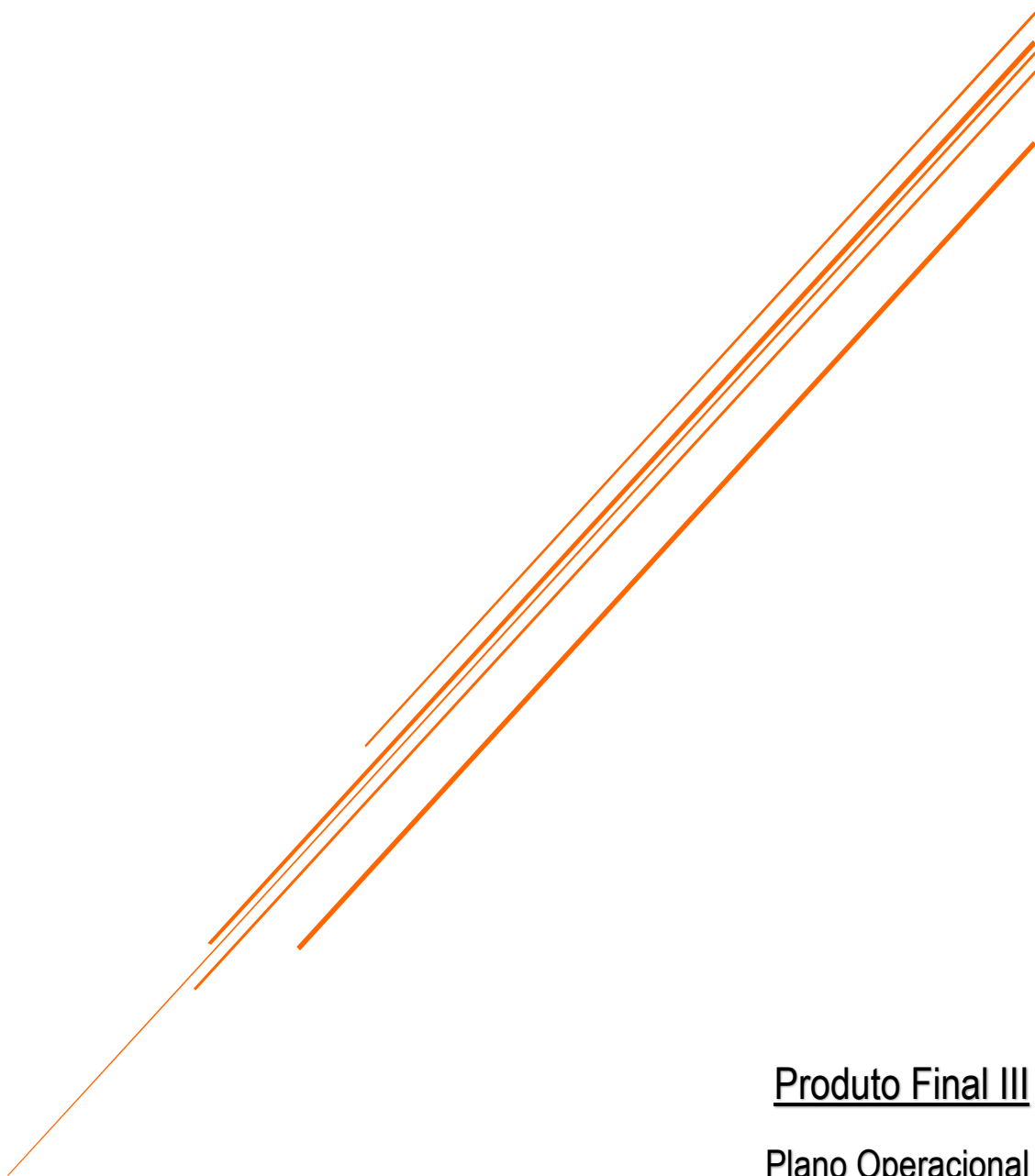




Edital de Chamamento Público N.º 004/2021



Produto Final III

Plano Operacional

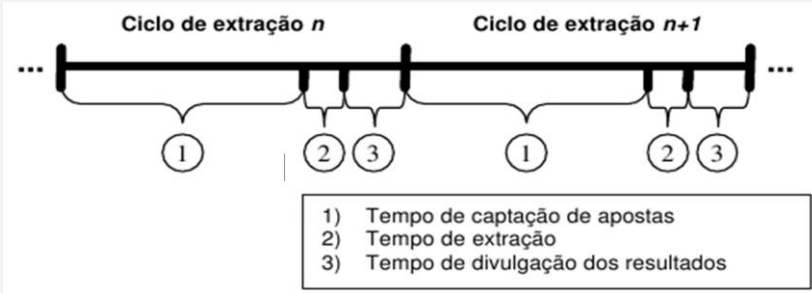
CONFIDENCIAL

Sumário

A. Definições e Siglas	3
1. Projeção da demanda potencial por modalidade lotérica	7
1.2 Projeção da Demanda - Loteria Instantânea online/real time	7
1.2.1 Considerações gerais	7
1.2.2 Mercado Potencial	7
1.3 Projeção da Demanda – Prognósticos Numéricos online/ real time.....	13
1.3.1 Considerações gerais	13
1.3.2 Mercado Potencial	14
1.4 Projeção da Demanda – Apostas Esportivas Quota Fixa online/ real time	17
2. Rede de PdV.....	18
2.1 Evolução da Rede de PdV	18
3. Composição do Portfólio	19
3.1 Prognósticos Numéricos	19
3.1.1 Tipo do Jogo	19
3.1.2 Características do Jogo	20
3.1.3 Comercialização do Jogo (Keno)	21
3.1.4 Tipos de Participação	21
3.1.5 Descrição do Processo de Sorteio	24
3.1.7 Estrutura de Prêmios / Plano de Premiação	29
3.2 Apostas de quotas fixas	31
3.2.1 Características dos Jogos.....	31
3.2.2 Tipos de Apostas	43
3.2.3 Métodos para realização das apostas.....	47
3.2.4 Probabilidades e valor potencial de ganho	49
3.3 Apostas Instantâneas	50
3.3.1 Características do jogo	50
3.3.2 Comercialização do Jogo.....	50
3.4. Ciclo de vida dos produtos lotéricos	51
3.4.1 Ciclo de vida	51
4. Regras para Pagamento de Prêmios	52
4.1 Imposto de Renda sobre Premiação.....	52
4.2 Prêmios Prescritos	52
5. Esquema da coleta financeira da arrecadação bruta	53
6. Pagamento da comissão dos agentes credenciados	54
7. Definição do valor de remuneração ao Poder Público.	54
7.1 Da Remuneração das Partes.....	54
7.2 Do pagamento do repasse.....	56
8. Estrutura e suporte mínimo para o gerenciamento operacional.....	56
8.1 Mão de obra para atendimento das demandas da contratante	56
8.2 Suporte aos PdV e atendimento ao apostador	57

8.2 Implantação de Infraestrutura de atendimento (0800 e por Meios Digitais)	58
8.3 Treinamento a contratante	58
8.4 Implantação de Sistema para Fornecimento de Informações para Fiscalização e Auditoria ..	58
9. Boas Práticas de Governança	60
10. Soluções de infraestrutura de “hardware” e rede	61
10.1 Implantação “Data Center” Físico - Centro de processamento de dados	62
10.2 Implantação “DATA CENTER” em Nuvem “Cloud” - Centro de processamento de dados ..	63
10.3 Da Segurança no Acesso aos Sistemas informatizados	63
10.4 Da Segurança das Transações	64
10.5 Do Acordo do Nível de Serviço - ANS.	64
10.6 Garantia de disponibilidade do sistema	65
10.7 Apresentação de relatórios de disponibilidade	65
10.8 Ressarcimento de perdas de arrecadação por indisponibilidade	66
10.9 Requisitos Técnicos do Sistema	67
10.9.1 Requisitos funcionais gerais	68
10.9.2 Terminais de apostas – Funcionalidades para apostas	68
10.9.3 Terminais de apostas – funcionalidades de apoio aos pontos de venda	70
10.9.4 Funcionalidades de gestão dos jogos	70
10.9.5 Requisitos de desempenho – Requisitos não funcionais	71
10.9.6 Requisitos de disponibilidade	71
10.9.7 Requisitos de usabilidade	71
10.9.8 Requisitos de segurança e de integridade	72
10.10 Infraestrutura tecnológica	73
10.10.1 Integração com ferramenta de geração de relatórios	73
10.11 Hardware	73
10.12 Redes/Comunicação	74
10.13 Experiência/indicada na etapa de habilitação.	75
10.14 Apresentação de certificado de gerador de números randômicos	75
10.15 Plataforma Online (Website & Mobile):	75
10.15.1 Frontend	75
10.15.2 Backend	76
10.15.3 Segurança e Compliance	76
10.16 Infraestrutura necessária aos testes de aceitação	77
12. Fiscalização do Contrato	78
11.1 Mensuração de performance econômico-financeira	80
12. Outras Informações	81
12.1 Da garantia do contrato	81
13. Disposições gerais	82
13. Acessibilidade	82

A. Definições e Siglas

TERMO	DEFINIÇÃO
Ação de usuário no terminal	<p>Qualquer ação do usuário no terminal de apostas , necessária durante a utilização de alguma de suas funcionalidades. São exemplos de ações de usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acionar um comando através de botão, de toque em tela ou de algum mecanismo equivalente; • Preencher um campo solicitado pelo sistema; • Inserir um volante ou recibo de aposta no terminal.
Apostador	Pessoa física que aposta no jogo.
Ciclo de extração	<p>Termo que define cada um dos ciclos de um jogo on- line.</p> <p>O ciclo é subdividido em:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempo de captação de apostas : Período do ciclo de extração em que é permitido efetuar procedimentos de realização de apostas nos terminais, de forma que estas sejam válidas para a extração do mesmo ciclo. 2. Tempo de extração : Período do ciclo de extração em que a captação de apostas é interrompida e o sistema de jogos realiza a extração dos números. 3. Tempo de divulgação dos resultados : Período em que o resultado da extração é divulgado por meio dos televisores / monitores instalados nos pontos de venda e/ou pela rede mundial de computadores por meio de streaming ou tecnologias equivalentes . <p>Conforme representado na Figura 1, os ciclos de extração são consecutivos e ininterruptos durante todo o horário de operação : ao término de um ciclo, o ciclo seguinte tem início imediato. O mesmo vale para as transições dentro de um ciclo: concluído o tempo de captação de apostas, já se inicia a contagem do tempo de extração, e assim sucessivamente.</p> <p>Figura 1 Etapas do ciclo de extração</p> 
Contratante	Poder Público
Contratada	Empresa ou Consórcio Contratado

Concurso de prognósticos numéricos	Concurso que consiste na indicação pelo apostador de um conjunto de prognósticos sobre determinados números, mediante pagamento de quantia equivalente ao valor das apostas efetuadas, apurando - se o resultado através de extração e distribuindo - se os prêmios previamente fixados entre os apostadores cujos prognósticos corresponderem aos números extraídos.
Concurso de apostas esportivas de quota Fixa	É o sistema de apostas relativas a eventos reais ou virtuais de temática esportiva em que é definida no momento da aposta quanto o apostador pode ganhar em caso de acerto do prognóstico.
Concurso de apostas instantâneas	Aposta instantâneas com diferentes temáticas, preço, mecânica, estrutura de prêmio e combinação de números ou símbolos, implementados em meio virtual, no qual os apostadores conhecerão de imediato o resultado de sua aposta sem a necessidade de aguardar o sorteio ou a apuração de concurso lotérico..
Confidencialidade	Propriedade de que a informação não esteja disponível ou revelada a indivíduos, entidades ou processos não- autorizados.
Disponibilidade	Propriedade de estar acessível e utilizável sob demanda por uma entidade autorizada.
Extração	Seleção aleatória pelo sistema de jogos de números para composição do resultado do jogo em um determinado ciclo de extração .
Ganhador	Apostador munido de recibo de aposta premiado.
Horário de operação	Horário em que cada jogo estará apto para realização de apostas. Cada jogo poderá adotar um horário próprio, estando o mesmo definido no respectivo plano de jogo .
Infra- estrutura do sistema de jogos	Compreende todos os recursos de hardware, redes e comunicação utilizados para operacionalização dos jogos, incluindo os terminais de apostas, data Center , sistema de gerenciamento de banco de dados, servidores do sistema de jogos , e qualquer outro recurso necessário ao seu funcionamento.
Integridade	Propriedade de salvaguarda da exatidão e completeza de ativos.
Jogo	Toda operação com aposta para a obtenção de um prêmio em dinheiro ou em bens de outra natureza.
Número de identificação	Número único que identifica um recibo de aposta no sistema de jogos . A numeração é sequencial por jogo (Jogo "A": bilhete 1, bilhete 2, bilhete 3, etc.; Jogo "B": bilhete 1, bilhete 2, bilhete 3, etc.).
Número de validação	Número utilizado para conferência e validação de um recibo de aposta , gerado através de algum mecanismo de codificação que impeça fraudes.
Contratada	Pessoa que executará as funcionalidades do terminal de apostas .

Plano de jogo	<p>Regulamento que define um jogo/evento a ser operacionalizado no sistema de jogos , estabelecendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome do jogo. • Horário de operação . • Mídia para captação de apostas (leiaute do volante). • Condições de participação. • Regras gerais, incluindo todas as modalidades de aposta e faixas de premiação. • Procedimentos de pagamento de prêmios.
Ponto de venda	Estabelecimento comercial captador de apostas.
Procedimento de conferência de recibo de aposta	<p>Conjunto de passos para conferência de um recibo de aposta no sistema de jogos .</p> <p>O início do procedimento de conferência se dá quando a Contratada do terminal, após a leitura ótica do recibo ou digitação do número de validação , aciona o comando “Confirmar” ou equivalente. A conclusão do procedimento ocorre quando todos os seguintes passos tiverem sido completamente executados pelo sistema de jogos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consulta ao sistema central para verificar a situação do recibo; • Exibição do resultado da conferência na tela do terminal; • Impressão do resultado da conferência. <p>Todo o tempo de processamento e de comunicação de dados entre o terminal e o sistema central é considerado como parte do tempo de execução do Procedimento de conferência de recibo de aposta.</p> <p>Esse conjunto de passos também poderá ser ofertado através da rede mundial de computadores, disponibilizando a conferência do recibo de apostas de forma totalmente digital, não sendo necessária a interação com a Contratada.</p>
Procedimento de efetivação de aposta	<p>Conjunto de passos para efetivação de uma aposta no sistema de jogos.</p> <p>O início do procedimento de efetivação se dá quando a Contratada do terminal, após a informação do prognóstico (via leitura ótica de volante , digitação ou geração aleatória), aciona o comando “Confirmar” ou equivalente. A conclusão do procedimento ocorre quando todos os seguintes passos tiverem sido completamente executados pelo sistema de jogos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geração do número de identificação do recibo de aposta; • Geração do número de validação do recibo de aposta; • Registro dos dados da aposta no sistema de jogos ; • Impressão do recibo de aposta no terminal. <p>A ordem dos passos não precisa ser necessariamente essa, mas o procedimento de</p>

	<p>efetivação de aposta só é considerado concluído quando todos eles tiverem sido executados. Todo o tempo de processamento e de comunicação de dados entre o terminal e o sistema central é considerado como parte do tempo de execução do procedimento de efetivação da aposta.</p> <p>Esse conjunto de passos, quando utilizado o canal de vendas online através da rede mundial de computadores, também deverá ser obedecido, incluindo os seguintes procedimentos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadastro na plataforma online ou login para os apostadores já cadastrados; • Definição do meio de pagamento a ser utilizado; • Confirmação do pagamento.
Procedimento de validação de recibo de aposta	<p>Conjunto de passos para validação de um recibo de aposta no sistema de jogos. Engloba todo o Procedimento de conferência de recibo de aposta no terminal ou na rede mundial de computadores – a impressão do resultado da conferência é opcional –, mas os seguintes passos, deverão ser executados pelo sistema de jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consulta ao sistema central para verificar se o a aposta, além de premiado, já foi paga; • Exibição do resultado da validação na tela do terminal quando a conferência for realizada através da rede de terminais, e, caso premiado e ainda não- pago, de opção de pagamento ou não, no ato; • Impressão ou envio digital do recibo de pagamento, depois de selecionada a opção pelo pagamento. <p>Todo o tempo de processamento e de comunicação de dados entre o terminal e o sistema central é considerado como parte do tempo de execução do Procedimento de validação de recibo de aposta.</p>
Recibo de aposta	Comprovante físico ou digital de uma aposta realizada, gerado ao término da sua efetivação (maiores informações, em Procedimento de efetivação de aposta).
Sistema de jogos	Termo que engloba o software de jogos e a infra - estrutura do sistema de jogos .
Software de jogos	Denomina o conjunto de componentes de software que constitui o sistema de jogos . Inclui o sistema de gestão dos jogos, os softwares instalados nos terminais de apostas e a ferramenta de geração de relatórios, bem como qualquer outro componente de software que venha a ser necessário.
Terminal de apostas	Máquina de jogo físico ou virtual.
Terminal em operação	Terminal instalado que esteja efetivamente em atividade, apto para a realização de todas as funcionalidades previstas.
Terminal instalado	Terminal de apostas instalado em um ponto de atendimento credenciado.
Plataforma Online	Canal de captação de apostas ofertada na rede mundial de computadores, sendo disponibilizada através de web ou aplicações.

Volante	Formulário pré - impresso para a marcação dos prognósticos de uma aposta.
Volante Digital	Formulário digital para a marcação dos prognósticos de uma aposta.
Bilhete Instantâneo	Bilhete pré-impresso, físico ou digital, baseada na combinação de números ou símbolos para a distribuição da premiação.

1. Projeção da demanda potencial por modalidade lotérica

1.2 Projeção da Demanda - Loteria Instantânea online/real time

1.2.1 Considerações gerais

Os benchmarks aqui apresentados foram extraídos do estudo solicitado pelo BNDES para a concessão da “Lotex” e consequentemente adaptados para o estado de São Paulo.

A estratégia comercial para a abertura da rede de credenciados será abordada nos próximos tópicos, onde levará em consideração o perfil do consumidor de apostas no mercado brasileiro, considerando variáveis tais como, faixa etária, sexo e geográfica.

1.2.2 Mercado Potencial

1.2.2.1 Dimensionamento da população potencial

Consideramos com público potencial para a modalidade de loteria instantânea, as pessoas que de acordo com a legislação brasileira tem permissão de efetuarem apostas lotéricas, ou seja, pessoas acima de 18 anos de idade.

De acordo com as estimativas do IBGE, o estado de São Paulo encerrará o ano de 2021 com 35.790.870 pessoas acima de 18 anos, ou seja, 76,7% do total 46.649.132 de habitantes, e que trataremos neste estudo como público potencial.

