



SÉRIE DE NORMAS

GLI-33:

Sistema de apostas em eventos

Versão: 1.0

Data de Lançamento: 7 de agosto de 2018



Esta página foi intencionalmente deixada em
branco

SOBRE ESTA NORMA

Esta norma técnica foi produzida pela **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** com o propósito de fornecer análises técnicas e/ou certificações independentes para os públicos estratégicos da indústria de apostas, indicando o estado de conformidade para operações e sistemas de aposta com as exigências estabelecidas aqui.

Este documento destina-se a ser usado pelos órgãos reguladores, operadores e fornecedores da indústria como uma diretriz de conformidade para as tecnologias pertencentes ao Sistema de Apostas em Eventos. Esta norma não tem como objetivo representar um conjunto de requisitos normativos que todo Sistema de Apostas em Eventos precisa cumprir, no entanto, ela estabelece normas técnicas a respeito das tecnologias usadas para facilitar essas operações. Deve ser enfatizado que algumas das normas técnicas mencionadas neste documento podem ser satisfeitas por meio de controles operacionais manuais, conforme aprovado por cada órgão regulador.

Espera-se que um fornecedor apresente documentação de controle interna, credenciais e acesso associado para um ambiente de teste equivalente ao de produção com uma solicitação de que ele seja avaliado em conformidade com esta norma técnica. Após a conclusão do teste, a GLI emitirá um certificado de conformidade provando a certificação de acordo com esta norma.

A GLI-33 deverá ser encarada como um documento vivo que apresenta um nível de orientação que será periodicamente adaptado para se alinhar com esse ramo em desenvolvimento ao longo do tempo à medida que implementações e operações de aposta evoluírem.

Esta página foi intencionalmente deixada em
branco

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO ÀS APOSTAS EM EVENTOS	7
1.1 Introdução.....	7
1.2 Reconhecimento de outras Normas revistas	8
1.3 Finalidade das normas técnicas.....	8
1.4 Outros documentos que podem ser aplicados.....	9
1.5 Interpretação deste Documento	10
1.6 Teste e auditoria	10
CAPÍTULO 2: REQUISITOS PARA APOSTAS EM EVENTOS	12
2.1 Introdução.....	12
2.2 Requisitos gerais de apostas	12
2.3 Fazendo apostas.....	15
2.4 Resultados.....	17
2.5 Vitórias.....	18
2.6 Apostas de Probabilidades Fixas.....	19
2.7 Apostas Pari-mutuel.....	20
2.8 Recursos adicionais	20
2.9 Apostas em eventos virtuais	23
2.10 Sistemas externos de apostas	26
CAPÍTULO 3: REQUISITOS DO DISPOSITIVO DE APOSTAS	29
3.1 Introdução.....	29
3.2 Requisitos do programa	29
3.3 Operação e segurança de um dispositivo de apostas.....	31
CAPÍTULO 4: DISPOSITIVOS DE APOSTAS COM AUTOATENDIMENTO	33
4.1 Introdução.....	33
4.2 Segurança do Jogador	33
4.3 Efeitos ambientais na integridade.....	33
4.4 Identificação do dispositivo de apostas com autoatendimento.	34
4.5 Requisitos básicos de hardware.....	34
4.6 Energia elétrica	35
4.7 Portas e segurança.....	36
4.8 Memória não volátil (NV) crítica.....	37
4.9 Dispositivos periféricos.....	38
CAPÍTULO 5: DISPOSITIVOS DE APOSTAS REMOTO:	40
5.1 Introdução.....	40
5.2 Software cliente.....	40
5.3 Integridade do dispositivo de apostas remoto.....	42
5.4 Identificação da localização para apostas em uma rede local sem fio.....	43
5.5 Detecção da localização para apostas na internet	43
CAPÍTULO 6: REQUISITOS DA CONTA DO JOGADOR	46
6.1 Introdução.....	46
6.2 Registro e acesso à conta do jogador	46
6.3 Controles da conta do jogador	49
6.4 Programas de fidelidade do jogador	54
CAPÍTULO 7: REQUISITOS DO SISTEMA E OPERADOR	55
7.1 Introdução.....	55
7.2 Requisitos do relógio do sistema.....	55
7.3 Programa de controle	55
7.4 Desligamento e recuperação.....	56
7.5 Controle de apostas	58
7.6 Informações a ser mantidas	58
7.7 Relatório	63

7.8	<i>Tributação</i>	67
7.9	<i>Diretrizes operacionais</i>	68
CAPÍTULO 8: REQUISITOS DE SEGURANÇA DO SISTEMA		70
8.1	<i>Introdução</i>	70
8.2	<i>Operação e segurança do sistema</i>	70
8.3	<i>Requisitos de comunicação</i>	72
8.4	<i>Backup e recuperação</i>	76
8.5	<i>Controles técnicos</i>	77
8.6	<i>Acesso remoto e firewalls</i>	79
8.7	<i>Gerenciamento da mudança</i>	81
GLOSSÁRIO DE TERMOS CHAVE		83

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO ÀS APOSTAS EM EVENTOS

1.1 Introdução

1.1.1 Declaração geral. Gaming Laboratories International, LLC (GLI) vem testando dispositivos de jogos desde 1989. Ao longo dos anos, a GLI desenvolveu inúmeras normas técnicas utilizadas por autoridades de todo o mundo. Este documento, a *GLI-33*, estabelece as normas técnicas para os Sistemas de Apostas em Eventos.

1.1.2 Histórico do documento. Este documento é uma compilação baseada em diversos documentos normativos de todo o mundo. Alguns deles foram escritos pela GLI, outros foram escritos por reguladores do ramo com contribuição de laboratórios de testes independentes e fabricantes de Sistema de Apostas em Eventos. A GLI reuniu cada um dos documentos de normas e os transformou em normas únicas, eliminando algumas e atualizando outras, para refletir as mudanças na tecnologia e com o propósito de manter uma norma objetiva que atinge objetivos regulatórios comuns sem impedir desnecessariamente a inovação tecnológica. A GLI lista abaixo, com os devidos créditos, as agências cujos documentos foram revistos antes de se escrever a presente norma. É política do GLI atualizar esse documento sempre que necessário para refletir mudanças na tecnologia e/ou testar metodologias. Esse documento será distribuído gratuitamente e poderá ser baixado no site do GLI, www.gaminglabs.com ou entrando em contato com o GLI em:

Gaming Laboratories International, LLC.

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

1.2 Reconhecimento de outras Normas revistas

1.2.1 Declaração geral. Esta norma técnica foi elaborada revisando e usando partes de documentos das seguintes organizações. A GLI reconhece e agradece às autoridades reguladoras e participantes de outros setores que reuniram esses documentos:

- a) Comissão de Jogos e Conselho de Controle de Jogos Estatais de Nevada.
- b) Departamento de Políticas de Jogos e sua Aplicação da Colúmbia Britânica (GPEB).
- c) Associação Internacional de Comissários de Corridas (ARCI).
- d) Comissão de Bebidas e Jogos da Tasmânia.
- e) Comissão de Corridas do Território do Norte.
- f) Comissão vitoriana de regulamentação de jogo e bebidas.
- g) Autoridade de Jogos Dinamarquesa.
- h) Direção Geral da Regulamentação do Jogo (DGOJ).
- i) Agência de Normas da África do Sul (SABS).

1.3 Finalidade das normas técnicas

1.3.1 Declaração geral. A finalidade desta norma técnica é:

- a) Eliminar critérios subjetivos na análise e certificação dos Sistemas de Apostas em Eventos.
- b) Testar os critérios que afetam a credibilidade e integridade dos Sistemas de Apostas em Eventos da perspectiva tanto da coleta de receita quanto do jogador.
- c) Criar uma norma que garantirá que as apostas em eventos sejam justas, seguras e passíveis de serem auditadas e operadas corretamente.
- d) Diferenciar política pública local dos critérios de laboratórios de teste independentes. Cabe a cada autoridade local definir política pública própria a respeito das apostas.
- e) Reconhecer que a avaliação de sistemas de controle interno (como os processos de Prevenção à Lavagem de Dinheiro, Financeiros e de Negócios) usados pelos operadores do Sistema de Apostas em Eventos não deverá ser incorporada nesta norma, mas deverá

ser incluída nas operações regulatórias das autoridades locais.

- f) Construir uma norma que possa ser revisada facilmente para permitir novas tecnologias.
- g) Construir uma norma que não especifique nenhum modelo, método ou algoritmo em particular. A intenção é permitir que uma ampla gama de métodos seja usada para se adequar às normas, enquanto ao mesmo tempo encoraja novos métodos a serem desenvolvidos.

1.3.2 Sem Limitação de Tecnologia. Deve-se ter em mente que este documento não pode ser lido de maneira a limitar o uso de tecnologia futura. Este documento não deverá ser interpretado como sugestivo de que, se uma tecnologia não for mencionada, então ela não é permitida. Pelo contrário, a GLI irá rever essa norma e modificá-la para incorporar normas mínimas para qualquer tecnologia nova e relacionada.

1.3.3 Adoção e Cumprimento. Esta norma técnica da GLI pode ser adotada totalmente ou em partes por qualquer órgão regulador que deseje implementar um conjunto abrangente de requisitos para Sistemas de Apostas em Eventos.

1.4 Outros documentos que podem ser aplicados

1.4.1 Outras normas da GLI. Esta norma cobre os requisitos para Sistemas de Apostas em Eventos. Dependendo da tecnologia usada por um sistema, normas técnicas adicionais da GLI também poderão ser usadas.

OBSERVAÇÃO: *Todas as Normas da família GLI estão disponíveis gratuitamente em www.gaminglabs.com.*

1.4.2 Normas de Controle Interno Mínimo (MICS) por parte do Operador. A implementação de um Sistema de Apostas em Eventos é uma tarefa complexa e, como tal, exigirá o desenvolvimento de processos e procedimentos internos para garantir que o sistema está configurado e será operado com os níveis de segurança e controle necessários. Para isso, é esperado que o operador estabelecerá uma série de Especificações de Controle Interno Mínimo

(MICS) para definir os requisitos internos para a criação, controle e manuseio de transações de aposta bem como os requisitos para controle interno de qualquer sistema de software e hardware ou componente e suas contas associadas.

1.5 Interpretação deste Documento

1.5.1 Declaração geral. Essa norma técnica se aplica a sistemas que dão suporte a apostas em esportes, competições, partidas e outros tipos de eventos aprovados pelo órgão regulador. Os requisitos dessa norma técnica se aplicam a apostas em eventos de forma geral e não se limitam ou autorizam eventos, mercados ou tipos de apostas específicos. O propósito desse documento é fornecer uma estrutura que cubra as apostas atualmente conhecidas e permitidas pela lei. Este documento não pretende definir quais partes são responsáveis por atender aos requisitos desta norma técnica. É de responsabilidade das partes interessadas de cada operador determinar a melhor forma de cumprir os requisitos definidos nesse documento.

1.5.2 Fornecedores e operadores de software. Os componentes de um Sistema de Apostas em Eventos, embora possam ser construídos de forma modular, são projetados para funcionar perfeitamente em conjunto. Além disso, os componentes do Sistema de Apostas em Eventos podem ser desenvolvidos para ter recursos configuráveis, cuja configuração final dependerá das opções escolhidas pelo operador. Da perspectiva da testagem, pode não ser possível testar todos os recursos configuráveis de um componente do Sistema de Apostas em Eventos submetido por um fornecedor de software na ausência de uma configuração final escolhida pelo operador, no entanto, a configuração que será usada na produção precisa ser comunicada ao laboratório de testes independente de forma a dar suporte à criação de um ambiente de testes funcionalmente equivalente. Devido à natureza integrada de um Sistema de Apostas em Eventos, há diversos requisitos neste documento que poderão se aplicar tanto aos operadores quanto aos fornecedores. Nesses casos, onde o teste é solicitado para uma versão “white label” do componente, uma configuração específica será testada e relatada.

1.6 Teste e auditoria

1.6.1 Fases do teste.. A aprovação de um Sistema de Apostas em Eventos será certificada em duas fases:

- a) Teste laboratorial inicial, em que o laboratório de testes independente testará a integridade do Sistema de Apostas em Eventos em conjunto com dispositivos de apostas no ambiente de laboratório com o equipamento montado; e
- b) Na periodicidade especificada pelo órgão regulador, uma auditoria operacional no local do sistema de produção conforme exigido. Isso poderá incluir, mas não se limitar a, uma análise do sistema de segurança da informação (SSI), revisão dos processos operacionais que são críticos para o cumprimento, teste de penetração focado na infraestrutura externa e interna bem como na transferência, armazenamento e/ou processamento das credenciais do jogador e/ou informações confidenciais pelo aplicativo, e qualquer outro objetivo estabelecido pelo órgão regulador.

OBSERVAÇÃO: *Requisitos nessa norma podem ser cumpridos com uma solução técnica avaliada na fase de testes em laboratório ou, alternativamente, controles operacionais a serem auditados durante a fase no local. Essa norma recomenda que qualquer requisito identificado como cumprido por meio do procedimento operacional esteja documentado no relatório de avaliação e complemente o escopo da auditoria operacional periódica.*

CAPÍTULO 2: REQUISITOS PARA APOSTAS EM EVENTOS

2.1 Introdução

2.1.1 Introdução. Esse capítulo estabelece requisitos técnicos para operações de aposta, incluindo, mas não se limitando a regras para criação de mercado, estabelecimento de apostas, fechamento de mercados, cancelamento de eventos e cancelamento de apostas.

OBSERVAÇÃO: *Os requisitos de exibição neste capítulo se aplicam a informações exibidas em um dispositivo de apostas conforme suportados, como websites administrados pelo estabelecimento e/ou pelo operador, e/ou informações que serão de outra forma fornecidas para os jogadores por meio de sinalizações externas, formulários ou brochuras disponíveis no estabelecimento.*

2.2 Requisitos gerais de apostas

2.2.1 Declaração geral. As seções seguintes descrevem as informações que precisam estar disponíveis para o jogador por meio do dispositivo de apostas, ou mediante solicitação no estabelecimento, relativas a eventos, mercados e tipos associados de apostas disponíveis no Sistema de Apostas em Eventos e os métodos para fazer uma aposta no Sistema de Apostas em Eventos. Um evento pode oferecer suporte para oportunidades de apostas múltiplas, conhecidas como mercados (por exemplo, money line, vantagem de pontos, over/under, etc.).

2.2.2 Regras e informações sobre apostas. Os requisitos seguintes se aplicam as regras e informações sobre apostas, incluindo qualquer informação escrita, gráfica ou auditoria fornecido pelo jogador:

- a) Instruções de uso do dispositivo de apostas, se aplicável, informações de pagamento e

-
- regras de participação deverão estar completas e não ser ambíguas, nem deverão permitir ludibriar o jogador ou ser injustas com ele.
- b) As regras e informações sobre apostas, incluindo todos os critérios de elegibilidades e pontuação das apostas, eventos e mercados disponíveis, destaques de linha e prêmios anunciados devem ser acessíveis para os jogadores sem a necessidade de se fazer uma aposta.
 - c) Informações de pagamento devem incluir todas as posições de vitória, classificações e conquistas possíveis, bem como o pagamento correspondente, para qualquer opção de aposta disponível.
 - d) Quaisquer prêmios que sejam oferecidos em forma de produtos, anuidades, pagamento único ou planos de pagamento no lugar de pagamentos em dinheiro deverão ser claramente indicados para o jogador em cada mercado que esteja oferecendo tais prêmios.
 - e) Regras e informações sobre apostas que sejam apresentadas de forma sonora (via áudio ou voz) deverão também ser apresentadas de forma escrita.
 - f) Regras e informações sobre apostas deverão ser apresentadas em uma cor que esteja em contraste com a cor de fundo para garantir que todas as informações sejam claramente visíveis/lidas.
 - g) Dados estatísticos relativos ao evento e que estejam disponíveis para o jogador precisam usar uma fonte aprovada pelo órgão regulador e deverão ser razoavelmente precisos e atualizados.
 - h) As regras e informações sobre apostas deverão indicar claramente se probabilidades/pagamentos estão bloqueados no momento da aposta (por exemplo, probabilidades fixas) ou se as probabilidades/pagamentos podem mudar dinamicamente antes do começo do evento (por exemplo, pari-mutuel).
 - i) As regras e informações sobre apostas precisam indicar claramente as medidas pelas quais uma aposta vencedora será determinada e como proceder com o prêmio em qualquer caso em que empates sejam possíveis.
 - j) Se os prêmios forem pagos pelas combinações envolvendo outros participantes além do primeiro colocado (por exemplo, em uma competição olímpica), a ordem dos

participantes que podem estar envolvidos com esses prêmios deverá ser indicada claramente (por exemplo, resultado 8-4-7).

- k) As regras para quaisquer opções de aposta exóticas (por exemplo, perfecta, trifecta, quinella, etc.) e os pagamentos previstos devem ser claramente indicados ao jogador.
- l) As regras e informações sobre apostas devem divulgar quaisquer recursos restritivos da aposta, tais como montantes de aposta mínima ou valores de vitória máxima.
- m) O montante da comissão do operador para cada aposta, se algum, precisa ser indicado para o jogador.

2.2.3 Divulgação de promoções e/ou bônus. Os jogadores precisam ser capazes de ter acesso a informações pertencentes a quaisquer promoções e/ou bônus disponíveis. Essas informações devem ser claras e precisas, especialmente onde promoções ou bônus são limitados a certos eventos, mercados, ou quando condições específicas são aplicáveis.

2.2.4 Acesso a probabilidades/pagamentos e preços atuais. Jogadores precisam ser capazes de acessar as probabilidade/pagamentos e preços atuais para os mercados disponíveis antes de fazer uma aposta.

OBSERVAÇÃO: *É aceitável que, dependendo da mídia, atrasos de comunicação sejam variáveis e além do conhecimento ou controle do operador, e as informações apresentadas sejam diferentes daquelas reconhecidas no sistema.*

2.2.5 Imparcialidade do Jogador. Para garantir o *fairplay*, o Sistema de Apostas em Eventos deve identificar situações nas quais o jogador faz uma aposta para a qual as probabilidades/pagamentos ou preços associados mudaram, mas ainda não foram atualizados no dispositivo de apostas ou visor externo e, a menos que o jogador tenha optado por aceitar automaticamente tais mudanças, conforme permitido pelo órgão regulador, notificar o jogador de forma apropriada para confirmar a aposta considerando os novos valores.

2.2.6 Publicidade. Todo o material publicitário ou de marketing exibido ou transmitido ao jogador não deve:

-
- a) Incluir gráficos e/ou áudio considerado indecente ou ofensivo pelo órgão regulador;
 - b) Incluir conteúdo que contradiga as regras e informações ou termos e condições das apostas; e
 - c) Ser dirigido especificamente a jogadores que tenham sido excluídos do jogo.

