) Valor total dos ganhos pagos aos jogadores, apresentar valores separados para créditos de incentivo e/ou prémios;</p> <p>g) Valor total de apostas anuladas ou canceladas, apresentar valores separados para créditos de incentivo;</p> <p>h) Valor total comissão e taxas cobradas;</p> <p>i) Valor total de fundos retantes de jogos interrompidos, apresentar valores separados para créditos de incentivo;</p> <p>j) ID do jogo temático/tabela de pagamentos, e</p> <p>k) Status atual do jogo temático/tabela de pagamentos (por exemplo ativo, desativado, desativado, etc.)</p>		
<p>1.11.2 Relatórios de Responsabilidade do Operador</p> <p>O Sistema de Jogos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de responsabilidade do operador, quando aplicável:</p> <p>(i) Valor total retido pelo operador para as contas do jogador, e</p> <p>(ii) Qualquer fundo operacional usado para cobrir todas as outras responsabilidades do operador, conforme definido pela LOTERJ, se aplicável.</p>		
<p>1.11.3 Relatórios de Pagamentos de Jackpots com Valores Altos</p>		
<p>Para os Sistemas de Jogo que suportem jackpots progressivos ou incrementais, o sistema deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios de pagamentos de jackpots que excedam um valor definido pelo pela LOTERJ, se aplicável:</p> <p>a) ID único do jackpot (se o jackpot não estiver vinculado a um jogo temático, tabela de pagamentos ou jogador em particular);</p> <p>b) ID do jogador ganhador;</p> <p>c) ID do jogo temático/tabela de pagamento que pagou o jackpot;</p>		

d) ID do ciclo do jogo ou da sessão do jogo que pagou o jogador;

e) Detalhes em que o jogador foi pago;

f) jogador ganhador e valor pago; e

g) identificação do usuário(s) que processou/ebou confirmou o ganho;

1.11.4 Relatórios de Receita do Operador:

Para os sistemas de Jogo que suportem Apostas de Eventos, o sistema deve ser capaz de fornecer as seguintes informações necessárias para compilar um ou mais relatórios sobre a receita do operador para cada evento como um todo e para cada mercado individual dentro daquele evento que possa ser usado para informações de tributação do operador:

(I) a data e hora em que o evento começou e terminou;

(II) quantia total de apostas colocadas;

(III) quantia total de apostas feitas em eventos futuros;

(IV) quantia total de ganhos acumulados de apostas ganhadoras, mas não pagos pelo operador;

(V) quantia total de ganhos pagos a jogadores;

(VI) quantia total de apostas vazias ou canceladas;

(VII) tributos e retenções incidentes;

(VIII) identificações de evento e mercado; e

(IX) status do evento (em andamento, concluído, confirmado etc.);

1.11.5 Relatórios de Eventos Futuros:

O Sistema de Jogo deve ser capaz de fornecer as seguintes informações necessárias para compilar um ou mais relatórios de eventos futuros do dia da aposta:

(I) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);

(II) apostas feitas no dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);

(III) apostas feitas antes do dia de jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta);

(IV) apostas feitas no dia de jogo para eventos ocorrendo neste mesmo dia (total e por aposta);

		<p>(N) apostas anulares ou canceladas no dia de jogo (total e por apostas); e</p> <p>(O) identificadores de evento e mercado.</p>
		<p>1.11.6 Relatórios de Eventos Relevantes e Alterações</p>
		<p>O Sistema de Jogos deverá ser capaz de fornecer as informações necessárias para gerar um ou mais relatórios para cada evento relevante ou alteração, se aplicável:</p> <p>(I) data/hora do evento relevante e/ou alteração;</p> <p>(J) identificação do evento/componente (se aplicável);</p> <p>(K) identificação do usuário que realizou e/ou autorizou o evento relevante ou a alteração;</p> <p>(L) motivação/descrição do evento relevante ou alteração, incluindo o dado ou parâmetro afetado;</p> <p>(M) valor do dado ou parâmetro antes da alteração; e</p> <p>(N) valor do dado ou parâmetro após a alteração.</p>
		<p>1.11.7 Perda de Comunicação</p>
		<p>O Sistema de Jogos deverá gerar alertas em caso de perda de comunicação com qualquer Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.</p>
		<p>2. Hardware</p>
		<p>2.1 Identificação dos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos</p>
		<p>O Fabricante deverá incluir, na parte externa dos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos, uma placa de identificação metálica, confeccionada em material resistente a altas temperaturas, desgaste mecânico e tentativas de violação, garantindo sua durabilidade, integridade e inviolabilidade. A placa não poderá ser removível, danificada ou apresentar qualquer rasgo ou risco de adulteração, devendo conter, de forma clara e permanente, as seguintes informações:</p> <p>a) Identificação do Fabricante;</p> <p>b) Número de Série Único;</p> <p>c) Número do modelo do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos; e</p> <p>d) Data de Fabricação.</p>
		<p>2.2 Periféricos e Impressoras</p>
		<p>2.2.1 Os Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos não devem conter quaisquer periféricos que permitam a entrada ou saída de dinheiro em espécie, moedas, bilhetes e vouchers (notas e moedas), ou ainda controladores de equipamentos eletrônicos.</p>

