RELATÓRIO DE TESTE DE AVALIAÇÃO

Jogo: Birds on a Wire *(RNG: 3.5.0)*

HTML5 (Desktop & Móvel) Release 2.2.0

Regulamento de referência:

Regulamento Requisitos Sistema Tecnico de Jogo

29 de maio, 2016

INTRODUÇÃO

Os achados relatados neste resumo são os resultados de um conjunto mais amplo de documentos e resultados de atividades de testes arquivados nas instalações da Quinel M. O solicitante declara que:

- Qualquer Hardware fornecido ou descrito para análise e teste está configurado de modo idêntico ao Hardware em uso comercial
- A função/software de jogo fornecida para o teste e revisão do código foi declarada pelo cliente como tendo o mesmo comportamento do software/código em uso comercial
- A função realizada pelo software em modo de teste automático tem um comportamento realista

e que

- todos os arquivos e módulos,
- os esquemas da base de dados e todos os recursos de programação específicos,
- todos os parâmetros contidos em quaisquer bases de dados e/ou arquivo de configuração

que foram sujeitos ao processo de auditoria garantem o mesmo comportamento do que será publicado/distribuído de acordo com os resultados desta auditoria.

O Recebedor, ao aceitar e utilizar este Relatório, declara estar ciente e aceitar incondicionalmente os termos e condições apresentados. Se o Requerente e/ou o Recebedor não concordar com os termos e condições apresentados, Quinel M Ltd se reserva o direito de cancelar a certificação fornecida com este Relatório, e consequentemente o Recebedor deve devolver imediatamente todas as cópias a Quinel M Ltd deste Relatório e não os poderá usar nem consultar.

Qualquer cópia destes relatórios de teste e certificados de calibração deve também incluir o número da página e o número total de páginas.

A cópia deste relatório de teste somente deve ser reproduzida na sua totalidade e com autorização por escrito do laboratório.

A) ID da auditoria

J16030075_G004_Birds on a Wire_HTML5_2.2.0_rev. 2

B) Regulamento de referência

- Regulamento Requisitos Sistema Tecnico de Jogo, Diário da República, 2.ª série — N.º 250 — 23 de dezembro de 2015
- Regulamento n.º 828/2015 - Regras do jogo em máquinas online

C) Métodos de teste

QIVI001 – Inspeção visual
QISI001– Método de inspeção da fonte de software
QIMT001 – Análise matemática
QIAF001 – Recursos de contabilidade
QIRT000 – RNG análise qualitativa

D) Auditor / Laboratório de teste

Quinel M. LTD
Marina Court, Flat 8,
Triq Giuseppe Cali'
XBX 1421 Ta'Xbiex – Malta
info@quinel.com.mt

E) Sujeito / Escopo da auditoria

Descrição:
Comformidade dos seguintes itens de teste (jogos)

Jogos (jogos de caça-níqueis em vídeo)

Item de teste	*Nome do jogo*	*Versão (mais revisão SVN)*	*Interface*
G004	Birds on a Wire	Client release: 2.2.0 RNG version: 3.5.0	HTML5 (Desktop & Móvel)

Data do recibo:
- 07/03/2016 – primeiro envio para teste em relação ao regulamento UKGC de acordo com a Seção (B)

Data da inspeção:
21/03/2016 - 29/05/2016

Observação:
Nenhuma

F) Solicitante

THUNDERKICK MALTA LTD
Level 5, The Mall Complex, The Mall
Floriana FRN 1470, Malta

G) Dono/Produtor do sistema/software

Tabrake AB
EKBACKSVÄGEN 59 A
Stockholms Iän - Sweden

H) Empresas e organizações envolvidas no processo

Produtor(es): Cons. a Seção G)

Solicitante: Cons. a Seção F)

Licenciado/Operador: N.A.

I) Indivíduos envolvidos no processo

Pelo lado do Solicitante: Mr. Sven Grip, Mr. Stéphane Redon, Mr. Johnny Aspelin, Mr. Daniel Gjörwell, Ms. Jeanette Karlsson

Pelo lado do(s) Produtor(es) / Integrador(es): mesmo que para o Solicitante

Pelo lado do Licenciado/Operador: N.A.

J) Processos, regras e parâmetros dos jogos / Limitação do uso

As regras dos jogos/itens de teste são mostradas com detalhes no Anexo II.
O(s) jogo(s) / item(ns) de teste usa(m) prémio Jackpot: N
Segue o pagamento teórico dos itens de teste:

Item de teste	*Item de teste / Nome do jogo*	*Teór. RTP [%]*
G004	Birds on a Wire	96.00

K) Especificações do sistema de jogo

Tanto os jogos como a plataforma são desenvolvidos inteiramente em linguagem Java.

Os jogos são fornecidos por meio das seguintes URLs em um ambiente de teste:
- http://game.thunderkick.com:9090/static/games/quinel_uncharted.html (interface do leitor)
- https://qa-int-backoffice.thunderkick.com (Back office / interface de administração)
- http://ext-qa-gameservice.thunderkick.com (configuração do Runtime do jogo)

Os arquivos de registo são produzidos com resultados que incluem as liberações de SVN dos arquivos em teste, reunidos antes do estabelecimento da sessão.

O ambiente de QA usado para testes depende de um ambiente Linux hospedados por serviços de Cloud da Amazon e é executado no Oracle Java JDK 1.7.0_09, servidor de aplicativos Apache Tomcat 7.0.42

Ambiente ao vivo está acessível nos seguintes IPs:

Game traffic:	37.114.73.113
API:	37.114.73.114
Back office	37.114.73.115
Firewall	37.114.73.120

servidores ambiente ao vivo estão rodando Linux "Ubuntu 12.04.5 LTS; Precise Pangolin ", com o Oracle Java JDK 1.7.0_51, servidor de aplicativos Apache Tomcat 7.0.50

L) Módulos críticos

Consulte o conteúdo total da Seção P)

M)Avaliação realizada

A avaliação de teste, requerida pelo Solicitante, foi completada em relação ao:
- Regulamento Requisitos Sistema Tecnico de Jogo, Diário da República, 2.ª série — N.º 250 — 23 de dezembro de 2015

- Regulamento n.º 828/2015 - Regras do jogo em máquinas online

Consulte o Anexo I para uma lista completa detalhada das exigências testadas.

N) Atividades de teste aplicadas

- Cálculo matemático do pagamento
- Justiça do jogo e das regras associadas
- Exigências da interface do jogador
- Inspeção do código fonte
- Simulação e inspeção para alcance de conformidade de nível 3

O) Informações adicionais

Nenhuma

P) Produto testado

Os testes foram realizados nos arquivos listados abaixo.

SHA1	*Crítico*	*Tipo (Jogo)*	*Item de teste*	*Nomedoarquivo*
3b5cf821f2c9dbe80ffdc267d8618feb0c8a3045	Yes	Configuration	G004	game.slot.vanilla.birds-a.json
d5e01a5f41deae3b63b46b2ccb7125278e3ebc29	Yes	RNG (*)	N.A.	gp-rng\...\MersenneTwister32.java
ea8940a1cd7d561eb944c42f101ddfcd7cce2ec7	Yes	RNG (*)	N.A.	gp-rng-api\...\RandomNumberGenerator.java
ca246a57ccfcd9bd310a0fff58ec0e0aebcf0168	No	Simulator	All	gp-game-vanilla-simulation-3.7.0-RELEASE.jar
549eaff9e70b66c1377876ee14550cd3bd5da348	Yes	Game logic	G004	gp-game-vanilla-birds-3.5.0-RELEASE.jar
f2dcd4e8ed46eb5653d99ff54f60c4e4047ad4ec	Yes	RNG	All	rng-implementation\gp-rng-3.5.0-RELEASE.jar
ea01386be069745202580bd50c3de32c33f3553f	Yes	RNG	All	rng-interface\gp-rng-api-3.5.0-RELEASE.jar

(*) – RNG main source code files.

interface de utilizador:

SHA1	*Crítico*	*Type (Game)*	*Item de teste*	*Nomedoarquivo*
377b017ec7d5de702b17e8550ab6a1974b4ba1f7	Não	Birds on a Wire	G004	Birds_Dsktp_UI.zip
0ac02d7e93c2dcfa75ca81d9352275b0da66a928	Não	Birds on a Wire	G004	Birds_Mob_UI.zip

Q) CERTIFICAÇÃO

ID de auditoria: J16030075_G004
Data: 29 de maio, 2016
Solicitante: THUNDERKICK MALTA LTD
Level 5, The Mall Complex, The Mall
Floriana FRN 1470, Malta

Número total de páginas: **27**

QUINEL M LTD certifica que os jogos / itens de teste identificados na seção E)

- G004: Birds on a Wire Vers. 2.2.0 HTML5 (Desktop & Móvel)
3.5.0 RNG version

estão em conformidade com a norma de referência
- "Regulamento Requisitos Sistema Tecnico de Jogo, Diário da República, 2.ª série — N.º 250 — 23 de dezembro de 2015".
- "Regulamento n.º 828/2015 - Regras do jogo em máquinas online"

Consulte os relatórios do Anexo para a lista completa das exigências atendidas.

