

INSTRUÇÃO N.º 2/2016/SRIJ/JO, de 5 de julho

BLACKJACK/21 ONLINE

I. INTRODUÇÃO

Pretende-se com as presentes Instruções definir um conjunto de procedimentos que permitam uniformizar a informação que as entidades exploradoras devem reportar, a qual se mostra necessária para o controlo da atividade de exploração dos jogos e apostas *online*.

Estas Instruções são emitidas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 32.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto – Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, para execução do previsto no Regulamento n.º 903-B/2015, publicado no Diário da República, 2ª Série, n.º 250, de 23 de dezembro de 2015, que define os Requisitos Técnicos do Sistema Técnico do Jogo Online das entidades exploradoras, com as alterações que lhe foram introduzidas pelo Regulamento n.º 379-A/2016, publicado no Diário da República, 2ª série, n.º 72, de 13 de abril de 2016.

Neste contexto, atentas as especificidades e regras próprias de cada categoria e tipo de jogos e apostas *online*, emitem-se em seguida as Instruções necessárias à construção do Resumo Financeiro Diário (schema RESF), quando a atividade de jogo respeita ao Blackjack/21.

II. REPORTE DIÁRIO DA INFORMAÇÃO FINANCEIRA

O RJO determina que nos jogos de fortuna ou azar o IEJO incide sobre a receita bruta da entidade exploradora, entendida como o valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas (alínea u) do artigo 4.º do RJO).

Por sua vez, as regras de execução do jogo Blackjack/21 constam do Regulamento n.º 805/2015, publicado no Diário da República, 2ª Série, n.º 232, de 26 de novembro de 2015.

E, no Anexo I ao referido Regulamento n.º 903-B/2015, na redação que lhe foi dada pelo Regulamento n.º 379-A/2016, discrimina-se, entre outros aspetos, a informação técnica que as entidades exploradoras de jogo *online* devem disponibilizar ao SRIJ, designadamente, a informação para a criação sistemática de reportes respeitantes à atividade de jogo *online* e a estrutura a adotar para os ficheiros XML a serem gerados e reportados ao SRIJ.

Neste âmbito, encontra-se especificado no referido Anexo I um conjunto de XML *schema*, de acordo com a categoria de dados a disponibilizar pelas entidades exploradoras.

Assim e tendo por objetivo o reporte financeiro completo da atividade de jogo *online*, foi definido o **XML schema RESF**, descrito no quadro seguinte, correspondente à estrutura do ficheiro **Resumo Financeiro Diário** que deverá ser, diariamente, gerado e reportado pelas entidades exploradoras.

Este ficheiro contém a informação financeira agregada, que permite ao SRIJ uma imagem diária da evolução do montante das apostas efetuadas e o apuramento da receita bruta associada.

SCHEMA: RESF	TABLE:	STG RESUM FINANC
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:byte"/>	▶ cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:short"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="datahr" type="xs:int"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="data_fin" type="xs:int"/>	▶ data_fin	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="descricao" type="xs:string"/>	▶ tipo_jogo	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="licenca_exp" type="xs:string"/>	▶ licenca_exp	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="tipo_liq" type="xs:int" />	▶ tipo_liq	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="total_reembolsos" type="xs:decimal"/>	▶ total_comissoes	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="total_comissoes" type="xs:decimal"/>	▶ total_ganhos	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="total_ganhos" type="xs:decimal"/>	▶ total_apostas	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="total_apostas" type="xs:decimal"/>	▶ total_reembolsos	VARCHAR2 (20)

Os valores inseridos no *Resumo Financeiro Diário* devem refletir os valores reportados para as correspondentes variáveis nos restantes ficheiros XML, especialmente no que se refere à informação da atividade de jogo registada e reportada através do XML *schema* AJOG_.

