

Instrução n.º 6/2016/SRIJ/JO, de 18 de Novembro - Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas

Neste documento pretende-se explicar os detalhes gerais a adotar no reporte de eventos em apostas desportivas, a saber, o processo formal de gerar o “string” necessário para preencher o campo ***cod_aptr_jog*** dos ficheiros AJOG<sport>.

Regras gerais:

De modo a garantir que todas as entidades exploradoras do jogo *online* reportam dados de atividade de jogo tendo por base os mesmos dados de referência de apostas, o SRIJ disponibiliza, via protocolo sFTP, um ficheiro XML com a informação comum de eventos de jogo *online* e respetivos códigos de aposta. Pretende-se assim uniformizar o reporte de dados da atividade de jogo *online* pelas diversas entidades exploradoras.

A estrutura do ficheiro XML (*Schema* XSD) gerado pelo SRIJ com os dados de referência de eventos do jogo *online* indica-se de seguida:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="IdA" type="xs:long"/>
  <xs:element name="CodA" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Aposta">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="IdA"/>
        <xs:element ref="CodA"/>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
```

```
<xs:element name="IdC" type="xs:string"/>
<xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>
<xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>
<xs:element name="Competidor">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="IdC"/>
      <xs:element ref="Tipo"/>
      <xs:element ref="NomeC"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:int"/>
<xs:element name="Localneutro" type="xs:byte"/>
<xs:element name="Apostas">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Aposta" maxOccurs="unbounded"
minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Competidores">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Competidor" maxOccurs="unbounded"
minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Evento">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="IdE"/>
      <xs:element ref="Datahora"/>
      <xs:element ref="Estado"/>
      <xs:element ref="Datahora_atraso"/>
      <xs:element ref="Localneutro"/>
      <xs:element ref="Apostas"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

```
        <xs:element ref="Competidores"/>
    </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>
<xs:element name="Eventos">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="Evento" maxOccurs="unbounded"
minOccurs="1"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>
<xs:element name="Competicao">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeCompeticao"/>
            <xs:element ref="Eventos"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>
<xs:element name="Segmento">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeSegmento"/>
            <xs:element ref="Competicao" maxOccurs="unbounded"
minOccurs="1"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Modalidade">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeModalidade"/>
            <xs:element ref="Segmento"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>
```

```
<xs:element name="Modalidades">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Modalidade" maxOccurs="unbounded"
minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="TipoJogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeTipoJogo"/>
      <xs:element ref="Modalidades"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>
<xs:element name="Tiposjogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="TipoJogo"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Categoria">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeCategoria"/>
      <xs:element ref="Tiposjogo"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>
<xs:element name="Categorias">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Categoria"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="SRIJdadosref">
```

```

</xs:element>
</xs:complexType>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Na tabela seguinte indicam-se as características e respetiva descrição dos diferentes elementos de XML constantes no *schema* de dados de referência.

SCHEMA: SRJREF		
Elemento de XML	Descrição	Tamanho máximo em tabela de base de dados
<xs:element name="CodA" type="xs:string"/>	Código de aposta de jogo online. DVIT - Aposta na vitória de competidor; DEMP - Aposta no empate de competidores; DDER - Aposta na derrota de competidor; DOUT - Outro tipo de aposta. DOTR - Outrights	VARCHAR2 (50 BYTE)
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>	Datahora YYYYMMDDHH24MI prevista para a realização do encontro ou partida.	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:string"/>	Nova datahora YYYYMMDDHH24MI de realização do evento em caso de atraso.	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>	Datahora de geração do ficheiro de dados de referência YYYYMMDDHH24MISS.	NUMBER (16,0)
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>	Estado do evento. Exemplos: Atrasado, No horário.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="IdA" type="xs:long"/>	Identificador numérico da aposta de jogo online.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdC" type="xs:string"/>	Identificador numérico de competidor do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>	Identificador numérico do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="Localneuro" type="xs:byte"/>	Índica se o evento se realiza em local neutro (valor 1). Quando o evento se realiza no recinto de um dos competidores, o local do evento nao se considera neutro (valor 0).	NUMBER (1,0)
<xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>	Nome do competidor	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>	Nome da categoria de jogo online.	VARCHAR2 (25 BYTE)
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>	Nome da Competição (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>	Nome da Modalidade (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>	Nome do Segmento (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>	Nome do tipo de jogo online.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>	Tipo de competidor. 1 - Competidor que disputa o evento em casa, 2 - Competidor que disputa o evento fora, 3-4-5-... Outros Competidores.	NUMBER (2,0)

O reporte de dados da atividade de jogo deverá estar associado a códigos de aposta que identifiquem de forma clara qual o evento a que dizem respeito. Considerando a título de exemplo o XML seguinte que inclui informação sobre uma partida de futebol da Super Liga da Turquia, encontramos 8 tipos de códigos de aposta:



Serviço de Regulação
e Inspeção de Jogos

- 1601017588518 – Aposta na vitória do competidor que joga em casa.
- 1601027588518 – Aposta na vitória do competidor que joga fora.
- 1602007588518 – Aposta no empate dos competidores (quando aplicável).
- 1603017588518 – Aposta na derrota do competidor que joga em casa.
- 1603027588518 – Aposta na derrota do competidor que joga fora.
- 1604017588518 – Aposta no competidor que joga em casa.
- 1604027588518 – Aposta no competidor que joga fora.
- 1604007588518 – Aposta no evento.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SRIJdadosref>
  <Dthr_ficheiro>20151202112421</Dthr_ficheiro>
  <Categorias>
    <Categoria>
      <NomeCategoria>Desportiva</NomeCategoria>
      <Tiposjogo>
        <TipoJogo>
          <NomeTipoJogo>Desportiva cota</NomeTipoJogo>
          <Modalidades>
            <Modalidade>
              <NomeModalidade>Futebol</NomeModalidade>
              <Segmento>
                <NomeSegmento>Turquia</NomeSegmento>
                <Competicao>
                  <NomeCompeticao>Super Lig</NomeCompeticao>
                  <Eventos>
                    <Evento>
                      <IdE>7588518</IdE>
                      <Datahora>201512031930</Datahora>
                      <Estado>no horario</Estado>
                      <Localneutro>0</Localneutro>
                    <Apostas>
                      <Aposta>
                        <IdA>15047588518</IdA>
                        <CodA>DOUT</CodA>
                      </Aposta>
                      <Aposta>
                        <IdA>15017588518</IdA>
                        <CodA>DVIT</CodA>
                    </Apostas>
                  </Eventos>
                </Segmento>
              </Modalidade>
            </Modalidades>
          </TipoJogo>
        </Tiposjogo>
      </Categoria>
    </Categorias>
  </SRIJdadosref>
```