R) CONDIÇÕES

Nenhuma.

S) CONCLUSÕES

Os jogos / itens de teste identificados na seção E) estejam em conformidade com a norma de referência

Data: 29 de maio, 2016
Assinatura:

Isacco Ceci – CEO
QUINEL M

ANEXO I - EXIGÊNCIAS ATENDIDAS

Definições

(De acordo com as definições constantes do RJO)

"Momento da aposta"
O período de tempo que decorre entre o início e o fim do período de aceitação de apostas, denominando -se como "apostas pré -evento" , se efetuadas o mais tardar até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como "apostas em direto", se efetuadas no decurso do ou dos eventos;
"Infraestrutura de controlo"
A infraestrutura técnica, gerida pelo SRIJ, para armazenamento e tratamento, em tempo real, dos dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online*, obtidos através da infraestrutura de entrada e registo;
"Componentes críticos"
Hardware, *software* ou outros componentes que devem existir, em condições de operacionalidade, para que o sistema de jogo *online* funcione adequadamente;
"Evento"
A prova desportiva ou a corrida de cavalos;
"Infraestrutura de entrada e registo"
A infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, pela qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e para a qual devem ser reportadas todas as demais operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*, com vista ao seu registo e reporte para a infraestrutura de controlo;
"Sistema técnico de jogo"
O conjunto de *hardware* e *software*, gerido pela entidade exploradora, que constitui o interface entre a entidade exploradora e o jogador, pelo qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e que inclui a presença na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo, integrando bases de dados, o *software* de jogos e apostas *online*, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporte a exploração desta atividade;
"Jogo de fortuna ou azar"
O jogo que implica o dispêndio de uma quantia em dinheiro e cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte;
"Jogos e apostas *online*"
Os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota, as apostas hípicas, mútuas e à cota, em que são utilizados quaisquer mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitem produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados e informações, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos ou quaisquer outros meios;
"Plataforma de jogo"
A infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a atividade de jogos e apostas *online*, que integra as bases de dados, o *software* de jogo, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporte a exploração desta atividade;
"*Software* de jogo"
As componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas *online*;
"Apresentação (*skin*) do jogo"
A designação e apresentação gráfica, personalização ou suporte, de um jogo, através dos quais o *software* de jogo é apresentado;
"Receita bruta"
O valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas; "Licença" O título habilitante para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas *online*;
"Log"
Uma tabela que regista automaticamente dados que não devem ser manipulados após o respetivo registo inicial. Quaisquer alterações ao *log* ocorrerão através do registo de novas entradas em vez de alteração ou eliminação dos registos existentes;
"Mapeamento (*mapping*)"
O processo mediante o qual ao número escalonado produzido por um gerador de números aleatórios é atribuído um símbolo ou valor utilizável e aplicável no jogo em curso (por ex., o número ajustado à escala 51 poderá ter correspondência com o Ás de espadas);
"Entidade exploradora"
A entidade titular de uma ou mais licenças portuguesas de jogos ou apostas *online*;
"Conta de pagamento"
Uma conta aberta num prestador de serviços de pagamento, na aceção da alínea *a*) do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, alterado pelos Decretos –Leis n.os 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;
"Jogador"
O indivíduo maior de idade que participa nos jogos e apostas *online*;
"Conta de jogador"
A conta associada ao registo de cada jogador, na qual devem ser creditados e debitados todos os movimentos decorrentes da atividade de jogos e apostas *online*;

"Registo de jogador"
O registo único que permite ao jogador aceder à plataforma de jogo da entidade exploradora e do qual constam, nomeadamente, os dados, que permitem a identificação do jogador e os que possibilitam a realização de transações entre este e a entidade exploradora;
"Sessão do jogador"
A troca de informações interativa entre um jogador e a plataforma de jogo, entre o momento em que o jogador acede ao sistema técnico de jogo *online* e o momento em que o jogador sai do sistema, voluntária ou involuntariamente;
"Amplitude"
A dimensão efetiva da produção (*output*) do gerador de números aleatórios. Um gerador de números aleatórios de 32 bits proporciona 232 resultados possíveis (4.29 x 109). Se se considerar uma saída de 64 bits, pode obter -se 1.8 X 1019 resultados diferentes do gerador de números aleatórios;
"Gerador de números aleatórios"
O componente de *software* ou *hardware* que, garantindo a aleatoriedade, gera os resultados numéricos que são utilizados pela entidade exploradora para determinar o resultado dos jogos de fortuna ou azar;
"Organismo de Certificação Reconhecido"
A entidade, incluída numa lista publicada pelo SRIJ, à qual é reconhecida capacidade para certificar sistemas técnicos de jogo;
"Relatório"
Extração de dados de um ou mais logs;
"Tipo de resultado"
A pergunta subjacente à aposta desportiva ou à aposta hípica sobre um ou vários factos que ocorrem no decurso de determinado período de tempo de um ou vários eventos;
"%RTP"
A percentagem esperada de valores totais de aposta que determinado jogo devolverá ao jogador a longo prazo. A %RTP pode ser calculada através de uma abordagem teórica ou de uma abordagem simulada. O método de cálculo utilizado depende do tipo de jogo;
"Ajuste de escala"
O método utilizado para transformar o resultado não processado do gerador de números aleatórios na produção necessária/ utilizável, por exemplo, a produção em bruto de um gerador de números aleatórios terá normalmente uma amplitude muito superior à necessária para o uso a que se destina (por exemplo: os geradores de números aleatórios de 32 bits têm mais de dois biliões de resultados possíveis, mas (por exemplo) podem ter de determinar apenas quais de entre 52 cartas tirar). Do ajuste de escala exige -se que divida a produção em bruto em números mais pequenos e utilizáveis. Estes números "ajustados à escala" podem depois ser aplicados, nomeadamente a números de cartas, números de registo, símbolos, específicos. A produção em bruto de um gerador de números aleatórios terá, por vezes, uma amplitude muito inferior ao necessário para o uso a que se destina (por exemplo, valores decimais entre 0 e 1). Nestes casos, é necessário o "ajuste de escala" para aumentar a produção em bruto para números maiores utilizáveis;
"Semente"
O valor utilizado como base para a iteração seguinte da função que forma o algoritmo do gerador de números aleatórios (i.e., na maioria dos casos, o último valor). O termo 'semente' é frequentemente mal utilizado no caso dos geradores de números aleatórios algorítmicos, i.e., é vulgar ter -se a ideia errada de que uma semente é o valor inicial de um gerador de números aleatórios, e, uma vez iniciado, a semente deixa de ter qualquer uso, a menos que o gerador de números aleatórios seja reiniciado;
"Autoexclusão"
Um processo pelo qual um jogador se autoexclui voluntariamente da prática de jogos e apostas *online*. Os jogadores têm direito a autoexcluir -se diretamente na presença na Internet da entidade exploradora ou no sítio na Internet do SRIJ. O período de autoexclusão tem a duração mínima de três meses e perdura até à data indicada pelo jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado. Sem prejuízo do período de duração mínima de três meses indicado, o jogador pode comunicar o termo da autoexclusão ou, tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um mês sobre aquela comunicação.
"Informação sensível"
A informação de caráter sensível relacionada com empresas ou indivíduos;
"Realização de testes"
Realização de testes aprofundados ao sistema técnico de jogo da entidade exploradora, análise dos dados nele compreendidos e avaliação dos resultados no que se refere aos requisitos estabelecidos pelo SRIJ, determinando se estes são ou não satisfeitos;
"Pausa de inatividade do utilizador"
Um período de tempo definido num sistema técnico de jogo *online* que é utilizado para determinar quanto tempo o jogador não esteve ativo no sistema de jogo;
"Presença na Internet"
O interface disponível na Internet através do qual o jogador se relaciona com a entidade exploradora no âmbito da atividade de jogos e apostas *online*;
"Aposta máxima"
valor máximo expresso em euros ou em créditos que o jogador pode apostar em cada linha numa jogada;
"Aposta mínima"
valor expresso em euros ou em créditos que o jogador tem que apostar numa jogada;
"Base de arranque de um prémio progressivo"
valor inicial suportado pela entidade exploradora como valor mínimo de um prémio progressivo;
"Crédito"
unidade de medida e valor utilizado nas operações de aposta e pagamento de prémios que substitui e representa dinheiro;
"Denominação"

valor expresso em euros que define o valor base de aposta da máquina e é utilizado na conversão de dinheiro em créditos e vice -versa;
"Jogada"
operações que se iniciam com a realização de uma aposta, após o que é acionada a rotação dos rolos que progressivamente se vão imobilizando na linha ou linhas de jogo e terminam com o pagamento do prémio ao jogador ou que prosseguem com o desenvolvimento de jogos suplementares ou adicionais que se desenrolam nos termos das regras específicas da máquina de jogo e terminam com o pagamento de eventuais prémios;
"Jogos suplementares ou adicionais"
são os que se desenvolvem após a obtenção de um determinado resultado ou combinação no jogo base da máquina de jogo, dando ao jogador a possibilidade de obter prémios ou créditos adicionais;
"Multidenominação"
máquina de jogo com vários valores expressos em euros que podem ser utilizados como valor base de aposta e cujo valor selecionado pelo jogador vai ser utilizado na conversão do dinheiro em créditos e dos créditos em dinheiro;
"Prémios progressivos"
prémios especiais cujo valor é constituído e incrementado através da dedução automática de uma determinada percentagem sobre os valores jogados numa máquina de jogo ou num conjunto de máquinas de jogo;
"Sessão do jogador"
período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de máquinas.