<p>2.2.2 Os Equipamentos para exploração dos produtos eletrónicos não deverão conter quaisquer perfuros como leitor de cartões ou leitor de código de barras.</p>		
<p>2.2.3 Os Equipamentos para exploração dos produtos eletrónicos não deverão conter monitores secundários, telas auxiliares ou quaisquer dispositivos visuais que não estejam integrados à sua arquitetura técnica original, sendo vedado a inclusão de elementos externos, ainda que para fins promocionais, publicitários.</p>		
<p>2.2.4 Se um Equipamento para exploração dos produtos eletrónicos for equipado com uma impressora, esta deve estar localizada dentro de uma área segura do equipamento, mas não deve estar exposta dentro da área lógica.</p>		
<p>2.2.5 Se um Equipamento para exploração dos produtos eletrónicos se conectar a uma impressora para produzir comprovantes impressos, a impressora e/ou o Software deverão ser capazes de detectar e indicar as seguintes condições de erro:</p>		
<p>a) Sem papel/papel baixo; é permitido que o dispositivo de jogo não funcione nessas condições, no entanto, deve haver um meio para o atendente ser avisado;</p>		
<p>b) Atolida/linha da impressora (neste caso, a impressora deve ser desativada);</p>		
<p>c) Impressora desconectada; é permitido que o dispositivo de jogo detecte essa condição de erro quando o jogo tenha impresso; e</p>		
<p>d) Uma vez que uma condição de erro de impressora tenha sido eliminada, qualquer comprovante não impresso deve ser gerado ou um pagamento em moeda sobequetada deve ser processado.</p>		
<p>2.2.6 A bobina utilizada para impressão dos comprovantes deverá ser confeccionada em papel térmico de alta durabilidade e resistência.</p>		
<p>2.2.7 O papel utilizado deverá conter, de forma contínua, visível e padronizada, o logotipo da LOTERJ impresso em destaque na parte frontal e no verso do comprovante, assegurando identidade institucional e integridade visual.</p>		
<p>2.3 Comprovantes</p>		
<p>2.3.1 Após a conclusão de uma transação de aposta, o jogador poderá ter acesso a um comprovante eletrônico e/ou físico que contenha as seguintes informações:</p>		
<p>(I) a data e hora em que o jogo foi feito;</p>		
<p>(II) a data e hora em que se espera que o evento ocorra (se conhecido);</p>		
<p>(III) a escolha envolvida no jogo;</p>		
<p>(IV) quantia total apostada;</p>		
<p>(V) número de identificação único do jogo e/ou aposta;</p>		
<p>(VI) identificação do usuário que emitiu o registro de jogo; e</p>		

