

PORTARIA Nº 080/2024 – LOTTOPAR

O DIRETOR-PRESIDENTE DA LOTERIA DO ESTADO DO PARANÁ – LOTTOPAR, no uso de suas atribuições legais e considerando:

- a) o art. 3º da Lei Estadual nº 20.945/2021 que incumbe à LOTTOPAR a competência para exploração, administração e fiscalização do serviço público de loterias no Estado do Paraná;
- b) o Decreto Estadual nº 10.843, de 26 de abril de 2022, que aprova o Regulamento da Loteria do Estado do Paraná, o qual estabelece o quadro regulatório da atividade de jogos, em suas diversas modalidades, que se desenvolve no âmbito do Estado do Paraná, com o objetivo de garantir a proteção da ordem pública, combater a fraude, prevenir comportamentos aditivos, proteger os direitos dos menores e salvaguardar os direitos dos apostadores;
- c) o necessário controle das atividades de jogos lotéricos por meio de sua monitoração e supervisão, estabelecendo os requisitos técnicos que os operadores devem adotar para o correto desempenho dessas funções;
- d) a definição dos requisitos técnicos e das especificações necessárias para o funcionamento das atividades lotéricas no Estado do Paraná que são de responsabilidade da LOTTOPAR;

RESOLVE

1. DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS

Estabelecer as regras complementares para certificação GLI-33 e GLI-19 aos concessionários devidamente autorizados a explorar a modalidade de Aposta de Quota Fixa – AQF no Estado do Paraná.

Esta norma técnica será aplicada a sistemas que suportam apostas em jogos virtuais *online* e apostas em jogos eventos esportivos reais, não limitando ou autorizando alguns tipos específicos de apostas, jogos e funcionalidades. A

intenção é fornecer um conjunto de requisitos para cobrir os jogos atualmente conhecidos e permitidos por lei. É responsabilidade de cada operador determinar a melhor forma de atender aos requisitos estabelecidos neste documento.

2. REQUISITOS TÉCNICOS ADICIONAIS

2.1 INTRODUÇÃO

Este capítulo foi elaborado com base nos requisitos técnicos dos seguintes documentos:

- a) Edital nº 01/2023 – Apostas de Quota Fixa
- b) Edital nº 01/2023, Anexo I – Termo de Referência
- c) Portaria nº 07/2024 – Regras Gerais de Apostas de Quota Fixa
- d) Portaria nº 08/2024 – Programa Estadual de Jogo Responsável
- e) Portaria nº 22/2024 – Requisitos para Aprovação de Operação de Jogos *Online*
- f) Portaria nº 23/2024 - Regras de Apostas de Quota Fixa Físicas
- g) Portaria nº 79/2024 – Jogos *Online*

2.2 PADRÕES GLI ADOTADOS

Para fins de Apostas de Quota Fixa, os seguintes Padrões GLI e seus anexos se aplicam conforme necessário:

- a) Para sistemas utilizados para apostas em jogos virtuais *online*, Padrões GLI-19 para Sistemas de Jogos Interativos.
- b) Para sistemas utilizados para apostas em eventos esportivos reais, Padrões GLI-33 para Sistemas de Apostas em Eventos.
- c) Para dispositivos de aposta de autoatendimento (quiosques) utilizados para apostas em ambiente físico, Padrões GLI-20 para Quiosques.

2.3 CERTIFICAÇÕES TÉCNICAS

Não será permitido operar qualquer plataforma de apostas ou jogo *online* que não tenha certificação de um Laboratório de Testes e Certificação independente, internacionalmente reconhecido e credenciado pela LOTTOPAR.

- a) Excepcionalmente, para o início da exploração e comercialização de apostas de quota fixa, os Operadores devem apresentar certificação padrão GLI, emitida em nome de qualquer jurisdição internacional.
- b) Dentro de 90 (noventa) dias a partir da aprovação da emissão da Ordem de Serviço, os Operadores devem apresentar uma certificação emitida em nome da LOTTOPAR, pelos Laboratórios de Testes e Certificação credenciados pela LOTTOPAR.
- c) Todas as certificações emitidas pelos Laboratórios de Testes e Certificação devem ser registradas na LOTTOPAR, evidenciando o cumprimento das leis e regulamentos estabelecidos pela jurisdição do Estado do Paraná.

2.4 TESTE DE INTEGRAÇÃO

Após a aprovação do Plano Operacional, o Operador deve ter seu sistema validado no teste de integração, que simula um ambiente de produção, de acordo com o Manual de Integração da Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento e Manual de Integração Técnica a ser disponibilizado pela LOTTOPAR.

- a) O Operador deve apresentar um cronograma para o planejamento da integração dos sistemas.
- b) Os testes de integração serão realizados e validados pela Diretoria Operacional e gerente técnico da LOTTOPAR, bem como pelo gerente técnico do Operador.
- c) O teste de integração deverá ser realizado na sede da LOTTOPAR, e o operador: deverá ter pelo menos 1 (um) representante presente, seja pessoal e/ou remotamente.

2.5 PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS

O Operador deve submeter os processos de gerenciamento de mudanças à LOTTOPAR para aprovação e homologação. Apenas mudanças nas funcionalidades relacionadas à integração com a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR devem ser previamente autorizadas e aprovadas pela LOTTOPAR. Os processos documentados de gerenciamento de mudanças devem descrever os procedimentos de avaliação para identificar a criticidade das

atualizações e determinar as melhorias que o operador deve submeter a um Laboratório de Teste e Certificação credenciado pela LOTTOPAR para revisão e certificação.

- a) Os processos de gerenciamento de mudanças devem ser:
 - I. Desenvolvidos de acordo com o Guia de Programa de Gerenciamento de Mudanças GLI (GLI-CMP).
 - II. Aprovados pela LOTTOPAR antes de sua implementação.
 - III. Auditados em intervalos anuais por um Laboratório de Teste e Certificação credenciado pela LOTTOPAR.
- b) O Operador deve submeter relatórios trimestrais de mudanças aos Laboratórios de Testes e Certificação credenciados pela LOTTOPAR para revisão, garantindo que o risco seja avaliado de acordo com os processos de gerenciamento de mudanças e que a documentação das mudanças esteja completa.
- c) Pelo menos uma vez por ano, o Operador deve ter seus produtos operando sob os processos de gerenciamento de mudanças aprovados avaliados por um Laboratório de Teste e Certificação credenciado pela LOTTOPAR. Para que o operador continue a oferecer seus produtos conforme descrito acima, eles devem ser totalmente certificados de acordo com as especificações estabelecidas nestes regulamentos e outras especificações técnicas a serem emitidas pela LOTTOPAR, com documentação formal de certificação por um Laboratório de Teste e Certificação credenciado pela LOTTOPAR. Por motivo justificado, o Operador pode solicitar aprovação para uma extensão além da aprovação anual se houver dificuldade demonstrada. A decisão de conceder uma extensão por dificuldade é exclusivamente a critério da LOTTOPAR.

2.6 TESTES DE SEGURANÇA

Dentro de 90 (noventa) dias após o lançamento, anualmente, ou sempre que solicitado pela LOTTOPAR, o operador deve promover testes de segurança, por meio de uma instituição independente, certificando a indústria de jogos, da Solução de Software implementada, incluindo avaliação de vulnerabilidade, teste de penetração e análise de risco.

a) Os seguintes itens devem ser testados minimamente:

- I. Violação de Controle de Acesso.
- II. Falhas Criptográficas.
- III. Injeção de *Script*.
- IV. Design Inseguro.
- V. Configuração Insegura.
- VI. Componentes Desatualizados e Vulneráveis.
- VII. Falha de Identificação e Autenticação.
- VIII. Falha na Integridade de Dados e *Software*.
- IX. Monitoramento de Falhas e *Logs* de Segurança.
- X. Ataques contra protocolos de rede, tecnologias e versões específicas da aplicação alvo.
- XI. DDoS (Negação de Serviço Distribuída).
- XII. Envenenamento de DNS.
- XIII. DoS (Negação de Serviço).
- XIV. Protocolos de acesso remoto como VPN, SSH, RDP e outros.
- XV. Ataques de Estouro de *Buffer*.
- XVI. Injeção de Código.
- XVII. Manipulação de *Cookies*.
- XVIII. *Cross-Site Scripting* (XSS) e suas variantes.
- XIX. Ataques de Travessia de Diretórios.
- XX. Enumeração de Usuários.
- XXI. Falhas de *Upload*.
- XXII. Divulgação de Arquivos.
- XXIII. Vazamento de Informações.
- XXIV. Injeção LDAP.
- XXV. Injeções de Comandos Linux Shell e Power Shell.
- XXVI. Injeção de Server Side Includes (SSI).
- XXVII. Sequestro de Sessão.
- XXVIII. Injeção de SQL.
- XXIX. Violações do Protocolo HTTP.
- XXX. Ataques de Dia Zero.

XXXI. Revisão das Regras do Firewall

b) Após a conclusão de período anual, um relatório das avaliações deve ser fornecido ao operador e à LOTTOPAR, incluindo:

- I. Escopo do Teste.
- II. Nome e afiliação da empresa das pessoas que realizaram o teste.
- III. Data do teste.
- IV. Resultados.
- V. Ação corretiva recomendada, se aplicável.
- VI. Resposta do operador às descobertas e à(s) ação(ões) corretiva(s) recomendada(s).

3. CONDIÇÕES GERAIS DAS APOSTAS DE QUOTA FIXA**3.1 EXPLORAÇÃO DE APOSTAS DE QUOTA FIXA**

A modalidade de loteria de Apostas de Quota Fixa consiste em um sistema de apostas relacionado a eventos esportivos reais e/ou jogos virtuais *online*, sendo definido no momento da aposta quanto o usuário pode ganhar em caso de previsão correta.

a) Produtos de apostas de quota fixa, cujo objeto de comercialização são eventos esportivos reais, podem ser explorados por meios físicos e/ou digitais e devem estar totalmente conectados à Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR. A comercialização de uma aposta de quota fixa em um evento esportivo pode ser oferecida de duas maneiras:

- I. Virtual: O usuário poderá realizar uma aposta de quota fixa no equipamento fornecido pelo operador, mediante *login* e senha de sua conta virtual, sem imprimir um cupom/bilhete de aposta física.
- II. Física: O usuário poderá realizar uma aposta de quota fixa, mediante prévio cadastro, preenchendo o bilhete físico e imprimindo o cupom/bilhete como comprovante da aposta realizada.

b) As apostas de quota fixa que têm como objeto eventos de jogos *online* só podem ser oferecidas em ambiente virtual. É proibida a instalação ou

disponibilização de equipamentos ou outros dispositivos em estabelecimentos físicos destinados à venda de produtos, cujo objeto são eventos de jogos virtuais *online*.