Salvo especificação em contrário, os resultados se referem a todos os itens de teste.

6.1 — Funcionalidades do Jogo			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.1.1 Participação	O sistema técnico de jogo só pode disponibilizar aos jogadores as categorias e tipos de jogos e apostas online que a entidade exploradora está autorizada a explorar, de acordo com o RJO, e nos termos que constam da licença que lhe foi emitida.	1	N.A.
	O sistema técnico de jogo só deve permitir a prática de jogos e apostas online através da conta de jogador quando o processo de verificação da identidade do jogador tiver sido corretamente concluído. O RJO prevê que constitui obrigação da entidade exploradora verificar a identidade dos jogadores. De acordo com o RJO, as entidades exploradoras são também obrigadas a que o sistema técnico de jogo contenha mecanismos que garantam que a informação relativa à autenticação e identificação dos jogadores é segura. O RJO prevê o acervo de obrigações a que a entidade exploradora está obrigada no âmbito do processo de registo de jogadores e ainda os meios de que dispõe para a verificação da identidade dos jogadores. O RJO prevê ainda que os jogadores têm direito a identificar -se junto da entidade exploradora, de forma segura, bem como a ver garantida a sua privacidade e a proteção dos dados disponibilizados à entidade exploradora para efeitos do seu registo como jogador	2	N.A.
	O sistema técnico de jogo deve assegurar que a participação dos jogadores em todos os jogos exige o consentimento destes. Não é permitido obrigar um jogador a jogar só pelo facto de este selecionar um determinado jogo (i.e., os jogadores não podem ser forçados a jogar).	3	N.A.
	O sistema técnico de jogo deve assegurar que todas as ações dos jogadores são tomadas de forma consciente. O ato de clicar em imagens de ação, tais como "jogar", "ficar", "pedir cartas" e "dobrar", só podem ser aceites quando o jogador tiver tido tempo suficiente para ponderar as consequências da sua ação (i.e., cliques repetidos numa imagem de ação não devem ser aceites, nem executados). O RJO prevê, entre outras, a obrigação da entidade exploradora disponibilizar ao jogador, na sua presença na Internet, toda a informação acerca dos seus direitos e deveres, de forma clara, verdadeira, completa e atualizada, incluindo as relativas às regras dos jogos e apostas online, aos instrumentos de pagamento admitidos, aos valores mínimos e máximos de aposta e às regras de cálculo e de pagamento dos prémios. O jogador tem também direito a ter informação necessária para que proceda a uma escolha consciente das suas atividades como jogador, promovendo comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável, poder jogar livremente e sem qualquer tipo de coação, e ainda dispor, em qualquer momento, de informação sobre as quantias jogadas ou apostadas e sobre o saldo da respetiva conta de jogador. A entidade exploradora deve também garantir a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas online, assegurando a honestidade do jogo.	4	PASS
6.1.2 Jogo justo e imparcial	Os jogos devem ser apresentados de forma a transmitir aos jogadores informações corretas acerca das possibilidades de ganho, apresentando, de forma precisa, todas as hipóteses de resultado de cada jogo.	1	PASS
	Os jogos devem ser apresentados de forma a permitir que os jogadores tenham uma perceção clara sobre se podem influenciar o resultado.	2	PASS

6.1 — Funcionalidades do Jogo			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
	O sistema técnico de jogo deve garantir que todos os jogos apresentados e que têm na sua base um resultado aleatório têm efetivamente a probabilidade de produzir um qualquer resultado de cada vez que são jogados. A menos que a alteração dessa probabilidade tenha sido comunicada aos jogadores como parte das regras do jogo. O retorno para o jogador não deve poder ser manipulado pelo Sistema técnico de jogo ou por interferência manual para garantir um retorno constante para o jogador.	3	PASS
6.1.2 Jogo justo e imparcial	Os jogos devem funcionar independentemente das características dos equipamentos do jogador e/ou do canal de comunicação. Os jogos não devem poder adaptar -se ao comportamento do jogador	4	PASS
	Os jogos que envolvam a simulação de objetos físicos (tais como dados e roletas) deverão evidenciar um resultado verdadeiro e justo, de acordo com o comportamento do equivalente objeto físico, i.e., deverão reproduzir as características e utensílios utilizados numa mesa física e emular as operações e seu funcionamento. Conceitos como "near -miss", que pode ser definido como toda a ação do sistema técnico de jogo que possa dar a perceção ao jogador que ele esteve perto de alcançar um ganho, não são considerados como justos e corretos. Jogos que dão ao jogador a perceção de que tem o controlo sobre o resultado do jogo quando não o tem (i.e., quando o resultado é completamente aleatório), não são permitidos. A menos que o jogador tenha sido devidamente informado de que, no caso especifico, a sua escolha não tenha influência no resultado do jogo. O retorno do jogo para o jogador não pode ser manipulado pelo sistema ou ser objeto de interferência manual de forma a manter -se um constante retorno para o jogador. Exceto no caso de jogos metamórficos e se o jogador ter sido devidamente informado. Os jogos não podem adaptar -se ao comportamento do jogador. Exceto no caso de jogos metamórficos e se o jogador ter sido devidamente informado.	5	PASS
6.1.3 Jogos de demonstração	Os jogos de demonstração são jogos sem recurso a dinheiro (jogos grátis e jogos para divertimento), que devem ser disponibilizados com as mesmas características dos jogos a dinheiro, devendo apresentar, de igual forma, de modo correto e equilibrado, a hipótese de ganhar, para não criar no jogador a perceção de que a hipótese de ganhar é maior do que é na realidade	-	PASS
6.1.4 Duração do jogo	O período de tempo para os jogadores tomarem decisões no jogo é definido pela entidade exploradora, mas não pode ser inferior a 3 segundos. O ciclo de jogo deve ser interpretado como o tempo que decorre desde o início do jogo até que o resultado seja apresentado ao jogador (por exemplo, num jogo de póquer o ciclo de jogo decorre desde a distribuição das cartas até ao show down).	-	PASS
6.1.5 Regras do jogo	Todos os jogos devem ter associadas as respetivas regras e instruções de jogo.	1	PASS
	As regras do jogo não podem ser alteradas durante o jogo.	2	PASS
	Os jogos devem ser explorados e praticados de acordo com as regras que, em cada momento, estiverem em vigor.	3	PASS
6.1.6 Instruções, informações e regras do jogo	As instruções devem ser escritas em língua portuguesa (devendo encontrar -se gramatical e sintaticamente corretas), sem prejuízo de poderem ser disponibilizadas noutra língua por opção do jogador. Não será obrigatória a tradução de termos técnicos comuns utilizados internacionalmente nas regras e atividade de jogo.	1	PASS
	O idioma base deve ser sempre o português (se várias idiomas forem utilizados).	2	PASS
	As regras do jogo devem estar disponíveis para os jogadores, independentemente dos equipamentos/aplicações utilizados	3	PASS
	As regras e as instruções do jogo devem ser as mesmas em todos os idiomas utilizados	4	PASS

6.1 — Funcionalidades do Jogo			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
	Todas as instruções e informações devem ser precisas e específicas.	5	PASS
	As regras e as instruções do jogo devem estar disponíveis sem ser necessário jogar.	6	PASS
	As regras e as instruções do jogo (incluindo restrições ao jogo e como jogar) devem estar disponíveis durante todo o jogo e ser acessíveis em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo	7	PASS
	O nome do jogo deverá estar visível para o jogador no momento em que se encontrar a fazer a sua aposta.	8	PASS
	As regras do jogo devem indicar todos os potenciais prémios, assim como o maior prémio possível por aposta unitária, associado à aposta do jogador.	9	PASS
6.1.6 Instruções, informações e regras do jogo	As funções associadas a cada "botão" de ação devem ser indicadas de forma clara. Estas instruções deverão estar localizadas no próprio "botão".	10	PASS