2.3 Fazendo apostas

2.3.1 Declaração geral. Dependendo do tipo do dispositivo de apostas, elas poderão ser feitas diretamente pelo jogador ou em seu nome por um atendente. Consulte o capítulo intitulado “Requisitos do dispositivo de apostas” para maiores informações.

2.3.2 Seleção de uma aposta. As seguintes regras se aplicam a seleção de uma aposta específica:

- a) Jogadores deverão poder selecionar a opção de apostas que eles desejem fazer.
- b) Nenhuma aposta paga deverá ser automaticamente feita em nome do jogador sem sua seleção ou autorização, que poderá ser dada antecipadamente.
- c) Jogadores deverão ter a oportunidade de rever e confirmar suas seleções para uma oferta específica antes da aposta ser submetida. Isso não impede o uso de apostas de "clique único”, conforme permitido pelo órgão regulador e optado pelo jogador.

2.3.3 Fazendo Apostas. Apostas podem ser feitas tanto em conjunto com uma conta do jogador, por fundos vindos de um dispositivo de apostas ou por meio de interações com um atendente.

- a) O método para fazer uma aposta deverá ser direto, com todas as seleções (incluindo sua ordem, se relevante) sendo apresentadas de forma claramente óbvia para o jogador.
- b) Quando a aposta envolver eventos múltiplos (por exemplo, apostas acumuladas), tais agrupamentos devem ser claramente óbvios para o jogador.

-
- c) Deverá ser fornecida ao jogador uma indicação clara de que uma aposta foi aceita no Sistema de Apostas em Eventos. Cada aposta individual deverá ser reconhecida e indicada claramente para o jogador separadamente para que ele não tenha dúvidas de quais apostas ele aceitou.
 - d) Se uma tentativa de aposta for rejeitada (totalmente ou parcialmente) pelo Sistema de Apostas em Eventos, o jogador será informado dessa rejeição. As regras e informações sobre apostas devem divulgar quaisquer razões pelas quais uma aposta poderia ser rejeitada.
 - e) Para apostas pagas conduzidas usando uma conta do jogador:
 - i. Um dispositivo de apostas deverá fazer o saldo do jogador prontamente acessível.
 - ii. Nenhum montante de aposta poderá ser maior que o saldo do jogador.
 - iii. O saldo do jogador deverá ser debitado quando a aposta for aceita pelo sistema.

2.3.4 Registro de aposta. Após completar a transação de aposta, o jogador deverá receber um registro virtual ou impresso da aposta, que contenha as seguintes informações:

- a) A data e hora em que a aposta foi feita;
- b) A data e hora em que se espera que o evento ocorra (se conhecido);
- c) Quaisquer escolhas do jogador envolvidas na aposta:
 - i. Seleção da aposta (por exemplo, nome ou número do atleta ou do time);
 - ii. Tipo de aposta e destaques de linha (por exemplo, apostas de money line, vantagem de pontos, montantes over/under, vitória/place/show, etc.);
 - iii. Qualquer(quaisquer) condição(ões) especial(ais) aplicada(s) às apostas;
- d) Montante total apostado, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- e) Identificação de eventos e mercado;
- f) Número de identificação exclusivo do registro de aposta;
- g) Para registros de apostas impressos, as seguintes informações também devem ser incluídas:
 - i. Nome do local/identificador da unidade;
 - ii. ID do dispositivo de apostas exclusivo que emitiu o registro de aposta; e
 - iii. Período de expiração (se aplicável)..

2.3.5 Cancelamentos. Transações de aposta não podem ser modificadas exceto para ser canceladas de acordo com a política de cancelamento publicada pelo operador. Os requisitos seguintes se aplicam ao cancelamento da aposta:

- a) O jogador deve ser capaz de acessar qualquer política relativa a cancelamentos, incluindo proibições de cancelamento (por exemplo, depois de um período de tempo fixo);
- b) A política de cancelamento deve suprir as apostas com múltiplos eventos (por exemplo, apostas acumuladas);
- c) Cancelamentos iniciados pelo jogador podem ser autorizados, em conformidade com a política de cancelamento. O período de carência de um cancelamento pode ser oferecido para permitir que os jogadores solicitem o cancelamento de uma aposta feita; e
- d) Cancelamentos iniciados pelo operador devem fornecer uma razão para o cancelamento por parte do jogador (por exemplo, aposta pós-postagem).

2.3.6 Fechamento do Período de apostas. As regras e informações sobre apostas deverão explicar claramente que os períodos de aposta poderão ser fechados a critério do operador. Não deverá ser possível fazer apostas uma vez que o período de apostas esteja fechado.

2.3.7 Apostas em jogo. O jogador deve ser informado que devido a velocidade de comunicação variável ou latências na transmissão da emissão:

- a) Poderá haver atrasos nas atualizações das informações apresentadas e o jogador poderá estar em desvantagem a outros que possam ter informações mais atualizadas.
- b) O Sistema de Apostas em Eventos poderá incorporar atrasos no tempo de registro de uma aposta em jogo para evitar apostas pós-postagem e cancelamentos.

2.4 Resultados

2.4.1 Inserção de Resultados. Resultados devem ser incluídos na entrada de toda informação que possa afetar o desfecho de todos os tipos de apostas oferecidos para aquele evento.

2.4.2 Exibição de Resultados. O jogador deve ser capaz de ver os resultados de suas apostas em qualquer mercado que queira, uma vez que eles tenham sido confirmados.

- a) Os jogadores devem ser capazes de ver quaisquer mudanças de resultados (por exemplo, devido a correções estatísticas).
- b) Se os montantes de apostas individuais forem recolhidos em grupos, o jogador deve ser capaz de ver os dividendos de qualquer mercado que deseje.

2.4.3 Seleções de Retirada. O jogador deve ser capaz de ver as seleções de retirada para apostas com múltiplos eventos (por exemplo, apostas acumuladas) por meio do dispositivo de apostas ou por requisição no estabelecimento. As regras e informações sobre apostas disponíveis para o jogador devem declarar claramente o que ocorrerá quando essas seleções são retiradas.

2.4.4 Eventos e Mercados Cancelados. As regras e informações sobre apostas disponíveis para o jogador por meio do dispositivo de apostas ou sob requisição do estabelecimento devem declarar claramente o que ocorrerá quando um evento ou mercado é cancelado, incluindo o tratamento de apostas com múltiplos eventos (por exemplo, apostas acumuladas), onde uma perna ou mais das apostas tenham sido canceladas. Se um evento ou mercado for cancelado por qualquer motivo, todas as apostas associadas deverão ser reembolsadas integralmente o mais rápido possível.

2.5 Vitórias

2.5.1 Pagamento das vitórias. Uma vez que o resultado do evento tenha sido informado e confirmado, o jogador poderá receber o pagamento por suas apostas vencedoras. Isso não impede que o jogador realize um resgate para um pagamento ajustado antes da conclusão do evento, onde oferecido pelo Sistema de Apostas em Eventos

OBSERVAÇÃO: *Montantes ganhos que excedam qualquer limite especificado por jurisdição deverão exigir que a documentação apropriada seja preenchida antes que o jogador vencedor seja pago.*

2.5.2 Arredondamento. Quando o cálculo do pagamento puder envolver arredondamento, as informações sobre como os sistemas lidam com essas circunstâncias devem ser fornecidas ao jogador por meio do dispositivo de apostas ou sob requisição em um estabelecimento, que deve especificar claramente o que está ocorrendo:

- a) Arredondamento em que nível (por exemplo, 5 centavos) devem ser claramente explicados;
- b) Arredondamentos para cima, para baixo (truncamento) ou arredondamentos verdadeiros devem ser claramente explicados; e
- c) Medição de montantes arredondados deve ser explicada claramente.

2.6 Apostas de Probabilidades Fixas

2.6.1 Apostas de Probabilidades Fixas Os requisitos seguintes são aplicáveis para os tipos de apostas onde probabilidades/pagamentos são fixados no momento em que a aposta é feita:

- a) O Sistema de Apostas em Eventos precisa armazenar uma tabela de todas os destacamentos de linha que estão disponíveis pela duração de um mercado e manter um registro preciso de todas as apostas feitas em cada local.
- b) As regras e informações sobre apostas disponíveis para os jogadores por meio do dispositivo de apostas ou sob requisição do estabelecimento devem declarar claramente que o operador se reserva-se o direito de rejeitar ou limitar uma aposta para limitar o risco.

2.6.2 Ajustes dos Pagamentos de Prêmio Fixo. As regras e informações sobre apostas disponíveis para o jogador por meio do dispositivo de apostas ou sob requisição do

estabelecimento precisam divulgar que as probabilidades/pagamentos podem ser ajustados sob situações como:

- a) Resultados vencedores atípicos (por exemplo, empate);
- b) Pernas canceladas de apostas de múltiplos eventos (Por exemplo, apostas acumuladas); e
- c) Rateio.

2.7 Apostas Pari-mutuel

2.7.1 Apostas Pari-Mutuel. Os requisitos seguintes são aplicáveis para os tipos de aposta onde apostas individuais são recolhidas em pools:

- a) O jogador precisa ser capaz de ver informações de probabilidades/pagamentos atualizadas para pools de aposta simples. Para pools de aposta complexos, é aceito que possa haver limitações razoáveis para atualizar a precisão da estimativa do pool apresentada para o jogador.
- b) O jogador deve ser capaz de visualizar valores atualizados do total de investimentos para todos os pools de apostas.

2.7.2 Dividendos. As regras para cálculo do dividendo, incluindo a fórmula predominante para repartição de pools e as estipulações da disputa sendo apostada, precisam ser aprovadas pelo órgão regulador e divulgada para o jogador.

2.8 Recursos adicionais

2.8.1 Declaração geral. Os requisitos nesta seção dizem respeito a recursos adicionais que podem ser oferecidos pelo Sistema de Apostas em Eventos, onde permitido pelo órgão regulador.

OBSERVAÇÃO: *Recomenda-se que o Sistema de Apostas em Eventos ofereça suporte a uma opção segura para habilitar ou desabilitar cada um desses recursos para se adaptar aos órgãos reguladores que podem permitir ou proibir tais recursos.*

2.8.2 Recursos do Jogador. Um Sistema de Apostas em Eventos pode conter um recurso, como transmissão de dados, que pode ser usado externamente para facilitar a seleção de apostas para apostas peer-to-peer, desde que as regras estejam disponíveis para o jogador:

- a) Descrever claramente para todos os jogadores que os recursos estão disponíveis e as vantagens que eles oferecem;
- b) Divulgar o método para obtenção dos recursos; e
- c) Fornecer aos jogadores informações suficientes para que possam tomar uma decisão informada, antes da participação, sobre se vão participar ou não com jogador(es) que possam ter tais recursos.

2.8.3 Recursos de Orientação ao Jogador. Um Sistema de Apostas em Eventos pode dar suporte a um recurso que ofereça orientação, dicas ou sugestões a um jogador, desde que em conformidade com os seguintes requisitos:

- a) O recurso de orientação ao jogador deverá descrever claramente para o jogador que ele está disponível e as opções que existem para seleção;
- b) Qualquer orientação ao jogador em que seja oferecida uma venda deverá ter seus custos e benefícios claramente divulgados.
- c) O recurso de orientação ao jogador deverá permitir ao jogador a opção de aceitar a orientação e não pode forçar o jogador a aceitar a ajuda; e
- d) A disponibilidade e conteúdo da orientação ao jogador deverá ser uniforme para todos os jogadores.

2.8.4 Aceite Automático de Mudanças em Apostas. Um Sistema de Apostas em Eventos pode dar suporte a um recurso que permita que um jogador fazendo apostas aceite automaticamente mudanças nas probabilidades/pagamentos ou no preço da aposta, desde que de acordo com os seguintes requisitos:

-
- a) Quaisquer opções de aceite automático disponíveis (por exemplo, aceitar automaticamente todas as apostas com preço maior, aceitar automaticamente todas as apostas com preço menor, etc.) devem ser explicadas para o jogador;
 - b) O jogador deve optar por usar essa funcionalidade (ou seja, ela não poderá ser selecionada como padrão); e
 - c) O jogador precisa ser capaz de desfazer a seleção a qualquer momento.

2.8.5 Disputas/torneios. Uma disputa/torneio, em que se permite a um jogador tanto comprar quanto ser premiado com a oportunidade de se engajar em apostas competitivas contra outros jogadores, pode ser permitida desde que as seguintes regras sejam seguidas:

- a) As regras deverão ser disponibilizadas para um jogador revê-las antes de se inscrever para a disputa/torneio. As regras devem incluir no mínimo:
 - i. Todas as condições que os jogadores registrados precisam satisfazer para se qualificar para entrar e avançar na disputa/torneio;
 - ii. Especificar informações pertencente a qualquer disputa/torneio simples, incluindo os prêmios ou recompensas;
 - iii. Para uma disputa/torneio com prêmios múltiplos, a distribuição dos fundos baseado em resultados específicos; e
 - iv. O nome da organização (ou pessoas) que conduziu a disputa/torneio em nome ou em conjunto com o operador, se aplicável.
- b) Os resultados de cada disputa/torneio deverão ser disponibilizados para os jogadores registrados revisarem. Após serem postados publicamente, os resultados de cada disputa/torneio deverão ser disponibilizados mediante solicitação. Os resultados incluem as seguintes informações:
 - i. Nome da disputa/torneio;
 - ii. Data(s)/hora(s) da disputa/torneio;
 - iii. Número total de inscrições;
 - iv. Montante de taxa de inscrição;
 - v. Pool de prêmio total; e
 - vi. Montante pago por cada categoria vencedora.

OBSERVAÇÃO: *Para disputas/torneios gratuitas (ou seja, onde o jogador registrado não paga uma taxa de inscrição), as informações exigidas pelos itens acima devem ser registradas, exceto pelo número de inscrições, quantidade de taxas de inscrição e prêmio total.*

2.8.6 Modo de Jogo Gratuito. Um Sistema de Apostas em Eventos pode dar suporte ao modo de jogo gratuito, que permite a um jogador participar das apostas sem pagar por isso. O modo de jogo gratuito não deverá enganar o jogador sobre as probabilidades/pagamentos disponíveis na versão paga.

2.9 Apostas em eventos virtuais

2.9.1 Declaração geral. Apostas em eventos virtuais permitem que se faça apostas em simulações de eventos esportivos, disputas e corridas cujos resultados serão baseados apenas nas saídas de um Gerador de Números Aleatórios (RNG) de acordo com o que for permitido pelo órgão regulador. Os seguintes requisitos são apenas aplicáveis a casos nos quais uma aposta de evento virtual seja conduzida totalmente pelo Sistema de Apostas em Eventos, no qual uma aposta é feita em um dispositivo de apostas ou por meio de interação com um assistente e então o evento virtual é mostrado por meio de um visor público ou comum. Para eventos virtuais conduzidos por um dispositivo de jogos (por exemplo, o jogador faz uma aposta e o evento ocorre na frente deles em suas máquinas ou em um visor compartilhado em uma máquina de múltiplos jogadores), favor referir-se a norma *GLI-11 Dispositivos de Jogos* conforme o caso.

2.9.2 Aleatorização e eventos virtuais. Um RNG criptografado deve ser utilizado para determinar os resultados de um evento virtual e deverá cumprir uma série de requisitos aplicáveis para os RNGs. Na ausência de uma norma da jurisdição específica, o capítulo “Requisitos para o Gerador de Números Aleatórios (RNG)”, presente na normal *GLI-11 Dispositivo de Jogos* deverá ser usada conforme o caso. Além disso, a avaliação dos resultados do evento virtual usando um RNG deverá cumprir as seguintes regras:

-
- a) Onde mais de um RNG for usado para determinar os resultados de um evento virtual diferente, cada RNG deverá ser avaliado separadamente; e
 - b) Onde cada exemplo de um RNG for idêntico, mas envolva uma implementação diferente com o evento virtual, cada implementação deverá ser avaliada separadamente.

2.9.3 Processo de Seleção de evento virtual. A determinação de eventos de probabilidade que resultem em um prêmio monetário não deverá ser influenciada, afetada ou controlada por nenhum outro elemento além dos valores selecionados por um RNG aprovado no Sistema de Apostas em Eventos, em conformidade com os seguintes requisitos:

- a) Não deverá ser possível determinar o resultado de um evento virtual antes de seu início;
- b) Ao fazer chamadas no RNG, o evento virtual deverá não se limitar aos resultados disponíveis para seleção, exceto quando previsto por projeto;
- c) O evento virtual não deverá modificar ou descartar resultados selecionados pelo RNG devido a comportamento adaptativo. Além disso, os resultados deverão ser usados diretamente pelas regras do evento virtual;
- d) Após o início de um evento virtual, nenhuma ação ou decisão subsequente deverá ser feita que permita mudar o comportamento de qualquer um dos elementos de probabilidade no evento virtual, além das decisões do jogador;
- e) Exceto quando estipulado pelas regras do evento virtual, eventos de probabilidade deverão ser independentes e deverão não se correlacionar com quaisquer outros eventos no mesmo evento virtual, ou eventos em eventos virtuais anteriores;
- f) Qualquer equipamento associado usado em conjunto com um Sistema de Apostas em Eventos deverá não influenciar ou modificar os comportamentos do RNG e/ou processo de seleção aleatório do Sistema de Apostas em Eventos, exceto quando autorizado, ou planejado no projeto;
- g) Resultados de evento virtual não deverão ser afetados pela largura da banda efetiva, utilização de link, taxa de erro de bits ou outras características do canal de comunicações entre o Sistema de Apostas em Eventos e o dispositivo de apostas; e
- h) Dispositivo de apostas deverão não conter qualquer lógica utilizada para gerar o resultado em qualquer evento virtual. Todas as funções críticas, incluindo a geração de qualquer

evento virtual deverá ser gerado pelo Sistema de Apostas em Eventos e ser independente do dispositivo de apostas.

2.9.4 Display de evento virtual. Displays para um evento virtual deverão se adaptar aos requisitos de exibição nessa norma. Além disso, os seguintes requisitos de exibição se aplicam:

- a) Dados estatísticos que sejam disponibilizados para os jogadores pertencentes ao evento virtual não deverão deturpar as capacidades de qualquer participante virtual. Isso não impede o uso de um elemento de probabilidade ou aleatoriedade de impactar no desempenho do participante virtual durante o evento virtual;
- b) Para eventos virtuais programados, uma contagem regressiva do tempo restante para se fazer as apostas naquele evento deverá ser apresentada para o jogador. Não deverá ser possível fazer apostas em no evento uma vez que esse período tenha passado, embora esse requisito não proíba a implementação de apostas durante o jogo; e
- c) O resultado final de cada evento virtual deverá ser exibido por um período de tempo suficiente que permita a um jogador oportunidade razoável para verificar os resultados do evento virtual.