Considerando a estrutura de dados relativos à atividade de jogo que a entidade exploradora deve reportar diariamente, definem-se, de seguida, as regras para o registo da informação no ficheiro *Resumo Financeiro Diário* (XML *schema* RESF_), para o atributo **TIPO_JOGO** = "Blackjack 21":

- **TOTAL_APOSTAS**

Neste atributo deve ser inserido o montante total das apostas submetidas pelos jogadores e que sejam referentes a fichas de jogo encerradas no período de reporte¹.

Não devem ser inseridas neste atributo as jogadas anuladas².

No montante total das apostas incluem-se os bónus creditados na conta do jogador que tenham sido jogados.

- **TOTAL_COMISSOES**

Uma vez que não existem comissões no jogo Blackjack/21, neste atributo deve ser preenchido a e NULL.

- **TOTAL_GANHOS**

Neste atributo devem ser inseridos os valores dos prémios pagos aos jogadores (que não incluem os valores apostados), que sejam referentes às fichas de jogo encerradas no período de reporte.

¹ Entende-se por ficha de jogo encerrada no período de reporte cada jogada que, no XML *schema* AJOG_<bjack>, tenha registada uma data de fim (*datahr_fim_evento*) que corresponda ao dia a que se reporta o *Resumo Financeiro Diário* (*data_fin*). Por jogada entende-se o conjunto de operações definido na alínea f) do nº2 do Anexo ao Regulamento nº 805/2015 de 26 de novembro.

² São jogadas anuladas aquelas em que, no XML *schema* AJOG_<bjack>, o atributo *cod_opejog* é igual a BICAN.

- **TOTAL_REEMBOLSOS**

Neste atributo devem ser inscritos os valores devolvidos ao jogador nas seguintes situações:

- a) apostas vencedoras;
- b) apostas devolvidas aos jogadores por empate entre o jogador e a banca (seja por blackjack, seja pela mesma pontuação);
- c) devolução de metade do valor da aposta quando o jogador, terminada a distribuição das duas primeiras cartas, desiste da jogada e a carta virada da banca não é um ás.

Não devem ser inseridas neste atributo as apostas devolvidas ao jogador por jogadas anuladas.

Para além do *Resumo Financeiro Diário* (XML schema RESF_), as entidades exploradoras têm de reportar diariamente os dados referentes ao XML schema AJOG_<bjack>, onde registam de forma detalhada toda a informação associada à atividade do jogo Blackjack 21(cod_aptr_jog = 13):

SCHEMA: AJOG_<bjack>	TABLE:	STG JOGO BJACK
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_expljog" type="xs:string"/>	cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofre	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:string"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="datahr" type="xs:string"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="codjogador" type="xs:string"/>	id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="codjogo" type="xs:string"/>	cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	sal_jog_final	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	bon_jog_final	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fichjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:string"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:dateTime"/>	timestp_ini	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:dateTime"/>	timestp_fm	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:string"/>	dathr_ini_evento	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="dathr_fm_evento" type="xs:string"/>	dathr_fm_evento	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_foga	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:dateTime"/>	timestp	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="id_inscricao" type="xs:string"/>	id_inscricao	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_partida" type="xs:string"/>	id_partida	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="descr" type="xs:string"/>	descr	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="id_mesa" type="xs:string"/>	id_mesa	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="njog_max" type="xs:string"/>	njog_max	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="cartas_m" type="xs:string"/>	cartas_m	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="cartas_j" type="xs:string"/>	cartas_j	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="posicao_mesa" type="xs:string"/>	posicao_mesa	VARCHAR2 (2)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	a_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	a_bonus_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	VARCHAR2 (8)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	g_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	r_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
NOT APPLICABLE (internal integration control)	req_ctrl	NUMBER (22,0)

No registo da informação reportada neste ficheiro (XML *schema* AJOG_<bjack>), devem ser consideradas as seguintes instruções:

- **A_VALOR:** Valor da aposta, em euros

[I_1]: o valor a inserir neste campo corresponde ao valor efetivamente apostado pelo jogador, i.e., não inclui os bónus jogados.