Gráfico 1.2.2.1: População São Paulo acima de 18 anos

Descrição	Habitantes	%
População Total 2021	46.649.132	100,0%
População Até 18 anos	10.858.262	23,3%
População Acima de 18 anos	35.790.870	76,7%

Fonte: IBGE estimativa 2021 – Elaboração Própria

1.2.2.2 Cálculo do Índice de Penetração

Através da pesquisa de mercado realizada pela Nielsen INA empresa Norte-americana apresentada no estudo da concessão da Lotex, estimou-se que para região Sudeste há 212.618 estabelecimentos com perfil de venda de jogos instantâneos, sendo eles, supermercados, hipermercados, atacadistas, farmácias e drogarias, lojas de conveniência e casas lotéricas, no entanto foram subtraído deste total os tipos de estabelecimento enquadrados como drogarias e farmácias, pelo fato de não serem são autorizados a comercializar produtos lotérico de acordo com as regras da ANVISA, portanto após esta exclusão chegou-se a um número total de estabelecimentos potenciais para a comercialização de jogos instantâneos de 186.821 para a região Sudeste, e 100.183 estabelecimentos para o estado de São Paulo, conforme tabela abaixo:

Gráfico 1.2.2.2: Distribuição de PdV potencial da região Sudeste

Estado	PdV Potenciais
São Paulo	100.183
Rio de Janeiro	35.178
Minas Gerais	42.465
Espírito Santo	8.995
Total	186.821

Fonte: <https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/transparencia/desestatizacao/processos-em-andamento/desestatizacao-lotex> - Elaboração Própria

O cálculo realizado para encontrar o índice de penetração foi baseado na quantidade de checkout (refere-se ao caixa onde se efetua o pagamento das compras realizadas), foram segmentados entre tipo de estabelecimento e porte, grande médio e pequeno, após estipulados diferentes índices de penetração para cada parte segmentada, assumindo que o índice de penetração é proporcional ao número de checkout encontrado para cada tipo e porte de estabelecimento, conforme quadro abaixo:

Gráfico 1.2.2.2.1: Configuração do índice de penetração

Categoria Canais PdV % de penetração	% de penetração
Grande Auto-serviço 50+ checkouts	75%
Médio Auto-serviço 20 a 49 checkouts	60%
Médio Auto-serviço 10 a 19 checkouts	50%
Médio Auto-serviço 5 a 9 checkouts	33%
Médio Conveniências	75%
Médio Padarias	25%
Médio Lotéricas	100%
Pequeno Outras Tradicionais	10%
Pequeno Auto-serviço 1 a 4 checkouts	15%

Fonte: <https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/transparencia/desestatizacao/processos-em-andamento/desestatizacao-lotex> - Elaboração Própria

Após a aplicação do cálculo, dos 100.183 estabelecimentos potenciais para a região de São Paulo, 15.203 foram considerados como estabelecimentos elegíveis para a venda do produto.

Gráfico 1.2.2.2.2: Configuração do índice de penetração

Região	% de Penetração Ponderada	Nº de PdV
Norte	12,30%	1.710
Nordeste	9,94%	18.467
MG, ES, RJ	16,50%	14.304
SP	15,20%	15.203
Sul	14,80%	11.861
Centro Oeste	10,50%	3.533
Total		65.078

Fonte: <https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/transparencia/desestatizacao/processos-em-andamento/desestatizacao-lotex> - Elaboração Própria

Para a consideração final dos números de PdV elegíveis tiveram que ser ainda subtraídos os estabelecimentos do tipo casas lotéricas, pelo fato de que atualmente não há previsão que estes estabelecimentos possam comercializar a venda de produtos de loterias estaduais, portanto após a exclusão de 3.123 casa lotéricas chegamos a uma quantidade de 12.700 PdV elegíveis. Abaixo apresentamos a distribuição de casas lotéricas por município com mais de 3 casas lotéricas:

Gráfico 1.2.2.2.4: Concentração de lotéricas por município

- (868) SÃO PAULO/SP
- (86) CAMPINAS/SP
- (66) GUARULHOS/SP
- (52) SÃO JOSE DOS CAMPOS/SP
- (51) SÃO BERNARDO DO CAMPO/SP
- (51) SANTO ANDRÉ/SP
- (46) SOROCABA/SP
- (45) OSASCO/SP
- (44) RIBEIRÃO PRETO/SP
- (43) SÃO JOSE DO RIO PRETO/SP
- (38) SANTOS/SP
- (30) JUNDIAÍ/SP
- (26) BAURUR/SP
- (26) MOGI DAS CRUZES/SP
- (25) PIRACICABA/SP
- (23) DIADEMA/SP
- (23) FRANCA/SP
- (21) TAUBATÉ/SP
- (20) LIMEIRA/SP
- (19) MARILIA/SP
- (19) SÃO CARLOS/SP

Fonte: Receita Federal

1.2.2.3 Cálculo do fator capilaridade

Através de levantamentos realizados nas fontes do FDJ relatório anual – FDJ Performance Article by WLA, Camelo UK relatório Anual 2014, Pollard Investor Presentation. World Bank, para encontrar o fator médio de capilaridade por PdV, foi analisado 23 loterias que comercializam a venda de produto de loteria Instantânea ao redor do mundo nos países como, Itália, França, EUA, Portugal e Canadá.

A premissa adotada para o cálculo foi a divisão da população acima de 18 anos de cada região pelo número de PdV da respectiva região, o fator encontrado foi uma média de 1.214 apostadores para cada PdV, conforme gráfico abaixo:

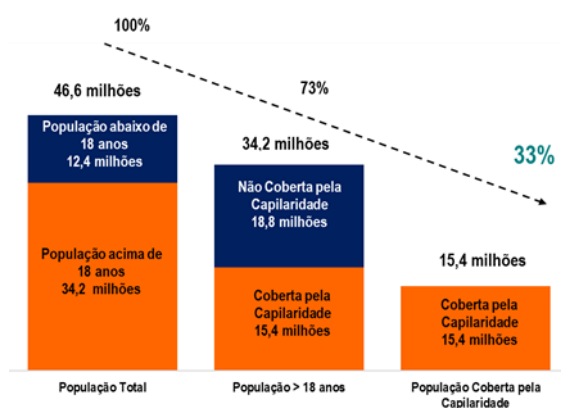
Gráfico 1.2.2.3: Benchmark para o cálculo do fator de capilaridade

Loteria	País	Quantidade
Lottomatica	Itália	871
La Française des Jeux	França	1.696
California Lottery	EUA	1.368
Florida Lottery	EUA	1.243
New York Lottery	EUA	874
Texas Lottery	EUA	1.182
U.K. National Lottery	UK	1.000
Massachusetts Lottery	EUA	650
Georgia Lottery	EUA	900
Pennsylvania Lottery	EUA	1.121
China (soma das duas)	China	3.604
New Jersey Lottery	EUA	967
Illinois Lottery	EUA	1.273
North Carolina Education Lottery	EUA	1.145
Ohio Lottery	EUA	909
Santa Casa de Misericórdia de Lisboa (SC Portugal)		1.839
Michigan Lottery	EUA	721
Tennessee Education Lottery	EUA	988
South Carolina Education Lottery	EUA	1.013
Virginia Lottery	EUA	1.231
OLG	Canadá	1.209
Hoosier Lottery (Indiana)	EUA	1.124
Missouri Lottery	EUA	1.003
Média		1.214

1.2.2.4 População coberta pela capilaridade

Com posse do número de PdV elegíveis (12.700 PdV) e com o fator de capilaridade calculado (1.214 por PdV) conseguimos dimensionar a população coberta pela capilaridade* para o estado de São Paulo conforme demonstrado abaixo:

Gráfico 1.2.2.4: População coberta pela capilaridade



Fonte: Elaboração Própria - * População Coberta = $1.214 \times 12.700 = 15,4M$ de pessoas coberta pela capilaridade

1.2.2.5 Gasto médio por apostadores

A premissa adotada para estipular o gasto médio por apostador foi baseada em um percentual do PIB per capita.

Foi verificado uma amostra de 23 loterias de operações internacionais no segmento de instantânea no ano de 2015. A fórmula aplicada para o cálculo foi a arrecadação bruta de jogos instantâneo dividido pelo PIB daquele país, ou a venda per capita pelo PIB per capita. O resultado encontrado foi de que o gasto médio por apostador corresponde a 0,34% do PIB per capita.

Para o estado de São Paulo reduzimos inicialmente para 0,16% e crescendo linearmente até o ano 10 onde atingirá 0,34%, foi adotado este critério devido a baixa maturidade do mercado nacional na venda de produtos instantâneos quando comparada com as regiões pesquisadas.

Gráfico 1.2.2.5: Percentual médio gasto do PIB per capita

Loteria	% Gasto/PIB per Capita
Lottomatica	0,46%
La Française des Jeux	0,27%
California Lottery	0,22%
Florida Lottery	0,38%
New York Lottery	0,39%
Texas Lottery	0,26%
U.K. National Lottery	0,14%
Massachusetts Lottery	1,03%
Georgia Lottery	0,58%
Pennsylvania Lottery	0,42%
China (Welfare Lottery + Sports Lottery)	0,05%
New Jersey Lottery	0,41%
Illinois Lottery	0,28%
North Carolina Education Lottery	0,32%
Ohio Lottery	0,25%
Santa Casa de Misericórdia de Lisboa (SC)	0,52%
Michigan Lottery	0,23%
Tennessee Education Lottery	0,34%
South Carolina Education Lottery	0,44%
Virginia Lottery	0,26%
Ontario Lottery	0,12%
Hoosier Lottery (Indiana)	0,25%
Missouri Lottery	0,27%
Média	0,34%

Fontes: Relatório anual 2015: FDJ / IGT / Camelot UK / Jogos Santa Casa / ONCE / La Fleur's / WLA. – Elaboração Própria

1.2.2.6 Mercado endereçável

O Mercado endereçável também conhecido como mercado total disponível, é a oportunidade vista sobre uma receita total disponível para um produto ou serviço se for alcançado 100% dentro deste mercado.

Com posse do cálculo da população coberta pela capilaridade e do gasto médio por apostador conseguimos chegar ao mercado endereçável, conforme demonstrado no gráfico abaixo.

Gráfico 1.2.2.6: Mercado Endereçável – Loteria Instantânea

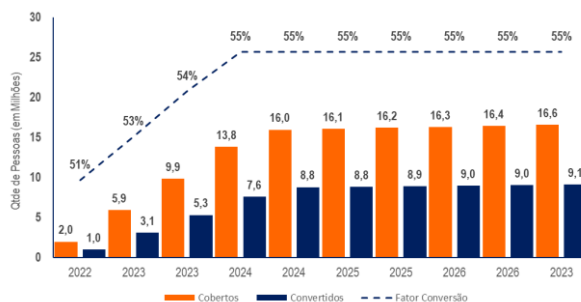
Descrição	Valor
Quantidade de PdV Potencial	100.183
Quantidade de PdV Elegível	12.700
% Penetração	12,7%
Fator de Capilaridade	1.214
População coberta pela capilaridade	15.422.972
PIB per capita São Paulo	R\$ 59.692
% Gasto PIB per capita	0,16%
Gasto Médio	R\$ 95,51
Mercado Endereçável	R\$ 1.473.002.376

Fonte: Elaboração Própria – Fonte: PIB per capita São Paulo: <https://www.bnb.gov.br/documents/80223/2290583/São Paulo.pdf/b7cce785-ed39-1066-d2e6-47018d1a7a43>

1.2.2.7 Fator de Conversão

Foi definido como premissa para a projeção de vendas a conversão inicial de 50% do total da população coberta pela capilaridade e crescendo linearmente até o ano 4 onde atingirá 55% de potenciais apostadores convertidos, conforme demonstrado no gráfico abaixo.

Gráfico 1.2.2.7: Evolução Conversão x Cobertos



Fontes: Elaboração Própria

1.3 Projeção da Demanda – Prognósticos Numéricos online/ real time

A projeção de demanda para a modalidade de prognóstico numérica foi fundamentada com base na operação da Intralot em Minas Gerais.

1.3.1 Considerações gerais

Para definição dos perfis dos PdV tomamos como base os seguintes CNAE's (Classificação Nacional de Atividades Econômicas):

- CNAE - 5611205 - Bares com Entretenimento
- CNAE - 5611204 - Bares sem entretenimentos
- CNAE - 5611203 – Lanchonetes, casas de chás de sucos e similares

Este critério foi adotado pelo fato de que estes perfis de estabelecimentos representam mais de 90% da base instalada da Loteria Mineira para a modalidade de prognóstico numérico de alta frequência, explicaremos mais a frente os conceitos deste tipo de modalidade.

1.3.2 Mercado Potencial

1.3.2.1 Índice de Penetração

Para o cálculo do índice de penetração para o estado de São Paulo tomamos como base a operação da loteria mineira.

Foi realizada uma pesquisa no site da receita federal onde verificamos que no estado de Minas Gerais existem 72.369 PdV entre bares sem entretenimento, bares com entretenimento e lanchonetes.

Para realizar o cálculo do índice de penetração segmentamos a base da loteria mineira por estes tipos de estabelecimento e verificamos a penetração em relação ao total de cada um dos perfis, o resultado obtido foi de que a loteria mineira reteve em sua rede 2,2% deste total de estabelecimentos, conforme gráfico abaixo:

Gráfico 1.3.2.1: Índice de penetração – Estado de Minas Gerais

Categoria PdV	% Penetração MG Tipo de PdV
5611205 - Bares com Entretenimento	13,9%
5611204 - Bares sem entretenimentos	1,8%
5611203 - Lanchonetes casas de chás de sucos e similares	0,9%
	2,2%

Fontes: Elaboração Própria

Após analisado o índice de penetração para o mercado mineiro replicamos para o mercado paulista aplicando a mesma metodologia, o resultado encontrado após a replicação para o estado de São Paulo foi de 3.386 potenciais PdV para a comercialização deste produto.

Através de pesquisa realizada no site da receita federal (Anexada ao estudo), foi constatado que São Paulo possui 11.131 bares com entretenimento, 40.743 bares sem entretenimento e 124.626 lanchonetes, que quando aplicado os fatores de penetração de 15,4%, 3,3%, 2,4% respectivamente, chega-se ao resultado de 3.386 PdV, conforme abaixo:

Gráfico 1.3.2.1.1: Índice de penetração – Estado de São Paulo

Categoria Canais PdV % de penetração São Paulo	PdV	% de penetração
5611205 - Bares com Entretenimento	11.131	13,9%
5611204 - Bares sem entretenimentos	40.743	1,8%
5611203 - Lanchonetes casas de chás de sucos e similares	124.626	0,9%
Total	176.500	3.386
% de Penetração		1,9%

Fontes: Elaboração Própria

1.3.2.2 Fator de Capilaridade

Consideramos como fator de capilaridade uma média 2.893 apostadores atendidos por PdV, de acordo com o índice encontrado na operação da loteria de Minas Gerais quando da divisão de potenciais apostadores pelo número de PdV ativos.

1.3.2.3 População potencial

Para a quantificação de apostadores potenciais, segmentamos a população de São Paulo com os mesmos critérios adotados na da operação da loteria de Minas Gerais, ou seja, população acima ou igual a 35 anos e abaixo ou igual a 70 anos, sendo 70% do total de homens como apostadores potenciais, e 30% do total de mulheres como apostadoras potenciais, o resultado obtido foi de 10,2 milhões de apostadores potenciais conforme demonstrado logo abaixo.

Gráfico 1.3.2.3: População potencial

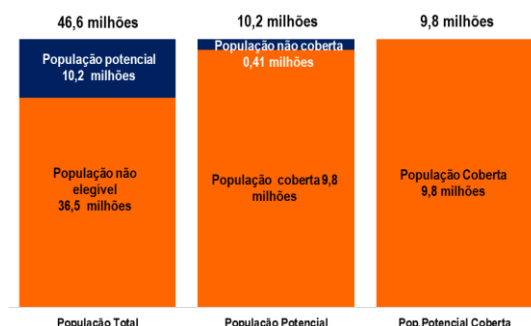
População Potencial - PE		
Critério	Habitantes	%
>= de 35 anos <= de 70 (70% homens e 30% mulheres)	10.203.392	21,87%
< de 35 Anos > 70	36.445.740	78,13%

Fontes: Elaboração Própria

1.3.2.4 População coberta pela capilaridade

Em posse da quantidade de números de PdV elegíveis para comercialização desta modalidade para o estado de São Paulo e com o fator de capilaridade calculado, chegamos ao resultado de 9,8 milhões de pessoas que serão cobertas pela rede de PdV, ou seja 96% da população potencial, conforme demonstrado abaixo:

Gráfico 1.3.2.4: População Coberta pela Capilaridade



Fontes: Elaboração Própria

1.3.2.5 Ticket médio por PdV - Keno X=80/Y=20/Z=10

Consideramos como ticket médio, a venda média anual por PdV, para isso foi considerado a arrecadação bruta para a modalidade de prognóstico da loteria mineira, e dividido pela média de PdV ativos dos últimos 12 meses. O resultado encontrado foi de 90.242 reais por ano por ponto de venda.

1.3.2.6 Mercado endereçável - Keno

O mercado endereçável para a venda de jogos na modalidade de prognóstico numérico de alta frequência online / real time para o estado de São Paulo é de 305M, sendo o resultado a multiplicação do ticket médio anual por PdV pelo número de PdV elegíveis, conforme demonstramos abaixo.

Gráfico 1.3.2.6: Mercado Endereçável Keno

Descrição	Valor
Quantidade de PdV Potencial	176.500
Quantidade de PdV Elegível	3.386
% Penetração	1,9%
Fator de Capilaridade	2.893
População coberta pela capilaridade	9.793.141
Ticket Médio anual por PDV	R\$ 90.242
Mercado endereçável	R\$ 305.517.488

Fontes: Elaboração Própria

1.4 Projeção da Demanda – Apostas Esportivas Quota Fixa online/ real time

Canal Online

De acordo com a pesquisa promovida pelo comitê gestor de internet do Brasil e publicado pela agência do Brasil, o país chegou a 152 milhões de usuários com acesso à internet, 81% da população com mais de 10 anos tem internet em casa.

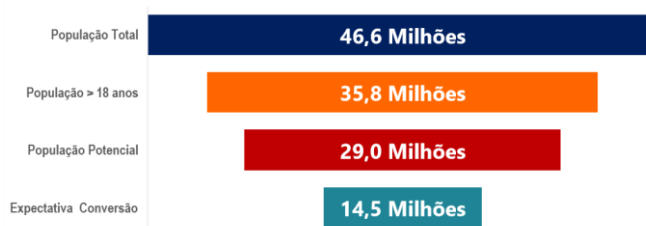
Para o cálculo do índice de penetração adotamos 81% de pessoas com acesso à internet como público potencial, porém elegendo somente pessoas acima de 18 anos.

Premissas para o cálculo:

- Público elegível pessoas acima 18 anos
- Índice de Penetração 81% (Pessoas com acesso à Internet)
- Fator de conversão 60% (Baseado em indicadores do Grupo Intralot)

Do total de 46,6 milhões de habitantes no estado de São Paulo foram retiradas do cálculo as pessoas inelegíveis, ou seja, menores de 18 anos, aplicamos o índice de penetração de 81%, e por último consideramos uma expectativa de conversão de 50% deste público, resultando em 29 milhões de pessoas como público potencial e 14,5 milhões de pessoas como público-alvo, conforme demonstrado no gráfico abaixo.

Gráfico 1.4: Público-alvo – Aposta Esportiva Online



Fonte: Elaboração Própria

Já para o cálculo do gasto médio por apostador, as premissas foram baseadas em operações do grupo Intralot na América Latina, o valor estimado foi de 0,36% do PIB per capita por apostador, porém para o estado de São Paulo utilizamos nas projeções o gasto médio por

apostador equivalente a 0,16% do PIB per capita, levando em consideração a baixa maturidade do mercado nacional para venda destes produtos.