2.9.5 Simulação de Objetos Físicos. Nos casos em que um evento virtual incorporar uma representação ou simulação gráfica de um objeto físico que é usado para determinar o resultado de um evento virtual, o comportamento descrito por essa simulação precisa ser coerente, a menos que seja indicado de outra forma pelas regras do evento virtual. Esse requisito não deverá se aplicar as representações ou simulações gráficas que são utilizadas para fins exclusivos de diversão. As seguintes orientações deverão se aplicar para a simulação:

- a) A probabilidade de qualquer evento que ocorra na simulação afetar o resultado do evento virtual deverá ser análoga as propriedades do objeto físico;
- b) Se o evento virtual simula vários objetos físicos que normalmente se esperaria que fossem independentes um do outro com base nas regras do evento virtual, cada simulação deve ser independente de quaisquer outras simulações; e

- c) Se o evento virtual simula objetos físicos que não possuem memória do evento anterior, o comportamento dos objetos simulados deve ser independente de seu comportamento anterior, sendo assim não-adaptativo e não-previsível, a menos que de outra forma divulgado pelo jogador.

2.9.6 Máquina física. Eventos virtuais poderão utilizar uma “máquina física” que é um software especializado que aproxima ou simula um ambiente físico, incluindo comportamentos como movimento, gravidade, velocidade, aceleração, inércia, trajetória, etc. A máquina física deverá ser projetada para manter comportamentos de jogo e ambientes de evento virtual consistente, salvo se uma indicação determinar o contrário para o jogador nas regras do evento virtual. Uma máquina física poderá utilizar propriedades de RNG aleatórias para impactar o resultado do evento virtual.

OBSERVAÇÃO: *As implementações de uma máquina física em um evento virtual serão avaliadas caso a caso por um laboratório de testes independente.*

2.10 Sistemas externos de apostas

2.10.1 Declaração geral. Esta seção contém os requisitos para apostas feitas por meio do Sistema de Apostas em Eventos que são encaminhadas para um sistema de apostas externo que controla as apostas, processa resultados e determina as apostas vencedoras. Um exemplo poderia ser o Sistema de Apostas em Eventos interligando um sistema totalizador. Os requisitos para essa seção se aplicam em direção a interoperabilidade do Sistema de Apostas em Eventos com o sistema de apostas externo e não uma avaliação completa do sistema de apostas externo em si.

OBSERVAÇÃO: *O sistema de apostas externo pode ser independentemente sujeito a avaliações por um laboratório de testes externo a critério do órgão regulador.*

2.10.2 Informações. Os requisitos seguintes se aplicam a informações sendo veiculada no Sistema de Apostas em Eventos por um sistema de apostas externo:

-
- a) Se o sistema de apostas externo fornecer equipamentos de apostas pari-mutuel para o Sistema de Apostas em Eventos, o Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de receber periodicamente as estimativas de dividendos atuais para os grupos ativos do sistema de apostas externo.
 - b) Se o sistema de apostas externo fornecer preços fixos dos equipamentos de aposta/s para o Sistema de Apostas em Eventos onde as probabilidades/pagamentos podem ser mudados dinamicamente, o Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de receber as probabilidades atuais do sistema de apostas externo sempre que qualquer probabilidade for modificada.
 - c) O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de receber mudanças nas informações do status do evento do sistema de apostas externo sempre que alguma mudança ocorrer, incluindo:
 - i. Seleções de retiradas/recuperação;
 - ii. Hora de início do evento alterado;
 - iii. Abertura/fechamentos de mercados individuais;
 - iv. Resultados inseridos/modificados;
 - v. Resultados confirmados; e
 - vi. Cancelamento do evento.

2.10.3 Apostas. Se as informações de apostas feitas ou preço forem interligadas por meio de um sistema de apostas externo, os seguintes requisitos se aplicam:

- a) Apostas feitas no Sistema de Apostas em Eventos devem receber reconhecimento claro de aceitação, aceitação parcial (incluindo detalhes) ou rejeição por parte do sistema de apostas externo.
- b) Se o custo da aposta for determinado pelo sistema de apostas externo, deve haver uma sequência aplicada de confirmação positiva para permitir ao jogador aceitar os custos da aposta e ao Sistema de Apostas em Eventos determinar se haverá fundos suficientes no saldo do jogador para cobrir os custos da aposta antes de se fazer uma oferta para o sistema de apostas externo.
- c) Onde as apostas puderem ser feitas individualmente, os seguintes requisitos se aplicam:

-
- i. Se o fluxo de apostas for interrompido por alguma razão, deve haver meios disponíveis para se determinar onde a interrupção aconteceu.
 - ii. Nenhuma aposta no fluxo poderá ser maior que o saldo remanescente atual da conta. Se tal aposta for tentada, o fluxo inteiro deverá ser interrompido.
- d) Deverá ser debitado do saldo do jogador um montante igual a oferta e custos do sistema de apostas externo. Os fundos deverão se manter como uma transação pendente com detalhes para a oferta do sistema de apostas externo registrado. No recibo de reconhecimento do sistema de apostas externo, os ajustes apropriados deverão ser feitos para as contas “pendentes” e os saldos dos jogadores.
- e) Pedidos de cancelamento do Sistema de Apostas em Eventos devem receber reconhecimento claro de aceitação ou rejeição por parte do sistema de apostas externo. O jogador não poderá ser creditado pelo Sistema de Apostas em Eventos até que a confirmação final seja recebida do sistema de apostas externo, incluindo o montante da aposta cancelada.

2.10.4 Resultados. Quando os resultados forem inseridos e confirmados no sistema de apostas externo, cada aposta vencedora deve ser transferida para o Sistema de Apostas em Eventos com o montante da vitória. Confirmação do recebimento da aposta vencedora deve ser reconhecida pelo Sistema de Apostas em Eventos.

CAPÍTULO 3: REQUISITOS DO DISPOSITIVO DE APOSTAS

3.1 Introdução

3.1.1 Introdução. Uma aposta pode ser feita usando um dos seguintes tipos de dispositivo de apostas conforme permitido pelo órgão regulador. Quaisquer outros tipos de dispositivos de apostas serão revistos caso-a-caso, conforme permitido pelo órgão regulador.

- a) Dispositivo de apostas de ponto de venda: Um jogador poderá fazer uma aposta de um dispositivo de apostas de ponto de venda controlado pelo estabelecimento usando fundos de sua conta do jogador ou fazendo o pagamento da(s) aposta(s) diretamente ao atendente.
- b) Dispositivo de apostas com autoatendimento: Um jogador poderá fazer uma aposta de um dispositivo de apostas com autoatendimento controlado pelo estabelecimento usando fundos de sua conta do jogador ou usando dispositivos periféricos conforme autorizado pelo órgão regulador. Além dos requisitos desse capítulo, o capítulo “dispositivo de apostas com autoatendimento”, nesse documento, deverá também ser atendido para todos os componentes proprietários.
- c) Dispositivo de apostas remoto: Um jogador poderá fazer uma aposta em seu dispositivo de apostas remoto usando fundos de sua conta do jogador. Além dos requisitos desse capítulo, o capítulo “dispositivo de apostas remoto”, nesse documento, deverá também ser atendido.

OBSERVAÇÃO: *Salvo se especificado de outra forma, os requisitos nesse capítulo se referem a todos os tipos de dispositivo de apostas. O termo “dispositivo de apostas controlado pelo estabelecimento” se refere aos dispositivos de apostas com autoatendimento e dispositivo de apostas de ponto de venda.*

3.2 Requisitos do programa

3.2.1 Identificação do programa. Todos os programas de dispositivo de apostas deverão conter informação suficiente para identificar o programa e o nível de revisão da informação armazenada no dispositivo de apostas.

OBSERVAÇÃO: *O processo usado na identificação do software e nível de revisão será avaliado caso-a-caso.*

3.2.2 Validação do programa. O Sistema de Apostas em Eventos deverá ter a capacidade de autenticar que todos os componentes críticos sendo utilizados no dispositivo de apostas são válidos para instalação do software, cada vez que o software for carregado para uso, e mediante solicitação do órgão regulador. Componentes críticos poderão incluir, mas não se limitar a, regras e informações sobre apostas, elementos que controlam a informação com o Sistema de Apostas em Eventos, ou outros componentes que são necessários para garantir a operação adequada do dispositivo de apostas. No caso de uma autenticação com falha (ou seja, incompatibilidade de programa ou falha de autenticação), o dispositivo de apostas deverá interromper todas as operações de aposta e indicar uma mensagem de erro apropriada.

OBSERVAÇÃO: *Mecanismos de verificação do programa serão avaliados caso-a-caso e aprovados pelo órgão regulador e laboratório de testes independentes com base nas práticas de segurança padrões do setor.*

3.2.3 Verificação de software independente. O dispositivo de apostas deverá ter a habilidade de permitir a verificação de integridade independente do software do dispositivo de uma fonte externa. Essa verificação é exigida para todos os programas que afetam a integridade. A verificação deverá ser realizada por meio de autenticação de um aplicativo de terceiros rodado em um dispositivo, por meio de um dispositivo de terceiros para autenticar a mídia, ou permitindo a remoção da mídia de forma que ela possa ser externamente verificada pelo dispositivo de apostas. O laboratório de testes independente, antes da aprovação do dispositivo, deverá avaliar a integridade do método de conferência.

3.3 Operação e segurança de um dispositivo de apostas

3.3.1 Visores Touch Screen. Visores touch screen, se usados, deverão ser precisos, e se exigido em seu projeto, deverão dar suporte a um método de calibração para manter essa precisão; por outro lado, o hardware do visor poderá suportar autocalibração automática.

3.3.2 Requisitos da interface do usuário. A interface do usuário é definida como uma aplicação ou programa por meio da qual o usuário vê e/ou interage com o software do dispositivo de apostas para comunicar suas ações para o Sistema de Apostas em Eventos, A interface do usuário deverá atender ao seguinte:

- a) As funções de todos os botões, toques ou pontos de clique deverão ser indicadas claramente na área de botão, ou ponto de toque/clique e/ou no menu de ajuda. Não poderá existir nenhuma funcionalidade disponível em quaisquer botões ou pontos de clique na interface do usuário que não esteja documentada.
- b) Qualquer redimensionamento ou sobreposição da interface do usuário deve ser mapeada de forma precisa para refletir o visor revisado e pontos de toque/clique.
- c) O visor de instruções e informações deverá ser adaptado a interface do usuário. Por exemplo, se um dispositivo de apostas usar tecnologias com uma tela de visor menor, é admissível apresentar uma versão resumida das regras e informações de aposta acessível diretamente da tela de apostas e tornar disponível a versão total/completa das regras e informações de aposta por meio de outro método, como uma tela secundária, menu de ajuda ou outra interface que seja facilmente identificada pela tela de apostas visual.

3.3.3 Entradas simultâneas. O dispositivo de apostas não deverá ser afetado de forma desfavorável pela ativação simultânea ou sequencial de diversas entradas e saídas que possam, de forma intencional ou não, causar seu mau funcionamento ou resultados inválidos.

3.3.4 Comunicações. Um dispositivo de apostas deve ser projetado ou programado de forma que ele possa se comunicar com os componentes do Sistema de Apostas em Eventos autorizados.

-
- a) O Sistema de Apostas em Eventos deve ter a capacidade de identificar e autorizar unicamente cada dispositivo de apostas usado para fazer apostas ou lidar com transações financeiras.
 - b) Se a comunicação entre o Sistema de Apostas em Eventos e o dispositivo de apostas for perdida, o dispositivo de apostas deverá cessar as operações de aposta e mostrar uma mensagem de erro apropriada.

3.3.5 Controles de acesso. O acesso ao software do dispositivo de apostas controlado pelo estabelecimento por um atendente deverá ser controlado por um procedimento de logon seguro ou outro processo seguro aprovado pelo órgão regulador. Não deve ser possível modificar as definições de configuração do dispositivo de apostas sem um processo seguro autorizado.

- a) Uma sessão de atendente é iniciada quando o atendente entra em sua conta controlada usando seu nome de usuário e senhas seguros ou medidas alternativas para o atendente fornecer informações de identificação conforme permitido pelo órgão regulador.
- b) Todas as opções disponíveis apresentadas deverão ser ligadas à conta do atendente logado. Apenas acessos disponíveis para a conta logada deverão ser acessíveis por meio do dispositivo de apostas.
- c) Se o dispositivo de apostas não receber entrada de um atendente em 5 minutos, ou pelo período de tempo especificado pelo órgão regulador, a sessão do atendente deverá ser desconectada.
 - i. O atendente poderá estabelecer uma nova sessão reiniciando seu login no dispositivo de apostas. Esse processo deverá incluir, no mínimo, a entrada manual da senha de segurança do atendente ou por outro método aceitado.
 - ii. Nenhuma outra funcionalidade do atendente é permitida até que uma nova sessão seja estabelecida.

CAPÍTULO 4: DISPOSITIVOS DE APOSTAS COM AUTOATENDIMENTO

4.1 Introdução

4.1.1 *Introdução.* Esse capítulo se aplica a apostas e transações financeiras conduzidas usando dispositivo de apostas com autoatendimento. Todos os dispositivos proprietários desenvolvidos por dispositivo de apostas com autoatendimento devem atender os requisitos aplicáveis nesse capítulo. Esse capítulo não se aplica a dispositivos que usem exclusivamente produtos não comercializados inalterados, como PCs ou tablets.

4.2 Segurança do Jogador

4.2.1 *Riscos físicos e teste de segurança Elétrica e ambiental.* Partes mecânicas e elétricas e princípios da concepção do dispositivo de apostas com autoatendimento não deverão sujeitar um jogador a nenhum risco físico. O teste de laboratório independente não busca questões relacionadas com a Compatibilidade Eletromagnética (EMC) ou Interferência de Radiofrequência (RFI), o que é de responsabilidade do fabricante do dispositivo ou de quem efetuou a compra do mesmo. Os testes de EMC e RFI podem ser exigidos sob normas, regulações, leis ou atos separados e deverão ser pesquisados de acordo pelas partes que fabricam ou compram o referido produto. O laboratório de testes independente não testa para, não é responsável por e não faz buscas referentes a esses assuntos. Todavia, durante a execução de um teste, o laboratório de testes independente poderá vistoriar por marcas ou símbolos indicando que um dispositivo de apostas com autoatendimento foi submetido a testes de segurança ou outras conformidades por alguma outra parte, mas isso está fora do escopo dos requisitos definidos por essa norma técnica.

4.3 Efeitos ambientais na integridade

4.3.1 Integridade do dispositivo de apostas com autoatendimento. O laboratório de testes independente deverá realizar certos testes para determinar se uma descarga eletrostática (ESD) impacta na integridade de um dispositivo de apostas com autoatendimento. Teste de ESD é destinado a simular as técnicas observadas no campo que podem ser usadas como uma tentativa de perturbar a integridade do dispositivo de apostas com autoatendimento.

4.3.2 Efeitos da ESD. A proteção contra a ESD exige que o gabinete condutivo do dispositivo de apostas com autoatendimento esteja aterrado de forma que a energia da descarga estática não deva danificar permanentemente ou impactar permanentemente na operação normal dos eletrônicos ou outros componentes dentro do dispositivo de apostas com autoatendimento. Um dispositivo de apostas com autoatendimento pode apresentar interrupção temporária quando sujeito a ESD externa significativa com nível de severidade de descarga no ar de 27kV. O dispositivo de apostas com autoatendimento deverá ter a capacidade de se recuperar e completar qualquer operação interrompida sem perda ou corrupção de qualquer informação de controle ou dado crítico após a interrupção temporária.

4.4 Identificação do dispositivo de apostas com autoatendimento.

4.4.1 Etiqueta de identificação. Um dispositivo de apostas com autoatendimento deverá ter uma etiqueta de identificação fixada no exterior do dispositivo pelo fabricante. A etiqueta de identificação não deverá ser removida sem deixar evidência da manipulação. Essa etiqueta deverá incluir as seguintes informações mínimas:

- a) O nome completo do fabricante ou alguma abreviação apropriada para o mesmo;
- b) Um número serial exclusivo;
- c) O número do modelo do dispositivo de apostas com autoatendimento; e
- d) A data de fabricação.

4.5 Requisitos básicos de hardware

4.5.1 Requisitos de Identificação da Placa de Circuito Impresso (PCI). A identificação de qualquer PCI que impacte na integridade do dispositivo de apostas com autoatendimento deverá incluir os seguintes pontos:

- a) Cada PCI deverá ser identificada claramente por uma identificação alfanumérica e, quando aplicável, um número de revisão. É recomendado que essa identificação esteja visível facilmente sem remoção da PCI do dispositivo de apostas com autoatendimento; e
- b) Se cortes na trilha, fios remendados ou outras alterações no circuito forem introduzidas na PCI, um novo número revisto deverá ser atribuído.

4.5.2 Switches e jumpers. Se o dispositivo de apostas com autoatendimento contém switches e/ou jumpers, eles deverão ser totalmente documentados para avaliação pelo laboratório de testes independente.

4.5.3 Fiação do dispositivo. O dispositivo de apostas com autoatendimento deverá ser projetado de forma que os cabos de energia e dados dentro e fora do dispositivo de apostas com autoatendimento possam ser encaminhados de modo que eles não sejam acessíveis para o público geral.

***OBSERVAÇÃO:** O laboratório de testes independente não irá fazer aferição para checar se a instalação do dispositivo de apostas com autoatendimento está de acordo com os códigos elétricos locais, ou com quaisquer outras normas e práticas de testes elétricos.*

4.5.4 Portas de Comunicação com Fio. As portas de comunicação com fio deverão estar claramente identificadas e devem ser localizadas de forma segura dentro do dispositivo de apostas com autoatendimento para prevenir acesso não autorizado as portas ou seus conectores de cabo associados.

4.6 Energia elétrica

4.6.1 Oscilações de energia. O dispositivo de apostas com autoatendimento não deverá ser

afetado de forma negativa, exceto por reinicialização, por oscilações ou quedas de $\pm 20\%$ da tensão de alimentação. É aceitável que o dispositivo de apostas com autoatendimento reinicie, sem que ocorram danos ao equipamento ou perda ou corrupção de dado.

4.6.2 Proteção do circuito. O suprimento de energia usado por um dispositivo de apostas com autoatendimento deve ser fundido adequadamente ou protegido por disjuntores. A taxa de amperagem de todos os fusíveis e disjuntores deve estar claramente declarada no fusível ou disjuntor ou próxima a eles.

4.6.3 Chave liga/desliga. Uma chave liga/desliga que controle a corrente elétrica fornecida para o dispositivo de apostas com autoatendimento deverá estar localizado em um lugar que seja prontamente acessível no interior do dispositivo de apostas com autoatendimento. As posições liga/desliga da chave deverão estar claramente identificadas.

4.7 Portas e segurança

4.7.1 Segurança física. Um dispositivo de apostas com autoatendimento deverá ser robusto o bastante para resistir a entradas forçadas em qualquer porta, área ou compartimento seguro. No caso de um evento em que força seja aplicada contra os materiais do gabinete, causando violações potenciais na segurança do dispositivo de apostas com autoatendimento, evidências da adulteração deverão ser evidentes. “Áreas seguras” ou “compartimentos seguros” deverão incluir portas externas tais como a porta principal, portas do compartimento do caixa, como portas de caixa suspensa, área(s) de acesso a dispositivo periférico e/ou outras áreas de cesso sensíveis para o dispositivo de apostas com autoatendimento.

4.7.2 Portas externas. Os requisitos seguintes se aplicam as portas externas do dispositivo de apostas com autoatendimento:

- a) As portas externas deverão ser fabricadas com materiais que sejam apropriados para permitir apenas acesso legítimo para dentro do gabinete do dispositivo de apostas com autoatendimento. As portas e suas dobradiças deverão ser capazes de resistir a esforços

-
- firmes e não autorizados de acesso ao interior do dispositivo de apostas com autoatendimento e deverão deixar evidências claras de adulterações se alguma tentativa for feita.
- b) O selo entre o gabinete do dispositivo de apostas com autoatendimento e a porta de uma área fechada deverá ser projetado de forma a resistir à entrada de objetos. Não deverá ser possível inserir um objeto no dispositivo de apostas com autoatendimento que desative o sensor de abertura de uma porta quando a porta do dispositivo de apostas com autoatendimento estiver totalmente fechada, sem deixar evidências claras de adulterações; e
 - c) Todas as portas externas deverão estar seguras e dar suporte à instalação de fechaduras.

4.7.3 Monitoramento de porta. Todas as portas que fornecem acesso a áreas de segurança do dispositivo de apostas com autoatendimento devem ser monitoradas por um sistema de detecção de acesso à porta.

- a) O sistema de detecção deverá registrar a porta como aberta quando ela for movida da posição totalmente fechada e travada, desde que a energia seja fornecida ao dispositivo de apostas com autoatendimento.
- b) Quando uma porta que fornece acesso a uma área segura ou compartimento seguro for registrada como aberta, o dispositivo de apostas com autoatendimento deverá interromper todas as operações de aposta, e o visor apresentar uma mensagem de erro apropriada

4.8 Memória não volátil (NV) crítica

4.8.1 Conteúdo da memória NV crítica. Uma memória não volátil (NV) crítica deverá ser usada para armazenar todos os elementos de dados que forem considerados vitais para as operações continuadas do dispositivo de apostas com autoatendimento, incluindo, mas não se limitando a dados de configuração e estado de operações do dispositivo de aposta de autoatendimento. A memória NV crítica não deverá armazenar informações confidenciais fora da operação do dispositivo de apostas com autoatendimento.

OBSERVAÇÃO: *A memória NV crítica poderá ser mantida por quaisquer componentes do Sistema de Apostas em Eventos.*

4.8.2 Backup da memória NV crítica. O dispositivo de apostas com autoatendimento precisa ter a capacidade de fazer backup ou arquivar, o que permite a recuperação da memória NV crítica em caso de falha.

4.8.3 Mensagem de erro da memória NV crítica. O armazenamento da memória NV crítica deverá ser mantido por uma metodologia que permita que erros sejam identificados. Essa metodologia pode envolver assinaturas, checksums, cópias redundantes, conferência de erros da base de dados e/ou outro(s) método(s) aprovados pelo órgão regulador.

4.8.4 Checkagens da memória NV crítica. Checagens globais dos elementos de dado da memória NV crítica deverão ser feitas no acionamento. Uma memória NV que não seja crítica para a integridade do dispositivo de apostas com autoatendimento não precisa ser obrigatoriamente testada.

4.8.5 Corrupção irrecoverável da memória NV crítica. Uma corrupção irrecoverável da memória NV crítica deverá resultar em erro. Após sua detecção, o software do dispositivo de apostas com autoatendimento deverá parar de funcionar. Além disso, erros da memória NV crítica deverão interromper de qualquer comunicação externa ao dispositivo de apostas com autoatendimento.

OBSERVAÇÃO: *Esta seção não se destina a impedir o uso de tipos de mídia de armazenamento alternativas, tais como drives de disco rígido, para retenção de dados críticos. Ainda se espera que tal mídia de armazenamento alternativo mantenha a integridade dos dados críticos de forma consistente com os requisitos nessa seção, conforme o caso para a tecnologia de armazenamento específica implementada.*

4.9 Dispositivos periféricos

4.9.1 Declaração geral. Um periférico é definido como um dispositivo interno ou externo conectado ao dispositivo de apostas com autoatendimento que suporta aceite de crédito, emissão de crédito, identificação do jogador, emissão/resgate do registro de aposta, ou outra(s) função(ões) especializada(s). Os requisitos seguintes se aplicam para os periféricos do dispositivo de apostas com autoatendimento conforme suportado:

- a) Os validadores de cédula devem cumprir os requisitos da jurisdição para validadores de cédulas. Na ausência de uma norma da jurisdição específica, os requisitos estabelecidos na seção “Validadores e empilhadores de cédula” da *GLI-11 Dispositivos de Jogos* deverão ser usados conforme o caso.
- b) O aceitador de moedas deve cumprir os requisitos da jurisdição para aceitador de moedas. Na ausência de uma norma da jurisdição específica, os requisitos estabelecidos na seção “Aceitadores de moeda, desviadores e caixas pendentes” da *GLI-11 Dispositivos de Jogos* deverão ser usados conforme o caso.
- c) Os componentes de identificação do jogador, incluindo leitores de cartão, precisam cumprir os requisitos da jurisdição para esses componentes. Na ausência de uma norma da jurisdição específica, os requisitos estabelecidos nas seções “Componentes de identificação do jogador”, do *GLI-11 Dispositivos de Jogos*, e “Requisitos do Leitor de Cartão” do *GLI-16 Sistemas sem Dinheiro* deverão ser usados conforme o caso.
- d) Suportes e/ou impressoras precisam cumprir os requisitos da jurisdição aplicável para esses dispositivos. Na ausência de uma norma da jurisdição específica, os requisitos estabelecidos na seção “Pagamentos via máquina e dispositivos para pagamento” do *GLI-11 Dispositivos de Jogos* e “Requisitos do sistema de validação de comprovantes” do *GLI-13 Sistemas de Monitoramento e Controle (MCS) On-line e Sistemas de Validação* deverão ser usados conforme o caso.

a)

CAPÍTULO 5: DISPOSITIVOS DE APOSTAS REMOTO:

5.1 Introdução

5.1.1 Introdução. Esse capítulo se aplica a apostas e transações financeiras conduzidas usando dispositivo de apostas remoto. O jogador poderá obter/fazer download de um aplicativo ou pacote de software contendo o Software Cliente, ou acessar o Software Cliente por meio da interface de um navegador. Dependendo da(s) implementação(ões) autorizada(s) pelo órgão regulador, o dispositivo de apostas remoto poderá ser usado em uma rede sem fio no estabelecimento ou através do ambiente de internet.

5.2 Software cliente

5.2.1 Funcionalidade do software cliente. O software cliente é qualquer software baixado do ou instalado em um dispositivo de apostas remoto que seja usado para fazer transações de apostas ou financeiras com o Sistema de Apostas em Eventos e deverá cumprir os seguintes requisitos:

- a) Os jogadores não devem poder usar o Software Cliente para transferir dados uns para os outros, além de funções de bate-papo (por exemplo: texto, voz, vídeo, etc.) e arquivos aprovados (por exemplo: fotos de perfil do usuário, fotos, etc.);
- b) O Software Cliente não deve alterar automaticamente quaisquer regras de firewall especificadas pelo dispositivo para abrir portas bloqueadas por um firewall de hardware ou software;
- c) O Software Cliente não deve acessar nenhuma porta (seja automaticamente ou solicitando que o usuário acesse manualmente), que não sejam necessárias para a comunicação entre o dispositivo de apostas remoto e o servidor;
- d) Se o Software Cliente incluir funcionalidades adicionais não relacionadas a apostas, essas funcionalidades adicionais não deverão alterar a integridade do software de forma alguma;

- e) O Software Cliente não deverá ser capaz de se sobrepor às configurações de volume do dispositivo de apostas remoto; e
- f) Recomenda-se que a função de preenchimento automático, armazenamento de senha ou outros métodos que preencham os campos de senha estejam desabilitados por padrão para o Software Cliente.

5.2.3 Verificação de compatibilidade. Durante qualquer instalação ou inicialização e antes de iniciar as operações de apostas, o Software Cliente usado junto ao Sistema de Apostas em Eventos deverá detectar qualquer incompatibilidade ou limitação de recursos com o dispositivo de apostas remoto que preveniria a operação adequada do software. Se quaisquer incompatibilidades ou limitações de recursos forem detectadas, o Sistema de Apostas em Eventos deverá:

- a) Notificar qualquer incompatibilidade e/ou limitação de recurso que esteja atrapalhando a operação (por exemplo, versão do software, especificações mínimas não atingidas, tipo de navegador, versão do navegador, versão do plug-in, etc.); e
- b) Evitar operações de aposta enquanto a incompatibilidade ou limitação de recurso existir.

5.2.4 Conteúdo. O Software Cliente não deverá conter qualquer funcionalidade considerada de natureza maliciosa pelo órgão regulador. Isso inclui, mas não se limita a, transferências/extrações de arquivos não autorizados, modificações do dispositivo não autorizadas, acesso não autorizado a qualquer informação pessoal armazenada localmente (por exemplo, contatos, calendário, etc.) e malware.

5.2.5 Cookies. Quando cookies forem usados, o operador deverá tomar medidas razoáveis para garantir que eles não contenham códigos maliciosos, e o jogador deve ser informado de seu uso na instalação ou durante registro. Quando o uso de cookies for exigido para uma aposta, a aposta não poderá ocorrer se o dispositivo de apostas remoto não os aceitar.

5.2.6 Inatividade do jogador. Após 30 minutos de inatividade ou um período de tempo determinado pelo órgão regulador, o Sistema de Apostas em Eventos deverá exigir que o jogador faça nova autenticação para ter

acesso a sua conta do jogador.

- a) Demais apostas ou transações financeiras não serão permitidas pelo dispositivo de apostas remoto até que o jogador tenha feito nova autenticação.
- b) O Software do cliente pode permitir meios simples para o jogador fazer uma nova autenticação, tais como autenticação no nível do sistema operacional (por exemplo, biometria) ou Número de Identificação Pessoal (PIN). Cada medida para uma nova autenticação será avaliada caso a caso por um laboratório de testes independente.
 - i. Essa funcionalidade poderá ser desativada com base nas preferências do jogador e/ou órgão regulador.
 - ii. Uma vez a cada 30 dias, ou no período especificado pelo órgão regulador, o jogador deverá fornecer uma autenticação completa.

5.3 Integridade do dispositivo de apostas remoto

5.3.1 Integridade do dispositivo de apostas remoto. Para garantir a integridade do dispositivo de apostas remoto, o Sistema de Apostas em Eventos deverá usar um software para detectar o uso de software de desktop remoto, rootkits, virtualização e/ou quaisquer outros programas identificados como capazes de contornar a detecção de localização. Esse software deve seguir as medidas de segurança de melhores práticas para:

- a) Detectar e bloquear fraude de informação de localização (por exemplo, aplicativos de localização falsa, máquinas virtuais, programas de desktop remoto, etc.);
- b) Examinar o endereço de IP para garantir que uma rede privada virtual (VPN) conhecida ou serviço de proxy não esteja em uso;
- c) Detectar e bloquear dispositivos que indiquem adulterações no nível do sistema (por exemplo, rooting, jailbreaking, etc.);
- d) Utilizar mecanismos de detecção e bloqueio verificáveis para um nível de aplicativo;
- e) Interromper ataques “man in the middle” ou técnicas de invasão similares e prevenir manipulação de código; e

-
- f) Monitorar e prevenir apostas feitas por uma conta do jogador de localizações geograficamente inconsistentes (por exemplo, apostas feitas de locais entre os quais seria impossível viajar no período de tempo reportado).

5.4 Identificação da localização para apostas em uma rede local sem fio

5.4.1 Componente de rastreamento da localização. O Sistema de Apostas em Eventos deverá incorporar um componente de rastreamento da localização que rastreie as localizações de todos os dispositivos de apostas remoto conectados à rede local sem fio (WLAN) em tempo real. O sistema deverá detectar quando algum dispositivo tiver sido transportado para fora da área permitida e evitar que novas apostas de serem feitas dele. Isso pode ser conseguido com o uso de hardwares específicos de TI, tais como antenas direcionais, sensores de Bluetooth ou outros métodos a serem avaliados caso-a-caso por um laboratório de testes independente.

5.5 Detecção da localização para apostas na internet

5.5.1 Detecção da localização. O Sistema de Apostas em Eventos deve utilizar um serviço ou aplicativo de localização para detectar razoavelmente e monitorar dinamicamente a localização de um jogador tentando fazer uma aposta, bem como monitorar e permitir o bloqueio de tentativas não autorizadas para fazer uma aposta.

- a) Cada jogador deve passar por uma verificação de localização antes de completar a primeira aposta.
- b) Conferências de localização subsequentes devem ocorrer antes de se completar apostas após um período de 30 minutos, ou conforme o caso especificado pelo órgão regulador, desde a conferência de localização prévia.
- c) Se a confirmação da localização indicar que o jogador está fora dos limites permitidos, a aposta deverá ser rejeitada e o jogador deverá ser notificado disso.

5.5.2 Precisão dos dados de localização. Para garantir que os dados de localização sejam precisos e confiáveis, um método de geolocalização deverá ser usado para fornecer a localização física do jogador e um raio de confiança associado. O raio de confiança deverá estar localizado no limite permitido. Além disso, o método de geolocalização deverá:

- a) Utilizar fontes de dados de localização precisos (Wi-Fi, GSM, GPS, etc.) para confirmar a localização do jogador. Se a única fonte de dados de localização disponível do dispositivo de apostas remoto for um endereço de IP, os dados de localização de um dispositivo móvel registrado na conta do jogador poderá ser usado como fonte de dados de localização de apoio sob as seguintes condições:
 - i. O dispositivo de apostas remoto (onde a aposta está sendo feita) e o dispositivo móvel devem ser determinados para estar fisicamente próximos um do outro.
 - ii. Se permitido pelo órgão regulador, os dados de localização com base na operadora de um dispositivo móvel poderá ser usado se nenhuma outra fonte de dados de localização além do endereço de IP estiver disponível.
- b) Possuir a habilidade para controlar se é permitido que o raio de precisão da fonte de dados de localização se sobreponha ou exceda as zonas intermediárias ou os limites permitidos; e
- c) Utilizar contornos poligonais baseados em mapas auditados aprovados pelo órgão regulador bem como sobrepor dado de localização sesses polígonos de limite de forma a atenuar e contabilizar discrepâncias entre fontes de mapa e variações no dado geoespacial.

5.5.3 Relatório e análises. Uma vez que a fraude na localização deve ser medida com uma conferência de localização simples, bem como históricos acumulados do jogador ao longo do tempo, o serviço de localização deverá:

- a) Mostrar a alimentação de dados em tempo real para todas as conferências de localização;
- b) Mostrar uma lista atualizada dos riscos de fraude potenciais;
- c) Oferecer um sistema de alerta para identificar acesso não autorizado ou indevido; e

- d) Gravar em um registro com dados de horário qualquer momento que uma violação de localização seja detectada, incluindo toda(s) a(s) localização(ões) associadas do(s) ID(s) de um jogador único.

5.5.4 Manutenção. Para manter a integridade geral do serviço ou aplicativo de localização, ele deve:

- a) Ser revisto regularmente para avaliar e medir sua habilidade continuada de detectar e atenuar riscos de fraude de localização existentes e emergentes;
- b) Passar por atualizações frequentes para manter a coleta de dados avançada, compatibilidade do dispositivo e capacidades de prevenção de fraude; e
- c) Utilizar base de dados (IP, proxy, fraude, etc.) que sejam atualizadas no mínimo diariamente e não sejam de código aberto.

CAPÍTULO 6: REQUISITOS DA CONTA DO JOGADOR

6.1 Introdução

6.1.1 Introdução. O presente capítulo se aplica a administração da conta do jogador, incluindo registro do jogador e controles de conta do jogador.

6.2 Registro e acesso à conta do jogador

6.2.1 Registro da conta do jogador. O operador deve empregar um método para coletar (por meio online ou processo manual aprovado pelo órgão regulador) informações do jogador antes do registro de uma conta do jogador. O operador deve estar em conformidade com os limites para transações financeiras conforme especificado nos termos e condições ou definido pelo órgão regulador até as informações de registro estarem verificadas.

6.2.2 Verificação de idade e identidade. A conferência da idade completa deve ser realizada antes de se permitir que o jogador faça uma aposta.

- a) Apenas jogadores maiores de idade de acordo com a jurisdição podem depositar fundos ou participar de apostas. O operador deve negar que seja possível fazer depósito de fundos ou apostas para qualquer pessoa que apresente uma data de nascimento que indique que ele não é maior de idade.
- b) A verificação do jogador deve, no mínimo, autenticar o nome legal, endereço físico, idade e nacionalidade do indivíduo, conforme exigido pelo órgão regulador.
- c) A verificação do jogador deve também confirmar que o jogador não está em nenhuma lista de exclusão mantida pelo operador ou pelo órgão regulador.
- d) Detalhes da verificação do jogador devem ser guardados de forma segura.
- e) Provedores de serviços terceirizados podem ser usados para verificar a idade e/ou identidade dos jogadores conforme permitido pelo órgão regulador.
- f) O operador deve ter uma norma pública documentada para lidar com os jogadores pegos

usando uma conta de forma fraudulenta, incluindo, mas não se limitando a:

- i. A manutenção da informação sobre as atividades de qualquer jogador, de tal modo que se uma atividade fraudulenta é detectada, o órgão regulador tem todas as informações necessárias para tomar uma ação apropriada;
- ii. A suspensão de qualquer conta do jogador que seja descoberta provendo acesso a jogadores fraudulentos; e
- iii. O tratamento de depósitos, apostas e vitórias associado com a conta do jogador fraudulento.

6.2.3 Termos e Condições. Um conjunto de termos e condições deve estar prontamente acessível para o jogador. Durante o processo de registro, e quando quaisquer termos e condições forem atualizadas, o jogador deve concordar com os termos e condições.

