



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos



DIRECÇÃO DE INSPECÇÃO E COORDENAÇÃO DE JOGOS
“DICJ”
(Macau)

NORMAS TÉCNICAS ETG
VERSÃO 1.0

Em vigor a partir
de 1 de Julho, 2014



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

SUMÁRIO EXECUTIVO

Este documento descreve os requisitos técnicos mínimos da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos (em seguida referida simplesmente pelas iniciais DICJ) quanto aos Jogos Electrónicos de Mesa (ETG) em funcionamento nos Casinos de Macau.

Estas Normas devem ser lidas conjuntamente com as Secções A, B e D dos Requisitos Mínimos de Controlo Interno de Macau.

A DICJ não aceita qualquer responsabilidade por erros ou omissões nestas Normas. Especialmente, não aceita qualquer responsabilidade por perda actual ou consequente que alguém possa pretender imputável ao cumprimento das presentes Normas, independentemente de tal perda ser devida a negligência da sua parte. Os fabricantes de jogos electrónicos de mesa e os laboratórios de testes autorizados podem solicitar a clarificação de qualquer matéria incluída nas Normas, mas qualquer esclarecimento deverá ser fornecido pela DICJ por escrito e estará sujeito à mesma limitação de responsabilidade.

Relativamente às máquinas já em funcionamento que não respeitem as Normas Técnicas ETG de Macau Versão 1.0, qualquer renovação de pedido que envolva uma mudança de *software* geradora de alteração material no funcionamento, imparcialidade, segurança, fiabilidade ou auditabilidade da máquina ou jogo afectados, sobretudo mudança de jogo, deverá conformar-se com os requisitos fixados no presente normativo. Em caso de dúvida, o concessionário deverá submeter a questão à DICJ para decisão.

Verificando-se qualquer desconformidade entre as presentes Normas e uma lei ou regulamento relativos às máquinas de jogo que venham eventualmente a ser introduzidos em Macau após a entrada em vigor daquelas (conforme prescrito na Instrução da DICJ em anexo), prevalecerão as disposições pertinentes da lei ou regulamento.



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

Índice

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	Âmbito	1
1.2	Objectivos	1
1.3	Certificação	1
1.4	Regularidade de Interpretação	2
1.5	Definição de Jogos Electrónicos de Mesa (ETG)	2
2	REQUISITOS GERAIS	3
2.1	Aplicabilidade das Normas EGM	3
2.2	Correlação com Jogo ao Vivo	3
2.3	Regras de Jogo	3
2.4	Restituição Obrigatória de Créditos (Aposta Forçada)	4
2.5	Relógio do Sistema	4
2.6	Requisitos do Terminal do Interface do Jogador	4
2.7	Situações de Erro no Interface do Jogador	4
2.8	Resumo do Jogo	5
2.9	Informação do Jogo	6
2.10	Figuras	6
2.11	Registos e Ocorrências Relevantes	7
2.12	Informação Contabilística	7
2.13	Relatório	7
3	REQUERIMENTOS DO SISTEMA	8
3.1	Redundância do sistema	8
3.2	Back-up e Recuperação	8
4	SISTEMA DE SEGURANÇA	9
4.1	Acesso Físico	9
4.2	Correcção de Dados	9
4.3	Controlo de Acesso	9
4.4	Acesso Remoto	9
5	MULTIJOGOS	10
6	JOGO SIMULTÂNEO	10
7	PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO	10
8	GLOSSÁRIO DE TERMOS E ABREVIATURAS	11



1 INTRODUÇÃO

1.1 Âmbito

Este documento descreve os requisitos técnicos mínimos da DICJ quanto aos Jogos Electrónicos de Mesa (ETG). As presentes Normas devem ser lidas em conjunto com o preceituado na legislação de Macau e com a versão vigente das Normas Técnicas EGM.