6.2 — Apresentação Visual			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.2.1 Jogos	O sistema técnico de jogo deve assegurar que o nome do jogo é visível em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo. O nome do jogo pode estar visível no topo da página principal da janela ou na janela secundária em que o jogo está a decorrer.	1	PASS
	O sistema técnico de jogo deve assegurar que o saldo da conta do jogador é apresentado ou facilmente acessível em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo.	2	PASS
	O sistema técnico de jogo deve apresentar ao jogador, em cada jogo, o montante da aposta que este está a realizar, bem como o valor da aposta unitária e o da aposta total.	3	PASS
	Se o resultado do jogo puder ser afetado por fatores externos ao jogador, o sistema técnico do jogo deve alertar o jogador para esse facto, providenciando o link onde conste a informação necessária ao seu esclarecimento.	4	PASS
	O sistema técnico de jogo deve exibir um relógio que permita ao jogador verificar há quanto tempo está a jogar (exceto para o jogo fornecido através de telemóveis e dispositivos com capacidades semelhantes de exibição limitada).	5	PASS
6.2.2 Ações do jogo	O sistema técnico de jogo deve disponibilizar ao jogador o valor atual da sua aposta, bem como as possibilidades de aposta que pode realizar.	1	PASS
	O sistema técnico de jogo deve apresentar graficamente todos os prémios possíveis e todas as combinações de prémios possíveis	2	PASS
	O sistema técnico de jogo deve informar claramente qual o valor máximo da aposta	3	PASS
	O sistema técnico de jogo deve informar claramente qual o valor mínimo da aposta	4	PASS
6.2.3 Resultados do jogo	O sistema técnico de jogo deve apresentar, de modo claro e inequívoco, os resultados do jogo.	1	PASS
	O sistema técnico de jogo deve apresentar, por um período de tempo adequado, o resultado do jogo.	2	PASS
	O sistema técnico de jogo deve apresentar, de modo claro e inequívoco, os prémios do jogo	3	PASS
6.2.4 Regras dos jogos de fortuna ou azar	As regras dos jogos de fortuna ou azar devem estar de acordo com a regulamentação aplicável.	-	PASS

6.3 — Gestão das funções do jogo			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.3.1 Ativação e desativação dos jogos	O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar jogos individuais	1	N.A. **
	O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar todos os jogos.	2	N.A. **
	O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar as atividades de jogo de cada jogador	3	N.A. **
	A informação sobre qualquer ativação e desativação deverá ser guardada num log	4	N.A. **
	Quando um jogo está desativado, não deverá ser apresentado na página da Internet, e permanecerá indisponível durante todo o período da desativação.	5	N.A. **
	Quando um jogo é desativado o jogador deverá poder concluir qualquer jogo que esteja em curso. Caso tal não seja possível o jogador deve ser imediatamente notificado desse fato pelo sistema técnico de jogo.	6	N.A. **
	Quando um jogo multi-state (i.e., um jogo que consiste em várias etapas) é desativado os jogadores deverão poder completar os jogos em curso no próximo login. Se tal não for possível, o sistema técnico do jogo deverá informar os jogadores sobre este facto.	7	N.A. **
6.3.2 Jogos incompletos	Sem prejuízo do disposto na regulamentação aplicável a cada tipo de jogo e ou aposta, o sistema técnico de jogo deve permitir ao jogador completar quaisquer jogos incompletos. Consideram -se jogos incompletos quando ocorra, nomeadamente, uma das seguintes situações: a) Perda de comunicações; b) Reinicialização do sistema; c) Jogos que foram desativados/ativados; d) Reinicialização do dispositivo do jogador; e) Encerramento anormal da aplicação cliente/servidor.	1	PASS
	Após o jogador voltar a estabelecer ligação com o sistema técnico do jogo, o sistema deve exibir os jogos incompletos e permitir ao jogador completá - los, quando aplicável	2	PASS
	O sistema técnico de jogo deve assegurar que todos os jogos incompletos são contabilizados e que o jogador conhece o estado desses jogos e da sua aposta. Apostas que estão bloqueadas em jogos incompletos e que podem ser finalizados devem ser apresentadas separadamente na conta de jogador.	3	PASS
	Jogos incompletos devem ser resolvidos no prazo de 90 dias. As regras específicas dos jogos a fixar pela entidade exploradora devem prever o que sucede com as apostas do jogador.	4	N/A **
	Sempre que não for possível completar um jogo incompleto, o sistema técnico de jogo deve conseguir calcular os montantes que sejam devidos ao jogador, nos termos da regulamentação aplicável.	5	PASS
6.3.3 Processo de tratamento de erros	Sem prejuízo do disposto na regulamentação aplicável a cada tipo de jogo e ou aposta, as entidades exploradoras devem fixar o processo de tratamento de erros no sistema técnico.	1	N/A **
	O sistema técnico de jogo deve apresentar a mensagem “ocorreu um erro; todos os pagamentos e apostas são anulados”, ou equivalente.	2	PASS
	O sistema técnico de jogo deverá registar todos os erros do sistema, incluindo a sua causa e solução, dentro das possibilidades técnicas do sistema técnico de jogo.	3	N/A **
	O sistema técnico de jogo deve permitir gerar um relatório que contenha, nomeadamente, a identificação do erro ocorrido, a respetiva causa e a sua solução.	4	N/A **

6.3 — Gestão das funções do jogo			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.3.4 Sessões do jogador e sequência de jogo	O sistema técnico de jogo deve assegurar que o jogador não pode iniciar um novo jogo até que o jogo em curso esteja completado e que todos os logs e saldos das contas de jogador se encontrem atualizados, a menos que o jogo seja retomado em suporte técnico diferente. O disposto no número anterior não impede um jogador de jogar vários jogos diferentes ao mesmo tempo.	1	N/A **
	O sistema técnico de jogo deve conter uma funcionalidade que permita ao jogador acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, nomeadamente o resultado e valores apostados, seja através da reconstituição visual do jogo, seja através de descrição das jogadas.	2	PASS
	O jogo do jogador e/ou o saldo da conta de jogador não podem ser negativamente afetados em caso de avarias ou reinicializações do sistema técnico de jogo ou de partes do mesmo.	3	N/A **
6.3.5 Terminais dos utilizadores	O sistema técnico do jogo deve ser capaz de identificar diferentes tipos de terminais e versões, mantendo um registo dos mesmos. Exceto por razões técnicas devidamente justificadas, o sistema técnico do jogo registará o uso de uma solução específica fornecida para dispositivos móveis.	1	N/A **
	O uso de quaisquer terminais que utilizem interfaces gráficas menores que os habituais (i.e., dispositivos móveis em vez de computadores pessoais), poderão disponibilizar conteúdos que não sejam integralmente visíveis tal como o são nos terminais que utilizam interfaces gráficas maiores. O sistema técnico do jogo, por razões estritamente técnicas, resultantes das características dos terminais, poderá oferecer diferentes funcionalidades nos diferentes tipos de terminais.	2	PASS
	O jogador deverá ser informado acerca de quaisquer limitações na informação ou nas funcionalidades do terminal, bem como, se for o caso, nas aplicações (apps) a que eventualmente recorra para jogar, devendo, em qualquer uma das situações, expressamente aceitar essas limitações.	3	N/A
	A entidade exploradora deverá mitigar quaisquer riscos que resultem da falta de informação ou de funcionalidades de um determinado terminal, devendo disponibilizar a mesma informação através de outros meios.	4	N/A **
	A menos que exista um obstáculo técnico devidamente justificado, todas as informações que aparecem no interface também devem aparecer no interface móvel. Se não for possível incluir todas as informações ou ligações no interface do jogo, estes deverão ser oferecidos a partir de um link, menu ou outro aplicativo no mesmo terminal.	5	N/A **
	O sistema técnico do jogo não deverá processar jogos de terminais, se os mesmos não dispuserem de todos os recursos mínimos necessários para se jogar sem problemas técnicos e sem desvantagens para o jogador.	6	N/A **
6.3.6 Registos e Logs			N/A **
6.3.7 Armazenamento de dados			N/A **

** Nota: a responsabilidade do operador

6.4 — Jackpots			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.4.1 Regras			N/A
6.4.2 Imparcialidade e transparência			N/A
6.4.3 Estruturação de um Jackpot			N/A
6.4.4 Notificação do jackpot			N/A
6.4.5 Iniciadores de um Jackpot			N/A
6.4.6 Reporte do jackpot			N/A
6.4.7 Jackpots descontinuados			N/A

