

## INSTRUÇÃO N.º 25/2025/SRIJ/JO, de 26 de maio

### INSTRUÇÃO DE REPORTE DO RESUMO FINANCEIRO HORÁRIO

#### I. INTRODUÇÃO

O resumo financeiro horário é suscetível de ser reportado através de diferentes métodos. Assim, revelou-se necessário definir um conjunto de procedimentos que permitam uniformizar a informação sobre o resultado líquido das operações financeiras que as entidades exploradoras devem reportar. Deste modo, e com o objetivo de assegurar que o reporte da informação registada no Sistema Técnico de Jogo (STJ) da entidade exploradora corresponde à realidade dos acontecimentos, foi definida a presente instrução que contém as regras de reporte do resumo financeiro horário, bem como instruções sobre como proceder em casos excecionais que possam conduzir a erros.

Esta instrução é emitida 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, e pelo Regulamento n.º 99/2018, publicado no Diário da República, 2ª série, n.º 29, de 9 de fevereiro de 2018.

Neste contexto, emitem-se em seguida as instruções necessárias para o reporte do resumo financeiro horário registado no sistema técnico de jogo da entidade exploradora (*schema* "AJOG").

#### II. REPORTE HORÁRIO DO RESUMO FINANCEIRO

No Anexo I do Regulamento n.º 903-B/2015, na redação que lhe foi dada pelos Regulamentos n.º 379-A/2016 e n.º 99/2018, 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 resumido, mas íntegro de toda a atividade financeira registada na conta de jogador dentro do sistema técnico de jogo da entidade exploradora, foi definida a *tag* XML `<conta_jog>`, que se localiza no cabeçalho do *schema* AJOG e deverá ser gerada e reportada pelas entidades exploradoras em todos os ficheiros AJOG.

Esta *tag* XML cuja estrutura se encontra no quadro seguinte, contém, de forma resumida, a informação financeira que permite ao SRIJ observar o resultado líquido de todos os movimentos financeiros praticados em cada conta de jogador.

SCHEMA: AJOG_	TABLE:	STG_JOGO
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	▶ id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	▶ logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codigo" type="xs:string"/>	▶ cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fim" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fim" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	▶ pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	▶ pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fim" type="xs:string"/>	▶ pinscr_fim	NUMBER (8,2)

Onde:

- **CODIGO:** Corresponde ao código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online. Não pode ser nulo.
- **SALDO\_INI:** Corresponde ao saldo, em euros, da conta de jogo online, no momento inicial da respetiva hora.
- **SALDO\_MOV:** Corresponde ao saldo, em euros, movimentado pela conta de jogo online durante a respetiva hora. Devem ser consideradas todas as entradas e saídas de saldo da conta de jogo online: apostas, ganhos, reembolsos, depósitos, levantamentos e eventuais regularizações.
- **SALDO\_FIM:** Corresponde ao saldo, em euros, da conta de jogo online, no momento final da respetiva hora.
- **BONUS\_INI:** Corresponde ao saldo bónus, em euros, da conta de jogo online, no momento inicial da respetiva hora.
- **BONUS\_MOV:** Corresponde ao saldo bónus, em euros, movimentado pela conta de jogo online durante a respetiva hora. Devem ser consideradas todas as entradas e saídas de saldo bónus da conta de jogo online.
- **BONUS\_FIM:** Corresponde ao saldo bónus, em euros, da conta de jogo online, no momento final da respetiva hora.
- **PINSCR\_INI:** Corresponde ao saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos montantes de inscrição.
- **PINSCR\_MOV:** Corresponde ao saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos montantes de inscrição.
- **PINSCR\_FIM:** Corresponde ao saldo final, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