1.2 Objectivos

Este documento tem por objectivo estabelecer os requisitos e controlos suficientes para garantir que jogar nos Jogos Electrónicos de Mesa (ETG) se processe de forma:

1. Justa;
2. Segura;
3. Responsável;
4. Auditável.

Este documento não se propõe de forma não razoável:

5. Ordenar uma única solução ou método de realização de um objectivo;
6. Limitar a aplicação de tecnologia nos equipamentos de jogo;
7. Limitar a criatividade ou variedade de escolha;
8. Limitar a comercialização;
9. Beneficiar qualquer fornecedor ou fabricante de equipamento; ou
10. Impedir a pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias, equipamento ou soluções inovadoras.

Assim, este documento especifica quais os requisitos técnicos mínimos para os Jogos Electrónicos de Mesa, não como os requisitos devem ser cumpridos, e não se pretende ordenar uma solução ou método específicos como meio de realização do requisito.

A DICJ é a autoridade reguladora que supervisiona e regula as actividades dos casinos em Macau. É obrigatório que os concessionários sejam licenciados e que os Jogos Electrónicos de Mesa instalados nos casinos estejam em conformidade com os requisitos técnicos apresentados neste documento antes de poderem funcionar legalmente de acordo com a jurisdição de Macau.

1.3 Certificação

A certificação de Jogos Electrónicos de Mesa submetida à DICJ para aprovação deve ser efectuada por laboratórios de teste licenciados, os quais deverão aferir a sua conformidade com os requisitos técnicos definidos pelas presentes Normas Técnicas. Qualquer desconformidade deverá ser assinalada no relatório da certificação. Uma cópia de todos os relatórios de certificação deve ser entregue à DICJ juntamente com o pedido de Aprovação.



1.4 Regularidade de Interpretação

A DICJ reconhece que as normas técnicas podem ser objecto de diferentes interpretações por parte dos fabricantes de máquinas de jogo, operadores de jogo e laboratórios de teste. Assim, de quaisquer comentários relativos à existência de diferentes interpretações destas normas técnicas deve ser dado conhecimento à DICJ para esclarecimento.

1.5 Definição de Jogos Electrónicos de Mesa (ETG)

Um Jogo Electrónico de Mesa (ETG) é composto por um Servidor Central, um Interface de Jogador e todos os Elementos de Interface que funcionam em colaboração com o objectivo de simular electronicamente operações de jogo de mesa. O presente normativo é aplicável quando não haja um interveniente humano e o jogo prescindir de interacção humana significativa, nomeadamente para o seu início, para quaisquer transacções monetárias, incluindo recepção de créditos, e para recolha de apostas, distribuição de prémios e garantia de um correcto registo de todas as apostas.



2 REQUISITOS GERAIS

As presentes Normas estabelecem requisitos para o funcionamento dos Jogos Electrónicos de Mesa (ETG) em casinos de Macau:

1. Um ETG Automatizado é aquele em que um servidor central é utilizado para determinar os resultados do jogo. Os terminais são usados para determinar os pagamentos com base no resultado da aposta e jogo individuais, para inserir e recolher créditos e para enviar todos os pacotes informativos ao servidor central, em conformidade como o especificado no protocolo suportado pelo terminal.
2. Um ETG Multijogos é aquele em que o jogador pode escolher entre um certo número de jogos.
3. Um ETG de Jogo Simultâneo é aquele em que o jogador pode apostar em vários jogos simultaneamente.

2.1 Aplicabilidade das Normas EGM

Os Jogos Electrónicos de Mesa (ETG) devem conformar-se com os requisitos estipulados nas Normas Técnicas para Máquinas de Jogo Electrónico de Macau (Normas EGM de Macau) em tudo o que lhes for aplicável.

Contanto que a integridade do jogo não fique comprometida, é permitido desactivar somente os terminais afectados pelos erros previstos no ponto 3.14. das Normas EGM de Macau, mantendo em funcionamento para jogo os terminais não afectados.

Esta secção descreve as características de uma máquina de jogo, respectivos componentes e funções internas. O objectivo é o de proporcionar a Macau normas específicas para os construtores das máquinas de jogo para assegurar que todas as plataformas de jogo electrónico estão em conformidade e que podem funcionar de forma responsável, honesta, segura e auditável.