c) Áreas de acesso a dispositivos periféricos.		
4.2.4 Interrupções de abertur/fechamento de portas.		
Quando qualquer uma das portas listadas acima for aberta, o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve interromper o jogo, entrar em uma condição de erro, exibir uma mensagem de erro apropriada, desativar o uso do eódo do apostador e soar um alarme etou acender a luz de erro. Quando todas as portas monitoradas estiverem fechadas, o Equipamento para exploração dos produtos lotéricos retornará ao seu estado original e exibirá uma mensagem de evento de fechamento de porta apropriada, até que o próximo jogo seja iniciado.		
O Equipamento para exploração dos produtos lotéricos comunicará a condição de erro a um sistema online quando a energia for aplicada.		
6. Luz de Erro		
O Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve ter uma luz localizada de forma próxima em sua parte superior que acende automaticamente quando ocorreu uma condição de erro ou uma solicitação de "Atendente de chamada" foi iniciada pelo jogador.		
O Equipamento para exploração dos produtos lotéricos comunicará o somando da luz a um sistema online quando a energia for aplicada.		
Alternativamente à luz de erro, os Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos podem possuir alarmes sonoros em tons audíveis para tanto.		
6.1 Interface do Jogador		
A linguagem do conteúdo da interface do jogador deve ser exibida em português (Brasil), com opções em inglês e espanhol.		
6.2 Telas e monitores		
A interface do jogador deve atender aos seguintes requisitos:		
a) Qualquer redimensionamento ou sobreposição da tela da interface do jogador deve ser impedido com exceção para refletir a exibição revisada e os pontos de toque;		
b) A tela/monitor deve se encaixar corretamente no Equipamento para exploração dos produtos lotéricos na moldura ao redor de uma maneira que elimine lacunas ou vazios, exceto a entrada de objetos e que não obscureça facilmente ou cubra qualquer informação necessária sobre a exibição do jogo;		
c) A resolução do monitor/tela configurado deve ser compatível com uma ou mais das resoluções suportadas pelo software do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos de forma a garantir o funcionamento pretendido do monitor, e		
d) A resolução do monitor/tela configurado não deve recorrer ou deixar de exibir qualquer informação crítica para o jogo;		
e) Não deve haver botões ou pontos de toque ocultos ou não documentados em qualquer parte da tela que afetem a jogabilidade etou impedem o resultado do jogo, exceto aqueles previstos nas regras do jogo.		
6.3 Telas touchscreens		

<p>Se um Equipamento para exploração dos produtos lotéricos possuir uma tela touchscreen, aplicam-se as seguintes regras:</p> <p>a) As telas sensíveis ao toque devem ser precisas e, uma vez calibradas, devem manter essa precisão por, no mínimo, o período de manutenção recomendado pelo fabricante; e</p> <p>b) Uma tela sensível ao toque deve poder ser recalibrada por meio de um método seguro, sem a necessidade de acesso ao interior do gabinete do terminal de loteria de visão, exceto pela abertura da porta principal.</p>		
<p>6.4 Entradas simultâneas</p>		
<p>A ativação simultânea ou sequencial de vários dispositivos de interação do jogador que compõem uma interface do jogador não deve causar mau funcionamento do dispositivo de jogo e não deve levar a resultados conflitantes à intenção de design de um jogo.</p>		
<p>6.5 Ciclo de Jogo</p> <p>Os seguintes requisitos se aplicam a um ciclo de jogo tradicional:</p> <p>a) A iniciação do ciclo de jogo deve ser definida como:</p> <p>i. Depois que o jogador faz uma aposta ou comete uma aposta, e/ou</p> <p>ii. Depois que o jogador pressiona um botão "play" ou executa uma ação semelhante para iniciar um jogo de acordo com as regras do jogo.</p> <p>b) Um ciclo de jogo será considerado completo quando a transferência final para o medidor de créditos do jogador ocorrer ou quando todos os créditos apostados forem perdidos.</p>		
<p>6. Jogos Disponíveis e Regras do Jogo</p>		
<p>6.1 Jogos Disponíveis</p> <p>Os jogos disponíveis para jogar deverão estar apresentados na tela do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos. As regras do jogo deverão ser apresentadas na tela do dispositivo e/ou na serigrafia (por exemplo, regras do jogo, todas as combinações permitidas).</p>		
<p>6.2 Informações do Jogo e Regras do Jogo</p> <p>Os seguintes requisitos se aplicam às informações do jogo, animar, tabelas de pagamento e telas de ajuda, incluindo quaisquer informações escritas, gráficas e audiovisuais fornecidas ao jogador pelo dispositivo de jogo:</p> <p>a) As instruções de uso da interface do jogador e do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos, informações da tabela de pagamento e regras de jogo devem ser corretas e precisas e não devem ser enganosas ou injuriosas para o jogador.</p> <p>b) Se existirem vários dispositivos de interação do jogador capazes de iniciar a mesma ação do jogador, todas essas opções devem ser claramente explicadas ao jogador.</p> <p>c) As informações da tela de ajuda devem ser acessíveis por um jogador sem a necessidade de créditos no jogo ou compromisso de uma aposta. Essas informações devem incluir descrições de recursos exclusivos do jogo, jogo estendido, rodadas grátis, duplicação, jogo automático, crônômetro de contagem regressiva, transformações de símbolos, etc.</p>		