Sabendo o público potencial e o gasto médio por apostador, podemos agora calcular o mercado endereçável para o estado de São Paulo, conforme demonstrado abaixo:

Gráfico 1.4: Mercado Endereçável – Aposta Esportiva On-line

População Potencial > 18 anos	28.990.605
PIB per capita São Paulo	59.692
% Gasto Médio Aposta Esportiva s/ PIB per capital	0,16%
Gasto médio em (R\$) por apostador	95,5
Mercado Endereçável online	2.768.806.843

Fonte: Elaboração Própria

Canal Físico

Para estimativa de vendas através dos canais físicos consideramos a rede de comercialização da modalidade de prognóstico numéricos já calculado anteriormente, e como ticket médio, a média de venda anual por PdV de 144k, com base em operações similares do grupo Intralot. O mercado endereçável encontrado foi de 487M, conforme segue abaixo:

Gráfico 1.4. Mercado Endereçável – Aposta Esportiva Retail

Quantidade de PdV	3.386
Ticket Médio por PdV	144.000
Mercado Endereçável Retail	487.515.014

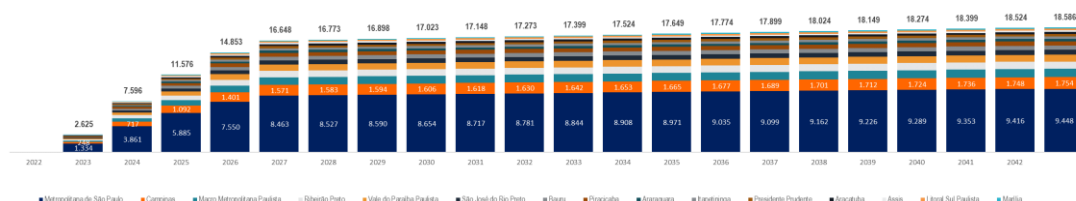
Fonte: Elaboração Própria

2. Rede de PdV

2.1 Evolução da Rede de PdV

Abaixo demonstramos a evolução da quantidade de PdV sugerida neste estudo por mesorregião, a premissa utilizada para este cálculo foi a proporcionalidade de número de habitantes de cada região.

Gráfico 2.1: Rede de PdV por Mesorregião



Fonte: Elaboração Própria

Já para o dimensionamento da quantidade representantes de vendas ideal para cada região, estabelecemos critérios levando em consideração a área territorial e a quantidade de PdV em cada região.

Estimamos para manutenção dos PdV uma equipe de 174 representantes de vendas, 6 supervisores e 1 gerente. A média geral de atendimento sugerida é de 78 PdV para cada representante de venda, podendo variar entre as regiões em função da área territorial e N° de PdV.

Gráfico 2.1.1: Distribuição da equipe comercial

Região	População	Área Territorial Km2 por Representante	N° PdV	N° Rep.
Metropolitana de São Paulo	23.713.440	143	140	65
Campinas	4.401.547	1.017	120	14
Macro Metropolitana Paulista	3.108.371	1.119	108	11
Ribeirão Preto	2.714.030	2.118	80	13
Vale do Paraíba Paulista	2.599.218	1.618	99	10
São José do Rio Preto	1.761.991	2.939	67	10
Bauru	1.639.567	2.670	63	10
Piracicaba	1.573.598	1.293	86	7
Araraquara	924.978	1.890	71	5
Itapetininga	923.575	3.364	59	6
Presidente Prudente	917.694	3.434	50	7
Araçatuba	775.953	3.352	59	5
Assis	606.278	3.176	58	4
Litoral Sul Paulista	513.766	3.302	49	4
Marília	475.126	2.390	61	3
Total de PdV	46.649.132	2.255	78	174
		<i>Média</i>	<i>Média</i>	

Fonte: Elaboração Própria

3. Composição do Portfólio

3.1 Prognósticos Numéricos

3.1.1 Tipo do Jogo

Keno X=80/Y=20/Z=10 – Prognóstico numérico de alta frequência (Online real-time)

Sorteios acontece todos os dias do ano, de segunda a segunda, em intervalos de 4 minutos e que ocorrem no período das 07h00 às 02h00. É um jogo eletrônico com chances probabilísticas fixas que será vendido por meio de terminais lotéricos em estabelecimentos comerciais.

Os caracteres X/Y/Z correspondem a:

- X=80, a quantidade de números consecutivos dentre os quais um jogador pode fazer sua escolha;
- Y=20, o total de números sorteados;
- Z=10, os números que um jogador deve acertar, a fim de se tornar vencedor da primeira categoria.

3.1.2 Características do Jogo

As características do Keno 80/20/10 são:

- **Premiação Elevada:** O Keno proposto oferece diversas categorias de premiação, tendo em vista que os jogadores podem escolher participar em uma das dez diferentes faixas de jogo. Até jogadores que não acertem nenhum número nas categorias 10, 9 e 8 são premiados.
- **Fácil de entender e jogar:** O Keno é um jogo simples de se entender e jogar. Tudo que o jogador tem de fazer é selecionar a faixa de jogo (1 a 10), escolher os respectivos números na área de jogo do volante, escolher o valor da aposta com o qual ele deseja participar, com a mesma aposta e assistir ao(s) sorteio(s) ao vivo.
- **Prêmios Pré-definidos:** O Keno oferece a oportunidade aos jogadores de saberem com antecedência suas possibilidades de premiação independente da arrecadação (chances fixas).

Imagem: Exemplo do Volante Keno

The image shows a digital interface for the Keno game. It features several sections with red headers and white backgrounds for input:

- Faixa de jogo: quantos números você quer apostar?** A row of buttons numbered 1 through 10.
- Escolha em quais números você quer apostar** A grid of buttons numbered 1 through 80, arranged in 8 rows and 10 columns.
- Por quanto você quer multiplicar sua aposta?** A row of buttons with values 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, and 20.
- Aposta Repetida: de quantos sorteios você quer participar?** A row of buttons with values 2, 3, 4, 5, 6, 10, 20, 50, 100, and 200.
- Marque aqui a opção Bola de Ouro** A checkbox followed by the text "Dobre o valor da aposta e ganhe até 20 vezes mais".

On the left side of the number grid, there are labels "Aposta" and "Automática" next to a small input field.

*Imagem Ilustrativa apenas para demonstração, pode variar.

3.1.3 Comercialização do Jogo (Keno)

- **Agentes:** O Keno será comercializado em uma rede de Agentes distribuída por todo o Estado de São Paulo, onde cada um deles estará integrado aos outros com sorteios transmitidos ao vivo, de 4 em 4 minutos.
- **On-line:** O Keno será comercializado em sua plataforma online para todos os apostadores localizados dentro do Estado de São Paulo, sendo os sorteios transmitidos por canal de Streaming informado via “website”.

3.1.4 Tipos de Participação

Esta seção oferece uma breve introdução ao jogo Keno 80/20/10 através da apresentação de regras de seleção básicas para a participação.

3.1.4.1 Aposta Simples

O jogador escolhe uma opção entre as 10 oferecidas na Área de Marcação da Faixa de Jogo. A faixa escolhida representa a quantidade de números que devem ser marcados na área de

escolha (01 a 80). Caso o jogador escolha mais ou menos números do que o selecionado na Área de Marcação da Faixa de Jogo, o sistema rejeitará a aposta e informará na tela do terminal.

3.1.4.2 Aposta Automática

O jogador marca um número na Área de Marcação da Faixa de Jogo e na opção Aposta Automática, (ou orienta o operador dessa forma) e o sistema escolherá aleatoriamente os números de acordo com a Faixa de Jogo determinada pelo jogador. O jogador pode ainda escolher (ou orientar o operador) o valor a ser apostado (multiplicador) e o número de sorteios (Aposta Repetida) do qual participará.

3.1.4.3 Aposta Repetida

Ao optar pela Aposta Repetida, o jogador participará de vários sorteios consecutivos. O número máximo de sorteios que um jogador pode participar com o mesmo volante é 200. O jogador determinará o número de sorteios consecutivos que deseja participar ao marcar uma das opções disponíveis: 2, 3, 4, 5, 6, 10, 20, 50, 100 e 200.

3.1.4.4 Área Multiplicadora

Caso o jogador não faça nenhuma marcação na área multiplicadora, o sistema entenderá que o apostador quer fazer apenas uma única aposta no valor padrão (igual ao preço da aposta padrão que está definido em R\$ 2,00).

Ao escolher um fator multiplicador o jogador efetuará mais de uma aposta de valor padrão em um único volante. O jogador pode optar por mais de um multiplicador e, nesse caso, o valor da aposta será calculado com base na soma dos multiplicadores.

- Exemplo 1 – Caso o jogador marque o multiplicador 4 (quatro), o valor da aposta será de $4 \times \text{R\$ } 2,00 = \text{R\$ } 8,00$.
- Exemplo 2 – Caso o jogador marque os multiplicadores, 10 (dez) e 8 (oito), o valor da aposta será de $(10 + 8) \times \text{R\$ } 2,00 = \text{R\$ } 36,00$.

O jogador tem os seguintes numeradores para multiplicar a sua aposta.

2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12 e 20. Se somados, os multiplicadores de apostas se limitam até 20.

3.1.4.5 Bola de Ouro

Ao escolher apostar com Bola de Ouro o jogador concorre a uma premiação de 2 a 20 vezes maior que a premiação padrão acertando a 20a bola sorteada. Caso ele não acerte a 20a bola, receberá a premiação principal. Marcando a opção, o valor cobrado pela aposta é dobrado.

3.1.4.6 Aposta Verbal

O jogador, sem a utilização de um volante, diz ao operador a Faixa de Jogo escolhida, números, o valor da aposta e a quantidade de sorteios nos quais ele quer participar. As informações serão inseridas manualmente pelo agente no sistema através do terminal. Por fim, o terminal imprime um comprovante de aposta aplicando as mesmas regras usadas em apostas através do preenchimento do volante.

3.1.4.7 Aposta Online

Ao acessar a plataforma, será necessário que o apostador confirme as seguintes informações:

- i. Autorização para utilização de cookies e tecnologias semelhantes para melhorar a experiência nos serviços prestado, personalizar publicidade e recomendar conteúdos customizados;
- ii. Que o apostador que acessará a plataforma possui mais de 18 anos; e
- iii. Se o apostador está acessando a plataforma dentro do São Paulo

Para realizar as apostas na plataforma, o apostador deverá responder as questões e o sistema checará, através da autorização do usuário, a veracidade das respostas. Assim, somente apostadores que atendam o “compliance” e as regras vigentes poderão acessar os próximos passos para execução das apostas.

Após a confirmação das informações, o apostador deverá seguir os passos abaixo:

- i. “Crie seu jogo”, onde o apostador deverá selecionar a faixa de jogo, e em seguida selecionar os números escolhidos.

- ii. “Personalizar” onde o apostador irá selecionar: o fator multiplicador desejado, a quantidade de sorteios nos quais ele quer participar e por fim poderá optar pela marcação da “Bola de Ouro”.
- iii. “Finalizar” é o último passo onde o apostador poderá confirmar os dados escolhidos para a aposta, tendo em seguida que efetuar o cadastro ou efetuar seu login, caso já seja cadastrado, e efetuar o pagamento selecionando o meio de pagamento desejado.

Os gateways de pagamento ofertados ao apostador como forma de pagamento deverão estar legalmente estabelecidos no Brasil, seguindo todos os padrões de segurança exigidos pelos órgãos reguladores.

Ao finalizar o pedido o apostador receberá em seu e-mail cadastrado, após a comprovação de pagamento, a confirmação de sua aposta bem como o seu bilhete de aposta. Este bilhete assim como o impresso é necessário para verificação dos sorteios e pagamento do prêmio.

3.1.5 Descrição do Processo de Sorteio

O Keno, devido ao fato de efetuar vários sorteios no mesmo dia, tem os números premiados sorteados através de geradores aleatórios conforme descritos nas seções a seguir.

Para cada volante existe um máximo e um mínimo permitido para jogar. O valor mínimo é de R\$ 2,00 e o máximo é de R\$400,00.

O processo de sorteio efetivo é dividido nas seguintes etapas:

Etapas 1

O período de vendas do jogo é encerrado em um horário estabelecido no sistema (Sorteio Encerrado para venda). As vendas para o próximo sorteio serão ativadas automaticamente ou em um intervalo previamente definido após o encerramento do sorteio atual.

Etapas 2

O sistema é atualizado com os números premiados do sorteio os quais são transmitidos para os terminais de loteria e para a exibição dos números premiados nos monitores instalados dos Agentes.

Os números premiados são produzidos por um gerador que será instalado em dois servidores para redundância localizados em locais dentro de premissas especificadas pela contratante.

Etapa 3

O sistema identifica os vencedores e distribui os prêmios. Após o Sistema Central liberar o pagamento dos prêmios, os jogadores podem se dirigir aos agentes ou locais pré-determinados pela contratada e reivindicar seus prêmios.

3.1.5.1 Identificação dos Vencedores

Os vencedores do jogo Keno podem reivindicar seus prêmios após o fim do processo do sorteio e após os pagamentos terem sido liberados aos terminais.

3.1.5.2 Gerador de Número Aleatório

O sistema Gerador de Número Aleatório (GNA) é um sistema independente que gera números para a produção das colunas premiadas para os sorteios do Keno.

O sistema é notificado de maneira segura sobre o momento do encerramento das vendas para que um novo sorteio seja realizado.

O sistema operacional verifica a veracidade dos dados provenientes do sistema GNA e dá seguimento às providências necessárias dentro do Sistema Central, tais como notificar todos os outros sistemas sobre os números sorteados para prosseguirem a operação de busca de vencedores, anunciar os vencedores, prêmio e, por fim, marcar o sorteio como liberado para pagamento.

3.1.6 Categorias dos Vencedores

Todos os tipos do jogo Keno 80/20/10 possuem sua própria estrutura de premiação, de acordo com as exigências e regulamentos específico, no contexto das regras do jogo. Como vantagem adicional, está a existência de diversas categorias premiadas, provenientes das escolhas específicas dos jogadores no volante.

O jogo KENO 80/20/10 é um jogo com tabela de premiação fixa, independente da arrecadação. Todos os prêmios são categorias pré-definidas. O jogador que escolher participar no jogo com dez (10) números (aposta tipo “Faixa 10”) está buscando acertar o prêmio principal de 10/10. Todavia, um jogador pode ainda ser um vencedor caso ao invés de 10 números ele tiver um outro número de acertos conforme especificado no Plano Premiação.

Nas tabelas a seguir, apresentamos as categorias premiadas e a probabilidade de acerto (chances) para as diferentes Faixas de Jogo, calculados com base na fórmula matemática.

3.1.6.1 Chances Probabilísticas para o Jogo Keno 80/20/10

FAIXA10	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
10	1:8,911,711.18
9	1:163,381.37
8	1:7,384.47
7	1:620.68
6	1:87.11
5	1:19.44
4	1:6.79
3	1:3.74
2	1:3.39
1	1:5.57
0	1:21.84
CHANCES GERAIS: 1:9.05	

FAIXA 09	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
9	1:1,380,688
8	1:30,682
7	1:1,690
6	1:175
5	1:31
4	1:9
3	1:4
2	1:3
1	1:5
0	1:16
CHANCES GERAIS: 1:6.53	

FAIXA 08	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
8	1:230,115
7	1:6,232
6	1:423
5	1:55
4	1:12
3	1:5
2	1:3
1	1:4
0	1:11
CHANCES GERAIS: 1:9.77	

FAIXA 07	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
7	1:40,979
6	1:1,366
5	1:116
4	1:19
3	1:6
2	1:3
1	1:3
0	1:8
CHANCES GERAIS: 1:4.23	

FAIXA 06	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
6	1:7,753
5	1:323
4	1:35
3	1:8
2	1:3
1	1:3
0	1:6
CHANCES GERAIS: 1:6.19	

FAIXA 05	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
5	1:1,551
4	1:83
3	1:12
2	1:4
1	1:2
0	1:4
CHANCES GERAIS: 1:10.34	

FAIXA 04	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
4	1:326
3	1:23
2	1:5
1	1:2
0	1:3
CHANCES GERAIS: 1:3.86	

FAIXA 03	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
3	1:72
2	1:7
1	1:2
0	1:2
CHANCES GERAIS: 1:6.55	

FAIXA 02	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
2	1:17
1	1:3
0	1:2
CHANCES GERAIS: 1:16.63	

FAIXA 01	
QUANTIDADE DE ACERTOS	CHANCES
1	1:4
0	1:1
CHANCES GERAIS: 1:4.00	

3.1.7 Estrutura de Prêmios / Plano de Premiação

Conforme mencionado anteriormente, no jogo KENO 80/20/10 o valor do prêmio para cada vencedor de categoria é fixo, independentemente da receita efetiva e do sorteio correspondente.

Para calcular o prêmio o jogador deverá multiplicar o fator do prêmio pelo multiplicador.

Os valores de pagamento pré-determinados diferem dependendo do tipo de Faixa de Jogo apostada.

3.1.7.1 Fatores dos prêmios por Faixas de Jogo

A tabela de premiação para o Keno 80/20/10 e seus respectivos coeficientes de retorno de premiação encontram-se abaixo:

TOTAL DE NÚMEROS	NÚMEROS SORTEADOS	NÚMEROS JOGADOS
80	20	10

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
10/10	200.000
9/10	7.000
8/10	1.000
7/10	15
6/10	15
5/10	2
4/10	-
3/10	-
2/10	-
1/10	-
0/10	1

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
9/9	50.000
8/9	2.500
7/9	150
6/9	20
5/9	7
4/9	-
3/9	-
2/9	-
1/9	-
0/9	1

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
8/8	10.000
7/8	400
6/8	25
5/8	10
4/8	2
3/8	-
2/8	-
1/8	-
0/8	1

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
7/7	3.000
6/7	110
5/7	70
4/7	2
3/7	1
2/7	-
1/7	-
0/7	-

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
6/6	700
5/6	15
4/6	7
3/6	2
2/6	-
1/6	-
0/6	-

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
5/5	300
4/5	13
3/5	3
2/5	-
1/5	-
0/5	-

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
4/4	70
3/4	4
2/4	1
1/4	-
0/4	-

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
3/3	20
2/3	2,5
1/3	-
0/3	-

2/2	4
1/2	1
0/2	-

TIPO	FATOR MULTIPLICADO POR R\$ 2,00 APOSTADO
1/1	2,5
0/1	-

Na categoria de prêmios das Faixas de Jogo 10, 9 e 8, o valor pré-definido máximo de prêmios para um único sorteio é de R\$ 2.400.000,00 (dois milhões e quatrocentos mil reais) para a faixa 10/10, R\$ 1.440.000,00 (um milhão e quatrocentos e quarenta mil reais) para a faixa 9/9 e de R\$ 880.000,00 (oitocentos e oitenta mil reais) para a faixa 8/8. Caso seja ultrapassado o limite de premiação na(s) faixa(s) indicada(s), esse prêmio máximo pré-definido será dividido entre o(s) ganhador(es) da respectiva faixa, proporcionalmente ao valor apostado pelo(s) mesmo(s).

3.2 Apostas de quotas fixas

3.2.1 Características dos Jogos

Abaixo iremos elencar as modalidades propostas para este tudo, porém em decisão entre as partes poderão ser incluídos jogos adicionais quando julgar necessário.

3.2.1.1 Futebol

Todas as apostas aplicam-se apenas ao Tempo Regulamentar: 90 minutos de partida, mais quaisquer tempos de interrupção (45 minutos de jogo mais quaisquer tempos de interrupção para apostas em mercados de intervalo), a menos que seja claramente estabelecido o contrário.

Se uma partida for cancelada ou adiada por mais de 30 horas a partir do horário inicial anteriormente programado, então todas as apostas feitas nessa partida serão anuladas e os valores reembolsados.