2.2 Correlação com Jogo ao Vivo

Quando um ETG consista num jogo recognoscível como um jogo de mesa existente, serão instaladas no jogo simulado as mesmas probabilidades associadas ao jogo ao vivo.

2.3 Regras de Jogo

1. Todas as regras de jogo e pagamentos dos ETG devem estar em estrita conformidade com as correspondentes regras de jogo oficialmente estabelecidas para os jogos de mesa tradicionais em Macau.
2. Uma tabuleta ou uma exibição em vídeo utilizadas para transmitir informação sobre um jogo devem identificar com clareza e enunciar com precisão as regras para ele adoptadas no estabelecimento, as suas características gerais, o horário de recolha e o prémio a pagar ao jogador quando obtenha certo ganho;
3. A tabuleta ou exibição em vídeo devem indicar claramente se os prémios estão designados em unidades denominacionais, moeda ou outra unidade.



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

4. Toda a informação da tabela de pagamento deve ser apresentada ao jogador antes de ele se comprometer com uma aposta. Aqui se incluirão características invulgares do jogo, rotações, autojogo, *double-up*, jogo adicional, *take-a-risk*, transformações de símbolo, dispositivos de contagem decrescente e bónus de tipo comunitário;
5. O jogo tem de estar permanentemente visível para o jogador, sentado num terminal de interface de jogador ao qual o jogo esteja ligado;
6. Qualquer jogo de mesa que empregue múltiplos baralhos de cartas deve alertar o jogador para o número de baralhos em jogo;
7. Cada aposta individual a colocar em jogo deve ser claramente indicada no interface do jogador de forma que ele não tenha quaisquer dúvidas sobre que apostas efectuou.

2.4 Restituição Obrigatória de Créditos (Aposta Forçada)

O ETG deve rejeitar e restituir os créditos apostados pelo jogador, se estes forem inferiores ao valor mínimo da aposta para a opção seleccionada (por exemplo, no caso de o jogo da roleta ter valores mínimos de aposta diferentes para diversos tipos de aposta).

2.5 Relógio do Sistema

O ETG deve manter um relógio interno que indique com rigor o momento actual (num formato de 24 horas, com horas, minutos e segundos) e a data, o qual será utilizado para prover ao seguinte:

- a. Registo impresso do momento em que ocorram acontecimentos significativos;
- b. Relógio de referência para relato de algum facto;
- c. Registo impresso do momento em que se efectuem mudanças de configuração.

Se estiverem instalados vários relógios, o ETG deve estar apto a manter e a sincronizar o tempo para todos os relógios em cada um dos componentes do sistema dentro de uma margem de precisão de 5 segundos, de modo a garantir que o registo impresso do momento de quaisquer ocorrências e dados está correcto.

2.6 Requisitos do Terminal do Interface do Jogador

Os terminais de interface do jogador podem, ou incluir a sua própria função lógica em combinação com o sistema do jogo electrónico de mesa (*Thick Client*), ou constituir um mecanismo de exibição em que o sistema executa todas as operações do jogo (*Thin Client*). Em qualquer dos casos, o terminal ou terminais de interface do jogador têm que respeitar os requisitos de *hardware* e *software* estabelecidos na versão vigente das Normas Técnicas EGM de Macau.

2.7 Situações de Erro no Interface do Jogador

O Interface do Jogador deve estar apto a detectar e revelar as seguintes situações de erro e a activar um sistema de luzes ou um alarme sonoro para cada uma delas. As situações de erro devem provocar o bloqueio do jogo electrónico de mesa e exigir a intervenção de um assistente, salvo quando outra coisa resultar das presentes Normas. As situações de erro devem ser corrigidas, ou por um assistente, ou após o início de uma nova sequência de



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

jogadores depois de o erro ter sido eliminado, exceptuando-se as situações assinaladas com um “#”, as quais exigirão uma avaliação ulterior por serem reputadas de erro grave.