d) As apostas mínimas, máximas e outras apostas disponíveis devem ser declaradas ou podem ser deduzidas do artwork, com instruções adequadas para qualquer opção de aposta disponível.

e) As informações da tabela de pagamento devem incluir todos os resultados e combinações de ganhos possíveis, juntamente com seus pagamentos correspondentes, para quaisquer modificações, esta opção de aposta disponíveis.

f) O artwork deve indicar claramente se os prémios são despagados em créditos, moeda ou alguma outra unidade.

g) Para efeitos que contestam instruções de jogo anunciadas explicitamente um prémio de crédito ou prémio de moeda, será possível ganhar o primeiro prémio anunciado de um único jogo, ou série de jogos, imediatamente por um jogo inicial.

h) O jogo deve refletir qualquer alteração no valor do prémio, que possa ocorrer durante o jogo. Isso pode ser feito com um display digital em um local visível da interface do jogador. O jogo deve indicar claramente os critérios para os quais qualquer valor de prémio é modificado. Esse requisito não se aplica a exibição progressiva de prémios.

i) As instruções do jogo que são apresentadas auditivamente também devem ser apresentadas por escrito no artwork.

j) As instruções do jogo devem ser exibidas em uma cor que contraste com a cor de fundo para garantir que todas as instruções sejam claramente visíveis/legíveis.

k) O artwork deve indicar claramente as regras para pagamentos de prémios. Se uma combinação vencedora específica for paga em vários ganhos, são possíveis, o método de pagamento deve ser descrito.

(k.1) O artwork deve comunicar claramente o tratamento dos resultados concidentes do jogo. Por exemplo, se um straight flush é ou não interpretado como um flush e um straight, ou se 3:45 de um tipo pode ser interpretado como pagando todos os tipos ou apenas o mais alto. Quando uma linha de pagamento pode ser interpretada como tendo mais de uma combinação vencedora, deve haver uma declaração se apenas a combinação vencedora mais alta for paga por linha.

(k.2) Quando o jogo suporta scatters, o artwork deve emitir uma mensagem indicando que os ganhos dispensados são adicionados aos ganhos de linha de prémio, ou equivalente, se esta for a regra do jogo, e

(k.3) O artwork deve comunicar claramente o tratamento de vitórias dispensadas concidentes em rotções e outras possíveis vitórias dispensadas. Por exemplo, o artwork deve indicar se as combinações de símbolos dispensados pagam todos os prémios possíveis ou apenas o prémio mais alto.

l) Quando as instruções do multiplicador são exibidas no artwork, deve ficar claro a que o multiplicador se aplica e a que não se aplica.

m) Todos os símbolos/símbolos do jogo devem ser exibidos claramente para o jogador e não devem ser enganosos.

(m.1) As instruções do jogo que correspondem especificamente a um ou mais símbolos/prêmios devem ser claramente associadas a esses símbolos/prêmios. Por exemplo, isso pode ser alcançado com enquadramento ou boxes apropriados.

(m.2) Se as instruções do jogo se referirem a um símbolo específico e o nome escrito do símbolo poder ser confundido com outro símbolo ou implicar outras características à exibição visual das instruções deve indicar claramente a qual símbolo a instrução se refere.

(m.3) Os símbolos e objetos do jogo devem manter sua forma em todos os arwork, exceto enquanto a animação estiver em andamento. Qualquer símbolo que muda de forma ou cor durante um processo de animação não deve parecer de uma forma que possa ser mal interpretado como sendo algum outro símbolo definido na tabela de pagamento.

(m.4) Se a função de um símbolo mudar (por exemplo, um símbolo não substituto se tornar um símbolo substituto durante uma característica), ou a aparência do símbolo mudar, o arwork deve indicar claramente essa mudança de função ou aparência e quaisquer condições especiais que se apliquem a ela.