6.5 — Apostas			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.5.1 Configuração geral	O sistema técnico de jogo deve manter um registo atualizado de todos os jogos e apostas explorados no âmbito da licença emitida pelo SRIJ.	1	N/A **
	O registo deve conter, pelo menos: ● Data e hora; ● O conjunto de resultados possíveis; ● A aposta do jogador; ● A aposta da entidade exploradora, se aplicável ● O resultado;	2	N/A **
	O sistema técnico de jogo deve garantir a realização de análises e a produção periódica de relatórios com o objetivo de prevenir, nomeadamente, casos de fraude e conluio.	3	N/A **
	O sistema técnico de jogo deve apresentar os resultados dos eventos para os quais foram colocadas apostas.	4	N/A **

** Nota: a responsabilidade do operador

6.6 — Jogos disputados entre jogadores (Peer -to -peer)			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.6.1 Configuração Geral	O sistema técnico de jogo deve manter um registo de todos os jogadores.	1	N/A
	O sistema técnico de jogo deve incluir funcionalidades que impeçam o jogador de jogar contra si próprio.	2	N/A
	O sistema técnico de jogo deve dispor de funcionalidades que permitam perceber se o mesmo equipamento está a ser simultaneamente utilizado por mais do que um jogador num jogo "jogador contra jogador" (peer -to -peer).	3	N/A
	O sistema técnico de jogo deve, sempre que possível, incluir uma salvaguarda para que o mesmo equipamento não seja utilizado simultaneamente por mais do que um jogador num jogo "jogador contra jogador" (peer -to -peer).	4	N/A

6.6 — Jogos disputados entre jogadores (Peer -to -peer)			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
6.6.2 Regras e informação	As regras descritas em 5.1.1, 6.1.5 e 6.1.6 são igualmente aplicáveis a atividades de jogo jogador contra jogador (peer -to -peer games).	1	N/A
	As regras devem incluir a proibição dos jogadores jogarem contra si próprios, através da mesma ou de outra entidade exploradora.	2	N/A
	As regras devem proibir o conluio entre jogadores.	3	N/A
	As regras devem proibir a utilização de meios tecnológicos de automação (bots) pelos jogadores.	4	N/A
	As regras devem prever de forma clara e acessível as comissões, taxas e quaisquer outros custos que possam ser aplicados aos jogadores.	5	N/A
6.6.3 Monitorização	O sistema técnico de jogo deve conter funcionalidades técnicas que permitam constantemente identificar e divulgar ações e atividades suspeitas em tempo real.	1	N/A
	O sistema técnico de jogo dever permitir analisar ações e atividades suspeitas e produzir os correspondentes relatórios.	2	N/A
	O sistema técnico de jogo deve dispor de funcionalidades técnicas que permitam detetar o uso de meios tecnológicos de automação (bots) pelos jogadores.	3	N/A

Regulamento n.º 828/2015 – Anexo Regras do jogo em máquinas *online*			
Requisito			Resultado
Número	Objetivo	Req.	PASS / FAIL / N.A.
1	Jogos de máquinas online são aqueles em que, após a realização de uma aposta, é acionado o movimento de três ou mais rolos virtuais com diferentes símbolos ou representações gráficas que, progressivamente e por um processo integralmente aleatório, se vão imobilizando sobre uma linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos que, nos termos do plano de pagamento previamente definido, confiram direito a um prémio.	-	PASS
2	Sem prejuízo do disposto na regra n.º 9, não podem ser exploradas máquinas de jogo online que desenvolvam quaisquer outros temas ou jogos para além dos referidos na regra anterior.	-	PASS
4	As máquinas de jogo devem ser configuradas de modo a que o jogo seja seguro, íntegro e imparcial, e se processe de acordo com as especificações constantes do presente Regulamento e as especificações próprias aprovadas.	-	PASS
5	As regras de cálculo e de pagamento dos prémios das máquinas de jogos online têm que estar configurados de forma a que de entre todas as combinações possíveis a taxa teórica de devolução em prémios ao jogador corresponda a um mínimo de 80 %.	-	PASS
6	Os símbolos ou quaisquer representações gráficas utilizados no desenvolvimento do tema de jogo devem ser claramente diferenciados uns dos outros de modo a que não suscitem confusão ou dúvidas entre eles.	-	PASS
7	No desenvolvimento do jogo não é permitida a utilização de símbolos, imagens, som ou linguagem que: a) Sejam contrários à lei ou a valores de ordem pública; b) Ofendam a dignidade e integridade moral das pessoas; c) Utilizem temas concebidos especialmente para crianças.	-	PASS
8	A linha ou linhas de jogo determinantes para o resultado da jogada devem ser claramente assinaladas e a posição de imobilização dos rolos e respetivos símbolos sobre a linha ou linhas deve ser inequívoca.	-	PASS
9	As máquinas de jogo online, complementarmente ao jogo base e após o resultado de uma jogada premiada, podem desenvolver jogos suplementares, nomeadamente, com as seguintes características: a) Possibilidade de dobrar o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada, com o risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos;	-	PASS

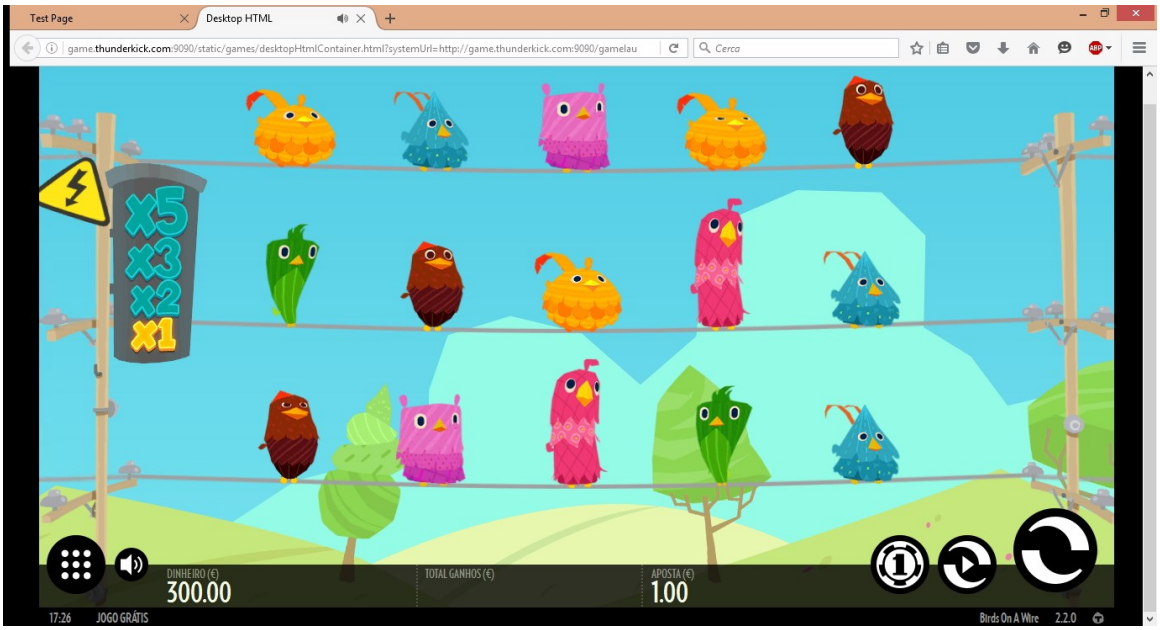
Regulamento n.º 828/2015 – Anexo **Regras do jogo em máquinas *online***			
Requisito			**Resultado**
Número	**Objetivo**	**Req.**	**PASS / FAIL / N.A.**
	b) Possibilidade de obter, sem risco de perder o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada: i) Um número determinado de jogadas grátis; ii) Jogos de bónus; iii) Multiplicadores dos créditos.		
10	Nos jogos complementares com risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos na jogada, o jogador deve ter sempre a opção de não jogar o jogo suplementar.	-	PASS
11	Nos jogos adicionais com mais do que uma opção de escolha devem ser sempre apresentados os resultados de cada uma das possibilidades de escolha.	-	PASS
12	As máquinas de jogo podem atribuir prémios especiais progressivos com um ou vários níveis de prémio.	-	N/A
13	Os prémios progressivos ligados a duas ou mais máquinas não podem interferir, influenciar ou afetar o resultado do jogo nessas máquinas.	-	N/A
14	Os prémios especiais progressivos são constituídos através da dedução automática de uma percentagem sobre os valores jogados numa máquina ou no conjunto de máquinas aos quais estão agrupados.	-	N/A
15	Para além da percentagem de incremento referida nas regras anteriores, a entidade exploradora pode adicionar um valor base de arranque aos prémios progressivos, a partir do qual se inicia o incremento referido nas regras anteriores.	-	PASS
16	O valor base de arranque dos prémios progressivos, bem como a percentagem de constituição e incremento dos mesmos são integralmente suportados pela entidade exploradora.	-	PASS
17	O valor dos progressivos existentes na data da caducidade ou revogação da licença são entregues a instituições de solidariedade social.	-	N/A
18	Os prémios progressivos funcionam por ciclos de atribuição e enquanto não forem atribuídos não pode ser alterada qualquer configuração ou parametrização nas respetivas máquinas de jogo.	-	N/A
19	O valor dos prémios progressivos deve estar permanentemente visível nas máquinas de jogo a que os mesmos estão associados e ser automaticamente atualizado com os incrementos das apostas assim que estas são realizadas.	-	N/A
20	Os prémios progressivos são atribuídos aos jogadores que formem a respetiva combinação de símbolos	-	N/A
21	Sempre que um prémio progressivo é atribuído deve ser imediatamente anunciado em todas as máquinas a que o mesmo estava associado.	-	N/A
22	As máquinas de jogo podem funcionar com uma só denominação ou em regime de multi denominação.	-	PASS
23	Os valores de aposta e dos prémios podem ser apresentados em euros ou em créditos.	-	PASS
24	O ambiente gráfico em que se desenvolve o jogo deve apresentar permanentemente ao jogador um conjunto de janelas informativas contendo, nomeadamente, a indicação: a) Do valor em euros ou em número de créditos para jogar; b) Da denominação em que o jogador está a jogar; c) Do número de linhas em que o jogador está a apostar; d) Do valor em euros ou números de créditos apostados na jogada; e) Do valor em euros ou créditos ganhos na jogada; f) Do valor atualizado dos prémios progressivos a que a máquina esteja associada.	-	PASS
25	As máquinas de jogo podem disponibilizar a possibilidade de ativação automática das jogadas.	-	PASS
26	O modo de ativação automática de jogadas deve ter um número limite máximo de jogadas permitidas, a definir pela entidade exploradora, devendo ser sempre dada ao jogador a possibilidade de, a qualquer	-	PASS