- a) Os termos e condições devem definir claramente as regras pelas quais qualquer mau funcionamento não recuperável do hardware/software é abordado, incluindo se esse processo resulta em anular alguma aposta.
- b) Os termos e condições devem descrever procedimentos para lidar com interrupções causadas pela descontinuidade do fluxo de dados do servidor da rede durante o evento.
- c) Os termos e condições devem informar o jogador para manter sua credencial de conta (por exemplo, senha e nome de usuário) segura; requisitos a respeito de trocas de senha forçadas, força da senha e outros itens relacionados deverão também ser especificados, se apropriado.
- d) Os termos e condições devem declarar que nenhum indivíduo menor de idade poderá fazer apostas.
- e) Os termos e condições devem declarar que apenas jogadores legalmente autorizados por sua respectiva jurisdição podem fazer uma aposta.
- f) Os termos e condições devem especificar as condições sob as quais uma conta é declarada inativa e explicar quais ações serão realizadas na conta uma vez que essa declaração seja feita.
- g) Os termos e condições devem definir claramente o que acontece com a aposta feita se o jogador tiver feito a aposta antes de qualquer exclusão imposta por ele ou por um

operador, incluindo o retorno de todas as apostas dos jogadores, ou liquidando todas as apostas, conforme apropriado.

6.2.4 Privacidade. Uma política de privacidade deve estar prontamente acessível para o jogador. Durante o processo de registro, e quando a política de privacidade for atualizada, o jogador deve concordar com as políticas de privacidade.

- a) A política de privacidade deve indicar a informação que deve ser coletada, o propósito da coleta de informações, o período em que as informações ficarão armazenadas, as condições sob as quais a informação poderá ser revelada e uma afirmação de que controles estão em vigor para prevenir a revelação não autorizada e desnecessária da informação.
- b) Qualquer informação obtida devido ao registro do jogador ou estabelecimento da conta deve ser feita de acordo com a política de privacidade e regulamentos e normas de privacidade locais observados no órgão regulador.
- c) Qualquer informação sobre as contas do jogador que não esteja sujeita a divulgação de acordo com a política de privacidade deverá ser mantida confidencial, a menos que sua divulgação seja exigida por lei.
- d) Todas as informações do jogador devem ser apagadas com segurança (ou seja, não apenas excluídas) de discos rígidos, fitas magnéticas, memória de estado sólido e outros dispositivos de armazenamento antes que o dispositivo seja desativado. Se o apagamento não for possível, o dispositivo de armazenamento deve ser destruído.

6.2.5 Estabelecimento da conta de jogador. Depois que a verificação de idade e identidade for concluída com sucesso, for determinado que o jogador não está em nenhuma lista de exclusão e o jogador tiver reconhecido todas as políticas de privacidade e termos e condições necessários, o registro da conta do jogador estará completo e a conta do jogador poderá se tornar ativa.

- a) Um jogador só deve ter permissão para ter uma conta de jogador ativa por vez, a menos que especificamente autorizado pelo órgão regulador.
- b) Um jogador acessa sua conta do jogador por meio do uso de nome do usuário (ou similar)

-
- e uma senha ou meio alternativo de segurança para o jogador fazer a autenticação para entrar no sistema. Os métodos de autenticação estão sujeitos a critério do órgão regulador conforme necessário. O requisito não proíbe a opção de mais de um método de autenticação estar disponível para o jogador acessar sua conta.
- c) Quando um jogador tiver esquecido seu nome de usuário e/ou senha, um processo de autenticação multifator deve ser empregada para a recuperação do nome do usuário/redefinição da senha. Todo e qualquer processo para lidar com nomes de usuários e senhas perdidos deve ser claramente divulgado para o jogador e seguro o bastante.
 - d) Os Sistemas de Apostas em Eventos devem permitir que os jogadores mudem suas senhas e deve lembrá-los de fazê-lo regularmente.
 - e) Um processo de autenticação multifator deve ser empregado para mudar as informações de registro de um jogador e/ou conta usada para transações financeiras.
 - f) Os Sistemas de Apostas em Eventos devem dar suporte a um mecanismo que permita que uma conta seja bloqueada no caso de uma atividade suspeita ser detectada (por exemplo, muitas tentativas falhas para fazer login). Um processo de autenticação multifator deve ser empregado para a conta ser desbloqueada.

6.3 Controles da conta do jogador

6.3.1 Proteção do jogador. Informações de proteção do jogador devem estar prontamente acessível para o jogador. As informações de proteção do jogador devem conter, no mínimo:

- a) Informações sobre riscos potenciais associados à participação excessiva, e onde obter ajuda relacionada a apostar com responsabilidade;
- b) A lista de medidas de proteção do jogador disponíveis que podem ser acessadas pelo jogador, tais como limites autoimpostos, e informações de como pedir tais medidas; e
- c) Mecanismos que detectem uso não autorizado de sua conta, tais como revisar faturas de cartão de crédito em relação a depósitos conhecidos;

6.3.2 Limites autoimpostos. Os jogadores devem fornecer um método fácil e óbvio para impor limitações para os parâmetros de apostas, incluindo, mas não se limitando a depósitos, apostas e

perdas, conforme exigido pelo órgão regulador. O método de limitação autoimposto deve fornecer a seguinte funcionalidade:

- a) Ao receber qualquer ordem de limitação autoimposta, o operador deve garantir que todos os limites especificados estão implementados corretamente imediatamente ou no momento (por exemplo, próximo login, próximo dia) que for claramente indicado pelo jogador.
- b) As limitações autoimpostas definidas por um jogador não devem sobrepor limitações mais restritivas impostas pelo operador. As limitações mais restritivas devem ter prioridade;
- c) Uma vez estabelecida pelo jogador e implementada pelo Sistema de Apostas em Eventos, só deve ser possível reduzir a gravidade das limitações autoimpostas após 24h ou de acordo com o exigido pelo órgão regulador; e
- d) Limitações autoimpostas não devem ser comprometidas por eventos de status interno, tais como ordens e revogações de exclusão autoimpostas.

6.3.3 Limites impostos pelo operador. O operador deve ser capaz de aplicar as limitações para os parâmetros de apostas, incluindo, mas não se limitando a depósitos, apostas e perdas, conforme exigido pelo órgão regulador. O método de limitação imposto pelo operador deve fornecer a seguinte funcionalidade:

- a) Jogadores devem ser notificados antecipadamente de quaisquer limites impostos pelo operador e suas datas de vigência. Uma vez atualizados, os limites impostos pelo operador devem ser condizentes com o que é divulgado para o jogador;
- b) Ao receber qualquer ordem de limitação imposta pelo operador, o operador deve garantir que todos os limites especificados estão implementados corretamente imediatamente ou no momento (por exemplo, próximo login, próximo dia) que for claramente indicado pelo jogador; e
- c) Limitações impostas pelo operador não devem ser comprometidas por eventos de status interno, tais como ordens e revogações de exclusão autoimpostas.

6.3.4 Exclusão autoimposta. Os jogadores devem ter disponíveis métodos fáceis e óbvios para

se autoexcluir de apostas por um período específico de tempo, conforme definido nos termos e condições, ou indefinidamente, conforme exigido pelo órgão regulador. O método de exclusão autoimposta deve fornecer a seguinte funcionalidade:

- a) No caso de uma exclusão autoimposta temporária, o operador deve garantir que o jogador não seja impedido de retirar parte ou todo saldo da conta, ficando estabelecido que o operador reconheça que os fundos foram liquidados;
- b) No caso de uma exclusão autoimposta infinita, o operador deve garantir que o jogador receberá todo saldo da conta, ficando estabelecido que o operador reconheça que os fundos foram liquidados;
- c) Imediatamente após receber a ordem de exclusão autoimposta, nenhuma nova aposta ou depósito serão aceitos do jogador, até que o momento em que a exclusão autoimposta seja removida; e
- d) É recomendado que os jogadores tenham mecanismos para requisitar o cancelamento da ordem de exclusão autoimposta.

6.3.5 Exclusão imposta pelo operador. O operador deve ser capaz de excluir um jogador de fazer apostas de acordo com os termos e condições aceitos pelo jogador no momento do registro, conforme exigido no órgão regulador. O método de exclusão imposta pelo operador deve fornecer a seguinte funcionalidade:

- a) Os jogadores devem receber uma notificação contendo o status da exclusão imposta pelo operador e instruções gerais para sua resolução;
- b) Imediatamente após receber a ordem de exclusão do operador, nenhuma nova aposta ou depósito serão aceitos do jogador, até que o momento em que a exclusão imposta pelo operador seja revogada; e
- c) Durante o período de exclusão imposto pelo operador, o jogador não deve ser impedido de retirar parte ou todo o saldo da conta, desde que o operador tenha conhecimento de que os fundos foram limpos, e que a(s) razão(ões) para exclusão não proíbam a retirada.

6.3.6 Disputas. O operador deve fornecer um método fácil e óbvio para o jogador fazer uma reclamação, e para permitir que o jogador notifique o órgão regulador se tal reclamação não tiver

ou não puder ser abordada pelo operador, ou sob outras circunstâncias conforme especificado pelas leis do órgão regulador.

- a) As informações de contato para reclamação e resolução de disputas devem estar prontamente acessíveis para o jogador.
- b) Os jogadores devem poder registrar reclamações e disputas 24 horas por dia, sete dias por semana.
- c) Os registros de toda correspondência relativa a reclamações e disputas devem ser mantidos por um período de cinco anos ou conforme especificado pelo órgão regulador.
- d) Recomenda-se que exista um processo documentado em particular entre o operador e o órgão regulador no processo de relatório e resolução de disputas.

6.3.7 Contas inativas. Uma conta do jogador é considerada inativa sob as condições especificadas nos termos e condições do Sistema de Apostas em Eventos.

- a) Os operadores devem empregar um método pra proteger contas inativas de jogadores que contenham fundo de acessos, mudanças ou remoções não autorizadas.
- b) Recomenda-se que um processo documentado de forma privada seja implementado para lidar com fundos não reclamados de contas inativas.

6.3.8 Manutenção dos fundos do jogador. Os seguintes requisitos se aplicam para a manutenção de fundos associados com uma conta do jogador:

- a) Todas as transações financeiras devem ser conduzidas em conformidade com os regulamentos e normas comerciais observados pelo órgão regulador.
- b) Um depósito na conta de um jogador feito por meio de uma transação com cartão de crédito ou outros métodos que possam produzir uma pista de auditoria suficiente não deve estar disponível para apostas até que os fundos sejam recebidos do emissor ou do emissor fornecer um número de autorização indicando que os fundos estão autorizados. O número de autorização deve ser mantido no registro de auditoria.
- c) A identificação positiva do jogador, incluindo qualquer entrada de PIN ou outros métodos seguros aprovados, deve ser completada antes que a retirada de quaisquer fundos detidos pelo operador possa ser feita.

-
- d) A requisição de um jogador para retirada de fundos (por exemplo, fundos depositados e limpos e apostas ganhas) devem ser completadas pelo operador em um período de tempo razoável, a menos que haja uma disputa ou investigação do jogador com resolução pendente. Tal investigação deve ser documentada pelo operador e disponibilizada para revisão pelo órgão regulador.
 - e) Pagamentos de uma conta são feitos (incluindo transferência de fundos) diretamente para uma conta com uma instituição financeira em nome do jogador ou pagável para o jogador e encaminhada para seu endereço ou por meio de outro método que não seja proibido pelo órgão regulador. O nome e o endereço devem ser os mesmos contidos nos detalhes do registro do jogador.
 - f) Um operador deve ter instalados procedimentos de segurança ou autorizações para garantir que apenas ajustes autorizados podem ser feitos para a conta do jogador, e essas mudanças são auditáveis.
 - g) Não deve ser possível transferir fundos entre duas contas do jogador.

6.3.9 Registro de transações ou extrato da conta. O operador precisa ser capaz de fornecer um histórico de registro de transações ou do extrato da conta para jogadores mediante solicitação. A informação apresentada precisa incluir informações suficientes para permitir que o jogador concilie o extrato ou registro contra seus próprios registros financeiros. As informações a serem apresentadas precisam incluir, no mínimo, detalhes sobre os seguintes tipos de transação:

- a) Transação financeira (com registro de hora):
 - i. Depósitos na conta do jogador;
 - ii. Retiradas da conta do jogador;
 - iii. Créditos promocionais ou bônus adicionados ou retirados da conta do jogador (fora os créditos de vitórias em apostas);
 - iv. Ajustes manuais ou modificações na conta do jogador (por exemplo, devido a estorno de pagamento)
- b) Transações de aposta:
 - i. A data e hora em que a aposta foi feita;
 - ii. A data e hora em que o evento começou ou se espera que futuros eventos ocorram (se conhecido);

-
- iii. A data e hora em que os resultados foram confirmados (em branco se ainda não tiverem sido confirmados);
 - iv. Quaisquer escolhas do jogador envolvidas na aposta, incluindo a seleção de aposta, tipo de aposta e atributos, e quaisquer condições especiais aplicadas às apostas;
 - v. Os resultados da aposta (em branco até serem confirmados);
 - vi. Montante total apostado, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
 - vii. Montante total ganho, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
 - viii. Comissões ou taxas recolhidas (se aplicável); e
 - ix. A data e hora em que a aposta ganha foi paga para o jogador.

6.4 Programas de fidelidade do jogador

6.4.1 Declaração geral. Os programas de fidelidade do jogador são programas que fornecem incentivos para os jogadores com base no volume de jogos ou receita de um jogador.

6.4.2 Programas de fidelidade do jogador. Se os programas de fidelidade do jogador forem suportados pelo Sistema de Apostas em Eventos, os seguintes princípios devem ser aplicados:

- a) O uso dos dados de fidelidade do jogador não pode violar a política de privacidade;
- b) Todos os prêmios precisam estar igualmente disponíveis para todos os jogadores que atingirem o nível determinado de qualificação para os pontos de fidelidade do jogador;
- c) O resgate de pontos de fidelidade do jogador ganhos deve ser uma transação segura que debita automaticamente o saldo de pontos pelo valor do prêmio resgatado;
- d) Todas as transações de base de dados de fidelidade do jogador devem ser registradas pelo Sistema de Apostas em Eventos; e
- e) Se o programa de fidelidade do jogador for fornecido por um fornecedor de serviços terceirizado, o Sistema de Apostas em Eventos deverá ser capaz de comunicar-se com segurança com esse serviço.

CAPÍTULO 7: REQUISITOS DO SISTEMA E OPERADOR

7.1 Introdução

7.1.1 Introdução. Os servidores do Sistema de Apostas em Eventos devem estar localizados localmente, em um estabelecimento único, ou pode estar localizado remotamente fora do estabelecimento conforme permitido pelo órgão regulador. Se o Sistema de Apostas em Eventos for composto de múltiplos sistemas de computador em vários sites, o Sistema de Apostas em Eventos como um todo e toda comunicação entre seus componentes deve estar em conformidade com os requisitos técnicos aplicáveis neste documento.

7.2 Requisitos do relógio do sistema

7.2.1 Relógio do sistema. O Sistema de Apostas em Eventos deve manter um relógio interno que reflita a data e hora atuais que devem ser usadas para fornecer o seguinte:

- a) Data e hora de todas as transações e eventos;
- b) Data e hora de eventos significativos; e
- c) Relógio de referência para relatórios.

7.2.2 Sincronização do tempo. O Sistema de Apostas em Eventos deve estar equipado com um mecanismo que garanta que o tempo e datas entre dois componentes que fazem parte do Sistema de Apostas em Eventos estejam sincronizados.

7.3 Programa de controle

7.3.1 Auto-verificação do programa de controle. Os operadores precisam ser capazes de verificar que todos os componentes de programas de controle contidos no Sistema de Apostas em Eventos são cópias autênticas dos componentes aprovados para o Sistema de Apostas em Eventos, na instalação, pelo menos uma vez a cada 24 horas e mediante solicitação usando um método aprovado pelo órgão regulador.

- a) O mecanismo de autenticação deve empregar um algoritmo de hash que produza um resumo da mensagem de pelo menos 128 bits.
- b) Um registro ou relatório do sistema precisa ser mantido e acessível pelo período de 90 dias ou conforme especificado pelo órgão regulador, que detalha os resultados de verificação para cada autenticação de componente de controle.
- c) A autenticação do programa de controle precisa incluir todos os componentes do programa de controle que possam afetar as operações de aposta reguladas. Componentes de programa de controle incluem, mas não se limitam a, executáveis, bibliotecas, configurações de apostas ou sistema, arquivos do sistema operacional, componentes que controlam os relatórios do sistema necessários e elementos do banco de dados que afetam as operações do sistema.
- d) Sistema de apostas em eventos deve também fornecer um mecanismos tal que se qualquer componente do programa de controle for determinado como inválido, uma notificação de autenticação com falha será imediatamente comunicada para o operador e órgão regulador conforme exigido.
- e) Esse mecanismo também precisa exigir que um administrador do Sistema de Apostas em Eventos confirme qualquer autenticação falha no sistema dentro de 72 horas ou conforme especificado pelo órgão regulador. A inabilidade em confirmar uma falha na autenticação deverá exigir que Sistema de Apostas em Eventos pare automaticamente qualquer função de apostas relacionada com o componente do programa de controle.

7.3.2 Verificação independente do programa de controle. Cada componente do programa de controle do Sistema de Apostas em Eventos precisa ter um método para ser verificado por meio de um procedimento de verificação por terceiro independente. O processo de verificação por terceiros deverá opera independentemente de qualquer processo ou software de segurança no Sistema de Apostas em Eventos. O laboratório de testes independente, antes da aprovação do sistema, deverá aprovar a integridade do método de conferência.