- c) Não haverá limite para o número de eventos a serem explorados pelos operadores, no entanto, todos os eventos explorados devem ter uma codificação única na plataforma de gestão da LOTTOPAR.

3.2 OBRIGAÇÕES DO OPERADOR

O operador deve fornecer canais de atendimento para o usuário, a fim de receber e encaminhar solicitações, sugestões, reclamações, denúncias e elogios, incluindo um canal exclusivo para usuário compulsivos (ludopatas) e um sistema de autoexclusão.

- a) O operador deve utilizar os meios de pagamento de prêmios e recebimento de apostas nas diversas formas disponibilizadas exclusivamente pela Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- b) O método de pagamento deve estar totalmente conectado à Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- c) Serão aceitos exclusivamente pagamentos via PIX e estes devem estar vinculados ao CPF do usuário, não sendo aceitos pagamentos em nome de terceiros.
- d) O operador é responsável por coletar o valor total das apostas realizadas, sendo obrigatório registrar qualquer e toda transação na Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- e) É responsabilidade do operador pagar os prêmios devidos aos usuários com a respectiva dedução fiscal, sem contestação em relação ao evento, imediatamente, nunca excedendo o prazo máximo de 6 (seis) horas.
- f) O operador deve submeter à LOTTOPAR relatórios por aposta realizada e consolidada, de acompanhamento financeiro, contendo o valor total arrecadado, os prêmios pagos, a Receita Bruta do Operador (GGR), os valores devidos ao Estado do Paraná e à LOTTOPAR.
- g) O operador está ciente de que a plataforma de gestão e meios de pagamento da LOTTOPAR, bem como seu sistema operacional, devem

estar disponíveis na sua totalidade para os órgãos de controle e fiscalização, quando solicitado.

3.3 TRIBUTAÇÃO

O operador deverá ter um processo implementado para identificar todos os ganhos que estão sujeitos à tributação (ganhos únicos ou ganhos agregados ao longo de um período definido, conforme normativas exaradas pela Secretaria da Receita Federal), recolher o imposto de renda relativo ao prêmio e fornecer as informações necessárias de acordo com o estabelecido pela LOTTOPAR e a legislação nacional vigente sobre a matéria.

OBSERVAÇÃO: Valores ganhos que excederem qualquer limite especificado pelas leis e normativas pertinentes deverão ser pagos para o usuário, líquidos de impostos.

3.4 RELÓGIO INTERNO

A Plataforma de Loterias deve manter um relógio interno que utilize a zona horária UTC-3.

4. AMBIENTE VIRTUAL

4.1 DOMÍNIO DO OPERADOR

Para a comercialização e o desenvolvimento de atividades de apostas por websites:

- a) O operador deve implementar um *site* específico com um nome de domínio terminando, preferencialmente, em “.br”, para o qual todas as conexões feitas a partir do Estado do Paraná devem ser direcionadas, conforme estabelecido no Edital e seus anexos, bem como no Decreto Estadual nº 2.434/2023, alterado pelo Decreto Estadual nº 5.039/2024.
- b) É expressamente proibido usar os *sites* do operador para direcionar o fluxo de usuários para *sites* secundários de atividades similares.

4.2 SITE DO OPERADOR

O *site* do Operador deve conter elementos para garantir transparência, informações adequadas e proteção do usuário. Esses elementos podem variar conforme o operador.

a) Todos os operadores do Estado do Paraná devem apresentar, no mínimo, as seguintes funcionalidades e informações:

- I. Informações da Empresa: informações claras sobre a empresa que opera o *site*, incluindo nome, endereço das lojas físicas no Estado do Paraná, informações de contato e detalhes de cadastro comercial.
- II. Licenciamento e Regulamentação: Informações claras e visíveis sobre as licenças e regulamentações pelas quais o Operador está autorizado a oferecer serviços de apostas. Deve também conter o selo de *site* autorizado pela LOTTOPAR, aplicado conforme o manual disponível no endereço <https://www.loteriasdoparana.pr.gov.br>, assegurando ao usuário que ele é um Operador que respeita os padrões/normas estabelecidos(as).
- III. Opções de Pagamento e Saque: As regras de pagamento de prêmios e saque disponíveis para os usuários devem ser detalhadas, incluindo informações sobre limites e prazos.
- IV. Suporte ao Cliente: Informações facilmente visíveis sobre como entrar em contato com o suporte ao cliente, via *e-mail*, *chat* ao vivo ou telefone. O suporte ao cliente deve ser estruturado por áreas de serviço: suporte sobre meios de pagamento; suporte sobre questões técnicas; suporte para produtos ou serviços específicos. O suporte relacionado aos meios de pagamento deve direcionar o cliente ao Serviço de Atendimento ao Cliente da empresa responsável pela operação dos meios de pagamento.
- V. Instruções de Uso: Instruções claras sobre como se registrar, fazer apostas, depositar e sacar fundos devem estar disponíveis para orientar os usuários.

- VI. Informações sobre a proibição de jogos para menores: deve estar claro que os jogos são restritos a maiores de dezoito (18) anos e devem ser fornecidas informações sobre medidas de proteção para evitar que menores acessem o *site*.
 - VII. Política de *Cookies*: deve ser disponibilizada uma política de *cookies* se o *site* utilizar *cookies* para rastreamento e análises.
 - VIII. Promoções e Bônus: Se oferecidos, devem ser fornecidos detalhes sobre promoções, bônus e programas de fidelidade, incluindo os termos e requisitos associados.
 - IX. Disponibilizar ao cliente o *link* de atendimento do operador.
 - X. Disponibilizar o *link* para a LOTTOPAR.
Disponibilizar o Canal de Autoexclusão.
 - XI. Todas as informações deverão estar em português.
- b) O operador deve publicar em seu *site* as seguintes informações:
- I. ODDs de cada possibilidade do evento alvo.
 - II. Aviso do término da venda de determinado produto, incluindo também informações sobre o número de apostas vendidas, o montante acumulado pago aos usuários, bem como o valor transferido para o Estado do Paraná como *royalties*.
- c) Termos e condições detalhados do uso do *site* e dos serviços oferecidos devem ser facilmente localizáveis. Isso inclui informações sobre regras de apostas, eventuais prêmios, depósitos, retiradas, limites, políticas de privacidade, proteção de menores e quaisquer outras diretrizes relevantes. Adicionalmente, a termos e condições deverão:
- I. Indicar que o indivíduo aceita partilhar a sua localização antes de iniciar a sua aposta.;
 - II. Orientar o usuário a manter suas credenciais de autenticação (por exemplo, usuário e senha) seguras e jamais repassá-las a terceiros.
 - III. Divulgar todos os processos a serem cumpridos nos casos de perda de credenciais de autenticação, alterações obrigatórias de senha, segurança das senhas e outros itens relacionados.

- IV. Especificar as condições sob as quais uma conta deverá ser considerada inativa e explicar quais ações deverão ser realizadas na conta depois que for considerada inativa.
- V. Conter informações sobre prazos e limites relativos a depósitos e/ou resgates da conta do usuário, incluindo uma explicação clara e concisa de todas as taxas.
- VI. Informar que o operador terá o direito a:
1. Recusar a registrar uma conta de usuário pelo que ele considerar um motivo bom e suficiente e informar imediatamente ao usuário sobre o motivo da recusa.
 2. Recusar depósitos e/ou resgates de contas de usuário pelo que ele considerar um motivo bom e suficiente; e informar imediatamente ao usuário e à LOTTOPAR as razões que o conduziram a tal medida.
 3. A menos que exista uma investigação pendente ou disputa com o usuário, suspender ou encerrar a conta de qualquer usuário a qualquer momento de acordo com os termos e condições acordados entre o operador e o usuário.
- d) A política de privacidade deverá estar disponível para o usuário, transmitindo confiança quanto ao respeito à privacidade e à política de preservação de suas informações. A política de privacidade deverá conter:
- I. Informações claras sobre quais e como os dados pessoais dos usuários serão coletados, armazenados e usados.
 - II. A finalidade e a base legal para a coleta de dados pessoais e de todas as atividades de processamento para as quais o consentimento está sendo solicitado.
 - III. O período em que os dados pessoais serão armazenados ou, se não for possível, definir um período e os critérios usados para concluir isto. Apenas a declaração do operador de que os dados pessoais serão guardados pelo tempo necessário, sem determinar um período, não será suficiente.
 - IV. Condições em que os dados pessoais poderão ser divulgados.

- V. As medidas em vigor para evitar a divulgação não autorizada ou desnecessária dos dados pessoais.
- VI. A identidade e os detalhes de contato do operador que estará buscando o consentimento, incluindo quaisquer prestadores de serviços terceirizados que poderão acessar e/ou usar esses dados pessoais.
- VII. O usuário terá o direito de:
1. Acessar, exportar ou transferir seus dados pessoais.
 2. Retificar, apagar ou restringir o acesso a seus dados pessoais.
 3. Objetar o processamento de seus dados pessoais.
 4. Retirar o consentimento, se o processamento for baseado no consentimento.
- VIII. Informações ao usuário sobre como registrar uma reclamação junto à Ouvidoria da LOTTOPAR.
- IX. Para dados pessoais coletadas diretamente com o usuário, se existe uma obrigação legal ou contratual de ele fornecer os dados pessoais e as consequências de ele não fornecer esses dados pessoais.
- X. Informações sobre a tomada de decisão automatizada pelo operador, incluindo criação de perfis, e pelo menos nesses casos, sem prejudicar o cumprimento de outras obrigações legais:
1. *Insights* suficientes sobre a lógica da tomada de decisão automatizada.
 2. A importância e as consequências previstas de tal processamento para o usuário; e
 3. As salvaguardas exigidas em torno da tomada de decisão exclusivamente automatizada, incluindo as informações para o usuário sobre como contestar a decisão e exigir revisão ou intervenção humana direta.
- e) O operador deve disponibilizar, em uma seção específica do *site* e/ou aplicativo de jogos, todas as informações sobre práticas de jogo responsável, práticas de jogo saudáveis e diretrizes relacionadas à Política Estadual de Jogo Responsável, incluindo:

- I. Riscos do jogo excessivo e avisos previstos na legislação vigente.
 - II. Programa de Jogo Responsável.
 - III. Proibições de apostas por menores de 18 (dezoito) anos de idade.
 - IV. Autoteste para prevenção da ludopatia.
 - V. Autolimites de depósito, aposta e tempo para usuários, e procedimentos para respectivas alterações.
 - VI. Autoexclusão temporária e permanente do usuário.
 - VII. Ajuda para jogo problemático e indicações e encaminhamento/*links* para um entidades e organizações de suporte especializado de ajuda/tratamento de ludopatas.
- f) O Operador deverá disponibilizar em seu *site* o contador de tempo *online* da sessão aberta do usuário

4.3 GEOLOCALIZAÇÃO

Os operadores, com a LOTTOPAR, deverão adotar medidas para restringir a atuação de operadores não autorizados no território do Estado do Paraná, bem como utilizar ferramentas de geolocalização e/ou cercas georreferenciadas (GPS) para localizar o usuário.