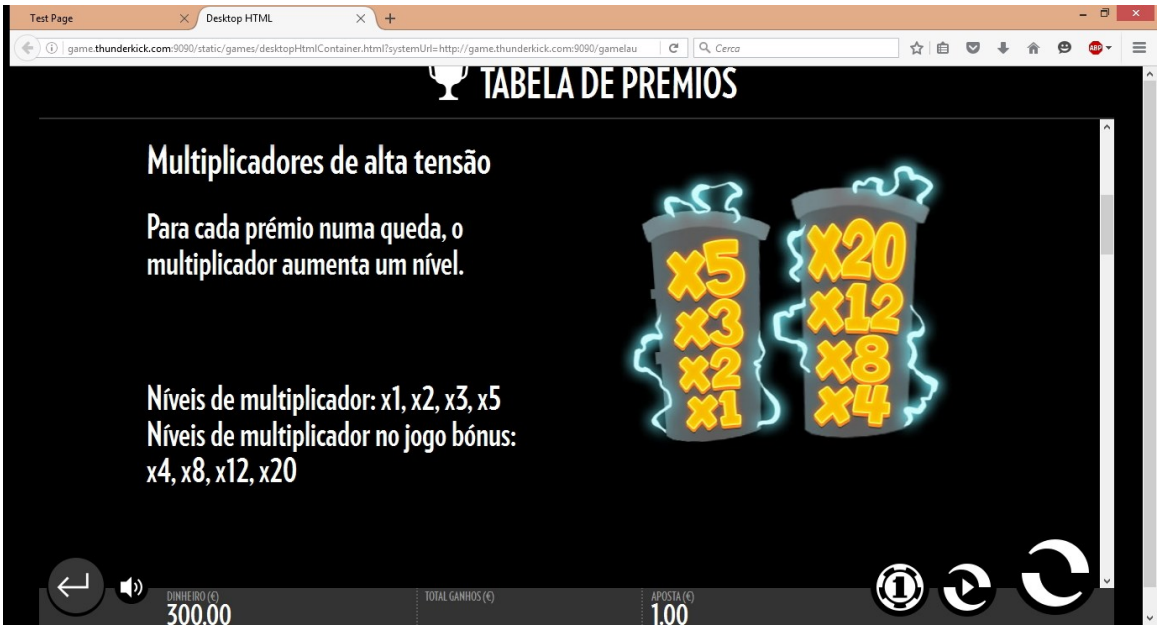
Regulamento n.º 828/2015 – Anexo **Regras do jogo em máquinas *online***			
Requisito			**Resultado**
Número	**Objetivo**	**Req.**	**PASS / FAIL / N.A.**
	momento, cancelar o modo automático de jogo.		
27	O jogador ganha as suas apostas se a combinação de símbolos que se formar nas linhas de jogo em que apostou corresponder a uma das combinações do plano de pagamentos dos prémios da respetiva máquina.	-	PASS
28	Quando numa mesma linha de jogo é formada mais do que uma combinação premiada apenas é pago o prémio de maior valor.	-	PASS
29	Quando em linhas de jogo diferentes são formadas combinações vencedoras, os prémios são somados e o pagamento é feito pela totalidade dos mesmos.	-	PASS
30	O valor dos prémios do plano de pagamento dos prémios é determinado em função do valor da aposta do jogador.	-	PASS
31	O resultado final de cada jogada tem que ser apresentado durante um período de tempo suficiente que permita ao jogador verificar o resultado da jogada.	-	PASS
32	Os prémios são pagos imediatamente após o resultado da jogada, segundo uma das seguintes modalidades: a) Diretamente na máquina por adição aos créditos existentes na janela de créditos que o jogador tem disponíveis para jogar; b) Por transferência para a conta de jogador.	-	PASS
33	Nas jogadas premiadas o valor do prémio da jogada deve ser apresentado numa janela própria de prémios e só depois disso adicionados à janela dos créditos que o jogador tem disponíveis para jogar ou transferidos para a sua conta de jogador.	-	PASS
34	A entidade exploradora deve ter permanentemente disponível, em língua portuguesa, informação clara, completa e precisa, nomeadamente, sobre: a) O funcionamento e desenrolar do jogo; b) Denominações da máquina; c) Valores de aposta mínima e máxima, d) Linhas de jogo; e) Plano de pagamento de prémios, com respetivas combinações e pagamentos; f) Acesso e desenvolvimento dos jogos complementares, respetivos ganhos e risco de perda de prémios ou créditos; g) Condições de atribuição dos prémios progressivos; h) Meios de reclamação.	-	N/A
35	As informações referidas na regra anterior podem ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.	-	N/A
36	A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado da última jogada e dos valores apostados.	-	N/A
37	No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve prestar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.	-	N/A
38	O início, duração e termo de cada sessão de jogo numa máquina de jogo é definido pelo jogador.	-	N/A
39	A sessão do jogo numa máquina termina: a) Quando o jogador termina a sessão; b) Por perda de comunicação entre os dispositivos utilizados pelo jogador e a plataforma de jogo, sem que seja retomada num período de 3 minutos; c) Por iniciava da entidade exploradora.	-	N/A
40	A entidade exploradora pode terminar a sessão de jogo numa máquina sempre que: a) O jogador fique sem dinheiro na sua conta de jogador; b) O jogador não efetue qualquer jogada num período de tempo superior a 3 minutos.	-	N/A

Regulamento n.º 828/2015 – Anexo **Regras do jogo em máquinas *online***			
Requisito			**Resultado**
Número	**Objetivo**	**Req.**	**PASS / FAIL / N.A.**
41	Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti -lo que a sessão será terminada caso não transfira valores da sua conta para jogar ou não faça qualquer jogada no minuto seguinte.	-	N/A
42	No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, esta é considerada nula e os valores apostados são devolvidos ao jogador.	-	N/A
43	Não são consideradas nulas as jogadas sempre que, após a recuperação das comunicações seja possível ao jogador retomar o jogo no estado em que este se encontrava imediatamente antes da interrupção.	-	N/A
44	Para efeitos do disposto na regra n.º 42, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avarias ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.	-	N/A
45	A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas de jogos em máquinas de jogo, com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.	-	PASS
46	As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.	-	N/A

ANNEX III – Regras do jogo e Tabela de Pagamentos

G004: Birds on a Wire




Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
Multiplicadores de alta tensão
Para cada prémio numa queda, o multiplicador aumenta um nível.
Níveis de multiplicador: x1, x2, x3, x5
Níveis de multiplicador no jogo bónus: x4, x8, x12, x20
x5
x3
x2
x1
x20
x12
x8
x4
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