### III. “JOGOS INCOMPLETOS” e OUTROS CASOS

No caso dos “jogos incompletos”, decorre da respetiva instrução que a aposta deve ser reportada no momento em que ocorre (t) e o ganho ou cancelamento da aposta deve ser reportado no momento de desbloqueio da jogada (t+1). Assim, e por forma a assegurar a coerência entre a informação detalhada de jogo e o resumo financeiro horário, para efeitos deste, a aposta também deve ser contabilizada no momento em que o saldo sai da conta de jogador (t), ou seja, no campo SALDO\_MOV do ficheiro respeitante à hora em que a aposta foi efetuada e o ganho, também deve ser contabilizado no momento em que o ganho ou reembolso entra na conta de jogador (t+1), isto é, no campo SALDO\_MOV do ficheiro respeitante à hora em que o ganho ou reembolso ocorre. Com efeito, o saldo bónus deve ser tratado de maneira análoga.

Como indicado no capítulo anterior, deve ser introduzido nos campos SALDO\_INI e SALDO\_FIM o saldo que a conta de jogador apresenta no início e fim da respetiva hora. Pelo que, nos casos excecionais de jogadas iniciadas em uma hora e terminadas na hora seguinte, contudo reportadas em apenas um nó pois não se tratam de “jogos incompletos” - o caso das jogadas em que o campo *timestp\_ini* se trata do final de uma determinada hora e o campo *timestp* se trata do início da hora seguinte - ainda que estas jogadas sejam reportadas em apenas um nó no ficheiro AJOG, para efeitos de Resumo Financeiro Horário (cabeçalho do AJOG) será necessário fragmentar este tipo de jogadas em dois ficheiros distintos. No primeiro ficheiro será considerada a aposta, na hora em que foi efetuada, e no ficheiro da hora seguinte, o ganho, na hora em que este dá entrada na conta de jogador.

### IV. EXEMPLOS DE REPORTE

A - Conta de jogador sem saldo, na qual é efetuado um depósito e, de seguida, praticada atividade de jogo, ficando a conta de jogador com 50,01€ de saldo no final da respetiva hora:

```
<cod_entexpl>99</cod_entexpl>
<datahr>2024031822</datahr>
<id_ficheiro>202403190100</id_ficheiro>
<cod_cofre>99A</cod_cofre>
<registos_jogo>
  <jogador>
    <codjogador>1111</codjogador>
    <logon>Jogador1</logon>
    <conta_jog>
      <codigo>1111</codigo>
      <saldo_ini>0.00</saldo_ini>
      <saldo_mov>50.01</saldo_mov>
      <saldo_fim>50.01</saldo_fim>
      <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
      <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
      <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
      <pinscr_ini>0.00</pinscr_ini>
      <pinscr_mov>0.00</pinscr_mov>
      <pinscr_fim>0.00</pinscr_fim>
    </conta_jog>
  </jogador>
</registos_jogo>
```

**B** – Conta de jogador sem saldo, na qual é efetuado um depósito e, de seguida, praticada atividade de jogo até esgotar o saldo da conta de jogador, não restando saldo no final da respetiva hora:

```
<cod_entexpl>99</cod_entexpl>
<datahr>2024031822</datahr>
<id_ficheiro>202403190100</id_ficheiro>
<cod_cofre>99A</cod_cofre>
<registos_jogo>
  <jogador>
    <codjogador>1111</codjogador>
    <logon>Jogador1</logon>
    <conta_jog>
      <codigo>1111</codigo>
      <saldo_ini>0.00</saldo_ini>
      <saldo_mov>0.00</saldo_mov>
      <saldo_fim>0.00</saldo_fim>
      <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
      <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
      <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
      <pinscr_ini>0.00</pinscr_ini>
      <pinscr_mov>0.00</pinscr_mov>
      <pinscr_fim>0.00</pinscr_fim>
    </conta_jog>
  </jogador>
</registos_jogo>
```

**C** – Conta de jogador na qual é efetuada uma aposta que fica bloqueada e posterior desbloqueio da mesma (assumindo que apenas ocorreu esta aposta quer na hora em que a aposta foi submetida quer na hora em que ocorreu o seu desbloqueio):