Se a partida tiver início e for posteriormente abandonada ou adiada, mas reiniciada em até 30 horas, então todas as apostas permanecem válidas. Se a partida for interrompida antes do fim do tempo regulamentar e não for reiniciada em até 30 horas do momento do abandono, então todas as apostas serão anuladas (independentemente de quaisquer outras decisões judiciais), exceto aquelas que já tenham sido incondicionalmente determinadas no momento da interrupção (Vencedor do 1º Tempo, 1º Marcador, etc.). Se a partida for reiniciada a partir do início (em até 30 horas a partir do momento do abandono), então todas as apostas feitas antes do início do jogo permanecem válidas.

Nenhum cartão, dispensa ou outros eventos após o apito final são considerados para fins de liquidação das apostas. Todos os cartões e dispensa de jogadores ocorridos durante o primeiro tempo são levados em consideração no resultado geral da partida, mas não têm influência em apostas nos mercados do primeiro ou segundo tempo individualmente. Contam apenas os cartões mostrados aos jogadores no campo. Cartões mostrados aos jogadores não oficiais (como, por exemplo, substitutos no banco, diretores ou membro da equipe no banco) não afetam os resultados das apostas em cartões.

Se, por qualquer motivo, o resultado das apostas terminar em Empate e não houver odds oferecidas com a opção de empate, então todas as apostas naquele resultado serão anuladas e os valores reembolsados.

Todos os gols contra são considerados gols marcados pela equipe adversária.

Apostas no vencedor (Resultados): As apostas serão liquidadas após a partida final da competição ou torneio. Se o resultado for incondicionalmente determinado incondicionalmente antes da última partida / rodada da competição, então a aposta no vencedor (incluindo todas as apostas relacionadas já determinadas, por exemplo, apostas H2H na Temporada) será determinada em conformidade antes do final da competição.

Uma decisão judicial ou qualquer outra decisão que cancele ou modifique os resultados do torneio, feitas pelo órgão regulador oficial do evento após sua finalização, não afetarão o acordo inicial e não serão levadas em consideração. Caso a equipe na qual a aposta foi feita for desqualificada ou se recusar a participar da competição, então todas as apostas são consideradas perdidas.

Par/Ímpar: Se o resultado terminar sem gols (0:0), o resultado da aposta será liquidado como "Par".

Escanteios e Impedimentos: Contam apenas os escanteios e impedimentos oficialmente gravados, o que significa que apenas os escanteios marcados (independentemente de quantos escanteios foram marcados pelo árbitro) e impedimentos interrompidos são levados em consideração.

Especiais no Jogador: O jogador integrante da aposta deve jogar na partida para que as apostas sejam válidas, caso contrário, as apostas serão anuladas. A exceção é para o mercado do jogador que marcar mais gols na partida; neste caso, os dois jogadores listados devem estar nas escalações iniciais de suas respectivas equipes para que as apostas sejam válidas. Se um ou ambos os jogadores não estiverem na formação inicial de suas equipes, todas as apostas serão anuladas. Gols contra não contam para fins de liquidação das apostas.

Jogador que marca o primeiro gol: Todas as apostas nos jogadores que não participaram da partida ou entraram em campo após a marcação do primeiro gol serão anuladas. Gols contra (de acordo com os resultados oficiais) não contam. Se o primeiro gol marcado foi um gol contra, e se não forem oferecidas odds em gol contra no mercado Primeiro a Marcar, então as apostas serão liquidadas como perdidas.

Jogador que marca o último gol: Todas as apostas em jogadores que não participaram da partida serão canceladas. Gols contra (de acordo com os resultados oficiais) não contam; se o último gol foi um gol contra e não forem oferecidas odds em gol contra no mercado do mercado de último a marcar, então as apostas serão liquidadas como perdidas. Se houver apenas um gol marcado na partida, então o jogador que marcou o primeiro gol também será considerado o que marcou o último gol da partida.

Placar exato da partida: Se o placar exato de acordo com os resultados da partida não for uma das opções oferecidas para aposta, então todas as apostas serão liquidadas como perdidas. Apenas as apostas na opção "Qualquer Outro" serão consideradas ganhas.

Cartões Amarelos: Contam todos os cartões amarelos mostrados a cada jogador, excluindo jogadores sentados no banco de substituição. Quaisquer cartões mostrados a qualquer

membro não integrante da equipe após o apito final da partida não contam. Se um jogador em particular recebeu 2 cartões amarelos e, em consequência disso, recebeu um cartão vermelho, então 2 cartões (e não 3) e 1 cartão vermelho contam para determinar as apostas.

Quem Vai Receber o Primeiro Cartão Amarelo: Se, de acordo com o relatório do jogo, os primeiros cartões amarelos forem mostrados a dois ou mais jogadores de equipes diferentes no mesmo tempo, as apostas neste resultado serão anuladas se a opção “Ambos ao mesmo tempo” não for oferecida.

Escanteios: Apenas os escanteios fisicamente marcados pelas equipes são contados (independentemente de quantos escanteios foram marcados pelo árbitro). Escanteios recebidos, mas não marcados por qualquer motivo (final do jogo ou final do primeiro tempo, por exemplo) não são levados em consideração. Se uma equipe foi forçada a repetir o escanteio (por erro ou qualquer outro motivo, como interrupção do jogo), apenas um escanteio é levado em consideração.

Tempo do escanteio: contará o tempo real de cobrança do escanteio, mas não o tempo que em realidade foi marcado pelo árbitro.

Método do gol marcado: Independentemente da parte do corpo com que foi marcado um gol, se ocorrer diretamente do pênalti, a opção “Com Chute de Pênalti” é a única opção vencedora.

Se um gol for marcado de cabeça, a opção “Gol de Cabeça” é a única opção vencedora, e todas as outras apostas serão consideradas perdidas.

Se um gol marcado for um gol contra a opção de “Gol Contra” é a única opção vencedora, e todas as outras apostas serão consideradas perdidas.

Cobrança de falta é uma opção vencedora apenas se o jogador cobrar uma falta direto do gol e for nomeado com o marcador.

Tempos dos gols e substituições: os tempos dos gols e os tempos de substituição são registrados no minuto completo em que são marcados ou conduzidos de acordo com a fonte oficial do jogo. Qualquer gol marcado ou substituição feita nos acréscimos será contabilizado

respectivamente ao 45º minuto (acréscimo no primeiro tempo) ou ao 90º minuto (acréscimo no 2º tempo). Qualquer substituição realizada no intervalo será definida para 45 minutos.

Tempo adicional da partida: As apostas na quantidade de tempo adicionado são determinadas com base no tempo exibido pelo árbitro oficial, e não com base no tempo adicionado realmente jogado.

Retiradas e expulsões em jogo: Serão consideradas somente as retiradas de jogadores que estão em campo. Não são levadas em consideração as retiradas de jogadores no banco, treinadores e equipe de apoio dos times. Retiradas e expulsões após o apito final também não são consideradas.

Apostas em Torneios: todas as apostas em torneios (conquistas de equipes ou jogadores, por exemplo) incluem qualquer tempo adicional jogado, mas não as disputas de pênaltis. Se ambas as equipes terminarem o torneio na mesma fase do grupo, a equipe que estiver na maior posição no seu próprio grupo é considerada então a maior. Se ambas as equipes terminarem nos mesmos lugares em seus próprios grupos, as apostas na melhor equipe serão canceladas.

Apostas no jogador da temporada: todas as apostas no jogador da temporada feitas em um jogador que for transferido ou emprestado a outro clube durante a janela de transferência da temporada permanecerão válidas apenas se o jogador permanecer na mesma liga. Em outros casos, se um jogador for transferido ou emprestado para outra liga, todas as apostas serão canceladas.

3.2.1.2 Fórmula 1

A classificação tanto dos pilotos individuais quanto de suas respectivas equipes é determinada pelo relatório final oficial, publicado logo após a corrida ou evento. As subseqüentes desqualificações de pilotos após a corrida e as alterações nos relatórios finais não são levadas em consideração.

O vencedor para todas as apostas na qualificação é determinado pelo tempo oficial de qualificação, que é publicado pela FIA ou qualquer outra federação relevante do evento.

Se um piloto desistir ou sair da competição por qualquer motivo antes das etapas de qualificação, todas as apostas relacionadas a esse piloto serão consideradas inválidas e os valores serão reembolsados. Se o piloto já iniciou a etapa de qualificação, então é considerado piloto participante do evento e as apostas permanecem válidas.

Campeonato de construtores: Em caso de desclassificação/saída de qualquer equipe, todas as apostas na respectiva equipe permanecem válidas. No entanto, se a saída ou desqualificação ocorrer antes do início da temporada, todas as apostas nesta equipe serão canceladas e os valores reembolsados.

Head 2 Head na Equipe (H2H): As apostas serão liquidadas baseadas na equipe com o carro mais bem classificado no resultado oficial da FIA após o término da corrida. Se nenhuma das equipes tiver carros classificados, então a equipe com o piloto que completou mais voltas é a vencedora do H2H. Se nenhuma das equipes tiver seus carros classificados e os melhores carros de ambas as equipes tiverem completado o mesmo número de voltas, todas as apostas serão anuladas e os valores serão reembolsados. Se pelo menos um dos pilotos da equipe selecionada participou da corrida, todas as apostas para essa posição permanecem válidas. Caso contrário, as apostas serão consideradas inválidas e os valores serão reembolsados.

Head 2 Head no Piloto (H2H): É considerado vencedor o piloto que atingir a maior posição no relatório final da corrida. Se ambos os pilotos não conseguiram completar a corrida, o piloto que completou mais voltas é considerado o vencedor. Se ambos os pilotos não se classificarem e tiverem o mesmo número de voltas concluídas, todas as apostas serão anuladas. Se apenas um dos pilotos não conseguiu completar a corrida, o piloto que se classificou (completou a corrida) é considerado o vencedor do H2H. Se um piloto completou mais voltas, mas foi desclassificado durante a corrida, o vencedor do H2H será qualquer outro piloto que não foi desqualificado durante a corrida (mesmo que tenha completado ao menos uma volta). Se ambos os pilotos forem desqualificados durante a corrida, então as apostas serão anuladas.

Carro de Segurança – apostas no Carro de Segurança que surgem durante a corrida cobrem apenas “o carro de segurança real”. Carros virtuais de segurança não contam para este tipo de aposta.

3.2.1.3 FutSal

Todas as apostas são liquidadas apenas de acordo com o resultado do tempo regulamentar (40 minutos de partida: 2 tempos de 20 minutos cada), a menos que seja estabelecido o contrário. A prorrogação e as penalidades serão inclusas apenas para apostas em moneyline, na equipe que entrar na próxima rodada, no vencedor do torneio, etc. Se uma partida for cancelada ou adiada por mais de 30 horas, então todas as apostas serão canceladas. Se a partida teve início e foi interrompida por mais de 15 horas, todas as apostas na partida serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas no tempo em que a partida interrompida (Exemplo: primeiro a marcar, vencedor do primeiro tempo, etc.).

3.2.1.4 Futebol de Areia

Todas as apostas são calculadas baseadas no resultado do Tempo Regulamentar (36 minutos de jogo), a menos que seja estabelecido o contrário.

A prorrogação e a disputa de pênaltis serão levadas em consideração apenas em apostas no vencedor da partida (moneyline), entrando na próxima rodada, vencedor do torneio etc.

Se a partida for cancelada ou adiada por mais de 30 horas, ou abandonada e não finalizada nas próximas 15 horas, então todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tinham sido determinadas.

3.2.1.5 Basquete

Todas as apostas incluem prorrogação, a menos que seja estabelecido o contrário. Pode haver algumas exceções, quando forem oferecidas odds em empate para aposta (3-way Vencedor da Partida). Neste caso, as apostas são determinadas apenas com o resultado do tempo regulamentar.

Todas as partidas devem ser disputadas no local programado. Caso haja alguma mudança no local, então todas as apostas serão anuladas. Se o horário de início agendado for adiado por mais de 15 horas, então todas as apostas feitas na partida serão anuladas – deve se passar 15 horas a partir do horário de início originalmente agendado para que as apostas sejam consideradas inválidas.

Se a partida for abandonada ou interrompida e houver menos de 5 minutos para o fim da partida, todas as apostas neste jogo permanecem válidas. Se, no caso, houver mais de 5 minutos do tempo restante, e se o jogo não for retomado em até 30 horas, todas as apostas nesta partida serão consideradas inválidas e o valores reembolsados, com exceção daqueles que já tenham sido determinados na hora do abandono do jogo.

Especiais no Jogador: O respectivo jogador deve competir no jogo para que as apostas sejam válidas. Para cada partida abandonada, todas as apostas especiais no jogador serão anuladas, a não ser que o resultado da aposta já tenha sido determinado. Todas as apostas especiais no jogador incluem a prorrogação, a menos que seja estabelecido o contrário.

O resultado das apostas para o segundo tempo e o 4º quarto são somados, excluindo a prorrogação.

Tempo/Quarto Com Maior Pontuação: Todos os 4 quartos devem ser concluídos para que as apostas sejam válidas. A prorrogação não é incluída. Se um jogo for abandonado, então todas as apostas serão anuladas, a não ser que o 2º Tempo (ou o 4º Quarto) já tenha o resultado com a maior pontuação marcada.

Apostas ao vivo: o jogo deve ser concluído para que as apostas sejam válidas. Caso a partida seja abandonada a qualquer momento, então todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas no momento do abandono.

3.2.1.6 Boxe

Todos os mercados serão liquidados de acordo com o resultado oficial publicado no ringue pelo órgão oficial, imediatamente após o término da luta, incluindo quaisquer recontagens das pontuações do juiz (pode haver uma possível revisão e verificação dos pontos registrados pelos juízes). Quaisquer outras alterações ou uma possível subsequente desqualificação não afetarão a resolução e o pagamento das apostas.

Se, por qualquer motivo, a luta não for realizada na data original e uma nova data for marcada em até 28 dias após a original anteriormente programada, todas as apostas feitas permanecem válidas para fins de aposta. Caso esse limite exceda 28 dias da data original anteriormente marcada, todas as apostas serão anuladas e os valores reembolsados.

Se a luta for transferida para outra arena, todas as apostas na luta permanecem válidas, exceto se ocorrer em outro país, diferente do país original, então neste caso as apostas serão anuladas.

Se um lutador não aparecer no início do próximo round após o sino (lutador sai da luta ou é desqualificado por qualquer motivo), então o evento é considerado como finalizado considerando o fim do round anterior.

Se o número programado de rodadas programado (determinado por contrato) for alterado, então todas as apostas no resultado da luta permanecem válidas, mas todas as apostas em Totais (número de rounds) serão anuladas e o valores reembolsados.

Apostas em Totais (Mais/Menos rounds) referem-se apenas a rounds finalizados.

O ponto médio de cada rodada é exatamente 1 minuto e 30 segundos de uma rodada de 3 minutos. Aposta em mais de 4,5 rodadas, por exemplo, será considerada como ganha apenas se a luta chegar a 1 minuto e 31 segundos do 5º round. O ponto de cada rodada é no exato tempo de 1 minuto e 30 segundos em um round de 3 minutos. Apostas em Mais de 4.5 Rounds, por exemplo, serão liquidadas como vencidas apenas se a luta chegar ao tempo de 1 minuto e 31 segundos.

Qualquer luta que for declarada como “sem resultado” (no contest) ou “sem decisão” (no decision) terão os valores reembolsados.

3.2.1.7 Ciclismo

Todas as apostas são liquidadas baseadas na classificação oficial, no momento da apresentação do pódio.

Se o evento for interrompido ou adiado, todas as apostas serão anuladas (exceto aquelas já determinadas), a não ser que a federação oficial governante (UCI ou qualquer outro órgão governante oficial) confirme os resultados do evento abandonado como ‘resultado oficial’, e se o evento não tiver continuidade nas próximas 30 horas na mesma localidade. Caso o evento seja transferido para uma localidade diferente, as apostas serão anuladas.

Outras alterações no relatório do evento relacionadas à desclassificação de atletas após a competição não afetarão a decisão inicial.

Head 2 Head (H2H): Ambos os participantes da aposta devem iniciar o evento para que as apostas sejam válidas. Em apostas H2H, o participante que ocupar a maior colocação no relatório final é considerado vencedor da aposta. Se um ciclista for desqualificado ou falhar e não conseguir finalizar a corrida (ou etapa) por qualquer motivo, então o outro ciclista é considerado o vencedor. Se ambos os ciclistas saírem da corrida, então aquele que completar mais etapas será considerado o vencedor. Se ambos os ciclistas completarem o mesmo número de etapas, aquele que estiver à frente de acordo com a classificação final da última etapa finalizada é o vencedor.

As apostas são determinadas baseadas no relatório oficial, publicado imediatamente pelo órgão governamental oficial do evento após a competição.

Outras alterações na ordem de classificação (desclassificações etc.) não influenciam a decisão inicial.

Se a corrida for interrompida (o número programado de etapas não for finalizado), então todas as apostas serão reembolsadas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas.

Resultado (Vencedor): Se, por qualquer motivo, uma seleção ou participante não iniciar o evento, então todas as apostas nesta seleção serão liquidadas como perdas. Não se aplicam reembolsos para não participantes.

3.2.1.8 Vôlei

Todas as apostas são liquidadas de acordo com o resultado do órgão governante oficial do respectivo evento FIVB, CEV, NORCECA, PZS etc.). Se uma partida for cancelada ou adiada por mais de 30 horas, então todas as apostas serão anuladas.

Se uma partida tiver início e for interrompida por mais de 30 horas, todas as apostas na partida serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas no momento da interrupção (Exemplo: Vencedor do 1º Set, Total de Pontos do 1º Set, Resultado após os Primeiros 2 Sets, etc.).

Todas as apostas em Voleibol se referem à partida disputada na fórmula de Melhor de Cinco Sets, a menos que seja estabelecido o contrário. Se a fórmula do jogo for alterada, todas as apostas serão anuladas e os valores reembolsados.

Se uma aposta em total ou handicap terminar em empate (permanecer indecisa) e não forem providenciadas odds para a opção de empate, todas as apostas serão anuladas e os valores reembolsados.

Se o Set de Ouro for jogado para determinar o vencedor das séries no caso de empate de duas etapas (campeonatos europeus, por exemplo), todas as apostas serão liquidadas excluindo o Set de Ouro, exceto em mercados em que o Set de Ouro esteja claramente mencionado na descrição da aposta, ou o mercado 'Quem Vai Avançar'?

3.2.1.8 Tênis

Todas as apostas são liquidadas baseadas nos resultados oficiais divulgados pelo órgão responsável pelo respectivo evento. Se a partida teve início, mas não foi finalizada por qualquer motivo (saída do tenista, lesão ou desqualificação), então todas as apostas feitas naquela partida serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido incondicionalmente determinadas no momento da paralisação (Vencedor do 1º Set, Número de Jogos no 1º Set, etc.).

Atrasos: Se uma partida de tênis estiver atrasada (atraso no horário de início ou interrupção da partida em andamento) por qualquer motivo (mau tempo, ventania, chuva, etc.) todas as apostas permanecem válidas, apesar da duração da suspensão, desde que a partida seja eventualmente finalizada durante a duração do torneio.

No caso de mudanças na formação da partida (Melhor de Três e Melhor de Cinco), todas as apostas serão anuladas e os valores reembolsados. No caso de mudança do local (quadra ao ar livre/quadra interna) ou superfície da quadra, todas as apostas permanecem válidas.

Se um tenista listado não iniciar sua partida única ou dupla (substituído por outro tenista), todas as apostas relacionadas àquela partida em questão serão anuladas. No entanto, a saída ou reposição do tenista específico não afeta as apostas no mercado de Atuação da Equipe (contra outra Equipe).