I. Situações de erro de porta aberta

- a) Todas as portas externas do jogo electrónico de mesa;
- b) Porta do processador/porta lógica;
- c) Porta do depósito;
- d) Porta da caixa de moedas;
- e) Quaisquer outras áreas de armazenamento de moedas providas de porta.

O sistema ou as componentes do sistema deverão estar aptos a detectar e indicar o acesso às áreas seguras supramencionadas, desde que seja fornecida corrente eléctrica ao aparelho.

II. Outras situações de erro

- a) Erro de memória não-volátil (para qualquer memória crítica)#;
- b) Bateria de memória não-volátil baixa para baterias externas à própria memória não-volátil ou baixa fonte de potência;
- c) Erro de programação ou falta de correspondência na autenticação#.

2.8 Resumo do Jogo

2.8.1 Resumo do Jogo (Estações)

1. A informação do Resumo do Jogo contida em cada uma das estações de um ambiente multiterminais deve estar em condições de mostrar ao jogador os resultados do jogo ou jogos tal como o jogador os viu originariamente. A forma como os resultados são apresentados deve permitir aos observadores que identifiquem claramente as sequências de jogo e os resultados ocorridos.
2. A informação sobre, pelo menos, os últimos dez (10) jogos deve ser sempre recuperável no funcionamento de um interruptor com chave adequado, ou com qualquer outro método de segurança não disponível ao jogador.

2.8.2 Resumo do Jogo (Servidor)

1. A informação do Resumo do Jogo contida no servidor num ambiente multiterminais deve estar em condições de mostrar ao jogador os resultados do jogo ou jogos tal como o jogador os viu originariamente. A forma como os resultados são apresentados deve permitir aos observadores que identifiquem claramente as sequências de jogo e os resultados ocorridos.

A informação sobre, pelo menos, os últimos cem (100) jogos deve ser sempre recuperável mediante um sistema apropriado.

2.8.3 Resumo do Jogo (Servidor)

1. Valores dos cartões, bolas utilizadas ou qualquer outra forma de resultado do jogo;
2. Número total de créditos no início do jogo (menos créditos apostados);
3. Número total de créditos no final do jogo;
4. O número total de créditos apostados, incluindo os pormenores da aposta feita pelo jogador;



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

5. O número total de créditos ganhos associados ao prémio resultante da última jogada ou o valor em dólares & cêntimos para prémios progressivos;
6. O número total de créditos adicionados (separados em moedas, notas e dinheiro “não vivo”) desde o final do jogo anterior até ao final do último jogo;
7. O número total de créditos recolhidos (separados em moedas, *vouchers* e dinheiro “não vivo”) desde o final do jogo anterior até ao final do último jogo;
8. O valor total de créditos cancelados (em dólares & cêntimos) desde o final do jogo anterior até ao final do último jogo (os créditos adicionados ou recolhidos após o último jogo serão registados aquando da conclusão do jogo seguinte);
9. Quaisquer escolhas do jogador envolvidas no resultado do jogo, incluindo cartões retidos, bolas seleccionadas, etc.; e
10. O valor de todos os indicadores-padrão (conforme definidos no ponto 3.5.2 das Normas Técnicas EGM de Macau) verificado no final do último jogo. Os indicadores específicos não aplicáveis podem ser omitidos.

Nota: Os requisitos acima indicados constituem a configuração pré-estabelecida a título supletivo para a informação do último jogo, na medida em que os factos posteriores à conclusão do último jogo (tais como a introdução de dinheiro para adicionar créditos ou a recolha de créditos) não fazem parte dos requisitos do último jogo. É, todavia, permitido aos fabricantes prover à exibição desta informação, contanto que fique claro o que aconteceu após a conclusão do último jogo.