(m.5) Se existirem limitações com relação à localização ou ao aparencia de qualquer símbolo, a limitação será divulgada no arwork.

n) O arwork deve indicar claramente quais símbolos/objetos podem atuar como substitutos ou curingas, e em quais combinações vencedoras o substituto ou curinga pode ser aplicado. Essa descrição deve abordar quaisquer as faixas do jogo em que um símbolo Wild ou Substituto opera.

o) O arwork deve indicar claramente quais símbolos/objetos podem atuar como um scatter e em quais combinações vencedoras o scatter pode ser aplicado.

p) O arwork deve conter informações textuais e/ou gráficas para explicar claramente a ordem em que os símbolos devem aparecer para que um prêmio seja concedido ou um recurso seja ativado, incluindo números para indicar a quais símbolos/objetos corretos cada padrão corresponde.

q) O arwork deve indicar quaisquer regras e/ou limitações relacionadas à forma como os pagamentos são avaliados, incluindo uma indicação de:

(q.1) Como as vitórias de linha são avaliadas (ou seja, da esquerda para a direita, da direita para a esquerda ou nos dois sentidos).

(q.2) Como os símbolos individuais são avaliados (ou seja, se os pagamentos são concedidos apenas em dígitos adjacentes ou como pagamentos scatter).

r) Para jogos que permitam que vários créditos sejam apostados em linhas selecionadas, a arte deve:

<p>(i-1) Para pagamentos lineares, indique claramente que o(i) ganho(s) para cada linha selecionada será(ão) multiplicado(s) pelo multiplicador de apostas, ou</p> <p>(i-2) Para pagamentos não lineares, transmita todas as apostas possíveis e seus prêmios;</p> <p>(i) O jogo não deve anunciar "vitórias futuras", por exemplo, "tris (3) vezes o pagamento em breve", a menos que o anúncio seja preciso e matematicamente demonstrável ou a menos que o jogador tenha um histórico claro do progresso atual para essa vitória.</p> <p>(j) O anúncio do jogo deve explicar claramente ao jogador qualquer opção de compra em apostas e seu valor em créditos ou moeda local.</p> <p>(k) O anúncio deve divulgar quaisquer características restritivas do jogo, como quaisquer limites de duração do jogo, valores mínimos de parias, etc., que não implementados como um elemento do design do jogo.</p> <p>(l) Recomenda-se que um aviso informado "Não funcionamento anula todos os pagamentos" ou algum parâmetro equivalente seja exibido claramente no Equipamento para exploração dos produtos lotéricos.</p> <p>(m) Não serão admitidos anúncios e display de vitórias se a informação não for precisa ou causar confusão.</p>		
<p>6.3 Checlistas</p>		
<p>O Equipamento para exploração dos produtos lotéricos deve exibir em sua tela um checklist de informações e condições que será ser acionado automaticamente em situações como:</p> <p>(i) primeiro acesso/login do jogador no dia em sua conta;</p> <p>(ii) ativação ou negata de benefícios do Programa de Fidelidade; e</p> <p>(iii) após a detecção de padrões de comportamento de risco pelo sistema central da empresa-Operadora.</p>		
<p>O sistema deverá de forma obrigatória, solicitar confirmação expressa do apostador, por meio de seleção ativa do checkbox, declarando que leu, compreendeu e concordou e concorda com os Termos de Jogo Responsável e as Políticas do Programa de Fidelidade. Deveis feita o checkbox automatizado deverá:</p> <p>(i) apresentar informações educativas sobre práticas de Jogo Responsável, direitos e deveres do apostador e orientações para prevenção de comportamento de risco; e</p> <p>(ii) solicitar confirmação expressa do apostador, mediante um "checkbox informativo", indicando que leu, compreendeu e está de acordo com as Políticas e Termos de Inscrito ao Jogo Responsável; antes de iniciar seu cadastro/login na conta de usuário, e/ou acesso ao Programa de Fidelidade.</p>		
<p>6.4 Jogo Justo</p>		

Os seguintes requisitos devem ser aplicados à Justiça do jogo:

- a) Os jogos que são projetados para dar a um jogador a percepção de que ele tem controle sobre o resultado do jogo devem à habilidade ou destreza, quando na verdade não o fazem (ou seja, o resultado do jogo é aleatório e a ilusão de habilidade é apenas para entretenimento), devem divulgar totalmente esse fato nas telas de ajuda do jogo.
- b) Os jogos não devem incluir nenhum código-fonte ou código que possa ser aproveitado por um jogador para contornar as regras do jogo e/ou os comportamentos pretendidos do design do jogo, este requisito não impede "recursos de descoberta" razoavelmente identificáveis oferecidos por um jogo que são intencionais do ponto de vista do design, mas que podem ser não documentados ou desconhecidos do jogador, e
- c) O resultado final de cada jogo deve ser exibido por um período de tempo suficiente que permita ao jogador uma oportunidade razoável de verificar o resultado do jogo. Este requisito não deve impedir a opção do jogador de ignorar a exibição de resultados.

7. Requisitos de VLT

7.1 Definição

Um VLT utilizará, no mínimo, a aleatoriedade na determinação dos prêmios, com a alguma forma de alocação para iniciar o processo de seleção e utilizará uma metodologia para a entrega do resultado determinado. Cada VLT está ligado a um sistema informático centralizado que permite à Credenciada e ao arte regulador monitorar os jogos e executar funções de controle.

7.2 Software

7.2.1 Requisitos do Gerador de Números Aleatórios (RNG)

Processo de Seleção do Jogo.

- a) Cada permutação ou combinação possível de elementos do jogo que produza resultados vencedores ou perdedores deve estar disponível para seleção aleatória no início de cada jogada, a menos que indique de outra forma pelo jogo.
- b) Após a seleção do resultado do jogo, o VLT não deve tomar uma decisão secundária variável que afete o resultado mostrado ao jogador.
- c) Um VLT deve usar protocolos apropriados para proteger o gerador de números aleatórios e o processo de seleção aleatória da influência de equipamentos associados, que podem estar se comunicando com o VLT.
- d) Por tratar-se de exploração lotérica on-line, o VLT deve enviar todos os dados referentes à sua atividade ao sistema arfínho da plataforma Credenciada pela LOTERJ.

8. Requisitos de Terminais/Telens

8.1 Definição

Os Terminais/Telens são Equipamento para exploração dos produtos lotéricos que podem ser utilizados para

realizar várias operações lógicas e aritméticas autorizadas quando ligadas (diretamente ou através de uma plataforma de apoio instalada externamente ao Terminal/Toten) ao sistema arfido da plataforma Credenciada pela LOTERJ incluindo, mas não se limitando a:

a) Gestão da conta do jogador - Terminal/Totens permitem aos jogadores fazer apostas em eventos (por exemplo as partidas de futebol, jogos de basquete, eventos de luta livre, etc.) e/ou de regras dos seus pontos promocionais por créditos remota/ativa sendo integradas com um sistema arfido (Sistema de Apostas Sem Dinheiro, Sistema Promocional, etc.) que suporta contas de jogadores.

b) Apostas em Eventos - Os Terminal/Totens permitem aos jogadores fazer apostas em eventos (por exemplo jogos de futebol, jogos de basquete, eventos de luta livre, etc.) e/ou de regras dos seus pontos promocionais por créditos remota/ativa sendo integradas com um sistema de acionamento (Sistema de Apostas em Eventos).

c) Comunicação de informações Terminal/Totens podem ser utilizados para apresentar informações de marketing aos jogadores.

O Terminal/Toten e/ou a plataforma do backoffice deve ter a capacidade de autorizar que todos os componentes críticos regulamentados contidos em qualquer software de Terminal/Toten são válidos sempre que o software é carregado para utilização e, quando suportado pelo sistema, a pedido. Os componentes críticos podem incluir, mas não se limitam a, elementos que controlam as comunicações do Terminal/Toten, o firmware de dispositivos periféricos ou outros componentes que afetam as operações regulamentadas do Terminal/Toten.

Em caso de falha de autenticação (ou seja, incompatibilidade de programa ou falha de autenticação), Terminal/Toten deve cessar o funcionamento e apresentar uma mensagem de erro adequada. Esta condição de erro deve ser comunicada à plataforma de back-office quando esta funcionalidade for suportada.