3.2.1.9 Motociclismo/Espportes Motorizados

A classificação tanto dos pilotos individuais como das respectivas equipes é determinada pelo relatório final oficial, publicado imediatamente após a corrida ou evento. As subseqüentes desqualificações de pilotos após a corrida e alterações nos relatórios finais não são levadas em consideração. O vencedor para todas as apostas na qualificação é determinado pelo tempo oficial de qualificação, que é publicado pela federação que rege o evento.

Se o piloto se retirar antes das sessões de qualificação, todas as apostas relacionadas a esse piloto serão consideradas inválidas e os valores serão reembolsados. Se o piloto começou a sessão de qualificação, então ele é considerado piloto participante do evento, e então todas as apostas permanecem válidas.

Campeonato de construtores: Em caso de desclassificação/saída de qualquer equipe, todas as apostas na respectiva equipe permanecem válidas. No entanto, se a saída ou desqualificação ocorrer antes do início da temporada, todas as apostas nesta equipe serão canceladas e os valores reembolsados.

Head 2 Head na Equipe (H2H): As apostas serão liquidadas baseadas na equipe com o carro mais bem classificado no resultado oficial da FIA após o término da corrida. Se nenhuma das equipes tiver carros classificados, então a equipe com o piloto que completou mais voltas é a vencedora do H2H. Se nenhuma das equipes tiver seus carros classificados e os melhores carros de ambas as equipes tiverem completado o mesmo número de voltas, todas as apostas serão anuladas e os valores serão reembolsados. Se pelo menos um dos pilotos da equipe selecionada participou da corrida, todas as apostas para essa posição permanecem válidas. Caso contrário, as apostas serão consideradas inválidas e os valores serão reembolsados.

Head 2 Head no Piloto (H2H): É considerado vencedor o piloto que atingiu a maior posição no relatório final da corrida. Se ambos os pilotos não conseguiram completar a corrida, o piloto que completou mais voltas é considerado o vencedor. Se ambos os pilotos não se classificarem e tiverem o mesmo número de voltas concluídas, todas as apostas serão anuladas. Se apenas um dos pilotos não conseguiu completar a corrida, o piloto que se classificou (completou a corrida) é considerado o vencedor do H2H. Se um piloto completou mais voltas, mas foi desclassificado durante a corrida, o vencedor do H2H será qualquer outro piloto que não foi desqualificado durante

a corrida (mesmo que tenha completado ao menos uma volta). Se ambos os pilotos forem desqualificados durante a corrida, então as apostas serão anuladas.

3.2.1.10 Corrida de Cavalos

Apostas no Vencedor (Resultado Final): O vencedor é determinado de acordo com a lista oficial de resultados do evento. Regras de desempate se aplicam. Se o cavalo selecionado sair da competição antes do início da competição ou for oficialmente declarado como “não competidor” pelo árbitro de partida (starter), todas as apostas nessa seleção serão anuladas e o valores reembolsados.

Head 2 Head (H2H): O cavalo com a melhor posição final em campo é o vencedor. No caso de cavalos que não consigam terminar a corrida, puxando ou desmontando o cavaleiro, é considerado vencedor o cavalo que mais progredir na corrida. Se um ou ambos os cavalos saírem antes do início, ou um ou ambos os cavalos forem oficialmente considerados “não competidores” pelo árbitro da partida (starter), então todas as apostas neste mercado serão anuladas e os valores reembolsados.

3.2.1.11 Futebol de Areia

Todas as apostas são calculadas baseadas no resultado do Tempo Regulamentar (36 minutos de jogo), a menos que seja estabelecido o contrário.

A prorrogação e a disputa de pênaltis serão levadas em consideração apenas em apostas no vencedor da partida (moneyline), entrando na próxima rodada, vencedor do torneio, etc.

Se a partida for cancelada ou adiada por mais de 30 horas, ou abandonada e não finalizada nas próximas 15 horas, então todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tinham sido determinadas.

3.2.2 Tipos de Apostas

A contratada deverá permitir que os seguintes tipos principais de apostas sejam inscritos:

- a) Para partidas individuais com dois resultados possíveis - o símbolo "1" indica o tipo de vitória do jogador ou equipe nomeada primeiro na ordem, o símbolo "2" indica a aposta na perda:
- i. Em jogos sem tempo de jogo claramente definido, onde a vitória é determinada pelo número de pontos ou conjuntos previstos pelo regulamento,
 - ii. Em partidas com um período pré-determinado – especificado no regulamento da partida, com o possível uso de novas regras complementares (por exemplo, ordem de competição dos vencedores, prorrogação, horas extras, penalidades, prorrogação por acaso, como uma queda de energia no estádio, etc.),
- b) Para partidas individuais com três resultados possíveis - além dos símbolos "1" e "2" destinados a denotar a vitória ou perda do primeiro jogador ou equipe nomeados, o símbolo "X" também deve ser usado para denotar um empate. Um tipo especial de aposta em uma partida com três resultados (1, X, 2) será a chamada Dupla Chances. Uma aposta de Dupla Chance significa uma aposta simultânea em dois resultados.
- i. Double Chance "1X" significa uma aposta na vitória da equipe, listada como um time da casa (1) ou em um empate (X) na oferta da Contratada. O apostador só perde se o time visitante marcado com o símbolo (2) ganhar o jogo.
 - ii. Double Chance "X2" significa uma aposta na vitória da equipe, listada como um time fora (2) ou em um empate (X). O apostador só perde se o time da casa marcado com o símbolo (1) ganhar o jogo.
 - iii. Uma Dupla Chance "12" significa uma aposta que a partida não terminará em empate.
- c) Para apostas francas, ou seja, a vitória de jogadores, times, em uma competição de natureza de longo prazo e de curto prazo. Ao apostar no ganhador, o

apostador determina o ganhador de um único concurso da disciplina relevante de competição de curto ou longo prazo, ou, alternativamente, aposta em um grupo específico de jogadores (times). No caso de mais de um vencedor na mesma posição final, a regra de calor morto deve ser usada para acertar a aposta. Isso significa que, caso dois ou mais participantes sejam declarados vencedores do evento, as chances para os vencedores do evento serão dividida pelo número de participantes que participam do cenário apresentado. Por exemplo, se as chances do jogador A como artilheiro da Copa do Mundo foram de 4 e finalmente 3 Jogadores terminaram o torneio com o mesmo maior número de gols (incluindo o Jogador A), as chances para o Jogador A serão divididas por 3. Neste caso, as chances finais para o Jogador A (após a aplicação da regra do Dead Heat) serão iguais a 1,33 (4 dividido por 3).

- d) Apostas em lugares específicos conquistados por jogadores (atletas), times, em competições de longo e curto prazo. Ao fazer apostas em um lugar ganho por jogadores/atletas ou equipes - o apostador deve adivinhar seus lugares na faixa especificada, de acordo com a lista oficial de resultados. Por exemplo, uma aposta "1-4" significa que o apostador prevê que um jogador ou equipe terminará na posição 1 a 4. As apostas incluem, entre outras, apostas em:

i. Tabelas de competição para campeonatos e outras competições,

- e) Diretamente relacionada à forma de resultados esportivos ou outros esforços/eventos caracterizados como apostas de odds. Estes podem incluir apostas em:

- i. o resultado exato da partida selecionada (por exemplo, 3:3 em uma partida de futebol),
- ii. a vitória de uma equipe específica em uma partida específica pela diferença mínima de gols,
- iii. o artilheiro em uma competição específica de longo prazo,
- iv. o número de gols em uma partida específica (rodada de partidas),

- v. o resultado de uma parte específica da partida (por exemplo, meio tempo),
 - vi. o artilheiro do primeiro, último ou qualquer outro gol predeterminado da partida.
- f) Apostas ao vivo (feitas enquanto um evento específico ainda está em execução). Para eventos predeterminados e especialmente marcados ("Ao vivo"), a Contratada também pode aceitar apostas enquanto certos eventos ainda estão em andamento:
- i. As chances das apostas individuais são continuamente desenvolvidas e válidas apenas no momento da citação.
 - ii. Uma aposta ao vivo feita em um ponto não pode ser reembolsada cancelada).
 - iii. A Contratada reserva-se o direito de invalidar quaisquer apostas que sejam feitas em probabilidades incorretas devido a um atraso na transmissão ao vivo. A Contratada também se reserva o direito de suspender as apostas, a qualquer momento, em caso de não transmissão, suspeita de resultado da partida "fixa" ou em caso de quaisquer outros problemas técnicos.
 - iv. A disponibilidade de Apostas Ao Vivo pode variar dependendo do esporte (disciplina) e do tipo de evento esportivo. A Contratada não tolerará quaisquer instâncias deliberadas ou recorrentes de Apostas Ao Vivo colocadas em eventos que o resultado já é conhecido. Se por qualquer razão o sistema aceitar uma Aposta Ao Vivo em um evento para o qual o resultado já é conhecido, qualquer aposta será invalidada e todas as apostas reembolsadas.

O apostador deve estar ciente das diferenças, se houver, no resultado real do evento de apostas, por exemplo, devido a um atraso na transmissão de televisão ou rádio. A Contratada faz todos os esforços para garantir que as informações sobre resultados e estatísticas ao vivo estejam

corretas, no entanto, esses dados são apenas indicativos (para fins de referência) e devem ser usados apenas como guia. A Contratada não será responsabilizada por quaisquer erros nos resultados ao vivo, tempo de jogo, estatísticas ou quaisquer outras informações fornecidas na oferta de apostas ao vivo. É do interesse do participante da aposta controlar as probabilidades e resultados do evento por conta própria, pois não serão levados em conta os erros relativos ao resultado atual do evento quando considerado a denúncia.

A Contratada pode publicar informações detalhadas sobre apostas organizadas em Pontos em suas instalações, por meio de anúncios oficiais, que podem fornecer, entre outros, uma descrição detalhada das regras para a ação de apostas e limites de apostas e ganhos, taxas de ganho, valor e método de divisão e liquidação do bolão vencedor, o valor da razão, regras detalhadas para a seleção de um evento, liquidação de ganhos, bônus e campanhas promocionais etc.

Exemplo: A Contratada pode conceder um bônus aos clientes oferecendo-lhes melhores chances ou multiplicador para uma aposta específica em um horário específico do dia (por exemplo, das 12:00 às 15:00). Nesse caso, as informações relevantes podem ser publicadas sob a forma de comunicação – Regulamentos de Bônus (consistentes com as regras gerais de aceitação de apostas previstas na lei, a licença detida e estes Regulamentos) que a aposta mínima e máxima de tal aposta só se aplicará aos Clientes que utilizam tal bônus, no valor definido na comunicação.

3.2.3 Métodos para realização das apostas

As apostas podem ser feitas da seguinte forma:

- apostas individuais – em eventos individuais (doravante referido como um Único),
- apostas combinadas, incluindo pelo menos dois eventos independentes (doravante referido como uma Kombi),
- apostas do sistema, incluindo várias combinações de apostas simples e combinadas indicadas pelo Cliente (doravante referido como um Sistema)

Uma aposta simples (a partir de agora referida como single) é uma aposta no resultado de um evento esportivo selecionado ou outro que é caracterizado como uma aposta. O direito de ganhar surge quando o apostador acerta corretamente o resultado da aposta.

Apostas combinadas (doravante denominadas Kombi) são apostas onde o apostador é capaz de combinar apostas nos resultados individuais oferecidos pela Companhia.

Nota: No entanto, não é possível combinar apostas em um deslize que são mutuamente favoráveis (eles estão correlacionados entre si), por exemplo:

- uma aposta em um competidor para ganhar (lugar) um competidor junto com uma aposta no mesmo concorrente para ganhar em um único evento da mesma competição,
- colocar o mesmo objeto em lugares diferentes na lista de resultados (Brasil para vencer e o Brasil acontecerá 1-2 ao mesmo tempo).
- apostar em um time para ganhar o resultado 2: 0 e ganhar esse time na partida.

O computador verifica em todos os casos se há apostas de apoio no boleto de aposta e pode impedi-los de serem jogados. No entanto, se por algum motivo houver apostas que se apoiem em um bilhete, em caso de vitória, apenas o preço do primeiro evento de apoio permanecerá válido, e os demais eventos serão resolvidos com as chances de 1,00.

As apostas no sistema são diferentes combinações de solteiros (Simples) e/ou combinados (Kombi) em uma única aposta. Cada aposta (Simples ou Kombi), ou uma combinação dela, inscrita em um sistema de aposta (Sistema) será um contrato de aposta separado. Neste caso, cada uma dessas apostas ou suas combinações, embora incluídas em uma aposta comum, devem ser tratadas à luz dessas regras e das leis aplicáveis como recibo de aposta separada.

O direito de ganhar com apostas da Kombi é desde que a aposta com a aposta acerta todas as partes da aposta, com exceção da aposta "Sistema", que também pode ganhar se um dos eventos for selecionado incorretamente.

Se as dicas de apostas para todas as partidas que ocorreram em uma aposta da Kombi forem determinadas corretamente e um ou mais jogos forem concluídos sem um resultado oficial (perdeu, errou), os apostadores mantêm o direito de ganhar dos jogos restantes. No entanto, se algum dos resultados da partida em uma aposta da Kombi tiver sido selecionado incorretamente pelo Cliente, essa aposta será considerada uma perdedora, mesmo que algum dos jogos (ou a maioria dos jogos) que compõem parte da aposta da Kombi tenha terminado sem um resultado oficial.

Se esta aposta for feita em uma aposta da Kombi, mas depois que um dos vários jogos for comprovado, as chances para essa partida serão alteradas para 1.0 (o acima não se aplica a apostas "Ao Vivo" - veja este Regulamento - §15 seção 1.c) e a PWA será calculada em conformidade.

3.2.4 Probabilidades e valor potencial de ganho

As probabilidades significam a razão usada para calcular os ganhos.

Cada evento indicado na oferta do apostador terá uma taxa de conversão numérica atribuída (doravante denominada "Odds"). As Probabilidades serão uma estimativa numérica da probabilidade de ocorrência de um evento específico. As Probabilidades para cada tipo de evento serão determinadas pela Companhia a seu exclusivo critério.

O Valor potencial de ganho (doravante chamado "PWA") é uma quantia destinada a ser paga ao Cliente que pagou a participação. Essa quantia será paga ao Cliente se o Cliente acertar corretamente o resultado do evento em que a aposta foi feita. A PWA será calculada de acordo com a relação pagamento-a-ganho acordada entre a parte aceitadora de apostas e o Cliente que efetuar a aposta, como produto da razão, a aposta paga e as probabilidades para esta aposta.

As probabilidades quando a aposta for feita serão vinculantes para ambas as partes à aposta, independentemente de quaisquer alterações subsequentes (diminuindo, aumentando as chances). Após cada aposta ter sido feita, a Companhia terá o direito de alterar as probabilidades, mas para as apostas que já foram feitas, as probabilidades mostradas no bilhete continuam válidas.

O PWA em apostas únicas é calculado multiplicando-se adequadamente o produto da razão, a aposta e as probabilidades de acordo com a seguinte fórmula:

$$\text{PWA} = (\text{razão} \times \text{estaca}) \times \text{produto das probabilidades.}$$

O PWA na Kombi Bets deve ser calculado multiplicando-se adequadamente o produto da razão e a aposta e o produto das probabilidades de acordo com a seguinte fórmula:

$$\text{PWA} = (\text{razão} \times \text{estaca}) \times \text{produto das probabilidades.}$$

Os resultados intermediários devem ser sempre arredondados para 2 casas decimais, no entanto, onde 5 ou qualquer maior número está na terceira posição decimal, o resultado deve ser arredondado.

Exemplos:

Uma aposta única para PLN 100, com probabilidades de 1,5
 $\text{PWA} = (\text{razão} \times \text{PLN } 100) \times (1,5)$

Uma Aposta kombi para PLN 100, com chances de 1,5 & 1,3
 $\text{PWA} = (\text{razão} \times \text{PLN } 100) \times (1,5 \times 1,3)$

A PWA em apostas do Sistema é a soma de combinações individuais de PWA (Single e Kombi) que são incluídas na aposta do Sistema.

3.3 Apostas Instantâneas

3.3.1 Características do jogo

Aposta instantâneas com diferentes temáticas, preço, mecânica, estrutura de prêmio e combinação de números ou símbolos, implementados em meio virtual, no qual os apostadores conhecerão de imediato o resultado de sua aposta sem a necessidade de aguardar o sorteio ou a apuração de concurso lotérico.

3.3.2 Comercialização do Jogo

- **Agentes:** O jogo será comercializado em uma rede de Agentes distribuída por todo o Estado de São Paulo, onde cada um deles estará integrado aos outros com sorteios imediatos.

- **On-line:** O jogo será comercializado em sua plataforma online para todos os apostadores localizados dentro do Estado de São Paulo.

A conferência/Sorteio poderá ser realizada via aplicativo ou terminais convencionais e de autoatendimento instalados nos PdV credenciados pela contratada/contratante.

O jogo tradicional de raspadinha por meios eletrônicos, permite a comercialização do plano de jogo de forma mais rápida, cria meios de maior entretenimento para o consumidor e estabelece maior segurança e controle de vendas e arrecadação.

3.4. Ciclo de vida dos produtos lotéricos

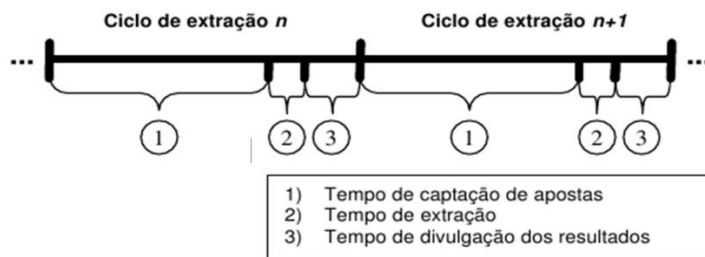
3.4.1 Ciclo de vida

O ciclo é subdividido em:

- Tempo de captação de apostas: Período do ciclo de extração em que é permitido efetuar procedimentos de realização de apostas nos terminais, de forma que estas sejam válidas para a extração do mesmo ciclo.
- Tempo de extração: Período do ciclo de extração em que a captação de apostas é interrompida e o sistema de jogos realiza a extração dos números.
- Tempo de divulgação dos resultados: Período em que o resultado da extração é divulgado por meio dos televisores / monitores instalados nos pontos de venda e/ou pela rede mundial de computadores por meio de streaming ou tecnologias equivalentes.

Conforme representado no gráfico abaixo, os ciclos de extração são consecutivos e ininterruptos durante todo o horário de operação: ao término de um ciclo, o ciclo seguinte tem início imediato. Isso vale para as transições dentro de um ciclo: concluído o tempo de captação de apostas, já se inicia a contagem do tempo de extração, e assim sucessivamente.

Gráfico 22: Etapas do ciclo de extração



Fonte: Elaboração Própria

4. Regras para Pagamento de Prêmios

O pagamento de prêmios aos ganhadores será de responsabilidade da Contratada. Se um ganhador apresentar um recibo de aposta para validação em algum terminal de aposta e for verificado que o recibo validado está premiado, seu pagamento deverá proceder conforme as regras estabelecidas em cada plano de jogo, ficando desde já estabelecido que todos os pagamentos de prêmios deverão ser efetivados no prazo máximo de 2 (dois) dias úteis após apresentação do recibo de aposta premiado em qualquer ponto de venda.

Os pagamentos de prêmios deverão ser realizados por uma conta bancária específica, a fim de facilitar a fiscalização dos valores pagos.