2.9 Informação do Jogo

Um terminal num jogo electrónico de mesa multiterminais deve apresentar a seguinte informação ao jogador sempre que a máquina esteja disponível para ele a utilizar:

1. O saldo de crédito actual;
2. O montante da aposta actual;
3. O montante ganho no último jogo completo (até o jogo seguinte começar ou as opções das apostas serem alteradas); e
4. Os resultados do último jogo devem ser indicados claramente ao jogador (até o jogo seguinte começar).

2.10 Figuras

1. Deve haver informação suficiente para permitir ao jogador determinar o prémio que lhe caiba por qualquer aposta ganhadora.
2. A tabela de pagamento aplicável ao dispositivo deve ser claramente visível, ou os meios de visionamento de tal informação devem estar prontamente acessíveis ao jogador antes do depósito de uma aposta.
3. Todas as frases nas figuras devem ser verdadeiras.
4. As mensagens escritas devem estar em Inglês e Chinês (Tradicional / Simplificado) e deve existir uma opção para o jogador ver todas as mensagens escritas nas figuras, regras do jogo e mensagens exibidas ao jogador tanto em Inglês ou em Chinês (Tradicional / Simplificado). Todas as mensagens apresentadas devem estar



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

gramatical e sintacticamente correctas nas respectivas línguas.

5. A indicação do resultado de um jogo não deve ser enganosa nem induzir em erro.
6. A mensagem “Avaria Anula Todos os Pagamentos e Joga” (“*Malfunction Voids All Plays and Play*”) ou equivalente deve ser exibida em cada um dos terminais de uma mesa de jogo electrónico multiterminais.
7. As instruções do jogo devem ser claramente visíveis, ou os meios de visionamento de tais informações devem estar prontamente acessíveis ao jogador antes do depósito de uma aposta e enquanto o ETG aguarda a sua utilização pelo jogador.
8. Todas as instruções do jogo nas figuras devem ser de fácil interpretação, não ambíguas e suficientes para explicar as regras do jogo.

2.11 Registos e Ocorrências Relevantes

Ocorrências relevantes produzem-se no jogo electrónico de mesa e serão comunicadas directamente para o servidor central mediante a utilização de um protocolo de comunicação, conforme previamente declarado neste documento. Todas as ocorrências importantes verificadas em cada mesa serão monitorizadas e registadas num historial de ocorrências. O historial de ocorrências pode ser dividido em secções; os dados serão inseridos com data, hora e ocorrência, e deverão ser filtráveis. Cada ocorrência deve ser registada numa base de dados da qual constem:

- a) Data e hora da ocorrência;
- b) Identificação do elemento do sistema do jogo electrónico de mesa que gerou a ocorrência;
- c) Um número/código único que identifique a ocorrência;
- d) Uma breve descrição que explique a ocorrência.

2.12 Informação Contabilística

Deve haver um método para reter com precisão a informação contabilística necessária a uma adequada declaração e auditoria das receitas. Para os jogos electrónicos de mesa que não retenham esta informação electronicamente, os procedimentos operacionais serão integrados em conjunto com a apresentação do sistema. Os sistemas de jogos electrónicos de mesa que não retenham informação contabilística electrónica deverão recolher e armazenar eficientemente a informação de uma maneira segura. O apagamento de informação contabilística armazenada só pode ser realizado por pessoal autorizado através de controlos de sistema seguros ou controlos internos que sejam permitidos. Os dados registados em indicadores electrónicos serão conservados após uma perda de corrente para um elemento de interface e serão retidos por um período mínimo de trinta (30) dias.

2.13 Relatório

Em sistemas de jogo electrónico de mesa que retenham a informação relativa a ocorrências importantes e a informação contabilística, deverá ser possível obter relatórios a pedido. Os relatórios devem ser gerados com precisão e fornecer informação efectiva para fins de segurança, contabilidade e auditoria. Em sistemas de jogo de mesa electrónico que possuam a capacidade para comunicar a referida informação a um sistema de monitorização, tal comunicação deverá ser feita por meio de um protocolo de comunicação seguro.