8.2 Software

O software do Terminal/Toten deve funcionar exatamente como indicado pelo protocolo de comunicações implementado. Além disso, devem ser cumpridas as seguintes regras:

a) O software do Terminal/Toten deve ser concebido ou programado de forma a só poder comunicar com componentes do sistema autorizados através de comunicações seguras.

b) Após uma interrupção do programa, as comunicações com um dispositivo externo não devem começar até que a rotina de rotina do programa, incluindo qualquer auto-teste, seja concluída com êxito.

c) Se a comunicação entre o Terminal/Toten e ao sistema arfido da plataforma Credenciada se perder, o software do Terminal/Toten deve cessar as operações relacionadas com essa comunicação e apresentar uma mensagem de erro adequada. É permitido que o software do Terminal/Toten esteja em erro quando o equipamento para espionagem dos produtos lógicos tenta comunicar com o sistema. As transações não relacionadas com o sistema, como a coleta de notas, se suportada, podem continuar enquanto a comunicação com o sistema estiver interrompida.

9. Requisitos Smart POS homologado

8.1 Definição

O Smart POS deverá permitir que o jogador realize apostas diretamente no equipamento, utilizando os fundos disponíveis em sua conta individual, mediante autenticação segura. Além disso, o equipamento deve possuir mecanismos de proteção física, como sensores e/ou lacres de segurança (tamper switches), capazes de emitir alertas imediatos em caso de tentativa de abertura não autorizada de portas, tampas ou componentes internos, garantindo a inviolabilidade do sistema e a integridade das transações.

O Smart POS deverá ser obrigatoriamente certificado e homologado pela ANATEL, conforme as normas técnicas aplicáveis e dispositivos de telecomunicação e transmissão de dados no território nacional.

8.1 Conexão

O Smart POS homologado deve funcionar com velocidade de, no mínimo, 1 Mbps (em Megabyte por segundo).

8.2 Hardware

8.2.1 Além das placas com o QR code Regulatório, o aviso de instrução estática, e a identificação do Equipamento para exploração dos produtos lotéricos -tooth Fabricação, o Smart POS deve possuir placa com identidade visual da LOTERJ.

8.2.2 Todas as placas especificadas no item 8.2.1 devem ser fabricadas em metal projetado para suportar calor extremo e desgaste mecânico, material que assegure a necessária durabilidade, resistência e inviolabilidade.

8.3 Verificação de Software

O sistema online embarcado nos Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos, incluindo os dispositivos do tipo Smart POS homologados, deverá contar com mecanismos automáticos de verificação contínua da integridade do software, a fim de garantir que nenhuma modificação não autorizada ou tentativa de adulteração afete o funcionamento do sistema.

Todos os Equipamentos para exploração dos produtos lotéricos deverão obrigatoriamente operar com Gerador de Números Aleatórios (RNG) para definição dos resultados das apostas, como forma de garantir a imparcialidade, a retransparência e a integridade dos jogos. O RNG deverá estar centralizado e executado exclusivamente pelo Sistema Central de Credenciada, sendo vedado seu embarque ou processamento local nos Equipamentos.

Será exigida a apresentação de evidências técnicas de que o RNG se encontra auditado por Laboratório Independente de Testes, devidamente certificado segundo padrões internacionais, e protegido contra qualquer forma de manipulação, reconfiguração ou execução não autorizada.

8.4 Segurança da Comunicação

As comunicações entre o Smart POS e o servidor utilizam protocolos seguros e criptografia como TLS ou VPN.

8.5 Segurança do Sistema

O Smart POS deverá operar exclusivamente com software previamente homologado, cujo carregamento, instalação e atualização estejam protegidos por mecanismos robustos de verificação de integridade, como hash digital, autenticação criptográfica e registros de logs imutáveis que assegurem a rastreabilidade completa de vendas, atualizações e alterações realizadas.