#### **C.1** - Aposta:

```
<cod_entexpl>99</cod_entexpl>
<datahr>2024031822</datahr>
<id_ficheiro>202403190100</id_ficheiro>
<cod_cofre>99A</cod_cofre>
<registos_jogo>
  <jogador>
    <codjogador>1111</codjogador>
    <logon>Jogador1</logon>
    <conta_jog>
      <codigo>1111</codigo>
      <saldo_ini>10.00</saldo_ini>
      <saldo_mov>-10.00</saldo_mov>
      <saldo_fim>0.00</saldo_fim>
      <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
      <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
      <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
      <pinscr_ini>0.00</pinscr_ini>
      <pinscr_mov>0.00</pinscr_mov>
      <pinscr_fim>0.00</pinscr_fim>
    </conta_jog>
  </jogador>
</registos_jogo>
```

## C.2 - Desbloqueio da aposta:

```
<cod_entexpl>99</cod_entexpl>
<datahr>2024031823</datahr>
<id_ficheiro>202403190200</id_ficheiro>
<cod_cofre>99A</cod_cofre>
<registos_jogo>
  <jogador>
    <codjogador>1111</codjogador>
    <logon>Jogador1</logon>
    <conta_jog>
      <codigo>1111</codigo>
      <saldo_ini>0.00</saldo_ini>
      <saldo_mov>10.00</saldo_mov>
      <saldo_fim>10.00</saldo_fim>
      <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
      <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
      <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
      <pinscr_ini>0.00</pinscr_ini>
      <pinscr_mov>0.00</pinscr_mov>
      <pinscr_fim>0.00</pinscr_fim>
    <conta_jog>
```

D – Conta de jogador que apresenta 3€ de saldo e na qual é efetuada uma aposta desse valor, iniciando-se uma jogada na hora 22, mas que apenas é resolvida já na hora 23, gerando-se um ganho de 6€ (assumindo que não ocorreram mais apostas nas horas 22 e 23):

*Timestp\_ini* da aposta: 2023.07.30 22:58:29,000000000 EUROPE/LISBON

*Timestp* da aposta: 2023.07.30 23:00:39,000000000 EUROPE/LISBON

```
<cod_entexpl>99</cod_entexpl>
<datahr>2023073022</datahr>
<id_ficheiro>202307310100</id_ficheiro>
<cod_cofre>99A</cod_cofre>
<registos_jogo>
  <jogador>
    <codjogador>1111</codjogador>
    <logon>Jogador1</logon>
    <conta_jog>
      <codigo>1111</codigo>
      <saldo_ini>3.00</saldo_ini>
      <saldo_mov>-3.00</saldo_mov>
      <saldo_fim>0.00</saldo_fim>
      <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
      <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
      <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
      <pinscr_ini>0.00</pinscr_ini>
      <pinscr_mov>0.00</pinscr_mov>
      <pinscr_fim>0.00</pinscr_fim>
    <conta_jog>
```

<cod\_entexpl>99</cod\_entexpl>  
<datahr>2023073023</datahr>  
<id\_ficheiro>202307310200</id\_ficheiro>  
<cod\_cofre>99A</cod\_cofre>  
<registos\_jogo>  
 <jogador>  
 <codjogador>1111</codjogador>  
 <logon>Jogador1</logon>  
 <conta\_jog>  
 <codigo>1111</codigo>  
 <saldo\_ini>0.00</saldo\_ini>  
 <saldo\_mov>6.00</saldo\_mov>  
 <saldo\_fim>6.00</saldo\_fim>  
 <bonus\_ini>0.00</bonus\_ini>  
 <bonus\_mov>0.00</bonus\_mov>  
 <bonus\_fim>0.00</bonus\_fim>  
 <pinscr\_ini>0.00</pinscr\_ini>  
 <pinscr\_mov>0.00</pinscr\_mov>  
 <pinscr\_fim>0.00</pinscr\_fim>  
 <conta\_jog>