7.4 Desligamento e recuperação

7.4.1 Desligamento e recuperação. As seguintes capacidades de desligamento e recuperação precisam estar disponíveis:

- a) O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de executar um desligamento normal e permitir apenas o reinício automático após a execução dos procedimentos a seguir, como requisito mínimo:
 - i. Rotina(s) de retomada do programa, incluindo autotestes, completada(s) com sucesso;
 - ii. Todos os componentes de programas de controle críticos de um Sistema de Apostas em Eventos têm de ser autenticados usando um método apropriado (por exemplo, CRC, MD5, SHA-1); e
 - iii. A comunicação com todos os componentes necessários para a Operação do Sistema de apostas e Evento tem que ser estabelecida e autenticada de forma similar.
- b) O operador precisa ser capaz de identificar e lidar com a situação de forma apropriada na qual a reinicialização principal tenha ocorrido em qualquer componente que afeta as operações de aposta reguladas.
- c) No caso de uma falha catastrófica e que o Sistema de Apostas em Eventos não possa ser reinicializado de qualquer outra forma, deve ser possível restaurar o sistema de um último ponto de backup e recuperá-lo totalmente. Os conteúdos do backup precisam conter as seguintes informações críticas, incluindo, mas limitadas a:
 - i. A informação gravada especificada na seção intitulada “Informação a ser retidas”;
 - ii. Informações específicas do estabelecimento como as configurações, contas de segurança, etc.;
 - iii. Chaves de criptografia do sistema atual; e
 - iv. Quaisquer outros parâmetros, modificações, reconfigurações (incluindo local dos participantes), adições, mesclas, exclusões, ajustes e mudanças de parâmetro do sistema.
- d) Quando dois ou mais componentes estiverem unidos, o processo de todas as atividades de aposta entre os dois componentes não deve ser afetado de forma adversa pela reinicialização/recuperação de qualquer componente (por exemplo, transações de aposta

não podem ser perdidas ou duplicadas devido à recuperação de um componente ou outro). Durante a reinicialização ou recuperação, os componentes precisam sincronizar imediatamente o status atual de todas as transações, dados e configurações um com o outro.

- e) O operador precisa incluir um método para anular apostas e pagamentos no caso de um mau funcionamento do Sistema de Apostas em Eventos em si se uma recuperação completa não for possível.

7.5 Controle de apostas

7.5.1 Controle de apostas. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de suspender os seguintes elementos mediante solicitação:

- a) Todos os eventos de aposta;
- b) Eventos individuais;
- c) Mercados individuais;
- d) Dispositivo de apostas individual (se aplicável); e
- e) Logins de jogadores individuais (se aplicável).

7.5.2 Registro de suspensão. Quando a aposta é suspensa para um evento ativo, uma entrada precisa ser feita em um registro de auditoria que inclua o motivo.

7.6 Informações a ser mantidas

7.6.1 Retenção de dados e marcações de hora. O operador precisa ser capaz de reter e fazer backup de todas as informações registradas nessa seção por um período de cinco anos ou conforme especificado pelo órgão regulador.

- a) O relógio do Sistema de Apostas em Eventos precisa ser usado para todas as marcações de hora.
- b) Sistemas de apostas em eventos precisam fornecer um mecanismo para exportar os dados

para fins de análise e auditoria/verificação dos dados (por exemplo, CSV, XLS).

7.6.2 Informação do registro de aposta. Para cada aposta individual feita pelo jogador, a informação que será mantida e terá seu backup feito pelo Sistema de Apostas em Eventos precisa incluir:

- a) A data e hora em que a aposta foi feita;
- b) Quaisquer escolhas do jogador envolvidas na aposta:
 - i. Seleção da aposta (por exemplo, nome ou número do atleta ou do time);
 - ii. Tipo de aposta e destaques de linha (por exemplo, apostas de money line, vantagem de pontos, montantes over/under, vitória/place/show);
 - iii. Qualquer(quaisquer) condição(ões) especial(ais) aplicada(s) às apostas;
- c) Os resultados da aposta (em branco até serem confirmados);
- d) Montante total apostado, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- e) Montante total ganho, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- f) Comissões ou taxas recolhidas (se aplicável);
- g) A data e hora em que a aposta ganha foi paga para o jogador;
- h) Número de identificação exclusivo do registro de aposta;
- i) Identificação do atendente que fez a aposta, se auxiliou o jogador;
- j) Informações de geolocalização relevantes (se aplicável);
- k) Identificação de eventos e mercado;
- l) Status da aposta atual (ativa, cancelada, etc.);
- m) ID exclusivo do jogador, para apostas conduzidas usando uma conta do jogador;
- n) Para apostas conduzidas usando um dispositivo de apostas controlado pelo estabelecimento:
 - i. ID exclusivo do dispositivo de apostas;
 - ii. Status do registro de aposta (válido, não resgatado, pendente, anulado, resgate em andamento, resgatado, etc.);
 - iii. Período de expiração (se aplicável); e
 - iv. Campo de texto aberto para inclusão pelo atendente da descrição e arquivo de foto do jogador;

7.6.3 Informação de mercado. Para cada mercado disponível para aposta, a informação que será mantida e terá seu backup feito pelo Sistema de Apostas em Eventos precisa incluir:

- a) Data e hora do período de início e fim das apostas;
- b) A data e hora em que o evento começou ou se espera que futuros eventos ocorram (se conhecido);
- c) A data e hora em que os resultados foram confirmados (em branco se ainda não tiverem sido confirmados);
- d) Montante total coletado, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- e) As linhas de postagem que estiverem disponíveis durante toda a duração do mercado (hora impressa) e o resultado confirmado (vitória/derrota/empate);
- f) Montante total de vitórias pagas para jogadores, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- g) Montante total para apostas canceladas, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- h) Comissões ou taxas recolhidas (se aplicável);
- i) Status do evento (em curso, completo, confirmado, etc.); e
- j) Identificação de evento e mercado.

7.6.4 Informações do dispositivo de apostas. Para cada dispositivo de apostas controlado individualmente pelo estabelecimento, a informação que será mantida e terá seu backup feito pelo Sistema de Apostas em Eventos precisa incluir:

- a) ID exclusivo do dispositivo de apostas;
- b) Resgate do registro de apostas vencedoras, se suportado;
- c) Cancelamentos e ajustes de registro de aposta;
- d) Identificação do atendente e informação da sessão (se aplicável);
- e) Eventos significativos, se suportado:
 - i. Qualquer momento em que um componente do programa de controle é adicionado, removido ou alterado;

-
- ii. Mudanças feitas nas definições/configurações (incluindo uma descrição das mudanças);
 - iii. Reinicialização de energia;
 - iv. Falhas de comunicação;
 - v. Erros de verificação do programa ou erros de memória NV críticos;
 - vi. Eventos de erro de abertura de porta ou fechamento de porta; e
 - vii. Erros do dispositivo periférico;

7.6.5 Informações da conta do jogador. Para Sistema de Apostas em Eventos que suporte administração da conta do jogador, a informação que será mantida e terá backup feito pelo Sistema de Apostas em Eventos precisa incluir para cada conta do jogador:

- a) ID exclusivo de jogador e nome do jogador;
- b) Credenciais do jogador (incluindo método de verificação);
- c) Dara do aceite do jogador para os Termos e Condições e Política de Privacidade do operador;
- d) Detalhes da conta e saldo atual;
- e) Campo de texto aberto para inclusão pelo atendente da descrição do jogador pelo atendente ou arquivo de foto do mesmo;
- f) Contas anteriores, se alguma e a razão para terem sido desativadas;
- g) Data e método pelos quais a conta foi registrada (remoto x no local);
- h) Informações excluídas/limitadas conforme exigido pelo órgão regulador:
 - i. A data e hora da requisição (se aplicável);
 - ii. Descrição e razão da exclusão/limitação;
 - iii. Tipo de exclusão/restrrição (por exemplo, exclusão imposta pelo operador, limitação autoimposta);
 - iv. Data que a exclusão/limitação foi iniciada;
 - v. Data que a exclusão/limitação foi finalizada, se aplicável;
- i) Informações da Transação Financeira:
 - i. Tipo de transação (por exemplo, depósito, retirada, ajuste);
 - ii. A data e hora da transação;

-
- iii. ID exclusivo da transação;
 - iv. Montante da transação;
 - v. Saldo da conta total antes/depois da transação;
 - vi. Montante total de taxas pagas pela transação (se aplicável);
 - vii. Status da transação (pendente, completa, etc.);
 - viii. Método de depósito/retirada (por exemplo, dinheiro, cartão de crédito ou débito, cheque pessoal, cheque do caixa, transferência bancária, ordem de pagamento);
 - ix. Número da autorização de depósito;
 - x. ID do dispositivo de apostas único que identifique onde a transação se deu (se aplicável);
 - xi. Identificação do atendente que fez a transação, se auxiliou o jogador;
 - xii. Informações de geolocalização relevantes (se aplicável).

7.6.6 Informações de eventos significativos. As informações de evento significativo que serão mantidas e terão backup feito pelo Sistema de Apostas em Eventos precisam incluir:

- a) Tentativas de login malsucedidas;
- b) Erro de programa ou incompatibilidade de autenticação;
- c) Registro completo de auditoria do firewall;
- d) Acesso remoto, quando suportado;
- e) Períodos significativos de indisponibilidade de qualquer componente crítico do Sistema de Apostas em Eventos;
- f) Vitórias grandes (simples ou agregadas ao longo de um período de tempo definido) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informação do registro de aposta;
- g) Apostas grandes (simples ou agregadas ao longo de um período de tempo definido) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informação do registro de aposta;
- h) Cancelamentos, sobreposições e correções do sistema;
- i) Mudanças de arquivos de dados ativos ocorrendo fora dos programas normais e execução do sistema operacional;

-
- j) Mudanças feitas na biblioteca de download de dados, incluindo a adição, mudança ou exclusão de software, onde suportado;
 - k) Mudanças do sistema operacional, banco de dados, rede e políticas e parâmetros aplicados;
 - l) Alterações na data/hora no servidor de horário mestre;
 - m) Mudanças de critérios estabelecidos anteriormente para um evento ou mercado (não incluindo mudança de linha de postagem para mercados ativos);
 - n) Administração da conta do jogador;
 - i. Mudanças feitas em informações gravadas em uma conta do jogador;
 - ii. Perda irrecuperável de dados relativos ao jogador;
 - iii. Desativação do jogador;
 - iv. Transações financeiras grandes (simples ou agregadas ao longo de um período de tempo definido) acima de um valor especificado pelo órgão regulador, incluindo informação da transação;
 - o) Qualquer outra atividade que exija intervenção do funcionário e ocorra fora do escopo normal de operação do sistema; e
 - p) Outros eventos significativos ou não usuais conforme o caso considerado pelo órgão regulador.

7.7 Relatório

7.7.1 Requisitos gerais de relatório. O operador precisa ser capaz de gerar um relatório conforme exigido pelo órgão regulador. Além de reunir os requisitos na seção abaixo para “Retenção de dados e impressão do horário”, os seguintes requisitos deverão se aplicar para os relatórios exigidos:

- a) Os relatórios exigidos deverão estar disponíveis mediante solicitação e pelo intervalo exigido pelo órgão regulador, incluindo, mas não se limitando a, diário, do início do mês até o dia atual (MTD), do início do ano até a data atual (YTD) e desde o seu início até a data (LTD).
- b) Cada relatório exigido deve indicar o operador, o intervalo selecionado e a data/hora na

qual o relatório foi gerado.

- c) Os os relatórios requeridos devem ser gerados pelo sistema, mesmo que o período especificado não contenha dados a serem apresentados. O relatório gerado deve indicar todas as informações requeridas e conter uma indicação de “Nenhuma atividade” ou mensagem semelhante se nenhum dado aparecer durante o período especificado.

OBSERVAÇÃO: Além dos relatórios destacados nessa seção, o órgão regulador pode sempre exigir outros relatórios usando a informação armazenada na seção “Informações a ser mantidas” desse documento.

7.7.2 Relatório de receita do operador. O Sistema de Apostas em Eventos precisa ser capaz de apresentar um *Relatório de receita do operador* (ou relatório com nome similar) que possa ser usado para informações de tributação do operador. O relatório precisa conter, no mínimo, as seguintes informações para cada evento como um todo e para cada mercado individual naquele evento:

- a) Data e hora do período de início e fim de cada evento;
- b) Montante total de apostas coletado;
- c) Montante total de vitórias pagas para jogadores;
- d) Montante total de apostas canceladas;
- e) Comissões e taxas coletadas;
- f) Identificação de eventos e mercado; e
- g) Status do evento (em curso, completo, confirmado, etc.).

7.7.3 Relatório de responsabilidade do operador. O Sistema de Apostas em Eventos precisa ser capaz de apresentar um *relatório de responsabilidade do operador* (ou relatório com nome similar). O relatório deve conter, no mínimo, as seguintes informações:

- a) Montante total devido pelo operador para as contas do jogador (se aplicável);
- b) Montante total de apostas feitas em eventos futuros; e

-
- c) O montante total de vitórias devidas, mas não pagas pelo operador entre as apostas vencidas.

7.7.4 Relatório de resumo de promoções/bônus. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de fornecer um *Relatório de Resumo de Promoções/Bônus* (ou relatório com nome similar) para quaisquer promoções e/ou bônus que forem resgatáveis em dinheiro, crédito de apostas ou mercadoria. O relatório deve conter ao menos as seguintes informações para cada promoção/bônus:

- a) Saldo inicial para promoção/bônus;
- b) Montante total de promoções/bônus emitidos;
- c) Montante total de promoções/bônus resgatados;
- d) Montante total de promoções/bônus vencidos;
- e) Montante total de promoção/bônus ajustado; e
- f) Saldo final para promoção/bônus;

7.7.5 Relatório de eventos futuros. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de fornecer um relatório de eventos futuros (ou relatório com nome similar). O relatório deve conter as seguintes informações ao menos para o dia do jogo:

- a) Apostas feitas antes do dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);
- b) Apostas feitas no dia de jogo para eventos futuros (total e por aposta);
- c) Apostas feitas antes do dia de jogo para eventos ocorrendo no mesmo dia (total e por aposta);
- d) Apostas feitas no dia de jogo para eventos ocorrendo no mesmo dia (total e por aposta);
- e) Apostas canceladas no dia do jogo (total e por aposta); e
- f) Identificação de evento e mercado.

7.7.6 Relatório de disputa/torneio. Um Sistema de Apostas em Eventos que suporte disputas/torneios deve ser capaz de fornecer um *Relatório de Disputa/Torneio* (ou relatório com nome similar) para cada disputa/torneio. O relatório deve conter, no mínimo, as seguintes

informações:

- a) Nome da disputa/torneio;
- b) A data e hora em que a disputa/torneio ocorrerá (se conhecido);
- c) ID exclusivo do jogador e o nome de cada jogador registrado, montante de taxa de inscrição paga e a data do pagamento;
- d) ID exclusivo do jogador e o nome de cada jogador vencedor, montante pago e a data do pagamento;
- e) Montante total de taxa de inscrição coletado, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- f) Montante total de vitórias pagas para jogadores, incluindo qualquer crédito promocional/bônus (se aplicável);
- g) Comissões ou taxas recolhidas (se aplicável); e
- h) Status da disputa/torneios (em andamento, completa, etc.),

7.7.7 Relatório de eventos e alterações significativos. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de fornecer um *relatório de eventos significativos e alterações* (ou relatório com nome similar) . O relatório deve conter as seguintes informações ao menos para cada evento significativo:

- a) Data e hora de cada evento significativo ou alteração;
- b) Identificação do evento/componente (se aplicável);
- c) Identificação do usuário que realizou e/ou autorizou a alteração;
- d) Razão/descrição do evento significativo ou alteração, incluindo data ou parâmetro alterado;
- e) Valor de dados ou parâmetro antes da alteração; e
- f) Valor de dados ou parâmetro depois da alteração.

7.7.8 Relatório de ajuste do saldo da conta do jogador. Os Sistemas de Apostas em Eventos que derem suporte ao gerenciamento da conta do jogador devem ser capazes de fornecer um *Relatório de Ajuste do Saldo da conta do jogador* (ou relatório com nome similar) . O relatório

deve conter, no mínimo, as seguintes informações:

- a) ID exclusivo de jogador e nome do jogador;
- b) Data e hora do ajuste do saldo da conta;
- c) ID exclusivo da transação;
- d) Identificação do usuário que realizou e/ou autorizou o ajuste;
- e) Montante do ajuste do saldo da conta;
- f) Saldo da conta antes do ajuste;
- g) Saldo da conta após o ajuste;
- h) Tipo do ajuste de saldo da conta; e
- i) Razão/descrição do ajuste do saldo da conta.

7.7.9 Relatório listando o acesso do usuário. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser capaz de fornecer um *relatório listando o acesso do usuário* (ou relatório com nome similar), detalhando a lista de usuários e acessos do usuário no Sistema de Apostas em Eventos. O relatório deve conter, no mínimo, as seguintes informações:

- a) Nome do funcionário e título ou posição;
- b) Nome de login do usuário;
- c) Lista completa e descrição das funções que cada grupo/conta do usuário pode executar;
- d) Data e hora que a conta foi criada;
- e) Data e hora do último login;
- f) Data da última alteração de senha;
- g) Data e hora que a conta foi desabilitada/desativada; e
- h) Filiação de grupo da conta do usuário (se aplicável).

7.8 Tributação

7.8.1 Requisitos de tributação. O Sistema de Apostas em Eventos deve suportar um mecanismo que seja capaz de identificar todas as vitórias de jogadores que estejam sujeitas a tributação (vitórias simples ou agregadas sobre um período de tempo definido, conforme

exigido) e fornecer a informação necessária de acordo com os requisitos de tributação de cada órgão regulador.

7.9 Diretrizes operacionais

7.9.1 Declaração geral. Esta seção contém as orientações relevantes para a limitação dos riscos de operações de aposta. Os requisitos que se seguem cobrem controles fundamentais que são recomendados para minimamente serem postos em prática. Reconhece-se também que controles adicionais que não estejam incluídos especificamente nessa norma serão relevantes e necessários conforme determinado pelo operador e/ou órgão regulador.

7.9.2 Gerenciamento de risco. Operadores deverão ter processos em vigor para gerenciamento de risco, conforme exigido pelo órgão regulador. Isso inclui, mas não se limita a:

- a) Identificar e/ou recusar a aceitação de apostas suspeitas que possam indicar fraude, manipulação, interferência com a conduta regular de um evento ou violações da integridade de qualquer evento em que apostas são feitas.
- b) Detectar de forma razoável padrões ou série de apostas irregulares de forma a prever conluio do jogador ou uso não autorizado de software de jogador artificial.
- c) Prevenir jogadores de apostar em eventos dos quais eles possam ter informações privilegiadas, incluindo, mas não se limitando, aos seguintes exemplos:
 - i. Empregados, subcontratados, diretores e oficiais de um operador não podem fazer apostas em qualquer evento, exceto em grupos onde sua associação com o operador seja claramente evidente.
 - ii. Atletas profissionais, funcionários de times, oficiais de liga, juízes, árbitros e agentes esportivos não pode fazer apostas em qualquer evento de esporte em que eles participem, ou em que o atleta que ele representa participe.
- d) Adotar procedimentos contra lavagem de dinheiro (AML) conforme exigido pelo órgão regulador.

7.9.3 Reservas do operador e segregação de conta. Os operadores deverão manter uma reserva de dinheiro adequada, conforme determinado pelo órgão regulador, incluindo contas segregadas de fundos mantidos para contas do jogador e fundos operacionais tais como aqueles usados para cobrir apostas vitoriosas não reclamadas e apostas potencialmente vitoriosas para o dia do jogo.