<p>O Equipamento para exploração dos produtos lógicos deverá contar com recurso de 'boot seguro', assegurando a verificação desde o firmware até a camada de aplicação, buscando automaticamente o funcionamento em caso de qualquer modificação não autorizada em seu ambiente de software.</p>		
<p>9.5 Logs de Transações</p>		
<p>O equipamento ou sistema deverá ser capaz de registar e estar logs detalhadas das transações cashless, como valores, horários e identificação do usuário.</p>		
<p>Tais evidências deverão incluir relatório técnico logs assinados digitalmente, mecanismos de verificação de integridade e validação criptográfica dos resultados.</p>		
<p>9.6 Segurança do Sistema / Operação Geral</p>		
<p>O sistema deverá gerar logs completos das operações e demonstrar como reage a incidentes ou tentativas de acesso não autorizado.</p>		
<p>9.7 Automonitoramento</p>		
<p>O sistema possui mecanismos de automonitoramento capazes de detectar falhas ou alterações indesejadas, bloqueando operações ou disparando alarmes.</p>		
<p>Todas as integrações do equipamento com o sistema de jogos deverão ocorrer por meio do CSS - Central System Software plataforma central de gerenciamento responsável por receber, processar e responder aos eventos transmitidos pelo dispositivo, incluindo transações via jogo, comandos de controle, geração de resultados via RNG e validação de segurança. Dessa forma, o Smart POS atua apenas como terminal de interface e execução local, enquanto a lógica crítica de operação permanece protegida e monitorada no ambiente centralizado.</p>		
<p>9.8 Homologação emitida pela Anatel</p>		
<p>A certificação ANATEL, tem por finalidade assegurar a compatibilidade eletromagnética, a segurança do usuário, a eficiência do espectro de radiofrequência e a padronização de conectividade dos Equipamentos.</p>		
<p>9.8.1 Restreabilidade da Homologação emitida pela Anatel</p>		
<p>Para fins de verificação e auditoria regulatória, é obrigatória a comprovação de que o Smart-POS apresentado possui código válido de homologação emitido pela ANATEL, e que o equipamento está devidamente registrado nos sistemas oficiais da Agência.</p> <p>A ANATEL, não emite selo físico para todos os produtos homologados. Por essa razão, a comprovação da regularidade de um equipamento deve ser feita por meio de consulta eletrônica ao sistema MosaicoSCH, que é a plataforma pública e oficial da Agência Nacional de Telecomunicações.</p> <p>Para a Prova de Condição, essa comprovação deverá ser apresentada por meio de um QR code Informativo. Será obrigatório que este QR - code Informativo esteja diretamente vinculado à página de consulta da homologação do equipamento na ANATEL, mais precisamente ao sistema MosaicoSCH, plataforma pública e oficial da Agência Nacional de Telecomunicações.</p>		
<p>9.9 WLAN</p>		

<p>O SmartPOS deverá ser compatível com redes Wi-Fi nas bandas de 2,4 GHz e 5 GHz, garantindo flexibilidade de conexão em diferentes ambientes operacionais e maior estabilidade de transmissão de dados.</p> <p>Os módulos de comunicação Wi-Fi integrados ao equipamento deverão estar em conformidade com os padrões IEEE 802.11 b/g/n/ac ou superiores.</p> <p>O equipamento deverá possuir mecanismos de segurança para criptografia de dados em trânsito e autenticação de acesso, a fim de proteger a integridade das informações trafegadas entre o SmartPOS e o CSS – Central System Software.</p>		
<p>9.10 4G / 5G</p>		
<p>Caso o SmartPOS contenha módulo de comunicação móvel, o equipamento deverá ser compatível com redes 4G e, preferencialmente, com redes 5G, de modo a assegurar conectividade contínua em locais sem infraestrutura Wi-Fi.</p> <p>O uso de comunicação móvel deverá ocorrer de forma segura, com protocolo de dados criptografado e capacidade de fallback automático entre redes móveis disponíveis.</p> <p>Ao tempo da realização da Prova de Conceito, a Credenciada deverá fornecer, quando aplicável, plano de conectividade contratado, inclusive com detalhamento de operadora, cobertura estimada e controle de tráfego de dados.</p>		
<p>9.11 Bluetooth</p>		
<p>Caso o equipamento possua interface Bluetooth, esta deverá ser inabilitada, caso seja possível, contudo não poderá ser utilizada como pareamento de periféricos (impressoras, leitores, etc.) e ainda não poderá permitir qualquer forma de interação externa não controlada com o sistema de jogo.</p> <p>A existência do módulo deverá constar da documentação técnica, e o fabricante deverá comprovar a homologação do dispositivo junto à ANATEL, quando aplicável.</p>		