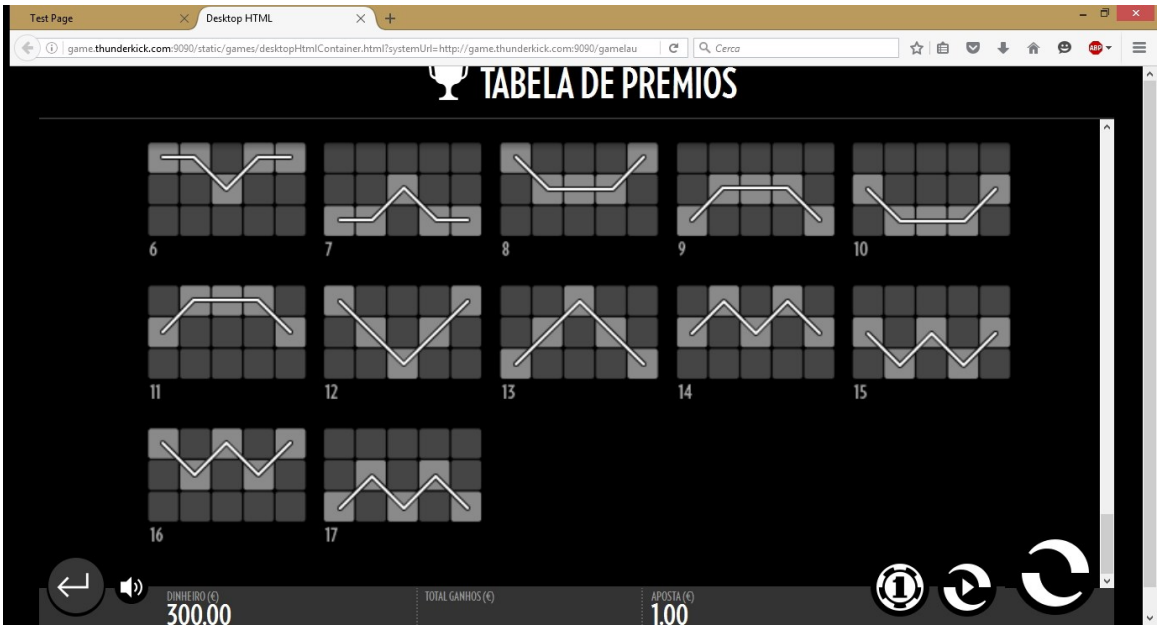
Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
Inwinity Spin®
A Inwinity Spin® é ativada quando todas as voltas grátis do jogo bónus forem jogadas. Com a Inwinity Spin® ativa, o jogo continuará a girar até obter uma vitória.
Símbolo de bónus
3 = 10 Voltas grátis
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

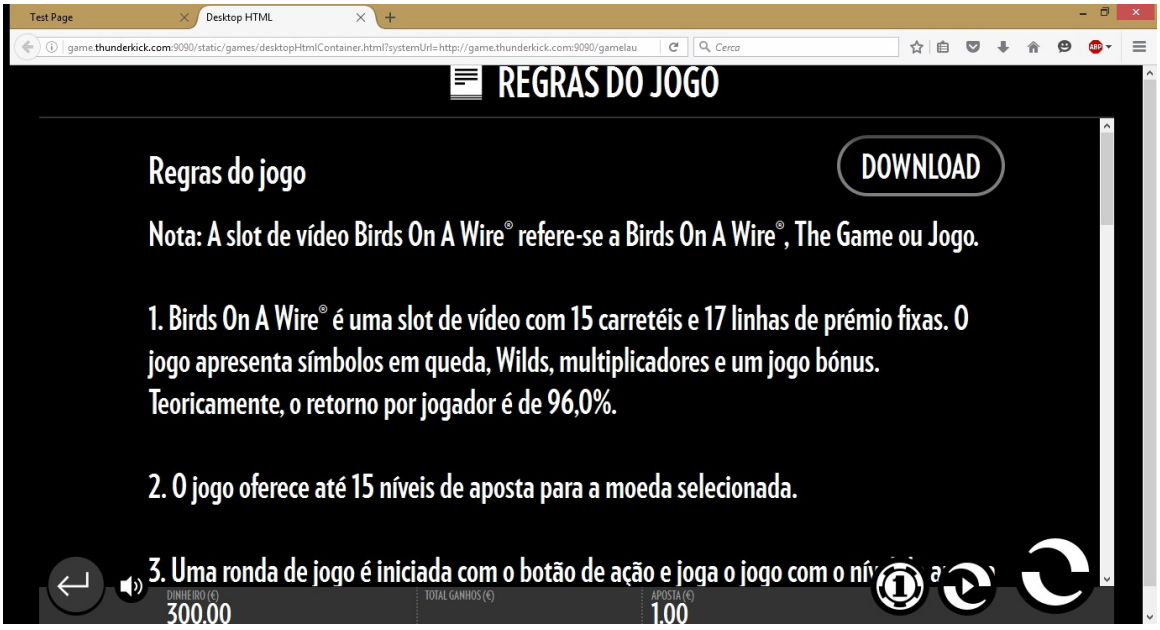
Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
Símbolo de bónus
3 = 10 Voltas grátis
Junte 3 (ou mais) símbolos bónus para ganhar o jogo de bónus, começando com 10 voltas grátis. Qualquer símbolo de bónus adicional concede 2 voltas grátis adicionais, até um máximo de 34.
Símbolo Wild
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

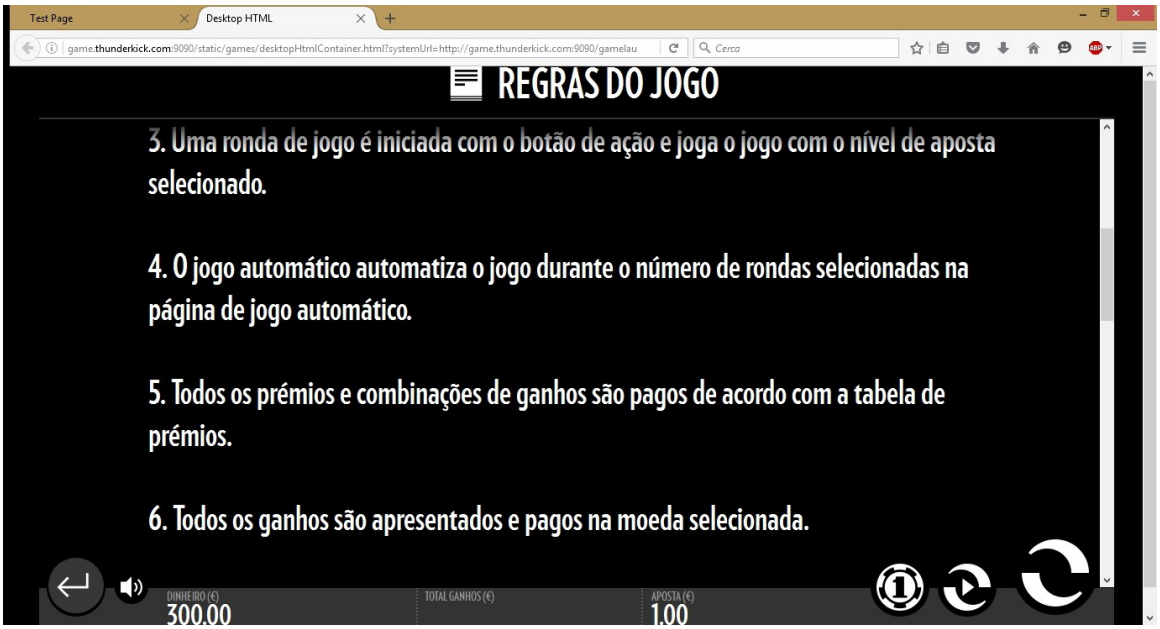
Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
Símbolo Wild
5 = 200.00
O símbolo Wild substitui todos os símbolos, exceto o símbolo de bónus.
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