- a) É expressamente proibido registrar, realizar apostas ou saques fora dos limites territoriais do Estado do Paraná, incluindo aqueles que utilizam tecnologias de rede cujo objetivo é ocultar ou camuflar seu endereço IP, devendo o sistema informar que o usuário é convidado a jogar quando estiver no território do Paraná.
- b) Os operadores devem usar, em qualquer aposta feita em seu *site*, uma ferramenta de geolocalização/georreferenciamento com a capacidade de identificar e rastrear a posição geográfica do usuário. O Operador deve acionar:
 - I. Uma verificação de geolocalização antes de realizar a primeira aposta após o *login* ou após uma mudança de endereço IP.
 - II. Verificações periódicas e recorrentes de geolocalização antes de realizar apostas da seguinte forma:

1. Para conexões estáticas, pelo menos a cada vinte minutos ou cinco minutos se estiver a menos de dois quilômetros da fronteira; e
 2. Para conexões móveis, em intervalos baseados na proximidade do usuário com a fronteira, presumindo uma velocidade de viagem de cento e quinze quilômetros por hora ou uma velocidade média demonstrada de uma estrada/caminho. Este intervalo não deve exceder o período de vinte minutos.
- c) O sistema do operador deve submeter o usuário à verificação de localização nas seguintes circunstâncias:
- I. No momento da realização do cadastro inicial do apostador.
 - II. Quando o apostador efetua uma aposta.
- d) Será exigido o consentimento expresso e inequívoco do usuário, e ele deve ser informado sobre como os dados podem ser usados, o tempo de armazenamento e a possibilidade de possível compartilhamento das informações com órgãos de segurança e controle, em caso de irregularidade, tudo conforme previsto na Lei Geral de Proteção de Dados.
- e) O usuário deve ser informado de que a falta de consentimento expresso e inequívoco quanto ao uso da ferramenta será um impedimento para a conclusão do cadastro.
- f) A localização do usuário obtida por meio da ferramenta de geolocalização/georreferenciamento deve ser incluída no Arquivo de Relatório a ser enviado para a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR, sendo obrigatória a inclusão de informações de longitude e latitude ou código postal ou cidade em que o usuário se encontra.
- g) O usuário deve estar ciente de que seus dados serão armazenados durante o período de existência de sua conta, bem como que poderão ser compartilhados com órgãos de segurança e controle em caso de investigação de irregularidades, em conformidade com a legislação vigente.

- h) Devem ser implementados mecanismos para detectar *softwares*, programas, virtualizações e outras tecnologias que possam ocultar ou falsificar a localização física do usuário para realizar apostas.
- j) Se, no momento da realização da aposta pelo usuário, a verificação pela ferramenta de geolocalização/georreferenciamento indicar que o usuário está fora do limite territorial do Estado do Paraná, ou se não for possível identificar sua localização, a aposta não deve ser realizada pelo sistema, e o usuário deve ser informado instantaneamente pelo sistema.
- k) O Sistema de Apostas deve possuir um mecanismo para detectar o uso de *software* de *desktop* remoto, *rootkits*, virtualização e/ou quaisquer outros programas capazes de contornar a detecção de geolocalização/georreferenciamento.
- I. Se, no momento do cadastro pelo usuário, for verificado o uso de *software* ou mecanismo para fraudar, simular ou contornar a detecção de geolocalização/georreferenciamento, o sistema do operador de loteria deve impossibilitar a conclusão do cadastro pelo usuário.
 - II. Se a verificação do uso de *software* ou mecanismo para fraudar, simular ou contornar a detecção de geolocalização/georreferenciamento ocorrer no momento do *login* de um usuário previamente registrado, o sistema do operador de loteria deve impossibilitar o *login*.
 - III. Se a verificação do uso de *software* ou mecanismo para fraudar, simular ou contornar a detecção de geolocalização/georreferenciamento ocorrer no momento da realização da aposta, esta não deve ser realizada pelo sistema.
 - IV. Verificar o endereço IP de cada conexão de dispositivo de aposta remoto a uma rede para garantir que não esteja em uso uma rede privada virtual (VPN) ou serviço de proxy.
 - V. Detectar e bloquear dispositivos que indiquem manipulação ao nível do sistema.
 - VI. Prevenir ataques “man-in-the-middle” ou técnicas de *hacking* semelhantes e impedir a manipulação de código.

VII. Utilizar mecanismos de detecção e bloqueio verificáveis em nível de aplicação.

VIII. Em caso de qualquer uma das situações descritas acima, o usuário deve ser informado sobre a constatação de divergência de informações relativas à geolocalização/georreferenciamento identificada pelo sistema e a geolocalização/georreferenciamento informada pelo usuário.

I) É absolutamente proibido, nos termos do artigo 6, IX da Lei Geral de Proteção de Dados, o uso de informações obtidas por meio da ferramenta de geolocalização/georreferenciamento para fins discriminatórios (*geopricing* e *geoblocking*), ilícitos ou abusivos, destacando que “As atividades de tratamento de dados pessoais devem observar a boa-fé e os seguintes princípios:

I. não discriminação: impossibilidade de realização do tratamento para fins discriminatórios ilícitos ou abusivos”.

5. REQUISITOS DA CONTA DO USUÁRIO

5.1 IDENTIFICAÇÃO DOS USUÁRIOS

Cabe aos operadores estabelecerem sistemas e mecanismos que facilitem e permitam a identificação dos usuários nas apostas que organizam, sujeitos à integração com a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento disponibilizada pela LOTTOPAR.

- a) O operador é responsável pela correta identificação dos usuários nos jogos que organizam ou desenvolvem.
- b) A identificação do usuário, seguida pela abertura de uma conta do usuário, é uma condição indispensável para realizar a aposta.
- c) A identificação do usuário será feita por meio de um único cadastro de usuário ativo por operador, no qual pelo menos o seguinte será registrado e validado:

I. Nome completo.

II. Número de celular de contato com o código de área.

III. Endereço de *e-mail* válido.

IV. CPF válido.

- V. Data de nascimento.
- VI. Chave PIX ou Conta Bancária de propriedade do usuário, para receber os prêmios.
- d) O cadastro do usuário será permitido por meio de suas plataformas de mídia social ou conta de *e-mail*, desde que completem o cadastro integralmente.
- e) A localização do usuário deve ser incluída no momento do cadastro, e o usuário deve estar ciente da sua permissão para acessar sua localização.
 - I. Se o usuário não permitir acesso à localização, não será possível acessar o cadastro.
 - II. Após a aceitação da localização pelo usuário, um formulário de cadastro deve ser exibido contendo pelo menos as informações mencionadas na alínea “c”.
- f) No procedimento para solicitação de cadastro por um novo usuário em *sites* de apostas de quota fixa, o solicitante deve fornecer os dados mencionados na alínea “c”, bem como quaisquer outros dados exigidos pelo operador e considerados indispensáveis para verificar sua identidade.
- g) No procedimento de solicitação de cadastro por um novo usuário em *sites* de apostas de quota fixa e jogos *online*, o solicitante deve ser informado das proibições descritas ao item 5.2. Deve haver um campo ou documento no *site* de cadastro para expressar a ciência de tais proibições, bem como a confirmação de que não se enquadra nas proibições previstas ao item 5.2.
 - I. Esta declaração deve ser mantida pelo operador no cadastro do usuário.
 - II. A atribuição de *login* e senha entre os usuários é proibida, sob pena de banimento.
- h) Ao se registrar, o sistema do operador de loteria deve registrar a localização e o IP – Protocolo de Internet, reportando as informações para a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- h) Os operadores são responsáveis por verificar a maioria dos usuários nos jogos que organizam ou desenvolvem.

- i) Os dados do usuário devem ser validados com os sistemas públicos de dados do governo. Em caso de discrepância, o sistema deve solicitar automaticamente a revisão dos dados pelo usuário, permitindo a conclusão apenas com todos os dados inseridos corretamente.
- I. O nome completo, CPF e data de nascimento devem ser informados corretamente, de acordo com o cadastro junto a órgãos governamentais, a fim de afetar o cadastro do usuário no *site*. Em caso de não validação de algum dos dados informados, o cadastro não será efetivo e não permitirá apostas no *site*.
 - II. Utilizar um sistema que valide com órgãos governamentais os dados a serem verificados e que sejam inseridos conforme constam nos documentos utilizados para a identificação do requerente. Para tanto, o operador deve adotar as medidas necessárias para garantir que o requerente esteja ciente dessa circunstância e insira corretamente os dados que serão objeto de verificação.
 - III. Após a consulta, se os dados coincidirem com aqueles do sistema vinculado a órgãos governamentais, o operador receberá uma resposta positiva e os dados serão considerados validados.
 - IV. Nos casos em que os dados consultados não coincidam com o cadastro do sistema vinculado a órgãos governamentais, o sistema fornecerá uma resposta negativa e, para o operador, os dados serão considerados não validados.
 - V. Após uma primeira negativa, serão possíveis mais duas tentativas de validação de dados vinculados ao mesmo número de CPF.
 - VI. Uma vez ultrapassadas três tentativas, o operador não poderá realizar uma nova tentativa de validação do número de CPF em um período inferior a 24 (vinte e quatro) horas.
 - VII. O operador deverá registrar e manter todas as consultas feitas ao sistema vinculado à Receita Federal do Brasil, registrando a data, hora e minuto da consulta.