4.1 Imposto de Renda sobre Premiação

A Contratada será responsável pelo recolhimento do Imposto de Renda sobre a premiação no caso em que o valor exceder o limite de isenção conforme tabela do IRRF do ano corrente.

Semanalmente a Contratada, deverá enviar à Contratante cópia das guias de recolhimento comprovando sua quitação.

4.2 Prêmios Prescritos

A prescrição do prêmio ocorre 90 dias após sua extração. Ocorrida a prescrição, os valores deverão ser repassados à Contratante, mensalmente, acompanhados dos respectivos relatórios, utilizando-se do documento de arrecadação estadual (DAE)

Para fins de conciliação do repasse dos prêmios prescritos a Contratada deverá disponibilizar via sistema a Contratante relatórios que contenham no mínimo as seguintes

informações; valores de arrecadação, premiação atribuída (Pay-out), prêmios pagos, prêmios prescritos do período correspondente.

Gráfico 4.2: Esquema de repasse prêmios prescritos



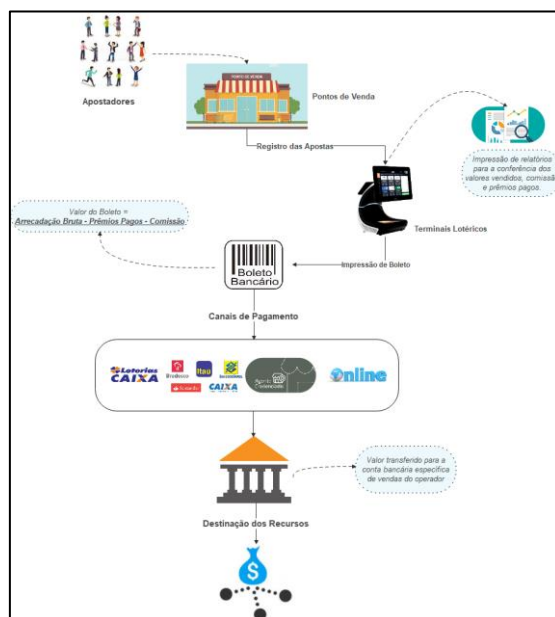
Fonte: Elaboração própria

5. Esquema da coleta financeira da arrecadação bruta

Os valores arrecadados pelos pontos de venda serão repassados via pagamento de boleto impresso diretamente no terminal e ou transferência eletrônica para a conta bancária específica de “Repasse de Vendas” da Contratada de acordo com a seguinte fórmula;

$$\text{Valor de Repasse} = (\text{Valor Arrecadado} - \text{Prêmios Pagos} - \text{Comissão dos Agentes})$$

Gráfico 5: Esquema de coleta



Fonte: Elaboração própria

6. Pagamento da comissão dos agentes credenciados

O pagamento do comissionamento será retido pelo agente no momento da venda dos produtos lotéricos e deduzido do valor do boleto no momento do repasse, conforme demonstrado no item 5 acima (Gráfico: esquema da coleta)

7. Definição do valor de remuneração ao Poder Público.

7.1 Da Remuneração das Partes

As partes serão remuneradas com base na arrecadação líquida.

A arrecadação líquida será calculada pela fórmula:

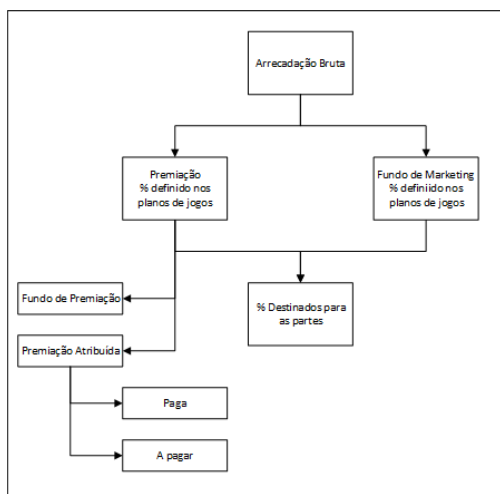
$$\text{Arrecadação líquida} = \text{Arrecadação bruta} - \text{Despesas com Premiação} - \text{Despesas com Marketing}$$

- **Arrecadação bruta:** valor total arrecadado em apostas;
- **Despesa com Marketing:** valor correspondente ao montante arrecadado em apostas multiplicado pelo percentual aprovado em cada plano de jogo destinado a publicidade;

- **Premiação:** valor correspondente ao montante arrecadado em apostas multiplicado pelo percentual aprovado em cada plano de jogo destinado a premiação.

Abaixo está demonstrado o esquema de distribuição proposto para remuneração com o poder público.

Gráfico 7.1: Distribuição da Arrecadação Bruta com o poder público.



Fontes: Elaboração própria

Caberá à Loteria o valor equivalente a 20,10% da arrecadação líquida, a título de remuneração para qualquer uma das modalidades, de acordo com as projeções financeiras deste estudo, este valor representa aproximadamente 5,6% da arrecadação bruta.

Para execução do objeto contratual, caberá à contratada o valor equivalente a 70,9% da arrecadação líquida.

A Contratada será responsável por todas as despesas e investimentos para a manutenção da operação, tais como; Despesas Administrativas, Despesas Comerciais, Despesas com Sistemas, Despesas com Insumos, Despesas com Marketing, Folha de Pagamento e investimentos em infraestrutura, ou seja, todo e qualquer investimento ou despesas que se fizer necessário para a manutenção e implantação da operação.

A destinação dos recursos para a Loteria poderá somente ser sensibilizada exclusivamente pelo desempenho das vendas, uma vez que os fatores que afetam o repasse serão previamente definidos, como exemplo, percentual de premiação e fundo de marketing.

Entende-se por Fundo de Marketing procedimento contábil que registra os gastos da Contratada com publicidade dos jogos e os respectivos relatórios de prestação de contas à Contratante, o percentual proposto neste estudo é de 5% sobre a arrecadação bruta.

O Valor da premiação propostos para este estudo está mencionado no item 7 deste caderno “*Premissas para projeção da premiação atribuída (Pay-out)*”

7.2 Do pagamento do repasse

O rateio do valor líquido arrecadado nas apostas captadas será realizado semanalmente, até o terceiro dia útil de cada semana.

Os repasses em favor da contratante serão efetivados mediante quitação de DAE - Documento de Arrecadação Estadual junto às instituições bancárias credenciadas pela Secretaria de Estado da Fazenda de Minas Gerais (Banco do Brasil, Banco Itaú, Banco)

8. Estrutura e suporte mínimo para o gerenciamento operacional

8.1 Mão de obra para atendimento das demandas da contratante

A estruturação dos processos e fluxos de trabalho inerentes a operação será de responsabilidade da Contratada, assim como sua manutenção durante todo o período de vigência do contrato.

A contratada deverá disponibilizar a contratante quando solicitado profissionais com experiência específica da área em questão, conforme a seguir:

- **Gestão dos Pontos de Vendas**

A Contratante contará com 1(um) profissional com experiência na área administrativa e comercial, responsável pela elaboração dos Planos de Jogos, pela instalação e acompanhamento dos Pontos de Venda, pelo cumprimento do cronograma acordado no contrato.

- **Gestão do Sistema de Jogos**

A Contratante contará com 1 (um) profissional experiente na área de informática em operação de sistema de complexidade igual ou superior àquele exigido nesta licitação, responsável pela Gestão do Sistema de Jogos e pela segurança das informações.

- **Gestão Financeira do Contrato**

A Contratante contará com 1(um) profissional experiente em gestão financeira, responsável pela remuneração, pelo pagamento do prêmio, pela gestão dos recursos financeiros, pela prestação de contas e qualquer outra questão afeta aos aspectos financeiros e contábeis do contrato.

- **Gestão da Publicidade dos Jogos**

A Contratante contará com um 1(um) profissional de Marketing, responsável pela publicidade dos jogos.

- **Gestão do Contrato**

A Contratante contará com 1 (um) Preposto da Contratada para tratar da coordenação geral do contrato e de todas as questões afetas ao contrato, inclusive as específicas supracitadas.

8.2 Suporte aos PdV e atendimento ao apostador

Todo o atendimento aos pontos de venda será de responsabilidade da Contratada, que deverá:

- Fornecer suprimentos necessários para manter os pontos de venda ativos, tais como;
 - Bobinas Térmicas
 - Volantes
 - Cartazes de Publicidade
- Oferecer treinamento aos atendentes e proprietários dos pontos de venda, quando necessário;
- Realizar manutenção dos equipamentos tais como; limpeza dos terminais, troca de cabos, configurações de atualizações e toda e qualquer atividade necessária para o bom funcionamento dos equipamentos.

- Manter operante toda a infraestrutura de hardware, software, redes e comunicação nos pontos de venda;
- Prestar atendimento aos pontos de venda quando solicitado por estes, para sanar dúvidas ou solucionar problemas relacionados à operacionalização dos jogos;
- Manter operante a infraestrutura de atendimento, por meio de linha telefônica gratuita (i.e., 0800) ou meios digitais, aos pontos de venda e aos apostadores
- Gerenciar toda abertura de chamados de suporte técnico;
- Esclarecer dúvidas de apostadores em geral;
- Suportar o atendimento a ganhadores cujos prêmios não tenham sido pagos pelos pontos de venda.

8.2 Implantação de Infraestrutura de atendimento (0800 e por Meios Digitais)

A Contratada deverá oferecer uma infraestrutura de atendimento, por meio de linha telefônica gratuita (i.e., 0800), aos pontos de venda e aos apostadores.

A Contratada deverá oferecer uma infraestrutura digital (CRM), para atendimento aos pontos de venda e aos apostadores via aplicativos e “Website”.

A Contratada deverá emitir, sempre que solicitado pela Contratante, relatório quantitativo sobre as demandas do atendimento.

8.3 Treinamento a contratante

A Contratada realizará o treinamento de servidores da Contratante, conforme solicitação desta, fornecendo toda a capacitação necessária para operar o sistema de gestão dos jogos e a ferramenta de geração de relatórios.

Ficam a cargo da Contratada todos os custos relativos ao treinamento, incluindo: infraestrutura do local, material a ser utilizado e instrutores.

8.4 Implantação de Sistema para Fornecimento de Informações para Fiscalização e Auditoria

A Contratada deverá adquirir e disponibilizar à Contratante uma ferramenta de geração de relatórios personalizados. Essa ferramenta deverá ser instalada em um computador da

Contratada, em local definido pela Contratante, sem ônus para esta, com acesso direto ao banco de dados do sistema de jogos para extração de relatórios de auditoria. A ferramenta deve ser adquirida de outro fornecedor, não sendo aceita ferramenta que tenha sido desenvolvida pela própria Contratada. A ferramenta deverá prover as seguintes funcionalidades:

Definição e geração de relatórios flexíveis a partir de interfaces gráficas de usuário (sem a necessidade de programação utilizando código-fonte ou SQL), especificando-se as tabelas a serem consultadas, os filtros a serem utilizados e os campos a serem exibidos no relatório;

Capacidade de especificar consultas diretamente em SQL (em conformidade com o padrão ANSI SQL de 1999 ou posterior);

Capacidade de emissão de relatórios com cruzamento de dados contidos em tabelas diferentes (possibilitando potencialmente o cruzamento de dados de todas as tabelas do banco de dados do sistema de jogos em uma única consulta);

Inserção de campos totalizadores, bem como campos calculados a partir de operações matemáticas de soma, subtração, multiplicação e divisão;

Capacidade de gerar gráficos, incluindo: de barras, pizza, pontos e linha;

Autenticação de usuário através de senha e controle de permissões de acesso por usuário.

Além da licença da ferramenta, a Contratada deverá custear também as despesas com suporte, conforme plano de suporte do fornecedor da ferramenta oferecida, durante todo o período de vigência do contrato e os seis meses posteriores.

Deve ser possível acessar, a partir de consultas feitas ao banco de dados por meio da ferramenta de relatórios, todos os dados do banco de dados do sistema de jogos, incluindo:

Dados de todas as apostas realizadas incluindo: tipo da aposta, número da extração, data e hora da efetivação, valor da aposta, números do prognóstico, número de identificação, número de validação, terminal e ponto de venda onde foi efetivada.

Dados de todas as conferências de recibos de aposta realizadas, incluindo: número de identificação do recibo, data e hora de conferência, resultado da conferência.

Dados de todos os prêmios pagos: número de identificação do recibo premiado, data/hora do pagamento, valor do pagamento.

Resultados de todas as extrações realizadas em cada tipo de jogo, com a identificação da extração e a relação dos números que compõem o resultado de cada uma.

A documentação do banco de dados deverá ser também fornecida, incluindo seu dicionário de dados, descrevendo o significado de cada tabela e cada coluna. Deve ser definido o significado de cada valor para colunas que utilizem enumerações, além de qualquer outro aspecto necessário para o entendimento dos valores nele gravados.

A Contratada deverá prestar esclarecimentos à Contratante, quando solicitada por esta, sobre questões referentes ao significado de tabelas, colunas e registros gravados no banco de dados.

Caso a Contratada julgue mais adequado, o acesso aos dados pela ferramenta de geração de relatórios poderá ser feito através de visões “views” sobre o banco de dados (caso este contenha informações sobre outros jogos fora do escopo dos jogos regidos por este contrato) ou ainda sobre “dumps” ou espelhos do banco. No caso de “dumps” ou espelhos, estes deverão ser atualizados diariamente pela Contratada com as informações até o dia corrente, de forma a garantir à Contratante o acesso aos dados mais atualizados.

A Contratada deverá também disponibilizar o registro de transações do sistema de gestão do banco de dados (log), para acesso da Contratante, devendo manter o registro dessas transações por um período de 30 dias após o período de prescrição respectivo (i.e., 120 dias). Além disso, qualquer expurgo de dados do banco de dados do sistema de gestão de jogos só pode ser realizado mediante autorização expressa da Contratante.

9. Boas Práticas de Governança

- Garantir relacionamento ético e íntegro com reguladores, autorreguladores, entidades de representação e auditores independentes, assegurando o atendimento adequado

- Garantir disseminação da cultura e temas de Compliance, apoiando a Alta Administração na definição de treinamento e capacitação adequada a todos os colaboradores e prestadores de serviços terceirizados relevantes
- Identificar e avaliar a aderência da Instituição ao arcabouço legal e regulatório, às recomendações de órgãos de supervisão e autorregulação e aos códigos de conduta e riscos envolvidos.
- Assegurar a existência de normativos internos (políticas, circulares, manuais etc.) e processos e procedimentos atualizados.
- Salvar a imagem da empresa por meio da lisura e transparência na condução e execução de procedimentos e relacionamentos internos e externos, pelos funcionários, membros da administração, conselheiros e acionistas;
- Identificar, avaliar e registrar os riscos de Compliance relacionados às atividades da Instituição.
- Atuar proativamente na definição e manutenção de programas relacionados a Compliance
- Assegurar a existência de processos definidos para atendimento a regulamentações específicas.
- Garantir relacionamento ético e íntegro com reguladores, autorreguladores, entidades de representação e auditores independentes, assegurando o atendimento adequado
- Garantir que os colaboradores em todos os níveis e responsabilidades sejam treinados para aumentar a conscientização de jogo responsável e integrar seus princípios em suas atividades diárias.

10. Soluções de infraestrutura de “hardware” e rede

A implantação de todo o sistema de jogos será de responsabilidade da Contratada, assim como sua manutenção durante todo o período de vigência do contrato. Quaisquer modificações, aperfeiçoamentos ou substituição de componentes devem contar com aprovação expressa da

Contratante antes de sua implementação (excetuando as remoções de defeitos em caráter emergencial, que poderão ser justificadas a posteriori).

10.1 Implantação “Data Center” Físico - Centro de processamento de dados

A Contratada deverá indicar o tipo do Data Center a ser implantado, físico ou em nuvem ou a combinação de ambos.

A Contratada deverá indicar o centro de processamento de dados (Data Center do objeto desta licitação em território brasileiro).

Dentre as medidas de segurança e controle do Data Center que a Contratada deverá tomar, incluem - se:

- a) A Contratada deverá operar com dois Data Center físico ou em nuvem, distintos, sendo o segundo para guardar cópia de segurança dos dados, mantido para ambos as mesmas medidas de segurança e controle, no caso da opção por data-center físico as medidas de segurança deverão conter o seguinte:
- b) Portas à prova de fogo, janelas e claraboias equipadas com sensores de ruptura e sistema de alarme para prevenção em caso de violação ou acesso não-autorizado ao local do sistema central.
- c) Registro de todos os visitantes.
- d) Sistema contra roubos, incêndios, acessos não- autorizados e inundações, para proteger áreas sensíveis.
- e) Sistema de acesso com cartão, instalado na entrada da sala de computadores e outras áreas de segurança.

A Contratada deverá fornecer, operar, manter e atualizar, por sua própria conta ou através de terceiros, uma rede de comunicações, ou seja, uma variedade de equipamentos, serviços, aplicações e protocolos de comunicação preparados para assegurar que a informação seja segura e eficientemente transmitida entre o Data Center e os terminais de apostas e ITVM instalados nos pontos de venda.

Devem ser usados controles criptográficos para garantir a segurança de toda informação sendo comunicada entre os componentes do sistema de jogos ou armazenada neles (incluindo

nos terminais de apostas e banco de dados), para preservar a confidencialidade, integridade e disponibilidade de todas as informações do sistema de jogos.

10.2 Implantação “DATA CENTER” em Nuvem “Cloud” - Centro de processamento de dados.

Caso da opção pelo Data Center em nuvem a Contratada deverá hospedar os serviços na modalidade SaaS em Datacenter com certificação ISO9001, ISO27001, que ofereça serviço de alta disponibilidade, com redundância e segurança, que atendam aos critérios mínimos Tier III, ou certificação similar.

Adicionalmente, dever-se-á observar que:

- a) A Contratada deverá prover, sob sua responsabilidade, total redundância nos serviços, disponibilizando os requisitos mínimos conforme descrito neste Documento, com instalações simultâneas, em no mínimo, 02 (dois) Datacenters localizados em posições geograficamente diferentes.
- b) A Contratada deverá garantir a disponibilidade mínima de 98% (noventa e oito por cento) durante toda a vigência contratual, sob pena de aplicação de multas e penalizações estipuladas nesse documento.
- c) Nos casos em que for utilizado o Datacenter primário da Contratante, a responsabilidade pela disponibilidade do Datacenter será da Contratante, independentemente da utilização de Datacenter primário ou terceirizado.

10.3 Da Segurança no Acesso aos Sistemas informatizados.

Os sistemas utilizados na prestação dos serviços da loteria deverão possuir uma gerência de privilégios com níveis de segurança diferentes para cada aplicação e perfil de usuário. Com efeito, os sistemas deverão possibilitar o controle de autenticação que deverá ser realizada diretamente na camada de banco de dados, reduzindo a possibilidade de o invasor obter acesso através de uma falha na aplicação, evitando que o mesmo possa ter acesso aos dados e comprometa a integridade, evitando que informações sejam acessadas por pessoas não autorizadas.

A solução tecnológica aplicada deverá permitir o acesso aos dados somente através dos sistemas, onde será permitido acessar apenas as informações de acordo com o perfil de permissões do usuário. Desta forma o usuário terá acesso apenas às informações que podem ser visualizadas, alteradas ou inseridas pelo mesmo, não sendo possível acesso direto aos dados através do banco de dados sem que a estação ou dispositivo seja previamente cadastrado no controle de permissão do banco.

Os sistemas deverão adotar o uso obrigatório de política de senhas fortes e de criptografia nas conexões em todos os módulos que compõe a plataforma de gestão de jogos e de vendas on-line, a qual, também, reduz a possibilidade de acesso não autorizado ao sistema, tanto por parte dos usuários de gestão da plataforma de loterias quanto do cliente que esteja consumindo produtos lotéricos através do modulo de vendas on-line ou terminais fixos.

A solução tecnológica aplicada deverá restringir os acessos à plataforma ou a qualquer um de seus módulos, sendo possível se conectar através de protocolos seguros comumente conhecido como criptografia HTTPS /TLS.

10.4 Da Segurança das Transações.

A Contratada deverá garantir a segurança das transações eletrônicas em todos os níveis entre o Ambiente da Contratada, a rede de distribuição e revendedores e os apostadores. E, constatada qualquer falha, incidente ou não atendimento a qualquer exigência de segurança envolvendo transações eletrônicas, a Contratante poderá, a seu critério, suspender os serviços prestados pela Contratada, e esta, deverá manter todas as condições até a solução da falha ou quebra nas regras de segurança.

10.5 Do Acordo do Nível de Serviço - ANS.

Toda a Solução Tecnológica e os Sistemas implantados na modalidade SaaS deverão permanecer em funcionamento 24 (vinte e quatro) horas por dia, durante 07 (sete) dias por semana, 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias ao ano. O nível mínimo de disponibilidade, a ser apurado mensalmente, deverá ser de 98% (noventa e oito por cento). Qualquer tipo de interrupção no funcionamento em um dos sistemas será computado para a apuração do percentual de

disponibilidade: indisponibilidade do datacenter, falhas em links de comunicação da Contratada, problemas com as transações eletrônicas ou falhas em softwares.

10.6 Garantia de disponibilidade do sistema

A Contratada deverá garantir a disponibilidade do sistema de jogos para assegurar que a arrecadação dos jogos não seja comprometida com eventuais falhas do sistema. Para tal, a Contratada deverá apresentar relatórios mensais de disponibilidade e, em caso de períodos de indisponibilidade maiores que o limite tolerável, deverá ressarcir à Contratante o valor correspondente à perda de arrecadação no período de indisponibilidade que exceder esse limite. As seções que seguem descrevem as regras a serem aplicadas.

10.7 Apresentação de relatórios de disponibilidade

A Contratada deverá apresentar, mensalmente, um relatório de acompanhamento de disponibilidade do sistema de jogos. O relatório será emitido separadamente para cada um dos jogos oferecidos, e deverá conter as informações presentes na tabela abaixo:

Tabela: Conteúdo do relatório de acompanhamento de disponibilidade do sistema de jogos

Campo	Descrição
Jogo	Identificação do jogo ao qual se refere o relatório
Período	Período ao qual se referem os dados (deve ser sempre referente a um mês de calendário – janeiro, fevereiro etc.);
Horas de operação previstas	Total de horas de operação previstas no mês, para o jogo em questão, considerando o horário de operação do jogo e o número de dias do mês ao qual se refere o relatório.
Falhas de disponibilidade ocorridas	<p>Descrição de cada falha de disponibilidade no sistema que tenha ocorrido dentro do horário de operação do jogo.</p> <p>Considera - se como falha de disponibilidade qualquer evento que tenha gerado indisponibilidade do jogo, sendo este caracterizada por qualquer uma das situações abaixo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indisponibilidade total: interrupção na operação do jogo no sistema de jogos, em função de qualquer tipo de problema (rede, defeito de software, falha de hardware etc.). • Interrupção de ciclos de extração: interrupção de algum ciclo de extração em execução ou ocorrência de intervalo de tempo entre o término de um ciclo de extração e início do ciclo seguinte, em função de falha do sistema. <p>Para cada falha ocorrida, devem ser informados os seguintes dados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Data e hora em que o jogo tornou - se indisponível em função da falha ocorrida.

	<ul style="list-style-type: none"> Data e hora em que o jogo tornou - se novamente disponível após a ocorrência da falha. Tempo de indisponibilidade, calculado como a diferença em horas entre os dois valores anteriores. Descrição da falha ocorrida. Descrição das causas da falha. Descrição de como a falha foi solucionada.
Tempo total de indisponibilidade	Soma do tempo de indisponibilidade de cada uma das falhas no mês.
Disponibilidade obtida (%)	<p>Disponibilidade total obtida no mês, calculada a partir da fórmula:</p> $Disp.Obtida (\%) = \frac{(Horas\ de\ operação\ previstas - Tempo\ total\ de\ indisponibilidade)}{Horas\ de\ operação\ previstas} \times 100$

Falhas que não sejam de responsabilidade da Contratada pode ser desconsiderada no cálculo da disponibilidade obtida, desde que isso seja prévia e expressamente autorizado pela Contratante. Dentre essas causas incluem - se desastres naturais, tais como: incêndios, inundações, furacões, terremotos. Também incluem - se acidentes causados pelo homem, tais como rompimentos acidentais de linhas de comunicação do sistema de jogos.

O monitoramento do sistema de jogos para recuperação das informações contidas no relatório é de responsabilidade da contratada, ficando reservado à Contratante o direito de realizar, a qualquer momento, auditorias para verificar a veracidade das informações prestadas no relatório.

10.8 Ressarcimento de perdas de arrecadação por indisponibilidade

O limite mínimo tolerável para a disponibilidade obtida em um mês (calculada conforme as regras apresentadas na descrição do relatório de disponibilidade, na seção anterior) será de 99,80%, considerando cada jogo individualmente. Esse limite mínimo equivale a um tempo total de indisponibilidade de aproximadamente 1 hora por mês, considerando - se um jogo cujo horário de operação tenha duração total de 17 horas por dia, por exemplo.

Caso a disponibilidade obtida em um mês para um jogo seja inferior ao limite mínimo tolerável, a Contratada deverá ressarcir a Contratante do valor correspondente aos prejuízos

causados à arrecadação em função dos problemas ocorridos. Esse valor corresponde à arrecadação média do jogo por hora de operação (calculada com base no mês anterior ao mês de referência do relatório) multiplicada pelo número de horas de indisponibilidade que ultrapassaram o limite tolerável (considerando horas fracionadas, e não somente horas inteiras). A fórmula de cálculo a ser aplicada será:

Valor a ressarcir à Contratante = [(Disponibilidade mínima tolerável) – (Disponibilidade obtida)] x (Horas de operação previstas) x (Valor médio de arrecadação por hora).

Onde:

- Disponibilidade mínima tolerável: 99,80%
- Disponibilidade obtida: Disponibilidade obtida no mês para o jogo em questão, conforme as regras de cálculo definidas para o relatório de disponibilidade.
- Horas de operação previstas: horas de operação previstas para o jogo no mês de referência, conforme as regras de cálculo definidas para o relatório de disponibilidade.
- Valor médio de arrecadação por hora: [(Arrecadação bruta total do jogo no mês anterior ao mês de referência) / (Número de horas reais de operação do jogo no mês anterior)] x (fração correspondente à parte da Contratada em relação à arrecadação bruta, no rateio da arrecadação).

Essa regra de ressarcimento de perdas de arrecadação por indisponibilidade será aplicada a partir do segundo mês de operação de cada jogo. Os relatórios de disponibilidade, no entanto, devem ser emitidos desde o primeiro mês.

Caso a disponibilidade obtida em algum mês seja inferior a 90%, sem justificativa apresentada pela Contratada (contendo planos de ação para contornar os problemas ocorridos) e expressamente aceita pela Contratante, tal fato será caracterizado como inexecução parcial de contrato e a Contratante tomará as medidas cabíveis.

10.9 Requisitos Técnicos do Sistema

Esta seção descreve características funcionais que o sistema de jogos da Contratada deverá oferecer na estruturação do sistema na fase de implantação.

10.9.1 Requisitos funcionais gerais

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Capacidade de ofertar diferentes tipos de jogos ao mesmo tempo. A definição do número real de jogos a ser ofertado será acordada entre Contratante e Contratada conforme os planos de jogos propostos pela Contratada e aprovados pela Contratante, mas o sistema deverá ter capacidade para ofertar 5 tipos diferentes de jogos simultaneamente.	Declaração na proposta. Apresentação de Atestado de capacidade técnica emitido por um cliente da Proponente, comprovando experiência bem-sucedida e conforme as características solicitadas. O sistema de cada cliente deverá ter operado ou estar em operação com 5 tipos diferentes de jogos simultaneamente. Quando o atestado estiver em outro idioma que não o português do Brasil, também deve ser apresentada sua tradução juramentada para esse idioma. Exigência de habilitação.
2	Capacidade de operacionalizar jogos com ciclos de extração consecutivos. A duração do ciclo de extração deve ser configurável para cada jogo individualmente.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
3	O terminal deve ter relógio e apresentar data, hora e tempo restante (contador regressivo) para captação de apostas (vide definição do item ciclo de extração, na seção A. - <i>Definições e siglas</i>) em sua tela, assim como no televisor ou monitor de visualização dos resultados. Deve estar sincronizado com o sistema central, conforme definido na seção 10.13 - <i>Redes/Comunicação</i> .	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
4	O sistema de jogos deve suportar criação, gerenciamento, entrega e projeção de conteúdo multimídia nos pontos de venda, tanto automaticamente quanto como resposta às ações da Contratada do sistema. O conteúdo multimídia será composto por vídeos, animações e sons transmitidos do sistema central para os televisores ou monitores, apresentando os sorteios, resultados, mensagens institucionais etc.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.2 Terminais de apostas – Funcionalidades para apostas

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Deve ser possível efetuar procedimentos de realização de apostas em qualquer dos terminais em operação, para todos os tipos de jogos oferecidos.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
2	Reconhecimento de apostas em volantes preenchidos, por meio de sua leitura ótica ou tecnologia equivalente, com identificação das seguintes informações: <ul style="list-style-type: none"> Tipo de jogo ao qual o volante se refere; Aposta realizada, com reconhecimento dos diferentes tipos de apostas. 	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

3	Capacidade de realizar apostas sem a utilização de volantes, através de digitação dos prognósticos pela Contratada.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
4	Capacidade de realizar apostas em extrações consecutivas.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
5	Capacidade de realizar apostas múltiplas: apostas com valor múltiplo ao valor mínimo permitido para apostas, e prêmio proporcionalmente maior.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
6	Capacidade de gerar automaticamente um prognóstico para o apostador, com escolha aleatória de números.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
7	Impressão de recibo de aposta, no ato da aposta, contendo todas as informações referentes a ela: data e hora da aposta, número da extração (ou intervalo de extrações, no caso de apostas consecutivas), números de prognóstico, número de identificação, número de validação, prazo de prescrição de prêmio, identificador do terminal onde foi feita a aposta, número de telefone para atendimento.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
8	Realização de procedimento de conferência de recibo de aposta através de leitura ótica ou tecnologia equivalente, com mecanismos de segurança apropriados. A conferência deverá exibir na tela do terminal o número de identificação do recibo de aposta e o resultado da conferência: premiado (nesse caso, indicar também o valor do prêmio) ou não- premiado. Esses mesmos dados devem ser impressos em um comprovante de conferência, entregue ao apostador.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
9	Realização de procedimento de conferência de recibo de aposta a partir da digitação de seu número de validação, com mecanismos de segurança apropriados, para os casos em que não for possível realizar a leitura ótica do recibo de apostas.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
10	Realização de procedimento de validação de recibo de aposta, com mecanismos de segurança apropriados. A validação deverá exibir na tela do terminal o número de identificação do recibo de aposta e o resultado da validação: premiado (nesse caso, indicar também o valor do prêmio) ou não premiado. Esses mesmos dados devem ser impressos ou enviado de forma digital em um comprovante de validação, ao apostador.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
11	Realização de procedimento de validação de recibo de aposta a partir da digitação de seu número de validação, com mecanismos de segurança apropriados, para os casos em que não for possível realizar a leitura ótica do recibo de apostas.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
12	Impressão de resultado de extração, para qualquer extração que ainda esteja no seu período de vigência (90 dias). Deve ser gratuita para o apostador e estar disponível sempre que solicitada por este.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
13	Capacidade para realização de procedimentos de efetivação de apostas durante todo o tempo de captação de apostas do ciclo de extração.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
14	Cancelamento de uma aposta, por solicitação da Contratada, enquanto o seu procedimento de efetivação de aposta não tiver sido disparado. O cancelamento deve garantir que a aposta não tenha sido registrada no sistema, e deve retornar o sistema a um estado que permita a realização de novas apostas.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

15	Re- emissão de recibos na validação de apostas múltiplas: ao pagar a premiação para um recibo de aposta de apostas múltiplas antes de expirada última extração marcada no recibo de aposta, o terminal deverá emitir outro recibo de aposta que cubra as extrações restantes.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
16	Apresentação do resultado das extrações aos apostadores, em tempo real, via interface gráfica disponível em monitor ou televisor. Deve ser possível divulgar o resultado progressivamente, um prognóstico de cada vez.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.3 Terminais de apostas – funcionalidades de apoio aos pontos de venda

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Emissão de extrato semanal impresso ou digital para fechamento financeiro. Deve haver opção de emissão do extrato parcial (até o dia corrente) e total semanal (ao fechamento da semana). O extrato deverá conter as seguintes informações, referentes àquela semana: Venda bruta; Premiação paga; Comissão do revendedor; Saldo a pagar.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
2	O terminal deverá contar com diagnósticos internos e indicadores na tela que permitam a Contratada monitorar o funcionamento do terminal – todas as mensagens deverão estar em idioma português do Brasil. Os indicadores a serem apresentados ao usuário são: <ul style="list-style-type: none"> o terminal realiza uma transmissão para o sistema central; o terminal está preparado para aceitar uma transação; o terminal está desconectado da linha ou com defeito; o terminal está com pouca reserva de papel ou não dispõe de papel; a transação deve ser repetida devido à ocorrência de um erro; indicador de que está ligado; equipamento de leitura, ou outro componente não está funcionando; bateria com carga reduzida, se houver bateria; um sinal audível programável para avisar A Contratada sobre erros na entrada de dados, erros de comunicação. 	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.4 Funcionalidades de gestão dos jogos

Todas as funcionalidades descritas nesta seção deverão estar disponíveis para acesso pela Contratante, a partir de computador instalado em “Data Center” próprio ou terceirizado.

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Emissão de relatório de acompanhamento financeiro, por jogo. O relatório deverá ser emitido para um período parametrizável (com capacidade de consulta às informações por todo o período de vigência do contrato), e deve conter as seguintes informações: <ul style="list-style-type: none"> Arrecadação bruta; Premiação bruta (discriminando prêmio líquido e I.R.) atribuída; Premiação bruta (discriminando prêmio líquido e I.R.) paga; 	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

	<ul style="list-style-type: none"> Premiação bruta (discriminando prêmio líquido e I.R.) a pagar; Comissão do revendedor; Fundo de marketing; Fundo de premiação; Valores devidos a Contratada; Valores devidos à Contratante. 	
2	Emissão de relatório de prêmios prescritos, por jogo. O relatório deve exibir, para semanas que já estejam fora do período de vigência, qual o valor de prêmios atribuídos e não-pagos.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
3	Emissão de relatório de pontos de venda, que deve exibir: <ul style="list-style-type: none"> Dados cadastrais do ponto de venda (endereço, razão social etc.) Quantidade e identificação dos terminais instalados; Quantidade e identificação dos terminais em operação. 	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
4	Emissão de relatório detalhado por terminal de apostas, exibindo: <ul style="list-style-type: none"> Número de apostas realizadas no terminal por período, por jogo; Volume financeiro arrecadado no terminal por período, por jogo. 	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.5 Requisitos de desempenho – Requisitos não funcionais

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	O tempo de resposta do sistema, para a realização do procedimento de efetivação de aposta por meio de qualquer terminal de apostas, atendendo a todos os requisitos e exigências deste estudo, deverá ser de, no máximo, 5 segundos para uma aposta simples e 6 segundos para apostas consecutivas.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
2	O tempo de resposta do sistema para a realização do Procedimento de validação de recibo de aposta deverá ser de, no máximo, 12 segundos.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
3	A funcionalidade de validação (vide Procedimento de validação de recibo de aposta) dos recibos de aposta premiados em cada extração devem estar disponível no sistema a partir do início do ciclo de extração seguinte.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

10.9.6 Requisitos de disponibilidade

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	O sistema deverá garantir uma disponibilidade mínima de 99,80%, conforme as regras estabelecidas na seção 10.6 - Garantia de disponibilidade.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.7 Requisitos de usabilidade

Nº	Descrição	Forma de verificação
----	-----------	----------------------

1	O procedimento de realização de aposta através de volante deve exigir no máximo uma ação de usuário no terminal, além da inserção do volante.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
2	O procedimento de realização de aposta sem volante deve exigir no máximo sete ações de usuário no terminal, além da digitação dos números do prognóstico.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
3	Todos os textos – software e elementos físicos de interação dos terminais, software do sistema de gestão, textos constantes nos volantes e recibos de apostas – deverão estar em português do Brasil.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.9.8 Requisitos de segurança e de integridade

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	O sistema de jogos deverá impedir qualquer ação que interfira na aleatoriedade do resultado das extrações.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
2	Devem-se prover mecanismos de segurança que garantam que o resultado de uma extração não possa ser conhecido até a etapa de divulgação de resultados do ciclo de extração correspondente.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
3	A comunicação de dados entre todos os componentes do sistema de jogos deve ser feita com segurança, para garantir que não sejam inseridas apostas irregularmente, inclusive prevenindo a possibilidade de inserção de apostas por meio do sistema de gerenciamento de banco de dados no Data Center da Contratada. Devem ser usados controles criptográficos para garantir a segurança de toda informação sendo comunicada entre os componentes do sistema de jogos ou armazenada neles (incluindo nos terminais de apostas e banco de dados), para preservar a confidencialidade, integridade e disponibilidade de todas as informações do sistema de jogos.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
4	O sistema de jogos deve ter mecanismos que garantam que cada recibo de aposta premiado seja pago uma única vez.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
5	Os recibos de aposta devem ser impressos ou enviado digitalmente com segurança, utilizando mecanismos para impedir a conferência e validação de recibos de aposta fraudulentos.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
6	O procedimento de efetivação de aposta deve possuir controle transacional, devendo todo o procedimento ser tratado como uma única transação. Caso ocorra qualquer tipo de falha em algum dos passos do procedimento de efetivação, deve-se garantir que todo o procedimento seja cancelado e que os passos já realizados sejam desfeitos. Nenhum dado poderá ser gerado no banco de dados do sistema de jogos pela transação cancelada (ou, caso algum dado seja mantido no banco de dados, este deverá estar claramente identificado como parte de uma transação cancelada). O controle transacional deve garantir que:	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

	<ul style="list-style-type: none"> • Uma aposta somente seja efetivada quando houver garantia de que o respectivo recibo de aposta foi emitido pelo terminal de apostas; • Um recibo de aposta só seja emitido pelo terminal de apostas caso haja garantia de que a aposta correspondente tenha sido necessariamente processada e registrada no sistema de jogos. 	
7	O terminal de apostas deve assegurar a integridade dos dados armazenados, em caso de falta de energia elétrica ou outros problemas (por exemplo, falhas de comunicação).	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
8	O sistema de jogos não pode permitir a exclusão de registros de apostas efetivadas em qualquer de seus componentes (por exemplo, terminais de apostas, banco de dados etc.). Qualquer tentativa de exclusão ou alteração de registro, mesmo quando feita diretamente sobre o banco de dados do sistema, deve ficar armazenada em <i>log</i> , identificando o autor da tentativa, data e hora de sua realização e o comando executado.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
9	Proibição de uso não- autorizado de terminais de apostas mediante processo de entrada por contrassenhas. A senha, código de usuário ou entrada semelhante para fins de segurança não deve aparecer na tela, nem ser impressa, nem ser visível no terminal.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
10	Todas as informações relativas às apostas realizadas em um terminal de apostas devem ser armazenadas no sistema de gerenciamento de banco de dados no Data Center da Contratada. Devem ser usados controles criptográficos para garantir a segurança de toda informação armazenada, para preservar a confidencialidade, integridade e disponibilidade de todas as informações do sistema de jogos.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

10.10 Infraestrutura tecnológica

10.10.1 Integração com ferramenta de geração de relatórios

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	A arquitetura do sistema deve permitir o acesso direto ao banco de dados pela ferramenta de geração de relatórios a ser disponibilizada pela Contratada (conforme descrito na seção 8.4 Implantação de Sistema para Fornecimento de Informações para Fiscalização e Auditoria), para extração de relatórios pela Contratante.	Informar qual é o banco de dados utilizado e qual é a ferramenta de extração de relatórios, confirmando que esta ferramenta é capaz de definir e gerar relatórios sobre os dados do banco de dados em questão. Testes de aceitação.