CAPÍTULO 8: REQUISITOS DE SEGURANÇA DO SISTEMA

8.1 Introdução

8.1.1 Introdução. Para garantir que os jogadores não sejam expostos a riscos de segurança desnecessários na operação de aposta, esses requisitos de segurança se aplicam para os seguintes componentes críticos do Sistema de Apostas em Eventos:

- a) Componentes que gravem, armazenem, processem, compartilhem, transmitam ou recuperem as credenciais do jogador (por exemplo, informação de autenticação, saldo da conta do jogador);
- b) Componentes que gerem, transmitam ou processem números aleatórios usados para determinar o resultado do evento virtual (se aplicável);
- c) Componentes que armazenem resultados ou o estado atual da aposta do jogador;
- d) Pontos de entrada e saída dos componentes acima (outros sistemas que podem se comunicar diretamente com os sistemas essenciais críticos); e
- e) Redes de comunicação que transmitam as credenciais do jogador.

8.2 Operação e segurança do sistema

8.2.1 Segurança física e proteção contra intrusão. Os servidores e componentes do Sistema de Apostas em Eventos devem estar localizados em áreas seguras e devem ter proteção de instrução física/lógica suficiente contra acesso não autorizado. Qualquer acesso físico a áreas que hospedam os servidores e componentes do Sistema de Apostas em Eventos e qualquer acesso lógico os aplicativos do Sistema de Apostas em Eventos ou sistema operacional deve ser gravado.

8.2.2 Controle de acesso lógico. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser protegido logicamente por meio do uso de senhas, biometrias e outros meios. O armazenamento de senhas, PINs, biometrias e outras credenciais de autenticação (por exemplo, cartão magnético, cartões de

proximidade, cartões com chip incorporado) deverá ser seguro. O Sistema de Apostas em Eventos deverá ter níveis de acesso de segurança múltiplos para controlar e restringir classes diferentes de acesso ao servidor.

8.2.3 Segurança contra alteração, adulteração ou acesso não autorizado. O Sistema de Apostas em Eventos deve fornecer meios lógicos para manter o jogador e dados de aposta seguros contra alteração, adulteração ou acesso não autorizado. As seguintes regras também se aplicam ao jogador e dados de apostas no Sistema de Apostas em Eventos:

- a) Nenhum equipamento deverá ter mecanismos através dos quais um erro em que os dados do jogador e de apostas sejam automaticamente apagados;
- b) Os dados deverão ser mantidos a todo o tempo, independentemente de se o servidor estar energizado; e
- c) Os dados deverão ser armazenados de forma a prevenir a perda de dados quando for feita troca de partes ou módulos durante a manutenção normal.

8.2.4 Alteração de dados. O Sistema de Apostas em Eventos não deve permitir a alteração de quaisquer dados de conta, relatório ou evento significativo sem controle de acesso supervisionado. No caso de qualquer dado ser alterado, as seguintes informações devem ser documentadas ou registradas:

- a) Elemento de dados alterado;
- b) Valor do elemento de dados antes da alteração;
- c) Valor do elemento de dados após alteração;
- d) Hora e data da alteração; e
- e) Pessoal que realizou a alteração (login do usuário).

8.2.5 Programação do servidor. Não deve haver nenhum meio disponível para um operador conduzir programação no Sistema de Apostas em Eventos em qualquer configuração (por exemplo, o operador não deve ser capaz de executar instruções do SQL para modificar o banco de dados), Todavia, é aceitável que os Administradores da rede desempenhem manutenção

autorizada da infraestrutura da rede com direitos de acesso suficientes, que incluiriam o uso de instruções do SQL que já estejam residentes no Sistema de Apostas em Eventos.

8.2.6 Proteção contra cópia. Pode ser implementada a proteção contra cópia, para prevenir duplicação ou modificação não autorizada no software, desde que:

- a) O método de proteção contra cópia seja totalmente documentado e fornecido para o laboratório de testes independente para verificar que a proteção funciona conforme descrito; ou
- b) O programa ou componente envolvido na aplicação da proteção da cópia possa ser verificado individualmente por uma metodologia aprovada pelo órgão regulador.

8.3 Requisitos de comunicação

8.3.1 Declaração geral. Esta seção vai discutir os vários métodos de comunicação com ou sem fio. Os requisitos dessa seção deverão também ser aplicados para as comunicações realizadas entre a internet ou uma rede pública ou de terceiros, conforme permitido pelo órgão regulador.

8.3.2 Protocolo de comunicação. Cada componente do Sistema de Apostas em Eventos deve funcionar como indicado pelo protocolo de comunicações documentado. Um Sistema de Apostas em Eventos deve estipular o seguinte:

- a) Todos os protocolos devem usar técnicas de comunicação que tenham detecção de erro apropriada e mecanismos de recuperação, projetados para prevenir escutas e adulterações. Quaisquer implementações alternativas serão revistas caso-a-caso e aprovadas pelo órgão regulador; e
- b) Todas as comunicações de dados críticas para apostas ou gerenciamento da conta do jogador; deverá usar criptografia.

8.3.3 Conectividade. Apenas dispositivos autorizados deverão ser permitidos para estabelecer comunicação entre quaisquer componentes do sistema. Sistemas de apostas em eventos deverão fornecer um método para:

- a) Verificar que o componente do sistema está sendo operado por um usuário autorizado;
- b) Registrar ou cancelar o registro de componentes do sistema;
- c) Ativar ou desativar componentes do sistema específicos;
- d) Garantir que apenas componentes do sistema registrados e ativados participem de operações de aposta; e
- e) Garantir que a condição predefinida para os componentes deva ser sem registro e desativada.

8.3.4 Comunicações em redes públicas. Comunicações entre quaisquer componentes do Sistema de Apostas em Eventos, incluindo Dispositivos de apostas, que ocorram em redes de internet/públicas devem ser seguras através de medidas aprovadas pelo órgão regulador. Credenciais do jogador, informações confidenciais, apostas, resultados, informações financeiras e informações da transação do jogador devem sempre ser protegidas em redes de internet/públicas.

8.3.5 Comunicações WLAN. Comunicações através de Rede Local sem Fio (WLAN), conforme permitido pelo órgão regulador, deverá concordar com os requisitos da jurisdição especificados para dispositivos sem fio e segurança da rede. Na ausência de normas de jurisdição específicas, os “Requisitos de Dispositivos sem Fio” e “Requisitos de Segurança de Rede Sem Fio” do *GLI-26 Sistemas sem Fio* devem ser usados conforme aplicável.

OBSERVAÇÃO: *É imperativo para as organizações rever e atualizar políticas e procedimentos de controle interno para garantir que o Sistema de Apostas em Eventos seja seguro e que ameaças e vulnerabilidades sejam abordadas de acordo; O GLI recomenda o uso de companhias de segurança em TI independentes para planejar, inspecionar e verificar a integridade da WLAN.*

8.3.6 Comunicações de terceiros. Onde as comunicações via provedores de serviços de terceiros são implementadas, como serviços financeiros (bancos, facilidades no pagamento, etc.), serviços de localização, serviços de estatísticas/linha, serviços de verificação de identidade, os seguintes pontos devem se aplicar:

- a) Autenticação forte deve ser usada em conexões entre o sistema e provedores de serviço de terceiros;
- b) Todos os eventos de login envolvendo provedores de serviço de terceiros devem ser gravados em um arquivo de auditoria;
- c) Dados de provedores de serviços de terceiros não devem afetar as comunicações dos jogadores;
- d) Apostas devem ser desativadas em todas as conexões de rede com exceção da rede do jogador;
- e) Todas as transações financeiras devem ser reconciliadas com as instituições financeiras e agências de pagamento diariamente; e
- f) Controles devem ser implementados para rever a precisão e pontualidade de quaisquer serviços de estatísticas/ linha. No caso de um incidente ou erro ocorrer que resulte em perda de comunicação com os serviços de estatísticas/linha, tal erro deverá ser gravado em um registro capturando a data e hora do erro, a natureza do erro e uma descrição de seu impacto no desempenho do sistema. Tais informações devem ser mantidas por um período de 90 dias, ou conforme especificado pelo órgão regulador.

8.3.7 Gerenciamento da segurança de rede. As redes devem ser separadas logicamente de forma que não haja tráfego de rede em um link de rede que não pode ser servidos por hosts nesse link.

- a) A falha em qualquer item individual não deve resultar numa negação do serviço.
- b) Um sistema de detecção de intrusão/sistema de prevenção de intrusão deve ser instalado em uma rede que possa:
 - i. Ouvir as comunicações tanto internas quanto externas;
 - ii. Detectar ou prevenir ataques de negação de serviço (DDOS);

-
- iii. Detectar ou prevenir shellcode de atravessar a rede;
 - iv. Detectar ou impedir a falsificação do Protocolo de resolução de endereços (ARP); e
 - v. Detectar outros indicadores Man-in-the-Middle e separar as comunicações imediatamente se detectado;
- c) Além dos requisitos em (b), um sistema de detecção de intrusão/sistema de prevenção de intrusão instalado numa WLAN deve ser capaz de:
- i. Varrer a rede atrás de quaisquer dispositivos sem fio não autorizados ou falsos conectados em qualquer ponto de acesso da rede;
 - ii. Varrer a rede atrás de quaisquer pontos de acesso não autorizado ou falsos;
 - iii. Automaticamente desabilitar quaisquer dispositivos sem fio não autorizados ou falsos conectados ao sistema; e
 - iv. Manter um registo histórico de todos os acessos sem fio nos últimos 90 dias, ao menos, ou conforme especificado no órgão regulador. Esse registo deve conter informações completas e amplas de todos os dispositivos sem fio envolvidos e deve ser capaz de ser reconciliado com todos os outros dispositivos da rede no estabelecimento ou propriedade.
- d) Em ambientes virtuais, instâncias de servidor redundante não podem funcionar sob o mesmo monitor de máquina virtual.
- e) Protocolos sem estado, tais como UDP (Protocolo de Datagrama de Usuário), não devem ser usados para dados sensíveis sem transporte dinâmico. Perceba que embora o HTTP (Protocolo de Transporte de Hipertexto) seja tecnicamente sem estado, se ele for rodado em TCP (Protocolo de Controle de Transmissão) que é dinâmico, ele é permitido.
- f) Todas as mudanças de infraestrutura de rede (por exemplo, configurações de dispositivo de rede) devem ser registradas.
- g) Verificadores e/ou programas de detecção de vírus devem ser instalados em todos os sistemas. Esses programas devem ser atualizados regularmente para verificar por novas variedades de vírus.
- h) A segurança de rede e de aplicativos deve ser testada por um indivíduo qualificado e experiente de forma regular conforme exigido pelo órgão regulador.
- i. O teste deve incluir teste de interfaces externas (públicas) e as redes internas; e

- ii. O teste de cada domínio de segurança na rede interna deve ser realizado separadamente.

8.4 Backup e recuperação

8.4.1 Falha do sistema. O Sistema de Apostas em Eventos deve ser programado para proteger a integridade de dados pertinentes no caso de uma falha. Os registros de auditoria, base de dados do sistema e qualquer outro dado pertinente deve ser armazenado usando métodos de proteção razoáveis. Se drives de disco rígido são usados como mídia de armazenamento, a integridade de dado deve ser assegurada no caso de uma falha de disco. Os métodos aceitáveis incluem, mas não estão limitados drives rígidos múltiplos em uma configuração RAID aceitável ou espelhamento de dado em dois ou três drives rígidos. O método usado deve também fornecer suporte aberto para backups e restaurações. A implementação do esquema de backup deve ocorrer ao menos uma vez por dia ou conforme especificado pelo órgão regulador, embora todos os métodos sejam revistos caso a caso por um laboratório de testes independente.

8.4.2 Backup da mídia de armazenamento. O Sistema de Apostas em Eventos deve ter redundância e modularidade suficientes para que se algum componente único ou parte de um componente falhar, as operações de apostas possam continuar. Cópias de redundância de dados críticos devem ser mantidas no Sistema de Apostas em Eventos com suporte aberto para backups e restauração:

- a) Todo armazenamento deve ser contido em um meio físico não volátil ou uma implementação de arquitetura equivalente, de modo que se o meio de armazenamento primário falhar, as funções do Sistema de Apostas em Eventos e os processos de auditoria dessas funções possam continuar sem perda de dado crítico.
- b) A base de dados deve ser armazenada em mídia redundante de modo que uma falha simples em qualquer parte do sistema não cause perda ou corrupção de dado.

8.4.3 Suporte UPS. Onde o servidor for uma aplicação independente, ele deve ter um suprimento de energia ininterrupta (UPS) conectado e deve ter capacidade suficiente para permitir um desligamento sem falhas e que retenha todos os dados do Sistema de Apostas em Eventos durante a perda de energia. É aceitável que o Sistema de Apostas em Eventos possa ser um componente de uma rede que é suportado por uma UPS de rede desde que o servidor esteja incluído como um dispositivo protegidos pelo UPS.

8.4.4 Continuidade do negócio e recuperação de desastres. Um plano de continuidade de negócios e recuperação de desastres deve estar em vigor para recuperar as operações de jogo no caso de o sistema de produção ficar inutilizável O plano de continuidade do negócio e recuperação de desastres deve:

- a) Abordar o método de armazenamento da informação da conta do jogador e os dados de aposta para minimizar perda. Se uma replicação assíncrona for usada, o método para recuperação de dados deve ser descrito e a perda potencial de dados deve ser documentada;
- b) Delinear as circunstâncias sob as quais ele será referido;
- c) Abordar a criação de um lugar de recuperação fisicamente separado do local de produção;
- d) Conter guias de recuperação detalhando os passos técnicos exigidos para restabelecer a funcionalidade de apostas no local de recuperação; e
- e) Abordar os processos exigidos para retomar as operações administrativas de atividades de aposta após a ativação do sistema recuperado para uma variedade de cenários apropriados para o contexto operacional do Sistema de Apostas em Eventos.

8.5 Controles técnicos

8.5.1 Requisitos de DNS. Os requisitos seguintes se aplicam ao servidor primário usado para resolver consultas do serviço de nomes do domínio (DNS) usadas em associação com o Sistema de Apostas em Eventos:

-
- a) O Servidor DNS primário deve estar localizado fisicamente em um centro de dados seguro.
 - b) O acesso lógico e físico ao servidor DNS deverá ser restrito a pessoal autorizado.
 - c) As transferências de zona para hosts arbitrários devem ser proibidas.
 - d) Extensões de segurança DNS (DNSSEC) devem ser aplicadas.
 - e) Autenticação multifatorial deve ser aplicada.
 - f) Bloqueio de registro deve ser aplicado, assim qualquer requisição para mudar um DNS precisará ser verificada manualmente.

8.5.2 Controles criptográficos. Uma política de uso de controles criptográficos para proteção da informação deve ser desenvolvida e implementada.

- a) Qualquer informação confidencial ou identificável pessoalmente deve ser criptografada se cruzar uma rede com um nível de confiança menor.
- b) Os dados que não precisam ficar ocultos, mas devem ser autenticados, devem usar alguma forma de técnica de autenticação de mensagens.
- c) A autenticação deve usar um certificado de segurança de uma organização aprovada.
- d) O grau de criptografia usado deve ser apropriado para a sensibilidade dos dados.
- e) O uso de algoritmos de criptografia deve ser revisado periodicamente pela equipe qualificada para verificar se os algoritmos de criptografia atuais são seguros.
- f) As alterações nos algoritmos de criptografia para corrigir os pontos fracos devem ser implementadas assim que possível. Se nenhuma dessas alterações estiver disponível, o algoritmo deverá ser substituído.
- g) As chaves de criptografia não devem ser armazenadas sem serem criptografadas por meio de um método de criptografia diferente e/ou usando uma chave de criptografia diferente.

8.5.3 Gerenciamento da chave de criptografia. O gerenciamento das chaves de criptografia deve seguir processos definidos estabelecidos pelo operador e/ou órgão regulador. Esses processos definidos devem cobrir o seguinte;

- a) Obtenção ou geração de chaves de criptografia e seu armazenamento;

- b) Gerenciamento da expiração das chaves de criptografia, onde aplicável;
- c) Revogação das chaves de criptografia;
- d) Mudança segura do conjunto de chaves de criptografia atual; e
- e) Recuperação dados criptografados com uma chave de criptografia revogada ou expirada por um período definido de tempo depois que a chave de criptografia se tornar inválida.

8.6 Acesso remoto e firewalls

8.6.1 Acesso remoto. O acesso remoto é definido como qualquer acesso de fora do sistema ou da rede do sistema, incluindo qualquer acesso de outras redes dentro do mesmo estabelecimento. O acesso remoto só será permitido se autorizado pelo órgão regulador e terá a opção de ser desativado. Onde permitido, o acesso remoto deverá aceitar apenas conexão remota permitidas pelo aplicativo de firewall nas configurações do Sistema de Apostas em Eventos. A segurança do acesso remoto será revisada caso a caso, em conjunto com a implementação da tecnologia atual e a aprovação do órgão regulador. Além disso, não deve haver:

- a) Nenhuma funcionalidade não autorizada de administração de usuários remotos (adição de usuários, alteração de permissões, etc.);
- b) Nenhum acesso não autorizado a qualquer banco de dados que não seja a recuperação de informações usando funções existentes; e
- c) Nenhum acesso não autorizado ao sistema operacional.

OBSERVAÇÃO: *O GLI reconhece que o fabricante do sistema pode, conforme necessário, acessar remotamente o Sistema de Apostas em Eventos e seus componentes associados com o propósito de dar suporte ao produto e usuário, conforme permitido.*

8.6.2 Registro de atividade de acesso remoto. O Sistema de Apostas em Eventos deve conter um registro de atividade que seja atualizado automaticamente retratando todas as informações de acesso remoto, para incluir:

-
- a) Nome de login;
 - b) Endereço de IP remoto, número de portas, protocolos e, onde possível, endereço MAC;
 - c) Data e hora em que a conexão foi feita;
 - d) Duração da conexão; e
 - e) Atividade enquanto conectado, incluindo as áreas específicas acessadas e mudanças feitas.

8.6.3 Firewalls. Todas as comunicações, incluindo acesso remoto, precisam passar por pelo menos por um firewall aprovado no nível do aplicativo e não devem ter um recurso que permita um caminho de rede alternativo. Um caminho de rede alternativo existente para fins de redundância precisa também passar por pelo menos um firewall de nível de aplicativo. Além disso, o firewall deve:

- a) Estar localizado no limite de dois domínios de segurança diferentes;
- b) Ser um dispositivo de hardware separado com as seguintes características:
 - i. Somente aplicativos relacionados ao firewall podem residir no firewall;
 - ii. Somente um número limitado de contas pode estar presente no firewall (por exemplo, apenas administradores de sistema).
- c) Rejeitar todas as conexões, exceto aquelas que foram especificamente aprovadas.
- d) Rejeitar todas as conexões de destinos que não podem residir na rede a partir da qual a mensagem foi originada (por exemplo, endereços RFC1918 no lado público de um firewall da internet); e
- e) Apenas permitir administração remota sobre os protocolos criptografados mais atualizados.