- j) A confirmação do endereço de *e-mail* deve ser realizada enviando um código de validação para o endereço informado pelo usuário, preferencialmente no primeiro saque.
- k) O pedido de cadastro deve ser registrado nos cadastros do operador e transmitido para a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- l) O operador deve informar ao usuário que os dados coletados serão compartilhados e/ou encaminhados para a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR.
- m) Se for identificado que o usuário forneceu informações falsas ou inconsistentes, o operador deve encerrar ou bloquear a conta do usuário, bem como cancelar apostas e bônus, devolvendo, se houver, o depósito para a conta de origem, podendo deduzir o valor mínimo de 4% (quatro por cento) sobre o montante depositado.
- n) O operador deve realizar anualmente um procedimento para atualizar o cadastro de seus usuários.
- o) É proibido para o operador confiscar ou reter dinheiro do usuário que não revalidar suas informações de cadastro.

5.2 CONTROLE DE PROIBIÇÕES

É responsabilidade dos operadores controlar as proibições mencionadas nesta seção. Os operadores devem ter os meios para garantir o cumprimento dessas proibições.

- a) É proibido disponibilizar apostas para:
 - I. Menores de 18 (dezoito) anos de idade.
 - II. Pessoas legalmente incapazes.
 - III. Pessoas jurídicas.
 - IV. Pessoas autoexcluídas.
 - V. Pessoa que possui ou pode ter acesso aos sistemas de loteria de quota fixa informatizado do operador da loteria.
 - VI. Proprietário, administrador, diretor, pessoa com influência significativa, gerente ou funcionário do operador da loteria que possui acesso privilegiado ao sistema.

VII. Agente público com deveres diretamente relacionados à regulação, controle e fiscalização da atividade em âmbito estadual.

VIII. Uma pessoa que possui ou pode ter qualquer influência no resultado de um evento esportivo real que é objeto da Aposta de Quota Fixa, incluindo:

1. Atleta participante de competições organizadas por entidades que fazem parte do Sistema Nacional do Esporte.
2. Pessoas ocupando cargos de gestores esportivos, treinadores esportivos, técnicos, praticantes de esportes profissionais.
3. Árbitro esportivo, assistente de árbitro esportivo ou equivalente, empresário esportivo, agente ou advogado de atletas e treinadores, treinador ou membro do comitê técnico.
4. Membro da diretoria ou órgão de supervisão de uma entidade administrativa de uma competição ou organizador de evento esportivo.
5. Responsável pela organização de uma competição ou evento esportivo.

b) As proibições previstas em (a) se estendem a cônjuges, parceiros e parentes em linha direta e colateral, até o segundo grau, das pessoas impedidas de participar, direta ou indiretamente, como usuário.

c) Os impedimentos referidos neste artigo devem ser informados pelos operadores de loteria, de forma proeminente, nos canais físicos ou virtuais para a comercialização de apostas de quota fixa.

d) Apostas feitas em desacordo com as disposições desta seção são automaticamente nulas e sem efeito.

5.3 ATIVAÇÃO DA CONTA

A ativação do cadastro do usuário requer a verificação prévia dos dados conforme estabelecido ao item 5.2, bem como a verificação de que o usuário não está inscrito nas listas de autoexclusão e/ou *blacklist*. O operador procederá da seguinte forma:

- a) O usuário, cuja identidade não tenha sido validada pelo sistema vinculado a órgãos governamentais, não poderá se registrar, jogar, fazer depósitos ou saques.
- b) O usuário, corretamente identificado pelo sistema vinculado a órgãos governamentais, poderá fazer depósitos, participar de jogos e fazer saques. O *status* deste usuário será considerado como ativo.
- c) O sistema do operador deverá realizar a cada 24 horas uma verificação cadastral para checar se não ocorreu alteração no *status* de habilitação do usuário, exemplo se ele não passou a estar presente em algum quesito das proibições. Em caso positivo, o cadastro deverá ser bloqueado

5.4 LIMITAÇÃO DE UMA CONTA POR USUÁRIO

O operador deve estabelecer procedimentos e mecanismos que garantam a impossibilidade da existência de mais de um registro ativo por usuário. Se o operador identificar a existência de mais de um registro de conta pelo mesmo usuário, deve bloquear imediatamente todas as contas, bem como apostas, bônus e depósitos, até que a situação seja verificada.

5.5 CONTA VIRTUAL DO USUÁRIO

A conta virtual do usuário é onde os fundos do usuário são mantidos para fins de apostas e transações relacionadas.

- a) A conta virtual do usuário e o aplicativo de apostas devem fornecer aos usuários o uso dos serviços virtuais desse operador.
- b) Para garantir uma experiência segura e transparente para os usuários, a conta virtual deve conter pelo menos as seguintes informações:
 - I. Saldo Atual: o saldo atual disponível na conta do usuário deve ser exibido, permitindo ao usuário ver quanto dinheiro tem disponível para fazer apostas.
 - II. Histórico de Transações: um registro detalhado das transações passadas, incluindo depósitos, saques, ganhos e perdas deve estar disponível para consulta, assim como o código LOTTOPAR. Isso permite que o usuário acompanhe suas atividades financeiras e mantenha o controle sobre suas transações.

- III. Depósitos e Saques: Deve ser possível depositar fundos na conta virtual e realizar saques. As opções de pagamento e os procedimentos para depósito e saque devem ser claramente esclarecidos.
 - IV. Bônus e Promoções: se o *site* de apostas oferecer bônus ou promoções, os detalhes sobre os bônus creditados na carteira virtual do usuário devem ser exibidos, incluindo informações sobre os requisitos de apostas associados ao bônus.
 - V. Histórico de Apostas: Um registro das apostas feitas pelo usuário, incluindo detalhes como o tipo de aposta, valor apostado, resultado e potencial de ganho deve estar disponível para consulta. O histórico de apostas deverá exibir os valores em moeda local em vez de exibi-los em créditos.
 - VI. Histórico de Chamadas: Um registro detalhado de todas as chamadas solicitadas ao suporte ao cliente, incluindo detalhes sobre o número de protocolo, data e hora da chamada, informações sobre a chamada, data e hora da conclusão da chamada e resolução da chamada.
 - VII. Histórico de Autoexclusão: um registro detalhado dos pedidos de autoexclusão, incluindo detalhes sobre a data e hora do pedido de autoexclusão, data e hora em que a autoexclusão foi efetuada, o canal de serviço e o período desde o pedido de autoexclusão.
 - VIII. Limites de Jogo: oferecer opções de autocontrole, como limites diários, semanais e mensais de depósito; limite de tempo para pausa no jogo, autoexclusão. Essas configurações devem ser facilmente acessíveis e modificáveis na conta virtual do usuário.
 - IX. Detalhes da Conta: Informações sobre a conta do usuário, como nome de usuário, informações de contato e configurações de privacidade devem ser acessíveis para edição.
- c) A conta virtual deve ser protegida com medidas de segurança robustas para garantir a integridade e privacidade das informações do usuário.
- d) Os fundos que os usuários possuem em sua conta virtual são fundos fiduciários que devem estar disponíveis em uma conta livre de

compensação e devem ser separados dos fundos dos Operadores. Eles não podem ser usados para cobrir reivindicações de terceiros contra o Operador.

5.6 CARTEIRA VIRTUAL

As transações financeiras somente são permitidas por PIX e o operador deverá adotar medidas de segurança e controles para evitar fraudes. São requisitos referentes às transações financeiras com a conta virtual do usuário:

- a) Para que o usuário realize um depósito, é obrigatório verificar se a ordem de pagamento provém da conta do usuário.
- b) Somente poderão ser aceitos depósitos em uma conta de jogo de um usuário que tenham origem em uma conta bancária em nome dele.
- c) O operador não poderá aceitar ordem de pagamento que não seja de propriedade do usuário que não esteja habilitado na Plataforma LOTTOPAR.
- d) O operador deve garantir que os saques serão feitos apenas pelo CPF que originou a aposta.
- e) No momento do saque, a transferência só poderá ter como destino uma conta bancária em nome do próprio usuário. Também garantir que não haja transferências de saldos entre usuários, coibindo a prática de lavagem de dinheiro.
- f) É expressamente proibido ao usuário realizar transferência de fundos de sua conta de usuário para qualquer outra conta que não seja de sua propriedade para qualquer outra empresa, financeira ou não.
- g) O operador pode cobrar uma taxa de 4% quando o usuário solicitar o saque de seu fundo sem ter feito ao menos uma aposta. O operador deve informar no momento do cadastro a possibilidade dessa taxa.
- h) Caso ocorra tentativa de fraudar esta regra, após três tentativas malsucedidas, o operador deverá proceder conforme abaixo:
 - I. Bloquear temporariamente a conta do usuário para investigação de fraude após três tentativas consecutivas fracassadas em um período de dez minutos. Se não houver evidências de fraude, o bloqueio deverá ser removido.

- II. Suspende a conta do usuário após cinco tentativas fracassadas e consecutivas adicionais de transferência de fundos dentro de um período de dez minutos.

5.7 REMUNERAÇÃO DA PLATAFORMA DE GESTÃO E MEIOS DE PAGAMENTO DA LOTTOPAR

A remuneração da Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR será na forma de um percentual das transações financeiras das Apostas de Quota Fixa, sendo automaticamente deduzida e absorvida pelo operador:

- a) O Operador deverá pagar a remuneração da Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento, individualmente em cada aposta, totalizando 3% (três por cento) em cada depósito e 1% (um por cento) em cada saque (de prêmios ou saldos).
- b) Não haverá cobrança quando ocorrer o replay, ou seja, quando o usuário usar o saldo disponível em sua carteira virtual para fazer novas apostas.

5.8 ACESSO DO USUÁRIO

O sistema deverá possibilitar que uma conta seja bloqueada no caso de ser detectada atividade suspeita, como três tentativas de acesso malsucedidas consecutivas, por exemplo, em um período de trinta minutos. Um processo de autenticação multifatorial deverá ser utilizado para desbloquear a conta decorridas 24 horas do bloqueio efetuado.