- **A_BONUS:** Bónus da aposta, em euros

[I_2]: o valor a inserir neste campo corresponde aos bónus que foram jogados

- **A_COMISSAO:** Comissão cobrada pela entidade exploradora, em euros

[I_3]: este campo deve estar preenchido a NULL, uma vez que não existem comissões no jogo Blackjack/21

- **G_GANHO:** Valor do ganho com a aposta, em euros

[I_4]: o valor a inserir neste campo corresponde ao montante dos prémios pagos aos jogadores (que não incluem os valores apostados)

- **R_VALOR:** Valor do reembolso, em euros

[I_5]: o valor a inserir neste campo corresponde aos valores devolvidos ao jogador, nos seguintes casos:

- Apostas vencedoras;
- Apostas devolvidas aos jogadores quando se verifica o empate (seja por blackjack, seja pela mesma pontuação) entre o jogador e a banca;
- Devolução de metade do valor da aposta quando o jogador, terminada a distribuição das duas primeiras cartas, desiste da jogada e a carta virada da banca não é um ás;
- Jogadas anuladas

Considerando que é necessário garantir a conformidade entre a informação detalhada reportada no **Schema AJOG_<bjack>**, e a informação reportada de forma agregada no **Resumo Financeiro Diário - Schema RESF**, define-se, de seguida, a equivalência que deverá existir entre estes dois reportes, para as seguintes variáveis:

- **TOTAL_APOSTAS Schema RESF_:**

Este atributo deve corresponder ao somatório dos valores inscritos no campo **A_VALOR** do **Schema AJOG_<bjack>**, excluindo as jogadas anuladas³ e acrescido, quando aplicável, dos valores de **A_BONUS** (bónus jogados)

$$\begin{array}{c} \text{Schema RESF_} \\ \hline \text{TOTAL_APOSTAS} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Schema AJOG_<bjack>} \\ \hline \sum (\text{A_VALOR} + \text{A_BONUS}), \text{ se } \text{cod_opejog} \neq \text{BJCAN} \end{array}$$

- **TOTAL_COMISSOES Schema RESF_:**

Este atributo corresponde ao total dos valores inscritos no campo **A_COMISSAO** do **Schema AJOG_<bjack>**, ou seja, deverá estar preenchido a NULL.

$$\begin{array}{c} \text{Schema RESF_} \\ \hline \text{TOTAL_COMISSOES} = \text{NULL} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Schema AJOG_<bjack>} \\ \hline \sum \text{A_COMISSAO} = \text{NULL} \end{array}$$

- **TOTAL_GANHOS Schema RESF:**

Este atributo corresponde ao somatório dos valores inscritos no campo **G_GANHO** do **Schema AJOG_<bjack>**.

$$\begin{array}{c} \text{Schema RESF_} \\ \hline \text{TOTAL_GANHOS} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Schema AJOG_<bjack>} \\ \hline \sum \text{G_GANHO} \end{array}$$

- **TOTAL_REEMBOLSOS Schema RESF:**

Este atributo corresponde ao somatório dos valores inscritos no campo **R_VALOR** do **Schema AJOG_<bjack>**, excluindo as jogadas anuladas.

$$\begin{array}{c} \text{Schema RESF_} \\ \hline \text{TOTAL_REEMBOLSOS} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Schema AJOG_<bjack>} \\ \hline \sum \text{R_VALOR}, \text{ cod_opejog} \neq \text{BJCAN} \end{array}$$

³ Os atributos **Total de Apostas** e **Total de Reembolsos** para o resumo financeiro deverão corresponder ao somatório de todos os valores inscritos nos campos **A_Valor** e **R_Valor**, exceto aqueles em que o atributo **cod_opejog** for igual a **BJCAN**.

ESQUEMA

As instruções de reporte do *Resumo Financeiro Diário* encontram-se representadas graficamente no seguinte diagrama:

