

ANEXO 1

Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo *online* com Liquidez Partilhada



**Serviço de Regulação
e Inspeção de Jogos**

Índice

1.	Enquadramento	3
1.1	Objetivo	3
2.	Criação sistemática de relatórios com informação de jogo online com Liquidez Partilhada.....	4
2.1	Conceitos da estrutura do modelo de dados de jogo <i>online</i> com Liquidez Partilhada	4
2.2	Especificação dos tipos de recolha de dados de jogo <i>online</i> com Liquidez Partilhada	4
2.3	Schema JGDR_ (V2 in ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo online ao Regulamento n.º 903-B/2015)	5
2.4	Schema AJOG_ (V4 in ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo online ao Regulamento n.º 903-B/2015)	7

1. Enquadramento

1.1 Objetivo

O presente documento é um anexo ao Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online com Liquidez Partilhada e tem por objetivo descrever os requisitos para o modelo de dados específico para os jogos online em regime de Liquidez Partilhada. Este documento visa apenas acrescentar a informação técnica necessária ao cumprimento dos requisitos mínimos exigidos à operação de uma entidade exploradora em regime de liquidez partilhada, mantendo-se em vigor toda a informação técnica anteriormente disponibilizada.

2. Criação sistemática de relatórios com informação de jogo online com Liquidez Partilhada

2.1 Conceitos da estrutura do modelo de dados de jogo *online* com Liquidez Partilhada

Atividade de jogo online com Liquidez Partilhada

Cada evento de jogo deve ter um código específico e único a cada entidade exploradora. O código de evento de jogo representa um evento de aposta específico num dos tipos de categorias de jogo: Póquer, Apostas Desportivas e Apostas Hípicas.

A cada jogador associado a um evento de jogo é atribuído um código de evento de jogador por entidade exploradora e por evento de jogo. Este código encontra-se sempre associado a todas as operações efetuadas pelo jogador, enquanto participante desse evento de jogo.

2.2 Especificação dos tipos de recolha de dados de jogo *online* com Liquidez Partilhada

Em ambiente de Liquidez Partilhada, as entidades exploradoras devem recolher e produzir o seguinte ficheiro XML, adicionalmente aos demais especificados no documento “ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo *online*” ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de Dezembro e em substituição dos ficheiros especificados pertencentes à mesma categoria de dados.

Categoria de dados	XML schema
Operações de registo de jogadores <i>online</i>	XML schema JGDR_
Atividade de jogo <i>online</i>	XML schema AJOG_

Apresenta-se, de seguida, a informação adicional a constar em cada um dos ficheiros identificados. Omite-se a informação que se mantém inalterada e destaca-se a informação a acrescentar.

2.3 Schema JGDR_ (V2 in ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo online ao Regulamento n.º 903-B/2015)

Esta categoria de dados deve incluir todos os novos registos de jogadores ou atualizações subsequentes de registos relativos a informação pessoal realizadas dentro do sistema técnico da entidade exploradora, mantendo-se as demais categorias inalteradas face à documentação original, devendo a informação abaixo especificada ser considerada como adicional à estrutura já existente.

Filename rules

NORMAL	JGDR_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml
REPROCESSED	JGDR_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml
EXAMPLE	JGDR_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="tip_jogador" type="xs:string" />
  (...)
  <xs:element name="jogador">
    <xs:complexType mixed="true">
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="tip_jogador" />
        (...)
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  (...)
</xs:schema>
```

Atributos aplicáveis ao tipo de jogador:

Atributo	Jogador não registado em domínio .PT e que não se encontre em território nacional
codjogador	Sim
conta_jog	Não
tip_pag	Não
logon	Não
id_cidado	Não
id_tipocid	Não
timestp_reg	Não
alias_jog	Não
nome	Não
data_nascimento	Não

Atributo	Jogador não registado em domínio .PT e que não se encontre em território nacional
nif	Não
morada	Não
cod_postal	Não
id_nacao	Sim
telefone	Não
email	Não
resp_at	Não
id_resp_at	Não

Elementos exclusivos para a Liquidez Partilhada:

<i>SCHEMA: JGDR_</i>	<i>TABLE:</i>	<i>STG_JOGADOR</i>
XML Elements	Atributes name	Type(size)
<xs:element name="tip_jogador" type="xs:string" />	tip_jogador	VARCHAR2(1)

Comentário ao novo Elemento/Atributo:

tip_jogador = 'Tipo de jogador Internacional. 1 Sim, 0 Não. NOT NULL'

2.4 Schema AJOG_ (V4 in ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo online ao Regulamento n.º 903-B/2015)

Nesta categoria deve incluir-se toda a atividade de jogo registada para o jogador dentro do sistema técnico de jogo da entidade exploradora. A atividade registada deve ser organizada em tipos de categorias de jogo: Póquer, Apostas Desportivas e Apostas Hípicas, mantendo-se as demais categorias inalteradas face à documentação original, devendo a informação abaixo especificada ser considerada como adicional à estrutura já existente.

Filename rules

NORMAL	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault _code].xml
REPROCESSED	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault _code]rp.xml
EXAMPLE	AJOG_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="ip_pais" type="xs:string" />
  <xs:element name="tip_liq" type="xs:string" />
  <xs:element name="moeda_entrada" type="xs:string" />
  <xs:element name="cambio_entrada" type="xs:string" />
  <xs:element name="cambio_saida" type="xs:string" />
  (...)
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="ip_pais" />
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="moeda_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_saida" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="hipica">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="ip_pais" />
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="moeda_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_saida" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

```
</xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="poker">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="ip_pais" />
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="moeda_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_saida" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="desportiva">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="ip_pais" />
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="moeda_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_entrada" />
      <xs:element ref="cambio_saida" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
  (...)
</xs:schema>
```


Elementos exclusivos para a Liquidez partilhada:

SCHEMA: AJOG_*		TABLE:	STG_JOGO_*
XML Elements		Atributes name	Type(size)
<xs:element name="ip_pais" type="xs:string" />	▶	ip_pais	VARCHAR2(2)
<xs:element name="tipo_liq" type="xs:string" />	▶	tipo_liq	VARCHAR2(1)
<xs:element name="moeda_entrada" type="xs:string" />	▶	moeda_entrada	VARCHAR2(3)
<xs:element name="cambio_entrada" type="xs:string" />	▶	cambio_entrada	VARCHAR2(10)
<xs:element name="cambio_saida" type="xs:string" />	▶	cambio_saida	VARCHAR2(10)

Comentários aos novos Elementos/Atributos:

ip_pais = 'Codigo alpha-2 ISO3166 dos pais correspondente ao IP da máquina do jogador *online*. NOT NULL'

tipo_liq = 'Tipo de liquidez internacional. 1 Sim, 0 Nao. NOT NULL'

moeda_entrada = 'Código ISO 4217 da moeda de jogo. NOT NULL'

cambio_entrada = 'Taxa de câmbio aplicada no momento da entrada em jogo.'

cambio_saida = 'Taxa de câmbio aplicada no momento da saída de jogo.'