8.6.4 Registros de auditoria de firewall. O aplicativo de firewall deve manter um registro de auditoria e precisa desativar todas as comunicações e gerar um evento significativo se o registro de auditoria estiver cheio. O registro de auditoria deve conter:

- a) Todas as mudanças de configuração do firewall;
- b) Todas as tentativas de conexão bem ou malsucedidas por meio do firewall; e

-
- c) A fonte e destino do endereço de IP, número de portas, protocolos e, onde possível, endereço MAC.

OBSERVAÇÃO: Um parâmetro configurável “tentativas de conexão malsucedidas” pode ser utilizado para negar futuros pedidos de conexão se o limite predefinido for excedido. O administrador do sistema precisa também ser notificado.

8.7 Gerenciamento da mudança

8.7.1 Declaração geral. Uma política de gerenciamento de mudança é selecionada pelo órgão regulador para lidar com atualizações do Sistema de Apostas em Eventos com base na propensão para frequência de atualizações do sistema e escolha de tolerância a risco. Para sistemas que exijam atualização frequente, um programa de gerenciamento de mudança baseada em riscos pode ser utilizado para arcar com uma eficiência maior na atualização instalada. Programas de gerenciamento de mudança baseada em risco tipicamente incluem uma categorização de mudanças propostas com base no impacto regulador e definem procedimentos de certificação associada para cada categoria. O laboratório de testes independente avaliará o sistema e modificações futuras em conformidade com a política de gerenciamento de mudanças selecionada pelo órgão regulador.

8.7.2 Procedimentos de controle de alteração de programa. Procedimentos de controle de mudanças de programa devem ser adequados para assegurar que somente versões autorizadas dos programas sejam implementadas no Sistema de Apostas em Eventos. Os controles de alteração devem incluir:

- a) Um controle ou mecanismo de versão de software apropriado para todos os componentes de software;
- b) Detalhes do motivo da alteração;
- c) Detalhes da pessoa que faz a alteração;
- d) Backups completos de versões anteriores do software;
- e) Uma política que aborde procedimentos de alteração de emergência;

-
- f) Procedimentos para testes e migração de alterações;
 - g) Segregação de tarefas entre os desenvolvedores, equipe de garantia de qualidade, equipe e usuários de migração; e
 - h) Procedimentos para garantir que a documentação técnica e de usuário seja atualizada como resultado de uma alteração.

8.7.3 Ciclo de vida do desenvolvimento de software. A aquisição e desenvolvimento de novos softwares devem seguir processos definidos estabelecidos pelo operador e/ou órgão regulador.

- a) O ambiente de produção deve ser logicamente e fisicamente separado dos ambientes de desenvolvimento e teste;
- b) A equipe de desenvolvimento deve ser impedida de ter acesso para promover mudanças de código no ambiente de produção;
- c) Deve haver um método documentado para verificar se o software de teste não está implantado no ambiente de produção;
- d) Para evitar o vazamento de informações pessoalmente identificáveis, deve haver um método documentado para garantir que os dados brutos de produção não sejam usados nos testes; e
- e) Toda a documentação relacionada ao desenvolvimento de software e aplicativos deve estar disponível e ser mantida durante o ciclo de vida.

8.7.4 Correções. Todas as correções deverão ser testadas sempre que possível em um Sistema de Apostas em Eventos configurado de forma idêntica com o Sistema de Apostas em Eventos de destino. Em circunstâncias em que os testes de correções não podem ser completamente conduzidos a tempo de cumprir as linhas de tempo do nível de severidade do alerta e se autorizado pelo órgão regulador, o teste de correções deve ser gerenciado por risco isolando ou removendo o Sistema de Apostas em Eventos não testado da rede ou aplicando a correção e testando após o fato.

GLOSSÁRIO DE TERMOS CHAVE

Código de barras– Uma representação lida por leitor óptico. Um exemplo é o código de barras encontrado no comprovante impresso.

Leitor de código de barras– Um dispositivo que é capaz de ler e interpretar um código de barras. Pode se estender a alguns smartphones ou outros dispositivos eletrônicos que possam executar um aplicativo para ler um código de barras.

Validador de cédulas – um componente periférico usado em um dispositivo de apostas com autoatendimento que é capaz de aceitar dinheiro em papel, comprovantes e outras notas aprovadas em troca de fundos disponíveis para aposta. Um validador de cédulas pode ser usado também no resgate de registros de aposta impressos.

Bluetooth – Um protocolo de comunicações sem fio de curto alcance e baixo gasto de energia utilizado para interconectar telefones celulares, computadores e outros dispositivos eletrônicos, incluindo dispositivos de apostas. As conexões Bluetooth tipicamente operam em uma distância de até 10 metros ou menos e dependem de ondas de rádio de curto comprimento para transmitir dados pelo ar.

Comissão– Um montante retido e não distribuído pelo operador do montante total apostado em um evento.

CRC, verificação cíclica de redundância – Um algoritmo de software usado para verificar a precisão do dado durante sua transmissão, armazenamento ou recuperação. O algoritmo é usado para validar ou verificar o dado atrás de possíveis corrupções ou mudanças não autorizadas.

Leitor de cartão– Um dispositivo de apostas periférico que lê dados embutidos em uma fita magnética, ou armazenados em um chip de circuito integrado, para fins de identificação do jogador.

Software Cliente– O software instalado em um Dispositivo de Apostas Remoto que facilita a comunicação entre a interface do usuário e o Sistema de Apostas em Eventos. Exemplos de Software Cliente incluem pacotes de software de download proprietário, html, flash, etc.

Aceitador de moedas– Um dispositivo de apostas com autoatendimento periférico que aceita moedas ou fichas em troca de fundos disponíveis para apostas. A base de coleta de moedas recebe, verifica, conta e encaminha de forma apropriada as moedas depositadas no dispositivo.

Aposta combinada – também conhecida como Parlay– Uma aposta simples que se une duas ou mais apostas individuais e que depende de todas essas apostas vencerem juntas.

Programa de controle– Um programa que controla o comportamento do dispositivo de apostas em relação a qualquer norma técnica e/ou requisito regulatório aplicável.

Componente crítico– Qualquer subsistema cuja falha ou comprometimento que possa levar a perda de direitos do jogador, receita do governo ou acesso não autorizado a dados usados para gerar relatórios para o órgão regulador.

Memória não volátil (NV) crítica– Memória usada para armazenar todo o dado que seja considerado vital para as operações continuadas do dispositivo de apostas, incluindo, mas não se limitando a dados de configuração e estado de operações do dispositivo de aposta

RNG criptográfico – Um Gerador de Números Aleatórios (RNG) resistente a ataques comprometimentos por um atacante inteligente com recursos computacionais modernos que tenha conhecimento do código de fonte do RNG e/ou seu algoritmo. RNGs criptográficos não pode ser “quebrados” de forma viável para prever valores futuros.

Dividendo – O Montante correspondente ao vendedor de uma aposta pari-mutuel.

DNS, serviço de nome de domínio– O banco de dados de internet distribuído globalmente que (entre outras coisas) mapeia nomes de máquinas para números de IP e vice-versa.

Caixa suspensa – Um compartimento seguro dentro de um gabinete de um dispositivo de apostas com autoatendimento que coleta moedas quando o alimentador estiver cheio ou quando o desviador direcionar a moeda.

EMC, Compatibilidade eletromagnética – O princípio pelo qual qualquer aparelho eletrônico ou elétrico deveria ser capaz de operar sem causar ou ser afetado por interferência eletromagnética.

EMI, Interferência eletromagnética – Qualquer distúrbio eletromagnético que interrompa, obstrua ou degrade ou limite de outra forma o desempenho efetivo de equipamentos eletrônicos ou elétricos.

ESD, Descarga eletrostática –A liberação de eletricidade estática quando dois objetos entram em contato. É um fluxo repentino de eletricidade entre dois objetos eletricamente carregados causado pelo contato, um curto elétrico ou um colapso dielétrico.

Evento – Ocorrência relacionado a esportes, competições, partidas e outros tipos de atividade aprovados pelo órgão regulador em que as apostas podem ser feitas.

Aposta de evento – A aposta em esportes, competições, partidas e outros tipos de evento aprovados pelo órgão regulador onde o jogador faz apostas em mercados em um evento.

Sistema de apostas em eventos – O hardware, software, firmware, tecnologia de comunicação ou outro equipamento, bem como procedimentos do operador implementados de forma a permitir a participação do jogador em uma aposta e, se suportado, o equipamento correspondente relacionado a visualizar os resultados da aposta, e outras informações similares necessárias para

facilitar a participação do jogador. O sistema fornece ao jogador os meios para fazer e administrar as apostas. O sistema fornece ao operador os meios para rever as contas do jogador, se suportado, suspender eventos, gerar várias transações de apostas/financeiras e relatórios de conta, inserir resultados para eventos e definir qualquer parâmetro configurável. O termo não inclui equipamento de computador ou tecnologia de comunicação usada por um jogador para acessar o Sistema de Apostas em Eventos.

Firewall – Um componente de um sistema ou rede de computador que é programado para bloquear acesso ou tráfego não autorizado enquanto ainda permitindo comunicação externa.

Apostas de probabilidades fixas – Tipo de apostas onde o pagamento é fixado no momento em que a aposta foi feita. Se as previsões estiverem corretas, as probabilidades são primeiro multiplicadas uma pela outra e então pelo montante da aposta.

Modo de jogo gratuito – Um modo que permite ao jogador participar de apostas sem fazer nenhuma aposta financeira, principalmente para fins de aprender ou entender o mecanismo da aposta.

Algoritmo de hash – Uma função que converte um conjunto de dados em uma saída conjunta alfanumérica de tamanho fixo.

Alimentador – Uma base eletromecânica dentro de um dispositivo que recebe, mantém e distribui moedas. Quando o alimentador estiver cheio, as moedas são desviadas para a caixa suspensa.

Aposta no jogo – Uma aposta que é feita enquanto um evento está em andamento ou realmente acontecendo.

Jumper – Um conector removível (por exemplo, plugue, fio, etc.) que eletronicamente junta ou faz curto-circuito de duas conexões físicas.

Destacamento de linha – um valor que estabelece um pagamento potencial de uma aposta (por exemplo, money line + 175) ou as condições para uma aposta ser considerada vitoriosa ou perdedora (por exemplo, vantagem de pontos + 2,5).

Mercado – um tipo de aposta (por exemplo, money line, vantagem, over/under) em que as oportunidades são construídas por apostar em um ou mais eventos.

MI, interferência magnética – Qualquer distúrbio magnético que interrompa, obstrua ou degrade ou limite de outra forma o desempenho efetivo de equipamentos eletrônicos ou elétricos.

Autenticação multifatorial – Um tipo de autenticação que usa dois ou mais dos seguintes elementos para verificar a identidade do usuário: informações conhecidas apenas pelo usuário (por exemplo, uma senha um padrão ou respostas de questão de desafio); um item que o usuário possua (por exemplo, uma ficha eletrônica, ficha física ou cartão de identificação); dados de biometria do usuário (por exemplo, impressão digital, facial ou reconhecimento de voz).

Operador – Uma pessoa ou entidade que opera um Sistema de Apostas em Eventos, usando tanto capacidades tecnológicas do Sistema de Apostas em Eventos quanto procedimentos internos próprios

Apostas pari-mutuel – Tipos de aposta onde apostas individuais são reunidas em um pool. Os ganhos são calculados pelo compartilhamento do pool entre todas as apostas vencedoras.

Participante – Um atleta, um time ou outra entidade que compete em um evento.

Aposta pós-postagem – Uma aposta que foi feita depois do resultado do evento ser aceito ou depois do participante selecionado ter ganhado vantagem material (por exemplo, uma pontuação).

PCI, Placa de Circuito Impresso– um componente de hardware de um computador ou outro dispositivo eletrônico, consistindo de um pedaço plano de material não-condutor rígido do qual os Circuitos Integrados (CIs) e outros componentes eletrônicos como capacitores, resistores, etc. são montados. Conexões elétrica são feitas entre os CIs e os componentes usando uma folha de cobre que é laminada em uma montagem de placa.

Perfecta – também conhecida como Exacta – Uma aposta em que o apostador escolhe o primeiro e o segundo lugar de uma competição na ordem correta.

Periférico– Um dispositivo interno ou externo conectado ao dispositivo de apostas que suporta aceite de crédito, emissão de crédito, interação do jogador, emissão/resgate do registro de aposta, ou outra(s) função(ões) especializada(s).

Máquina física – Software especializado que aproxima as leis da física, incluindo comportamentos como monção, gravidade, velocidade, aceleração, massa, etc. para elementos ou objetos de um evento virtual. A máquina física é utilizada para colocar elementos/objetos no evento virtual no contexto de um mundo físico quando interpretando gráficos computadorizados ou simulações de vídeo.

PIN, número de identificação pessoal– Um código numérico associado com um indivíduo e que permite acesso seguro a um domínio, conta, rede, sistema, etc.

Credenciais do jogador – Informações confidenciais sobre um jogador e que podem incluir itens como nome completo, data de nascimento, local de nascimento, número de seguro social, endereço, telefone, histórico médico ou de trabalho, ou outras informações pessoais conforme definido no órgão regulador.

Componente de identificação do jogador– Um componente de identificação do jogador é um dispositivo eletrônico que oferece meios para que o jogador insira sua informação de identificação segura. Exemplos incluem um leitor de cartão, um leitor de código de barras ou um scanner biométrico.

Programas de fidelidade do jogador – Um programa que oferece incentivos para os jogadores com base no volume de jogos ou receita de um jogador.

Dispositivo de apostas de ponto de venda – Uma estação de atendimento controlada pelo estabelecimento que no mínimo será usada pelo atendente para a execução ou formalização de apostas feitas a favor do jogador.

Impressora – Um periférico do dispositivo de apostas que imprime registros de aposta, cupons, comprovantes ou recibos.

Protocolo – Um conjunto de regras e convenções que especifica as informações trocadas entre dispositivos por meio de uma rede ou outra mídia.

Quinella – Uma aposta em que os primeiros dois lugares em uma competição precisam ser previstos, mas não necessariamente na ordem de finalização.

Dispositivo de apostas remoto – Um dispositivo operado tanto por uma rede sem fio no local quanto pela internet, que converte comunicações do Sistema de Apostas em Eventos em uma forma interpretável por um humano, e converte decisões humanas em formato de comunicação entendível pelo Sistema de Apostas em Eventos. Exemplos de um dispositivo de apostas remoto incluem um computador pessoa, telefone móvel, tablet, etc.

RFI, interferência de rádio frequência– Radiação eletromagnética que é emitida por circuitos eletrônicos transportando sinais que mudam rapidamente, como um derivado de sua operação normal, e que causa sinais não desejados (interferência ou ruído) para ser induzidos em outros circuitos.

RNG, Gerador de números aleatórios– Um dispositivo físico ou computacional, algoritmo ou projetado no sistema para produzir números de forma indistinguível de uma seleção aleatória.

Áreas seguras ou compartimentos seguros– Áreas sensíveis de um dispositivo de apostas com autoatendimento que estão localizados atrás de uma porta externa e em um compartimento de dinheiro, área de acesso de dispositivo periférico ou outras áreas de dispositivo que permitem acesso a componentes que poderiam impactar na integridade.

Dispositivo de apostas com autoatendimento – Um dispositivo controlado pelo estabelecimento, voltado para o cliente que no mínimo será usado para a execução ou formalização de apostas sendo feitas por um jogador diretamente e, se suportado, serão usadas para resgate dos registros de aposta vencedores.

Informações confidenciais – Inclui informações tais como números de validação, PINs, credenciais do jogador, senhas, seeds ou chaves seguros e outros dados que precisam ser lidados de uma forma segura.

Empilhadora – Um componente validador de cédulas eletromecânico que lê cédulas, notas, cupons ou comprovantes em um cofre fechado para armazenamento seguro no dispositivo de apostas com autoatendimento.

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

Totalizador – Um esquema parimutual de aposta, se conduzido por meio de um instrumento ou aparelho conhecido como um totalizador ou de outra forma, e o sistema computadorizado que roda a aposta parimutual, calculando as probabilidades de recompensa, mostrando-as e produzindo registros com base nas apostas recebidas.

Touch Screen – Um dispositivo de visor de vídeo que também age como um dispositivo de entrada do usuário usando as localizações de ponto de toque elétrico na tela do visor.

Trifecta – Uma aposta em que o jogador vence selecionando os primeiros três finalistas de uma competição na ordem correta de chegada.

Interface do usuário – Uma aplicação ou programa por meio da qual o usuário vê e/ou interage com o software do dispositivo de apostas para comunicar suas ações para o Sistema de Apostas em Eventos,

Controle de versão – O método pelo qual um Sistema de Apostas em Eventos aprovado em evolução é verificado para ser operacional em um estado aprovado.

Apostas de evento virtual – Uma forma de apostar que permite fazer apostas em esportes, torneios e partidas cujos resultados são determinados apenas por um Gerador de Números Aleatórios (RNG).

Participante virtual – Um atleta ou outra entidade que compete em um evento virtual.

Comprovante – Um bilhete virtual ou impresso emitido pelo dispositivo de apostas que pode ser resgatado em dinheiro vivo ou usado para estabelecer crédito na sequência em um dispositivo. Um comprovante virtual é uma ficha intercambiável entre um jogador de dispositivo móvel e o dispositivo de apostas com autoatendimento que está usando crédito para inserir e resgatar.

Aposta – Qualquer comprometimento de crédito ou dinheiro para o jogador de um resultado de eventos.

Registro de aposta – Um comprovante impresso ou uma mensagem eletrônica confirmando o aceite de uma ou mais apostas.

Dispositivo de apostas – Um dispositivo eletrônico que no mínimo será usado para execução ou formalização de apostas feitas por um jogador diretamente ou em nome de um jogador por um atendente e, se suportado, pode ser usado para resgate dos registros de aposta de vencedores. O

termo “dispositivo de apostas controlado pelo estabelecimento” se refere aos dispositivos de apostas com autoatendimento e dispositivo de apostas de ponto de venda.

Regras e informações de apostas – As regras e informações de cada tipo de aposta para cada tipo de atividade de aposta.

Wi-Fi – A tecnologia padrão para rede de área local sem fio (WLAN) para conectar computadores e dispositivo eletrônico um com ou outro e/ou a internet.