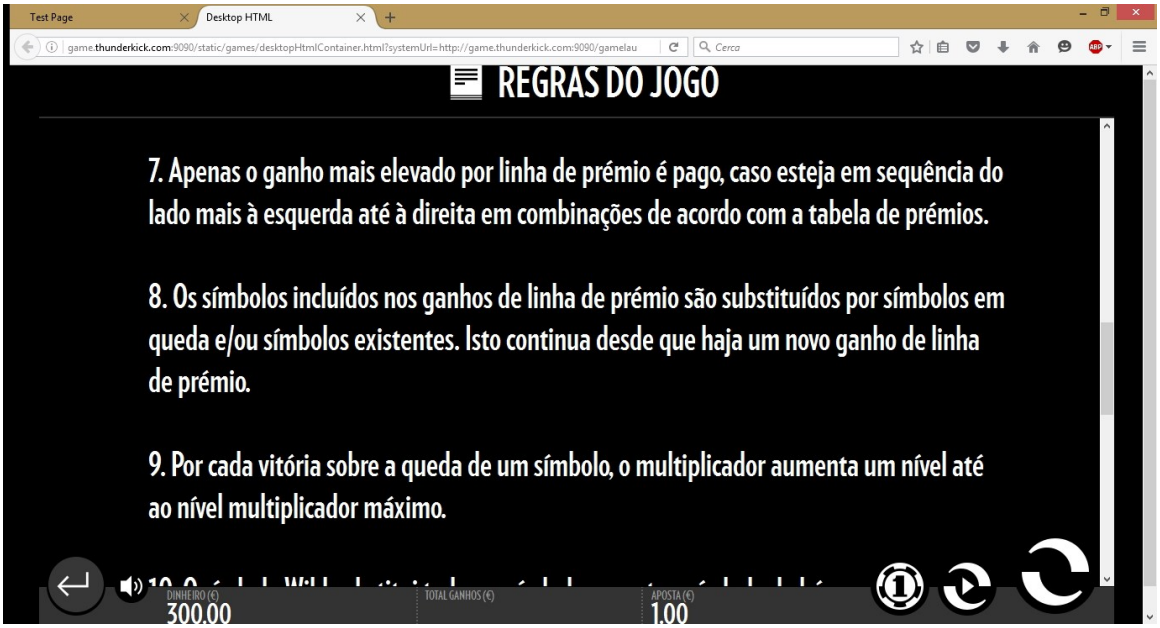
Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
5 = 12.00
4 = 3.00
3 = 1.00
5 = 8.00
4 = 1.50
3 = 0.70
5 = 6.00
4 = 1.00
3 = 0.50
5 = 4.00
4 = 0.80
3 = 0.40
5 = 3.00
4 = 0.40
3 = 0.20
5 = 2.00
4 = 0.30
3 = 0.10
5 = 1.00
4 = 0.20
3 = 0.10
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

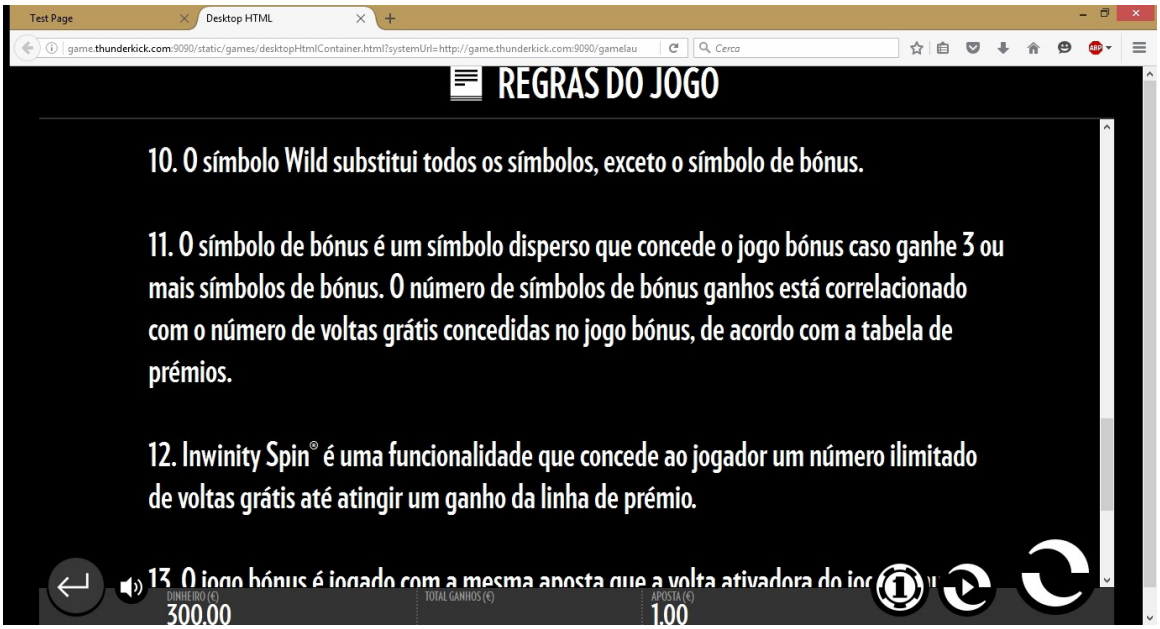
Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
Linhas de prémios
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00

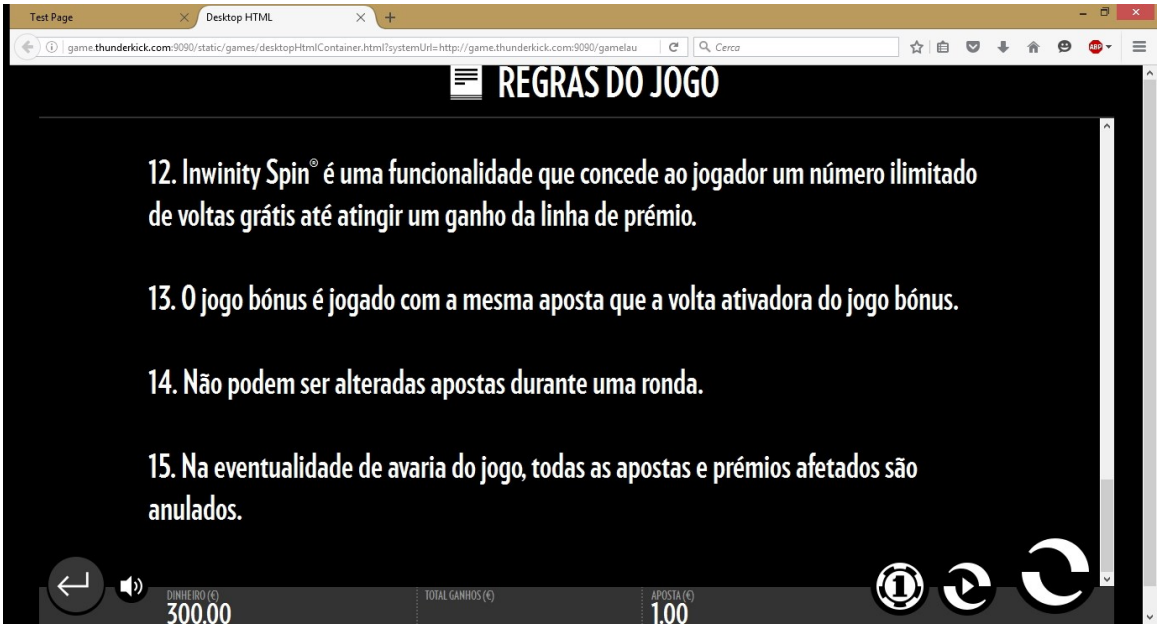

Test Page
Desktop HTML
TABELA DE PRÉMIOS
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00


Test Page
Desktop HTML
REGRAS DO JOGO
Regras do jogo
DOWNLOAD
Nota: A slot de vídeo Birds On A Wire® refere-se a Birds On A Wire®, The Game ou Jogo.
1. Birds On A Wire® é uma slot de vídeo com 15 carretéis e 17 linhas de prémio fixas. O jogo apresenta símbolos em queda, Wilds, multiplicadores e um jogo bónus. Teoricamente, o retorno por jogador é de 96,0%.
2. O jogo oferece até 15 níveis de aposta para a moeda selecionada.
3. Uma ronda de jogo é iniciada com o botão de ação e joga o jogo com o
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00


Test Page
Desktop HTML
REGRAS DO JOGO
3. Uma ronda de jogo é iniciada com o botão de ação e joga o jogo com o nível de aposta selecionado.
4. O jogo automático automatiza o jogo durante o número de rondas selecionadas na página de jogo automático.
5. Todos os prémios e combinações de ganhos são pagos de acordo com a tabela de prémios.
6. Todos os ganhos são apresentados e pagos na moeda selecionada.
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00


Test Page
Desktop HTML
REGRAS DO JOGO
7. Apenas o ganho mais elevado por linha de prémio é pago, caso esteja em sequência do lado mais à esquerda até à direita em combinações de acordo com a tabela de prémios.
8. Os símbolos incluídos nos ganhos de linha de prémio são substituídos por símbolos em queda e/ou símbolos existentes. Isto continua desde que haja um novo ganho de linha de prémio.
9. Por cada vitória sobre a queda de um símbolo, o multiplicador aumenta um nível até ao nível multiplicador máximo.
DINHEIRO (€)
300.00
TOTAL GANHOS (€)
APOSTA (€)
1.00





FIM
DO
RELATÓRIO DE
CONFORMIDADE