Serviço de Regulação
e Inspeção de Jogos

```
</Aposta>
<Aposta>
<IdA>15027588518</IdA>
<CodA>DEMP</CodA>
</Aposta>
<Aposta>
<IdA>15037588518</IdA>
<CodA>DDER</CodA>
</Aposta>
</Apostas>
<Competidores>
<Competidor>
<IdC>3056</IdC>
<NomeC>Antalyaspor AS</NomeC>
<Tipo>1</Tipo>
</Competidor>
<Competidor>
<IdC>3060</IdC>
<NomeC>Gaziantepspor</NomeC>
<Tipo>2</Tipo>
</Competidor>
</Competidores>
</Evento>
</Eventos>
</Competicao>
</Segmento>
</Modalidade>
</Modalidades>
</TipoJogo>
</Tiposjogo>
</Categoria>
</Categorias>
</SRIJdadosref>
```

Os códigos de aposta “construídos” com base no método anteriormente referido devem ser utilizados na geração de ficheiros XML de atividade de jogo *online*, de acordo com a estrutura AJOG_ descrita no sub-capítulo V.4, pág. 32 do Regulamento de requisitos técnicos de jogo online. Em concreto, no preenchimento do atributo “cod_aptr_jog”= ‘Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online. NOT NULL’.



**Serviço de Regulação
e Inspeção de Jogos**