5.9 TEMPO DE INATIVIDADE

Durante uma sessão, será exigida uma reautenticação para acessar a conta após trinta (30) minutos de inatividade na conta do usuário.

5.10 CONTAS INATIVAS

O operador deverá suspender o cadastro de um usuário que permanecer inativo por mais de 2 (dois) anos consecutivos.

- a) A inatividade da conta é caracterizada quando o usuário não realizou *login* ou *logout* de sua conta e não realizou nenhuma aposta por 12 (doze) meses consecutivos.

- b) Se o usuário tiver fundos em sua carteira virtual, como depósito ou prêmio, o operador deve notificá-lo com pelo menos 2 (dois) meses de antecedência sobre a possibilidade de cobrança de uma taxa mensal, a partir do décimo terceiro mês de inatividade de sua conta.
- c) Se o usuário não retirar seus fundos após ser notificado, o operador poderá cobrar uma taxa mensal de conta inativa até que os fundos sejam esgotados da conta inativa.
- d) Após a suspensão da conta, o cadastro do usuário suspenso só poderá ser reativado a pedido do usuário.

5.11 PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

O operador deve agir de acordo com a legislação vigente sobre a Proteção de Dados Pessoais e as determinações dos órgãos reguladores/fiscalizadores sobre o assunto, em especial a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD).

- a) O operador deve adotar mecanismos de segurança sobre os dados e informações dos usuários que são coletados, garantindo absoluta confidencialidade.
- b) O número de identificação do jogador (CPF ou número do passaporte ou equivalente caso usuário seja estrangeiro), credenciais de autenticação (senha, PIN, etc.) e informações financeiras pessoais (chave PIX ou números de contas bancárias, etc.) devem ser encriptados.
- c) A conta virtual deve ser protegida com medidas de segurança robustas, para garantir a integridade e privacidade das informações do usuário.
- d) Os usuários deverão receber orientações para solicitar:
 - I. Confirmação de que seus dados pessoais foram processados.
 - II. Acesso a uma cópia de seus dados pessoais, bem como de quaisquer outras informações sobre o processamento de seus dados pessoais.
 - III. Atualizações feitas em seus dados pessoais.
 - IV. Que seus dados pessoais sejam apagados e/ou para impor restrições ao processamento deles.

- e) O operador não poderá utilizar exclusivamente uma tomada de decisão automatizada que:
- I. Produzirá efeitos jurídicos ao usuário, tais como aqueles que fazem com que o usuário esteja sujeito à vigilância de uma autoridade competente.
 - II. Afetar significativamente o usuário de maneira semelhante (por exemplo, tem o potencial de influenciar as circunstâncias, comportamento ou escolhas do usuário).

6. JOGO RESPONSÁVEL

6.1 AUTOLIMITAÇÃO

O usuário deve ser provido com as seguintes opções de autolimitação:

- a) O operador deve oferecer aos usuários opções para definir limites financeiros em depósitos e perdas, permitindo que os usuários gerenciem sua capacidade financeira.
 - I. A definição de limites deve permitir opções diárias, semanais, mensais e anuais de depósito.
 - II. O sistema deverá bloquear a realização de apostas quando o limite financeiro estipulado pelo usuário for atingido.
- b) O pedido para alterar qualquer limite financeiro de apostas previamente estipulado pelo usuário deve ser feito expressa e individualmente, em um campo específico no portal web do operador, que deve ter o sistema técnico necessário para a definição e remoção dos limites.
 - I. O usuário pode solicitar expressamente, via portal web, aumento, redução ou remoção do limite financeiro de apostas, previamente estipulado por ele.
 - II. O pedido de redução do limite financeiro pelo usuário deve ser atendido imediatamente.
 - IV. O aumento do limite financeiro das apostas previamente estabelecido pelo usuário só pode ocorrer 15 (quinze) dias após a sua fixação, quando se tratar de um primeiro pedido.

- IV. Um novo aumento do limite financeiro das apostas previamente estabelecido pelo usuário só pode ocorrer 45 (quinze) dias após a sua fixação, quando se tratar de um pedido repetido.
 - V. O operador pode condicionar a realização de um autoteste sobre a prevenção ao jogo patológico para remover ou aumentar o limite financeiro das apostas.
- c) O operador deve oferecer aos usuários a opção de definir limites de tempo para acesso à plataforma, para que os usuários possam se afastar do jogo por períodos, conforme seu interesse.
- I. A configuração do tempo de afastamento deve oferecer a opção de configurá-lo em minutos, horas ou dias de afastamento.
 - II. O sistema do operador deve permitir que o usuário configure alertas periódicos sobre o tempo gasto no jogo.
- d) O pedido para alterar qualquer limite de tempo para acesso à plataforma previamente estipulado pelo usuário deve ser feito expressa e individualmente, em um campo específico no portal web do operador, que deve ter o sistema técnico necessário para a definição e retirada dos limites.
- I. O usuário pode solicitar expressamente, via portal web, aumento, redução ou retirada de qualquer limite de tempo para acesso à plataforma, previamente estipulado por ele.
 - II. O pedido de redução do limite de tempo para acesso à plataforma pelo usuário deve ser atendido imediatamente.
 - III. A retirada ou aumento do limite de tempo previamente estabelecido pelo usuário só pode ocorrer 3 (três) dias após a sua fixação, quando se tratar de um primeiro pedido.
 - IV. A retirada ou aumento do limite de tempo previamente estabelecido pelo usuário só pode ocorrer 15 (quinze) dias após a sua fixação, quando se tratar de um pedido repetido.

- V. O operador pode condicionar a realização de um autoteste sobre a prevenção ao jogo patológico para remover ou aumentar o limite de tempo para acesso à plataforma de apostas.
- VI. O operador pode realizar uma análise histórica do perfil do usuário para deliberar sobre o pedido de retirada ou aumento do limite de tempo para acesso à plataforma, especialmente em situações repetidas de alteração.
- VII. O operador pode rejeitar o pedido de retirada ou aumento do limite de tempo para acesso à plataforma quando identificado um possível caso de ludopatia.
- VIII. O operador não poderá oferecer bônus a usuários que fizeram alterações no limite de tempo para acesso à plataforma.

6.2 AUTOEXCLUSÃO

O sistema de autoexclusão é uma ferramenta disponibilizada na plataforma dos operadores que permite ao usuário autoexcluir-se temporária ou permanentemente do *site* de jogos e no *site* da LOTTOPAR que apresenta a vantagem de efetivação para todos os operadores autorizados no Estado do Paraná.

- a) A validade da autoexclusão temporária é de um período mínimo de 30 (trinta) dias a partir do pedido do usuário, podendo este período ser ampliado conforme as necessidades do usuário.
 - I. Durante o período de autoexclusão temporária, o usuário não poderá fazer depósitos nem realizar apostas.
 - II. A autoexclusão temporária não impede que o usuário solicite a retirada de seu saldo, desde que o titular seja o mesmo que o cadastrado, bem como tenha acesso ao histórico de sua conta virtual.
 - III. O operador deve garantir que o período de autoexclusão temporária seja rigorosamente cumprido, não sendo permitido revogá-lo.
- b) O operador pode solicitar a autoexclusão do usuário mediante o envio de um formulário preenchido, disponível no *site* da LOTTOPAR.

- c) A conta inativada pelo usuário autoexcluído só pode ser reativada mediante solicitação expressa da pessoa que fez o pedido, neste caso o usuário ou o seu curador.
- d) A validade da autoexclusão permanente é de um período mínimo de 2 (dois) anos a partir do pedido do apostador.
 - I. Durante o período de autoexclusão permanente, o apostador não poderá fazer depósitos nem realizar apostas.
 - II. A autoexclusão permanente não impede que o apostador solicite a retirada de seu saldo, desde que o titular seja o mesmo que o cadastrado, bem como tenha acesso ao histórico de sua conta virtual.
 - III. O operador deve garantir que o período de autoexclusão permanente seja rigorosamente cumprido, não sendo permitido revogá-lo em nenhuma circunstância.
- e) O operador deve disponibilizar ao apostador o histórico do pedido de autoexclusão, com data e hora do pedido, data e hora da autoexclusão, prazo da autoexclusão temporária, número de protocolo e outras informações que considerar importantes.
- f) O operador deve gerenciar um registro específico de pessoas com restrições voluntárias e compulsórias.

6.3 PREVENÇÃO À LUDOPATIA E AUTOTESTE

O operador deve disponibilizar o autoteste de prevenção à ludopatia aos apostadores que tiverem interesse em conhecer seu perfil, em um local de fácil visibilidade e acesso no portal web do operador.

- a) O operador pode aplicar o autoteste de prevenção à ludopatia como condição para efetivar o aumento do autolimitado solicitado pelo apostador.
- b) Informações sobre a prática do jogo responsável devem ser divulgadas aos apostadores identificados, por meio do resultado do *ticket* de apostas ou seu histórico, com baixo risco para o desenvolvimento de ludopatia.
- c) O operador deve divulgar os mecanismos de autocontrole do jogo e os serviços de apoio aos apostadores identificados, mediante resultado da

avaliação de seu comportamento/histórico, com risco moderado para o desenvolvimento de ludopatia.

- d) O operador deve indicar os canais de ajuda e os serviços especializados em ludopatia para os apostadores que, por meio do autoteste de jogo responsável, apresentarem sinais sintomáticos de ludopatia.

7. APOSTAS DE QUOTA FIXA EM JOGOS ONLINE

7.1 JOGOS ONLINE

Jogos *online* oferecidos na forma de quota fixa, baseados em eventos de jogo *online* virtual e cujo resultado é determinado obrigatoriamente pelo resultado de um evento futuro aleatório, a partir de um Gerador de Números Aleatórios (*Games*, RNGs e Plataformas) devidamente certificado pelos laboratórios de teste e certificação credenciados pela LOTTOPAR, de símbolos, figuras ou objetos, são autorizados exclusivamente em ambiente virtual.

- a) A exploração e comercialização de jogos *online* que tenham mecânicas e identificação visual semelhantes a outros tipos de jogos lotéricos, como modalidade passiva, de prognósticos numéricos, esportivos ou específicos e jogos instantâneos, são totalmente proibidas.
- b) Não será permitido operar qualquer jogo *online* sem que o apostador saiba previamente o fator de multiplicação de sua aposta, bem como o valor estimado dos prêmios.