10.11 Hardware

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Terminal deve ter sido projetado especificamente para aplicações de loterias <i>on-line/real time</i> .	✓ Declaração na proposta. ✓ Avaliação presencial equipamento.

2	Monitor embutido no terminal de apostas com interface de usuário para a Contratada, com função "Touch Screen" ou tecnologia similar.	✓ Declaração na proposta. ✓ Avaliação presencial equipamento.
3	Robustez dos terminais de apostas frente a ambientes desfavoráveis à sua correta operação. Inclui resistência a sujeira, a gordura e a queda de substâncias líquidas, além da capacidade de suportar uso diário intenso.	✓ Avaliação presencial equipamento.
4	Monitor, televisor ou display para visualização das extrações pelos apostadores	✓ Avaliação presencial equipamento.
5	Cada terminal de apostas deve possuir capacidade de se conectar com uma impressora, embutida ou não no equipamento, para emissão de comprovantes (incluindo recibos de apostas), bem como recursos de leitura ótica (ou similar), conferência e validação de recibos de apostas	✓ Avaliação presencial equipamento.
6	O terminal de apostas deve dispor de dispositivo de segurança, para impedir o acesso de pessoas não- autorizadas ao terminal, por exemplo Cartão Inteligente.	✓ Avaliação presencial equipamento.
7	Softwares do terminal de apostas devem ser atualizáveis pela rede. A atualização pode ocorrer por solicitação no próprio terminal (por exemplo, quando for necessário atualizar o software residente, se houver), ou a partir do próprio sistema central (por exemplo, no caso de novos jogos da Contratada, para atualizar todos os jogos em todos os terminais).	✓ Declaração na proposta.
8	A estrutura física do terminal de apostas deve possibilitar sua limpeza por meio de procedimento simples, sem necessidade de abri-lo ou move-lo.	✓ Avaliação presencial equipamento.
9	Os recibos de aposta devem ser destacados mecanicamente pelo terminal e ou impressora (e.g., por meio de guilhotina).	N/A
10	Os dados dos recibos de apostas devem ser impressos de forma a proporcionar a leitura clara e inequívoca. Os números de prognóstico, o número da extração e o número de validação devem ser impressos em fonte com corpo 14 ou superior. Os demais dados pertinentes à aposta devem ser impressos em fonte com corpo 10 ou superior.	✓ Declaração na proposta.
11	Os recibos de aposta devem ser destacados mecanicamente pelo terminal e ou impressora (e.g., por meio de guilhotina) ou deve enviar o recibo de apostas digitalmente.	✓ Declaração na proposta.
12	Os dados dos recibos de apostas devem ser disponibilizados de forma a proporcionar a leitura clara e inequívoca, sendo eles impressos ou digitais.	✓ Declaração na proposta.
13	O terminal de apostas deve ser capaz de operar diariamente, 20 horas por dia.	✓ Declaração na proposta.
14	O terminal de apostas deve operar nas voltagens utilizadas no Estado no ambiente em que for instalado.	✓ Declaração na proposta.

10.12 Redes/Comunicação

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	Deve haver sincronização entre relógios do sistema central e dos terminais de apostas. Ela deve evitar que um apostador possa obter o resultado de uma extração em um terminal antes do fechamento do tempo de captação de apostas daquele ciclo de extração.	✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.

2	A Contratada do terminal sem fio deve ser portátil, para facilitar a captação de apostas. O terminal sem fio deve atender aos mesmos requisitos do terminal convencional: todas as funcionalidades para apostas (Seções: 10.9.2 - Terminais de apostas - Funcionalidades para apostas, 10.9.3 - Terminais de apostas - Funcionalidades de apoio aos pontos de venda), excetuando validação de recibos de aposta e impressão de resultado de extração (ambos localizados na Seção 10.9.2 - Terminais de apostas - Funcionalidades para apostas); todos os requisitos não- funcionais (Seção 10.9.5 - Requisitos não funcionais); todos os requisitos de infra- estrutura tecnológica (Seção 10.11. - Infraestrutura tecnológica).	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Declaração na proposta. ✓ Testes de aceitação.
---	--	---

10.13 Experiência/indicada na etapa de habilitação.

Nº	Descrição	Forma de verificação
1	<p>Experiências bem-sucedidas na implantação de jogos lotéricos, conforme o objeto deste estudo, com todas as seguintes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número de terminais em operação: mínimo de 1.500 terminais, distribuídos em mais de um município. Volume de apostas captadas: mínimo de 10 milhões de apostas por ano. <p>Realização de extrações em intervalos iguais ou inferiores a 5 minutos.</p>	Apresentação de Atestado de capacidade técnica emitido por pessoa jurídica de direito público ou privado, nacional ou internacional, comprovando experiências bem-sucedidas e conforme as características solicitadas. Quando o atestado estiver em outro idioma que não o português do Brasil, também deve ser apresentada sua tradução juramentada para esse idioma. Exigência de habilitação.

10.14 Apresentação de certificado de gerador de números randômicos

A Contratada deverá apresentar Certificado de Gerador de Números Randômicos RNG – “Random Number Generator” – emitido por entidade de certificação reconhecida internacionalmente. O Certificado deve estar descrito na proposta e ser apresentado durante a Implantação do primeiro jogo.

10.15 Plataforma Online (Website & Mobile):

10.15.1 Frontend

Nº	Funcionalidade	Descrição
1	Acesso de Usuários	<p>As seguintes funções devem estar disponíveis antes do acesso à área restrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Login Cadastro Recuperação de senha <p>As seguintes funções devem estar disponíveis após o acesso à área restrita do apostador:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logout (Sair da conta com segurança) Área do apostador <ul style="list-style-type: none"> Informações Pessoais (Todas as informações pessoais utilizadas no cadastro - Nome, CPF, Telefone, Endereço e outros - Visualizar - Editar)

		<ul style="list-style-type: none"> Excluir conta (excluir todas as informações da conta na plataforma conforme LGPD) Consentimento para recebimento de: <ul style="list-style-type: none"> Promoções (Lista de promoções ativas - Habilitar, Desabilitar); Notificação de sorteio (Lista de jogos - Habilitar, Desabilitar); Histórico de jogos (inclua uma lista que mostra o nome do jogo, data de compra, número do ingresso e status do cupom); Verificação de resultados de apostas e solicitação de pagamento de prêmio
2	Meios de Pagamentos	Utilização de meios de pagamentos de terceiros e/ou Carteira digital própria, desde que atendam os requisitos para operar, segundo regulamentação do Banco Central do Brasil.
3	Regras de utilização	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de um sistema de cadastro, com restrição inicial para jogadores de um determinado Estado Brasileiro, utilizando "Geo-Position" e restritivo de CEPs. Permitir cadastro exclusivamente para usuários maiores de 18 anos.
4	Outras páginas	<ul style="list-style-type: none"> Página explicativa, que auxilie de forma clara ao apostador como jogar. Dúvidas frequentes (FAQ). Tabela de premiação. Termos e condições de utilização. Política de Privacidade.
5	Meios de Apostas	<ul style="list-style-type: none"> Utilização de Volante de Jogo digital, contendo: <ul style="list-style-type: none"> Opção de preenchimento automático de apostas. Limpar automaticamente as opções selecionadas.
6	Sorteios ao Vivo	Disponibilizar ao apostador transmissão dos sorteios ao vivo/real-time, através de tecnologia streaming, ou similar.

10.15.2 Backend

Nº	Funcionalidade	Descrição
1	Dashboard de Operações	<ul style="list-style-type: none"> Acompanhamento de pedidos. Notificação automática de pedidos. Emissão de relatórios e gráficos diversos para gestão. Gestão de programa de afiliados.

10.15.3 Segurança e Compliance

Nº	Funcionalidade	Descrição
1	Segurança e "Compliance"	<ul style="list-style-type: none"> Geolocation - Utilização de geolocalização do dispositivo para identificar e limitar o acesso à plataforma somente a usuários presentes nos limites geográficos do contrato. Utilização de API GeoJSON, ou similar, para validação da localização do apostador. Preenchimento Automático de Endereços – Utilizar API para validação do código postal (CEP) e preenchimento do endereço automaticamente. Deverá bloquear qualquer código postal (CEP) de fora dos limites deste contrato.

	<ul style="list-style-type: none">• Todas as solicitações enviadas aos servidores serão em formato XML assinadas com certificado digital SSL e criptografadas com algoritmo de 256 bits.• A solução tecnológica aplicada deverá restringir os acessos à plataforma, sendo possível se conectar através de protocolos seguros comumente conhecido como criptografia HTTPS / TLS.
--	--

10.16 Infraestrutura necessária aos testes de aceitação

Para a realização dos testes de aceitação, a Contratada deverá oferecer toda a infraestrutura necessária, incluindo:

- Manual de utilização do terminal de apostas.
- Um terminal instalado e operante, para realização dos testes de funcionalidade.
 - Liberação de acesso ao sistema de jogos para a Contratante e/ou por terceiros indicados por esta, para realização dos testes de desempenho, segurança e disponibilidade, assim como o fornecimento de toda a documentação necessária para a realização desses testes utilizando o acesso liberado. O acesso oferecido deverá permitir a execução de todas as funcionalidades descritas na seção 10.9.1. - Requisitos funcionais e 10.9.5 - Requisitos não funcionais, via requisições HTTP ou HTTPS emitidas por um gerador de carga a ser utilizado pela Contratante. As requisições feitas deverão ser processadas pelo(s) mesmo(s) servidor(es) a ser(em) utilizado(s) para a operação real dos jogos, gerando o mesmo processamento e gravando no banco de dados os mesmos dados de uma aposta real. Para cada tipo de requisição HTTP ou HTTPS, a Contratada deverá oferecer também uma interface em HTML que possibilite o envio manual de requisições. A infraestrutura aqui descrita deverá estar disponível durante todo o período de realização de testes, até a aprovação formal do sistema pela Contratante, e deverá ser a mesma para os requisitos funcionais e não funcionais. A Contratante poderá exigir essa mesma infraestrutura para realização de testes sempre que houver alterações relevantes no sistema de jogos ou quando novos tipos de jogos forem ofertados.

Todos os prazos apresentados estão em dias corridos. O calendário considera como data de início estimada a data de assinatura do contrato.

A realização de todas as atividades apresentadas é de responsabilidade da Contratada, exceto aquelas que indicam expressamente a Contratante como responsável.

12. Fiscalização do Contrato

A contratada assim deverá oferecer a contratante um profissional responsável para o acompanhamento do contrato desde a fase pré-operacional, conforme já mencionado no caderno 2 na estrutura mínima para o suporte da operação. Junto a contratada a contratante fiscalizará todos os itens que dependem da análise e aprovação conforme o plano de negócio, desde a fase pré-operacional até o encerramento do contrato.

No item Cronograma de implantação descrevemos em detalhes todas as fases de implantação do período pré-operacional assim como todas as etapas que obrigatoriamente depende da aprovação da contratante para prosseguir.

Já para o período de operação a contratada deverá disponibilizar para a contratante, ferramenta que possibilite a fiscalização em tempo real de toda a operação do sistema de jogos a periodicidade é em tempo real, ou seja a contratante poderá verificar assim que quiser quaisquer indicadores em qualquer tempo.

A Contratada deverá adquirir e disponibilizar à Contratante uma ferramenta de geração de relatórios personalizados. Essa ferramenta deverá ser instalada em um computador da Contratada, em local definido pela Contratante, sem ônus para esta, com acesso direto ao banco de dados do sistema de jogos para extração de relatórios de auditoria. A ferramenta deve ser adquirida de outro fornecedor, não sendo aceita ferramenta que tenha sido desenvolvida pela própria Contratada. A ferramenta deverá prover as seguintes funcionalidades:

- Definição e geração de relatórios flexíveis a partir de interfaces gráficas de usuário (sem a necessidade de programação utilizando código-fonte ou SQL), especificando-se as tabelas a serem consultadas, os filtros a serem utilizados e os campos a serem exibidos no relatório;
- Capacidade de especificar consultas diretamente em SQL (em conformidade com o padrão ANSI SQL de 1999 ou posterior);

- Capacidade de emissão de relatórios com cruzamento de dados contidos em tabelas diferentes (possibilitando potencialmente o cruzamento de dados de todas as tabelas do banco de dados do sistema de jogos em uma única consulta);
- Inserção de campos totalizadores, bem como campos calculados a partir de operações matemáticas de soma, subtração, multiplicação e divisão;
- Capacidade de gerar gráficos, incluindo: de barras, pizza, pontos e linha;
- Autenticação de usuário através de senha e controle de permissões de acesso por usuário.

Além da licença da ferramenta, a Contratada deverá custear também as despesas com suporte, conforme plano de suporte do fornecedor da ferramenta oferecida, durante todo o período de vigência do contrato e os seis meses posteriores.

Deve ser possível acessar, a partir de consultas feitas ao banco de dados por meio da ferramenta de relatórios, todos os dados do banco de dados do sistema de jogos, incluindo:

Dados de todas as apostas realizadas incluindo: tipo da aposta, número da extração, data e hora da efetivação, valor da aposta, números do prognóstico, número de identificação, número de validação, terminal e ponto de venda onde foi efetivada.

Dados de todas as conferências de recibos de aposta realizadas, incluindo: número de identificação do recibo, data e hora de conferência, resultado da conferência.

Dados de todos os prêmios pagos: número de identificação do recibo premiado, data/hora do pagamento, valor do pagamento.

Resultados de todas as extrações realizadas em cada tipo de jogo, com a identificação da extração e a relação dos números que compõem o resultado de cada uma.

A documentação do banco de dados deverá ser também fornecida, incluindo seu dicionário de dados, descrevendo o significado de cada tabela e cada coluna. Deve ser definido o significado de cada valor para colunas que utilizem enumerações, além de qualquer outro aspecto necessário para o entendimento dos valores nele gravados.

A Contratada deverá prestar esclarecimentos à Contratante, quando solicitada por esta, sobre questões referentes ao significado de tabelas, colunas e registros gravados no banco de dados.

Caso a Contratada julgue mais adequado, o acesso aos dados pela ferramenta de geração de relatórios poderá ser feito através de visões “views” sobre o banco de dados (caso este contenha informações sobre outros jogos fora do escopo dos jogos regidos por este contrato) ou ainda sobre “dumps” ou espelhos do banco. No caso de “dumps” ou espelhos, estes deverão ser atualizados diariamente pela Contratada com as informações até o dia corrente, de forma a garantir à Contratante o acesso aos dados mais atualizados.

A Contratada deverá também disponibilizar o registro de transações do sistema de gestão do banco de dados (log), para acesso da Contratante, devendo manter o registro dessas transações por um período de 30 dias após o período de prescrição respectivo (i.e., 120 dias). Além disso, qualquer expurgo de dados do banco de dados do sistema de gestão de jogos só pode ser realizado mediante autorização expressa da Contratante.

Não se faz necessário a periodicidade de fiscalização dos indicadores financeiros e variáveis que afetam tão somente a estrutura interna da empresa, uma vez que todos os custos e riscos são de responsabilidade exclusiva da contratada, isto não quer dizer que quando solicitado não possa vir a ser apresentado a contratante, porém não se faz necessário periodicidades programadas para tais eventos.

A garantia de disponibilidade do sistema assim como as penalizações foram descritas detalhadamente no item 10.6 deste caderno.

11.1 Mensuração de performance econômico-financeira

A mensuração da performance na perspectiva econômico-financeira que afetam o repasse da outorga está atrelada única e exclusivamente a receita líquida, que é formada pela seguinte equação:

$$\text{Arrecadação Bruta} - \% \text{ premiação atribuída} - \% \text{ Fundo de marketing}$$

Sendo o percentual de premiação bruta e de fundo de marketing, previamente acordados entre as partes quando da elaboração do plano de jogo.

Portanto consideramos como medidor de performance os 3 itens acima mencionados.

Quaisquer gastos da empresa não relacionados a composição da receita líquida são exclusivamente de responsabilidade da contratada, não cabendo a contratante qualquer ônus de eventuais variações das projeções propostas.

12. Outras Informações

12.1 Da garantia do contrato

Declaração de que, caso venha a ser contratada, apresentará, no ato de assinatura do instrumento contratual, garantia do contrato, no valor **de R\$ 43.112.323 (Quarenta e Três Milhões, Cento e Doze Mil e Trezentos e Vinte e Três Reais)** que corresponde a 1% da estimativa total do percentual destinado a Loteria do Estado durante a vigência do contrato nos termos do art. 31 III da Lei nº 8.666/93.

A garantia contratual será proporcional ao prazo de execução do contrato e será reajustada anualmente pelo prazo restante do contrato conforme a seguinte fórmula.

$$\text{Garantia} = ((\text{Valor da Garantia} \div \text{Prazo do Contrato}) \times \text{Prazo Restante (Em anos)})$$

A Contratante poderá optar, por uma das seguintes modalidades de garantia:

Caução em dinheiro ou títulos da dívida pública

- Em se tratando de caução em dinheiro este será realizado mediante depósito pela licitante em conta remunerada da Contratante, para este fim específico indicada a adjudicatária do objeto desta licitação. O recibo de depósito constitui - se na comprovação da garantia e deverá ser juntada aos documentos para a assinatura do contrato.
- Em se tratando de títulos da Dívida Pública, deverá estar em conformidade com as normas do órgão público emissor.

Fiança Bancária ou Seguro Garantia

Apresentar a Carta de Fiança ou o Seguro Garantia, expedida por estabelecimento bancário ou securitário, contendo a seguinte identificação: - Concorrência Pública XXXXXXXX – Governo do XXXXXXXX , com indicação clara e precisa do valor garantido.

13. Disposições gerais

13.1 Da Publicidade

A publicidade dos jogos é de responsabilidade da contratada, devendo todas as peças, inclusive material promocional, ser prévia e expressamente autorizadas pela contratante.

As despesas com publicidade serão financiadas com os recursos da contratada, de acordo com o Plano de Marketing previamente aprovado pela contratante.

As despesas relativas ao Plano de Marketing do período pré-operacional ocorrerão por conta da contratada.

13. Acessibilidade

É responsabilidade da Contratada promover e incentivar as melhores práticas de acessibilidade, tais como:

- Expansão gradativa das ações de acessibilidade a todos o Estado, inclusive os do interior;
- Realização de campanha para estímulo a práticas inclusivas, com produção sistemática de material informativo;
- Apoio à implantação a rede de lojas próprias com conceito de acessibilidade;
- Apoio ao desenvolvimento de ambientes virtuais acessíveis.
- Material Informativo para a proibição do acesso aos jogos de pessoas menores de idade.