3 REQUERIMENTOS DO SISTEMA

Os ETG plenamente automatizados deverão tipicamente ter um *master* ou servidor que controle o resultado do jogo e armazene toda a informação relativa ao jogo. Neste sentido, os ETG ficam sujeitos aos seguintes requisitos:

3.1 Redundância do sistema

O sistema deve possuir redundância e modularidade suficientes para que, se algum componente ou parte de componente falhar, o jogo possa continuar. Deverá haver no sistema cópias redundantes para cada ficheiro ou base de dados do sistema, ou ambos, com suporte aberto para efectuar *back-ups* e restauro.

3.2 Back-up e Recuperação

No caso de uma falha em virtude da qual o servidor não possa ser reiniciado por qualquer outro modo, deverá ser possível recarregar a base de dados a partir do último ponto de *back-up* e recuperar plenamente pelo menos a totalidade das seguintes transacções vitais:

1. Informação sobre o sistema de configuração;
2. Ocorrências importantes;
3. Informação contabilística, incluindo ganhos, apostas, depósitos em numerário e retiradas de numerário, alteração de PIN;
4. Informação de auditoria;
5. Informação específica do sítio, tal como ficheiro do aparelho, ficheiro do empregado, perfis de jogo, etc.;
6. Estatísticas do jogo; e
7. Chaves actuais da encriptação do sistema.



4 SISTEMA DE SEGURANÇA

4.1 Acesso Físico

O servidor ou os elementos do sistema têm de estar localizados em área segura onde o acesso esteja limitado a pessoal autorizado. O acesso lógico ao jogo é registado no sistema ou em computador ou outro aparelho de registo localizados fora da área segura e inacessíveis aos indivíduos que estejam a aceder à área segura. Os dados anotados devem incluir a data, a hora e a identidade do indivíduo que esteja a aceder à área segura. Os registos daí resultantes deverão ser conservados por um mínimo de 100 dias.

4.2 Correção de Dados

O sistema não deve permitir a correção de qualquer informação contabilística ou de qualquer registo de ocorrência importante sem controlo de acesso supervisionado. No caso de rectificação de dados financeiros, deverão constar do registo da auditoria:

1. A data e hora da correção;
2. O valor do elemento constante dos dados antes da correção;
3. O valor do elemento constante dos dados após a correção;
4. O elemento constante dos dados que foi corrigido; e
5. A identificação da pessoa que procedeu à correção (através do nome de usuário/documento de identificação).

4.3 Controlo de Acesso

1. Deve ser instituído um controlo de acesso de base funcional, nos termos do qual os usuários só possam aceder a programas e pontos do menu relacionados com as suas funções profissionais.
2. Deve ser mantido um registo de todos os privilégios atribuídos às contas dos usuários.
3. Todas as palavras-passe, PIN, dados biométricos ou outras formas electrónicas de informação, se usadas como parte de um método de autenticação, serão encriptadas em armazenamento.
4. Deverá existir uma pista inalterável para auditoria de todas as actividades dos usuários que tenham acedido.
5. Dever-se-á prover à notificação do administrador do sistema, ao bloqueio do acesso ao usuário e à entrada na pista de auditoria após determinado número de tentativas infrutíferas de acesso.
6. O sistema registará a data e hora da tentativa de acesso, o nome do usuário fornecido e o sucesso ou insucesso.
7. Não é permitido o uso de contas gerais de usuários no servidor.

4.4 Acesso Remoto

Acesso remoto pode ser qualquer acesso feito por meio de um elemento exterior à rede “de confiança”. Quando permitido, o acesso remoto validará todos os sistemas informáticos baseados na configuração aprovada do jogo electrónico de mesa e aplicação de *firewall* que estabeleça uma ligação com o jogo electrónico de mesa quando estejam reunidos os seguintes pressupostos:



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau

博彩監察協調局
Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos

1. Ausência de funcionalidade autorizada de administração de usuário remoto (adição de usuários, permissão de alterações, etc.);
2. Ausência de acesso autorizado à base de dados;
3. Ausência de acesso autorizado ao sistema operativo;
4. Se se pretender que o acesso remoto seja contínuo, deverá ser instalado um *firewall* para proteger o acesso; e
5. O registo da actividade do usuário com acesso remoto é guardado tanto pelo proprietário como pelo fabricante, indicando: autorizado por, objectivo, nome utilizado para acesso, data/hora, duração e actividade realizada após o acesso.