7.2 INFORMAÇÃO DO JOGO E REGRAS DO JOGO

Em cada jogo *online*, é obrigatória a divulgação de uma tabela de prêmios, seu algoritmo e a divulgação dos potenciais prêmios em cada jogada.

- a) As *artwork* deverão indicar claramente os prêmios anunciados em moeda local.
- b) As *artwork* deverão especificar claramente os critérios necessários para ganhar prêmio anunciado.
- c) O jogo não deverá anunciar “ganhos futuros”, por exemplo, “pagamento triplo em breve”, a menos que o jogador tenha um anúncio direto do progresso atual para esta situação ganhadora (por exemplo, ele já tem

dois dos quatro *tokens* coletados que serão necessários para ganhar um prêmio).

d) A *artwork* deverá explicar claramente ao jogador qualquer opção de compra sem aposta e seu valor na moeda local.

7.3 INFORMAÇÕES A SEREM APRESENTADAS

A interface do usuário deverá exibir as seguintes informações durante uma sessão de jogo, exceto quando o usuário estiver visualizando uma tela informativa, como um *menu* ou tela de ajuda:

- a) Valores atuais disponíveis para apostar exibido no formato da moeda local.
- b) Valor da aposta atual e valor comprometido para todas as apostas ativas.
- c) Para a última jogada concluída, o valor ganho deverá ser exibido no formato da moeda local até a próxima jogada começar ou as opções de aposta serem modificadas ou o usuário sair do jogo.

7.4 REQUISITOS PARA O SOFTWARE DE PERCENTUAL DE PAGAMENTO

O Operador deve observar o valor mínimo de pagamento de prêmios – *payout* de 70% em todos os jogos *online* a serem explorados, de acordo com o artigo 7º do Decreto Estadual nº 5.514/2024, referente à modalidade de Aposta de Quota Fixa (jogos *online*).

7.5 APRESENTAÇÃO DO PERCENTUAL DE RETORNO AO USUÁRIO

Em todos os jogos *online* oferecidos pelos operadores, o pagamento praticado em cada jogo individualmente deve estar explícito nas regras gerais para o apostador.

7.6 PROBABILIDADE DE GANHAR O MAIOR PRÊMIO ANUNCIADO

A probabilidade de ganhar o maior prêmio anunciado, que se baseia exclusivamente no acaso, deverá ocorrer pelo menos uma vez em cem milhões (100.000.000) de jogadas.

7.7 JOGOS DE BÔNUS/FUNCIONALIDADE

Se um bônus/funcionalidade for acionado após ter sido acumulado um certo número de eventos/símbolos ou alguma combinação de eventos/símbolos de um tipo diferente de jogo em múltiplos jogos, a probabilidade de obter eventos/símbolos semelhantes não deverá ser prejudicada à medida que o bônus/funcionalidade progrida.

7.8 JOGAR A PARTIR DE UM PONTO SALVO

Os seguintes requisitos deverão ser aplicados para jogar a partir de um ponto salvo:

- a) Se um prêmio aleatório puder ser ganho, os detalhes e todos os pagamentos possíveis deverão ser anunciados para o usuário previamente à aposta.
- b) Se as regras ou prêmios do jogo mudarem conforme níveis diferentes são atingidos durante o jogo a partir do ponto salvo, essas mudanças deverão ser claramente exibidas para o usuário antes que ele dê continuidade ao jogo.

7.9 JACKPOTS

Esta regra se aplica a prêmios de *jackpot* monetário ou “pagamentos” que são incrementados com base em:

- a) O *display* do *jackpot* será utilizado para apresentar o valor do prêmio de *jackpot* atual ou “o valor a ser pago” para cada *jackpot* no formato da moeda local, para todos os usuários que estão jogando um jogo que possam potencialmente acionar este prêmio.
- b) Se um limite máximo de prêmio ou “teto” for suportado pelo *jackpot*, uma vez que o pagamento atingir seu teto, todas as contribuições adicionais deverão ser creditadas em um fundo reserva ou de desvio.
- c) Quando não for possível identificar com precisão a ordem de ativado do *jackpot* quando vários usuários ganharem quase ao mesmo tempo, ou se for possível que vários usuários ganhem ao mesmo tempo (por exemplo, em um jogo com vários usuários), informações precisas sobre como o

pagamento será efetuado nesta situação deverão ser divulgadas aos usuários previamente à aposta.

7.10 DESATIVAÇÃO E SUSPENSÃO DO JOGO

O operador deverá informar imediatamente à LOTTOPAR e publicar aviso para os usuários:

- a) Quando um jogo ou atividade de jogo for desativado.
- b) Se um jogo não puder continuar devido a uma ação da Plataforma de Loterias.

8. APOSTAS DE QUOTA FIXA EM EVENTOS ESPORTIVOS REAIS

8.1 EVENTO ESPORTIVO REAL

O operador não pode promover apostas relacionadas a eventos, competições esportivas, torneios, jogos ou competições com interação humana, individual ou coletiva, que envolvam exclusivamente a participação de menores de 18 (dezoito) anos.

8.2 APOSTAS DE QUOTA FIXA POR MEIO DO CANAL FÍSICO

Todo o equipamento a ser disponibilizado em lojas físicas deve ser integrado à Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento contratada pela LOTTOPAR, e ter atendimento presencial e/ou leitor biométrico.

- a) Para realizar uma aposta de quota fixa pelo canal físico, o operador deve disponibilizar o cupom/bilhete de aposta física para compra pelo apostador.
- b) É obrigatório o cadastro completo do apostador para a primeira aposta a fim de adquirir o cupom/bilhete de aposta física de quota fixa para um evento temático esportivo.
- c) Após o cadastro e a realização da primeira aposta, será necessário apenas informar o CPF do apostador para as demais apostas, sendo a identificação obrigatória.
- d) O formulário de aposta deve atender aos seguintes requisitos:
 - I. Selo de autorização da LOTTOPAR.
 - II. Nome e marca do operador.

- III. Classificação indicativa (proibido para menores de 18 anos).
 - IV. Campos para preenchimento da aposta.
 - V. Campo para identificação do CPF do apostador.
 - VI. Valor da aposta.
 - VII. Regras do jogo.
 - VIII. Prazo de prescrição para o direito de resgate do prêmio de acordo com o artigo 6º, parágrafo 2º da Lei Estadual nº 20.945/2021.
 - IX. Casos de invalidade do cupom/bilhete de aposta, perda, extravio, adulteração, falsificação ou qualquer tipo de violação de sigilo ou segurança.
- e) Ao realizar uma aposta de quota fixa pelo canal físico, o operador deve entregar ao apostador o cupom/bilhete de aposta de quota fixa, que deve atender aos seguintes requisitos:
- I. Selo de autorização da LOTTOPAR.
 - II. Nome e marca do operador.
 - III. Data e hora da realização da aposta.
 - IV. Valor da aposta.
 - V. Cotação fixa - *ODDs*.
 - VI. Data e hora do evento da aposta.
 - VII. Evento da aposta.
 - VIII. Detalhes do evento.
 - IX. Pagamento potencial de prêmios.
 - X. Código LOTTOPAR da aposta.
- f) O operador de apostas de quota fixa não pode aceitar ordem de pagamento que não seja proveniente do apostador. Somente transações de pagamento via PIX serão aceitas.
- g) As apostas de quota fixa pelo canal físico devem ser registradas na Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento separadamente das apostas de quota fixa virtuais.
- h) Para o pagamento do prêmio, o apostador deve dirigir-se a um ponto de venda determinado pelo operador, sendo obrigatório o atendimento presencial e/ou biométrico.

- i) O operador deve verificar a premiação de um cupom/bilhete de aposta, bem como consultar o sistema sobre o *status* do cupom/bilhete de aposta para verificar o direito ao prêmio, evitando o pagamento duplicado de prêmios.
- j) Para realizar o pagamento, deve-se verificar o cadastro do apostador ou a verificação/validação dos dados do apostador.
- k) O pagamento do prêmio deve ser feito via PIX, sendo obrigatório que a conta seja de propriedade do apostador.
- l) Os valores dos prêmios não reclamados pelos apostadores contemplados dentro de 90 (noventa) dias serão revertidos para o Fundo de Recuperação e Estabilização Fiscal do Paraná (FUNREP), conforme mencionado na Lei Complementar nº 231, de 17 de dezembro de 2020.

9. CONTROLE TÉCNICO DE SEGURANÇA

9.1 LOCALIZAÇÃO FÍSICA DOS SERVIDORES

O(s) servidor(es) da Plataforma de Loterias poderão ser hospedados em um ou mais locais seguros que poderão estar localizados dentro da estrutura física da empresa, ou poderá estar localizado remotamente por meio de um provedor de ambiente em nuvem. Além disso, os locais de hospedagem dos servidores, tanto em ambiente físico como em ambiente em nuvem, deverão:

- a) Ter proteção suficiente contra alteração, adulteração ou acesso não autorizado.
- b) Ser dotados de sistema de vigilância que deverá atender aos procedimentos instituídos pela LOTTOPAR.
- c) Ser protegidos por perímetros de segurança e por controles de entrada apropriados para garantir que o acesso seja restrito somente a pessoal autorizado e que quaisquer tentativas de acesso físico sejam registradas em um *log* seguro.
- d) Em caso de estrutura em local físico, possuir métodos de redundância de dados para fornecer proteção contra perda de dados causados por incêndios, inundações, furacões, terremotos e outras formas de desastres naturais ou causados pelo homem.

9.2 VERIFICAÇÃO DE INTEGRIDADE DOS COMPONENTES

A Plataforma de Loterias deverá possuir um método de verificação de integridade dos componentes do sistema homologado pelos Laboratórios de Teste e Certificação credenciados no Estado do Paraná. Os dados da verificação deverão ser gravados em registro de *log* e mantidos guardados pelo período de 60 meses para fins de auditoria. O arquivo de registro de *log* deve possuir as seguintes informações ou registros:

- a) Somatório *Hash* que produza um *Message Digest* (MD) de pelo menos 128 *bits*.
- b) Registros de todos os componentes da aplicação que poderão afetar as operações de jogos, incluindo, mas não limitado a, executáveis, bibliotecas, jogos ou configurações de sistema, arquivos de sistema operacional, componentes que controlam sistema de geração de relatórios e elementos de banco de dados que afetam a operação do sistema.
- c) Cada item deve possuir o número de versão e data de criação (caso houver)
- d) Fornecer uma indicação de falha de verificação de integridade se algum componente da aplicação não for inicializado corretamente.