5 MULTIJOGOS

Nos ETG multijogos, os jogadores podem seleccionar um de entre vários jogos. Este tipo de ETG fica sujeito às seguintes exigências:

1. Deve haver uma indicação clara para o jogador acerca das opções de jogo disponíveis.
2. O jogador deve poder rever a informação sobre todos os jogos disponíveis sem necessidade de depositar uma aposta.
3. O terminal deve indicar sem ambiguidade o jogo seleccionado logo que o jogador tenha feito uma opção.
4. A selecção dos jogos só deve estar disponível quando termine o jogo em curso.
5. O terminal deve mostrar qualquer crédito restante quando o jogador tenha deixado um crédito irregular no ETG.

6 JOGO SIMULTÂNEO

Nos ETG de jogo simultâneo, os jogadores podem jogar dois ou mais jogos ao mesmo tempo, usando um único terminal. Este tipo de jogos fica sujeito às seguintes exigências:

1. Deve haver uma indicação clara para o jogador acerca das opções de jogo disponíveis.
2. O jogador deve poder rever a informação sobre todos os jogos disponíveis sem necessidade de depositar uma aposta.
3. O terminal deve indicar sem ambiguidade o jogo seleccionado logo que o jogador tenha feito uma opção.
4. O resultado de cada um dos jogos individuais jogados pelo jogador deve ser mostrado claramente ao jogador.
5. A selecção dos jogos (tanto a adição como a remoção de jogos) só será permitida quando termine o jogo em curso.

7 PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO

1. Todo o componente de um ETG tem de funcionar nos termos especificados no protocolo de comunicação vigente.
2. Todos os protocolos devem empregar técnicas de comunicação providas de adequados mecanismos de detecção de erro e/ou recuperação que estejam concebidos para impedir o acesso não autorizado ou a ingerência, usando algoritmos de encriptação apropriados.



8 GLOSSÁRIO DE TERMOS E ABREVIATURAS

Termo ou Abreviatura	Descrição
Aprovação	O acto jurídico de aprovação de equipamento de jogo.
Chave do Código de Autenticação	Um parâmetro de <i>input</i> usado em conjunto com um algoritmo do código de autenticação.
Código de Autenticação	O resultado de um algoritmo matemático, incluindo o algoritmo convencional HMACSHA1, aplicado a todo o conteúdo de um dispositivo de armazenamento de programas ou ficheiro de <i>software</i> .
EGM	Máquina de jogo electrónico
ETG	Jogo electrónico de mesa
ETG de Jogo Simultâneo	Um ETG em que o jogador pode jogar em vários jogos simultaneamente
ETG Multijogos	Um ETG em que o jogador pode escolher de entre vários jogos.
Jogo (acto de jogar)	Uma sequência de acções e estados na máquina de jogo iniciada por um jogador através de uma aposta de créditos e terminada quando todos os créditos apostados se tiverem perdido ou quando todos os ganhos tiverem sido transferidos para o indicador dos ganhos totais da máquina de jogo e para o indicador dos créditos do jogador.
Jogo (aquilo que se joga)	Um jogo é um conjunto de regras que uma máquina de jogo segue. Os principais componentes de um jogo são as regras, figuras (virtuais ou estáticas, incluindo símbolos do jogo e tabela de pagamento), combinações de ganhos e distribuição dos símbolos do jogo.
Restituição ao jogador	O rácio entre todos os ganhos (incluindo os progressivos e outras funcionalidades) e o volume total num ciclo de jogo (note-se que as apostas não afectam o volume e que os ganhos totais só são afectados pelo resultado da aposta final).