9.3 REQUISITOS PARA INTEGRAÇÃO

A Plataforma de Loterias deve possuir métodos de conexão para comunicação e integração com a Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR e seguir as recomendações:

- a) A comunicação para transferência de arquivos entre cofre da Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento da LOTTOPAR e cofres dos operadores devem ser seguras e encriptados com uma Chave Pública SSL fornecida pelo sistema regulador.
- b) Conexão via API aos *endpoints* indicados em documento disponibilizado aos Laboratórios credenciados pela LOTTOPAR para integração dos *websites* e *apps*.
- c) As conexões com os *endpoints* não devem possuir redirecionamentos.

- d) A ligação entre o cofre da plataforma de gestão e meios de pagamento da LOTTOPAR à empresa operadora será feita por túnel VPN *site-to-site*.
- e) Via protocolo SFTP disponibilizado pela LOTTOPAR, enviar arquivo estruturado em XML.
- f) Os registros das solicitações e respostas devem ser registrados em arquivo de *log* para fins de auditoria.
- g) As conexões com os *endpoints* não devem possuir direcionamentos.

9.4 SERVIDOR DE **BACKUP** DE DADOS

A Plataforma de Loterias deve manter uma base de dados de *Backups* como medida de segurança e prevenção contra eventos inesperados de perda de dados, e seguir a recomendações:

- a) O servidor de dados de *backup* deve estar localizado em estrutura separada do servidor de dados principais.
- b) A Plataforma de Loterias deve disponibilizar meios de acesso para visualização das informações constantes no banco de dados para a LOTTOPAR para fins de auditoria.
- c) A plataforma de Loterias se compromete a entregar uma cópia do banco de dados sempre que solicitado à LOTTOPAR.
- d) Garantir que os meios de acesso para auditoria sejam seguros e que apenas pessoal autorizado da LOTTOPAR possa visualizar as informações.
- e) Utilizar criptografia de ponta a ponta para proteger os dados durante a transferência e armazenamento, evitando acessos não autorizados.
- f) Manter uma documentação detalhada de todos os procedimentos de *backup* e recuperação de dados, incluindo registros de todas as solicitações e entregas de cópias de dados à LOTTOPAR.
- g) A execução da rotina de *backup* deverá ser feita pelo menos uma vez por dia de modo incremental e a cada 3 meses deve ser gerado um *backup* total.

9.5 SEGURANÇA DAS TRANSAÇÕES OPERACIONAIS E FINANCEIRAS

O ambiente do operador deve garantir a capacidade de atender aos requisitos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), ISO 27000:2018 e WLA-SCS:2020, ou similar, com monitoramento 24/7 para garantir a confidencialidade, integridade e disponibilidade dos dados.

- a) Todas as transações eletrônicas realizadas entre o ambiente do operador e o apostador devem manter o mais alto nível de segurança, sendo o operador única e exclusivamente responsável pela ocorrência de todas as possíveis falhas devido à violação das regras de segurança.
- b) Todos os dados que fazem parte da rede operacional devem ser automaticamente criptografados.
- c) A estratégia de segurança dos centros de dados deve cumprir controles de segurança e várias camadas escaláveis de defesa que garantam a proteção dos dados, incluindo a gestão de barreiras físicas, tecnologia de detecção de ameaças e triagem detalhada no acesso aos *data centers*, bem como gestão de *backups* do sistema pelo período exigido pelas leis e regulamentos mencionados nesta seção.
- d) As comunicações de rede local sem fio (WLAN) deverão estar em conformidade com a regulamentação da Anatel em relação à emissão de radiofrequência (RF).

10. PLATAFORMA DE GESTÃO E MEIOS DE PAGAMENTO

Para monitorar a operação, com filtros capazes de expressar o desempenho das Apostas de Quota Fixa e seu histórico em todas as suas dimensões, incluindo financeira e operacional, a LOTTOPAR fornecerá uma Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento aos operadores.

- a) Para a eficácia desta ação, todos e quaisquer operadores de Apostas de Quota Fixa devem utilizar esta ferramenta de forma única e exclusiva, centralizando assim o monitoramento de 100% (cem por cento) das operações e transações financeiras.
- b) Esta Plataforma será o veículo para garantir que todas as operações tenham seus dados preservados em um Data Center mantido pela

LOTTOPAR, mantendo com segurança o histórico das atividades a qualquer momento. Além disso, será a garantia de que os operadores deste segmento operem dentro das melhores práticas de jogo responsável.

11. RELATÓRIOS DO OPERADOR POR MEIO DE API

Para fornecer gestão, monitoramento e inspeção remotas, o operador, por meio das APIs fornecidas pela LOTTOPAR, deve fornecer pelo menos as informações listadas abaixo:

a) Indicadores Financeiros (quantidade e valor)

- I. Volume de vendas.
- II. Volume de apostas.
- III. Volume de prêmios.
- IV. Volume de Receita Bruta do Operador - GGR.
- V. Volume destinado ao pagamento de impostos.
- VI. Volume destinado ao pagamento de *royalties*.
- VII. Volume destinado ao Operador da Loteria.
- VIII. Volume de resgate de prêmios.
- IX. Volume de conversão de prêmios em créditos (recompensas creditadas na carteira que são convertidas em créditos para serem usados em novas apostas).
- X. Volume de bônus.
- XI. Outros solicitados pela LOTTOPAR.

b) Indicadores Estratégicos

- I. Número de lojas físicas.
- II. Número dispositivos de aposta de pontos de venda (POS).
- III. Perfil do apostador (gênero, faixa etária e localização).
- IV. Cobertura da rede de distribuição e comercialização (geolocalização).
- V. Valor médio da aposta (*ticket* médio).
- VI. Número de usuários ativos.
- VII. Número de usuários autoexcluídos.
- VIII. Estatísticas AGF por evento.

- IX. Nível de utilização da garantia.
- X Usuários em tempo real.
- XI. Outros solicitados pela LOTTOPAR.

c) Indicadores Operacionais

- I. Conformidade com os Níveis ANS — Acordo de Nível de Serviço previsto no Plano Operacional.
- II. Volume de depósitos.
- III. Volume de retiradas.
- IV. Composição do saldo do usuário.
- V. Relatório analítico de apostas.
- VI. Prêmios.
- VII. Tempo de pagamento de prêmios.
- VIII. Resgate automático de recompensas na carteira virtual.
- IX. Outros solicitados pela LOTTOPAR.

12. PUBLICIDADE E MARKETING

O operador deve priorizar a transparência em sua publicidade e *marketing* em relação aos seus processos, políticas e termos e condições para a realização de apostas, probabilidades de ganhos e prêmios.

- a) Todas as comunicações de *marketing* devem exibir claramente o nome ou a marca do operador a que se referem, para que os apostadores possam identificar facilmente o responsável pela comunicação.
- b) É proibido ao operador realizar qualquer comunicação de *marketing* que possa:
 - I. Ter como objeto ou finalidade a divulgação de uma marca, símbolo ou denominação de pessoas jurídicas ou naturais, ou dos canais eletrônicos ou virtuais utilizados por elas, que não possuam a devida autorização prévia.
 - II. Despertar esperança nos apostadores de que a participação levará ao enriquecimento ou gerará uma fonte de renda.
 - III. Exibir o ganho como o resultado provável de uma aposta.

- IV. Transmitir alegações não consubstanciadas ou enganar quanto à possibilidade ou chance de ganhar, ou sugerir que o uso repetido do produto aumentará as chances de ganhar qualquer prêmio.
 - V. Sugerir que o sucesso da atividade de apostas depende da experiência e conhecimento do consumidor.
 - VI. Apresentar, direta ou indiretamente, que o uso de produtos de apostas é necessário para alcançar sucesso financeiro ou social/sexual, resolver problemas pessoais, emocionais ou outros, ou aumentar a atratividade pessoal.
 - VII. Apresentar apostas como socialmente atraentes ou conter declarações de personalidades ou celebridades conhecidas que sugiram que o jogo contribui para o sucesso pessoal ou social.
 - VIII. Promover o uso do produto como meio de recuperar valores perdidos em apostas anteriores ou outras perdas financeiras.
 - IX. Sugerir ou oferecer crédito, antecipar recursos, bônus ou vantagens prévias, mesmo que meramente para fins de promoção, divulgação ou publicidade ao apostador que posteriormente tenha que ser pago/reembolsado ao operador ou a terceiros.
 - X. Sugerir ou dar a entender que a aposta pode constituir uma alternativa ao emprego, uma solução para problemas financeiros, uma fonte de renda adicional ou uma forma de investimento financeiro
 - XI. Contribuir, de qualquer forma, para ofender crenças culturais ou tradições do país, especialmente aquelas contrárias ao jogo.
- c) O operador não pode realizar comunicações de *marketing* que possam degradar a imagem ou o *status* de qualquer pessoa em razão de etnia, origem, religião, gênero, orientação sexual, preferência política ou qualquer tipo de preconceito.
- d) Todas as comunicações de *marketing* do operador devem incluir uma mensagem padronizada destinada a promover o jogo responsável em todas as formas, como “Jogue com responsabilidade”.
- e) É proibido realizar qualquer tipo de publicidade ou anúncio em mídia física ou virtual, sem o aviso de classificação indicativa da faixa etária alvo,

conforme previsto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

- f) As comunicações e transmissões de *marketing*, por qualquer meio, de jogos físicos ou *online* devem conter avisos como “apostas são proibidas para menores de 18 anos” ou o símbolo “18+”.
- g) A transmissão de anúncios bem como as ações publicitárias pelos operadores devem ser cautelosas e não podem ser direcionadas a menores, sendo proibido o uso imagens, de símbolos, elementos visuais, sonoros, verbais ou escritos destinados a esse público.
- h) As comunicações de *marketing* não devem utilizar a imagem de pessoas ou personagens, reais ou fictícios, de relevância ou notoriedade pública que atraem especificamente ou principalmente menores.
- i) O operador não pode promover comunicações de *marketing* em qualquer canal de mídia direcionado a menores.
- j) O operador não pode realizar promoção de *marketing* ou *merchandising* comercial (*kits* de futebol/equipamentos de treinamento, etc.) de equipes esportivas destinadas a menores.
- k) O operador não pode promover comunicações de *marketing* em espaços publicitários imediatamente antes ou depois de programas especificamente ou principalmente voltados para menores.
- l) O operador não pode promover comunicações de *marketing* em páginas, *blogs*, canais ou “influenciadores” cujo principal público sejam menores.
- m) O operador não pode promover comunicações de *marketing* em escolas e universidades que têm menores como público.
- n) O operador não pode enviar qualquer material de *marketing* e publicidade aos autoexcluídos. O apostador só poderá receber material de *marketing* e publicidade após 1 (um) mês do término do período de autoexclusão temporária e 3 (três) meses do término do período de autoexclusão permanente.
- o) O operador, bem como suas subsidiárias e controladoras, está proibido de adquirir, licenciar ou financiar a aquisição de direitos de eventos esportivos realizados no país para transmissão, retransmissão,

reprodução, distribuição, disponibilização ou qualquer forma de exibição de seus sons e imagens, por qualquer meio ou processo.

Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Publique-se,

Cumpra-se.

Curitiba, 23 de setembro de 2024.

__[assinado eletronicamente]__
Daniel Romanowski
Diretor-Presidente

GLOSSÁRIO

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

Acesso Remoto – qualquer acesso de fora do sistema ou da rede do sistema, incluindo qualquer acesso de outras redes dentro do mesmo local.

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

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

Aposta – qualquer investimento de créditos ou dinheiro por parte do usuário em resultados de eventos.

Apostas de Quota Fixa (*Fixed ODDs Betting*) – modalidade de loteria que consiste em um sistema de apostas relacionadas a eventos esportivos temáticos reais, e/ou jogos *online* virtuais, sendo definido no momento da realização da aposta quanto o apostador pode ganhar em caso de previsão correta.

Aposta física – aquela realizada presencialmente por meio da compra de um cupom/bilhete em forma impressa, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta

Autenticação – verificação da identidade de um usuário, processo, pacote de *software* ou dispositivo, geralmente como um pré-requisito para permitir o acesso a recursos de um sistema.

Backup – uma cópia de arquivos e programas feita para facilitar a recuperação, quando necessário.

Canal eletrônico – plataforma, que pode ser um *site* eletrônico, aplicativo de internet, ou ambos, de propriedade ou sob a administração do operador de apostas, que permite a realização de apostas exclusivamente por meios virtuais.

Conta do Usuário (também conhecido como “Conta de Aposta”) – uma conta mantida para um usuário onde as informações relativas ao jogo e transações financeiras são registradas em nome do usuário, incluindo, mas não se limitando a depósitos, saques, apostas, ganhos e ajustes de saldo. O termo não inclui uma conta usada exclusivamente por um operador para rastrear pontos promocionais ou créditos ou benefícios semelhantes emitidos por um operador para um usuário que podem ser trocados por mercadorias e/ou serviços.

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

Cupom/Bilhete de Apostas – bilhete impresso ou mensagem eletrônica confirmando a aceitação de uma ou mais apostas.

Dados do Usuário – informações confidenciais relacionadas a um usuário e que pode incluir itens, tais como nome, data de nascimento, local de nascimento, CPF/RG, endereço, número de telefone, histórico de emprego e médico ou outras informações pessoais, conforme definido pelo órgão regulador.

DDOS – Negação de Serviço Distribuída – tipo de ataque em que vários sistemas comprometidos, geralmente infectados por um programa de *software* destrutivo, são usados para atingir um único sistema. As vítimas de um ataque DDOS consistem tanto no sistema de destino final quanto em todos os sistemas usados e controlados de modo malicioso pelo *hacker* no ataque distribuído.

Dispositivo de Apostas – dispositivo eletrônico que converte comunicações do Sistema de Apostas de Eventos para uma forma humana interpretável e converte decisões humanas em formato de comunicação compreendida pelo Sistema de Apostas de Eventos.

Dispositivo de Aposta de Autoatendimento – quiosque que, no mínimo, será usado para a execução ou formalização de apostas feitas diretamente por um usuário e, se suportado, poderá ser usado para resgate de apostas vencedoras.

Dispositivo de Aposta POS, Dispositivo de Apostas de Ponto de Venda – estação de atendimento que, no mínimo, será usada por um atendente para a execução ou formalização de apostas feitas em nome de um usuário.

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

DNS, Domain Name Service – banco de dados da internet distribuído globalmente que (entre outras coisas) mapeia os nomes de máquinas para números IP e vice-versa.

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

Endereço IP – Endereço de Protocolo da Internet – número exclusivo para um computador que é usado para determinar onde as mensagens transmitidas na internet devem ser entregues. O endereço IP é semelhante ao número da casa para o correio normal.

Evento – ocorrência relativa a esportes, competições, jogos e outros tipos de atividades aprovadas pelo órgão regulador em que apostas podem ser colocadas.

Evento de jogo online virtual – evento de jogo *online*, competição ou ato cujo resultado é desconhecido no momento da aposta. As apostas de quota fixa que têm como objeto eventos de jogos *online* só podem ser oferecidas em ambiente virtual.

Geolocalização – identificação da localização geográfica no mundo real de um dispositivo de reprodução remota conectado à internet.

HTTP – Hypertext Transport Protocol – protocolo subjacente usado para definir como as mensagens são formatadas e transmitidas e quais ações os servidores e navegadores devem realizar em resposta aos vários comandos.

Informações Confidenciais – informações como dados dos usuários, dados de apostas, números de validação, PINs, senhas, chaves e *seed's* de segurança e outros dados que devem ser tratados de maneira segura.

Interface de Programação de Aplicações (API) – uma série de conjuntos e padrões de programação que permitem a integração entre aplicações e o compartilhamento de informações entre elas

Internet – sistema interconectado de redes que conecta computadores em todo o mundo via TCP/IP.

LOTTOPAR – Loteria do Estado do Paraná (LOTTOPAR) ou outra que a substitua.

Ludopata – indivíduo que apresenta comportamento aditivo caracterizado por jogar e apostar de modo sucessivo e descontrolado.

Modalidade Lotérica – tipo normativo, previsto em lei federal, *stricto sensu*, que define a forma e a possibilidade de operar serviços lotéricos e fornece base para a criação de produtos lotéricos.

Online – que está conectado direta ou remotamente a um computador e pronto para uso, ou está em conexão com sistemas de processamento e/ou transmissão de dados.

Operador – pessoa ou entidade que executa um Sistema de Aposta de Quota Fixa (AQF), usando capacidades tecnológicas de Sistema de Aposta de Quota Fixa (AQF), assim com seus próprios procedimentos internos.

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

Payout – conjunto de valores dos prêmios calculados, incluindo o Imposto de Renda incidente sobre os prêmios pagos aos apostadores.

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

Plano Operacional – documento que a parte credenciada deve submeter para aprovação da LOTTOPAR, no qual deve apresentar as estratégias que podem ser utilizadas para ganhar participação no mercado e manter a operação com a qualidade necessária.

Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento ou Plataforma de Pestão ou Plataforma – Plataforma de Gestão e Meios de Pagamento contratada em um processo licitatório sob protocolo nº 19.712.540-3 (Pregão Eletrônico nº 2306/2022 – LOTTOPAR).

Ponto de venda (POS) – local físico onde são vendidas apostas de quota fixa, considerando tanto as lojas físicas do operador quanto os espaços contratados

por ele para disponibilizar dispositivos de apostas. Nesse espaço, nenhuma outra modalidade lotérica pode ser vendida.

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

Protocolo de Internet (IP) – endereço único que identifica um dispositivo na internet ou em uma rede local.

Proxy – aplicativo que “interrompe” a conexão entre o cliente e o servidor. O proxy aceita certos tipos de tráfego que entram ou saem de uma rede e os processa e encaminha. Isso fecha efetivamente o caminho direto entre as redes internas e externas, tornando mais difícil para um invasor obter endereços internos e outros detalhes da rede interna.

Quotas Fixas (ODDs) – fator de multiplicação do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de vitória, para cada aposta realizada.

Receita Bruta do Operador (GGR) – é o total arrecadado com a venda de produtos lotéricos, menos o *payout* no mesmo período.

Risco – probabilidade de uma ameaça ter sucesso em seu ataque contra uma rede ou sistema.

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

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

Servidor – instância em execução de *software* capaz de aceitar solicitações de clientes e do computador que executa esse *software*. Os servidores operam dentro de uma Arquitetura Cliente- Servidor, na qual “servidores” são programas de computador executados para atender às solicitações de outros programas (“clientes”). Nesse caso, o “servidor” seria o Sistemas de Apostas de Eventos e os “clientes” seriam os Dispositivos de Apostas.

Sistema de Posicionamento Global (GPS) – sistema utilizado para navegação e aquisição de medidas precisas de localização geográfica e geodésica.

TCP/IP – Transmission Control Protocol/Internet Protocol – conjunto de protocolos de comunicação usado para conectar *hosts* na internet.

VPN – Virtual Private Network – rede lógica estabelecida em uma rede física existente e que normalmente não inclui todos os nós presentes na rede física.

Vulnerabilidade – *software, hardware* ou outros pontos fracos em uma rede ou sistema que podem fornecer uma “porta” para a introdução de uma ameaça.

World Lottery Association (WLA) – Associação Mundial de Loterias, uma organização internacional que abrange loterias autorizadas, assistindo-as em seus interesses coletivos, bem como desempenhando um papel vital na definição de padrões de conduta dentro da operação de loterias.

World Wide Web (WEB) – sistema de informações vinculado por hipermídia (*hiperlinks* na forma de texto, vídeo, som e outras animações digitais) que permitem ao usuário acessar uma multitude de conteúdos pela internet.



ePROCOLO



Documento: **Portaria080.2024RegrascomplementaresparacertificacaoGLI33eGLI19.pdf**.

Assinatura Avançada realizada por: **Daniel Romanowski (XXX.792.089-XX)** em 23/09/2024 14:19 Local: LOTTOPAR/DP.

Inserido ao protocolo **22.763.151-1** por: **Stefanny Priscila Fernandes** em: 23/09/2024 14:18.



Documento assinado nos termos do Art. 38 do Decreto Estadual nº 7304/2021.

A autenticidade deste documento pode ser validada no endereço:
<https://www.eprotocolo.pr.gov.br/spiweb/validarDocumento> com o código:
2a3101ade01f0b400cb235b1081bac2f.