

Manual SIGAP - Envio e Validação dos Dados



Sistema de Gestão de Apostas

Revisão 03

Certifique-se de que esta é a última revisão

MINISTÉRIO DA
FAZENDA



CONTROLE DE REVISÃO E ALTERAÇÃO

Rev.	Data	Alteração
03	13/11/25	Inserção dos seguintes itens: - Figura 4 – Processo de validação dos dados - Capítulo 9 Descrição de Erros da Validação Cruzada - Anexo 1 – Aposta sem <i>Cashout</i> - Anexo 2 – Aposta com <i>Cashout</i> - Anexo 3 – Tabela de Modalidade Esportiva
02	29/09/25	No capítulo 9 Situações atípicas que demandam ajustes no envio dos dados foi incorporado o item 7. Em uma aposta finalizada, o operador indica que houve ganho e perda do apostador.
01	22/08/25	No Exemplo 2 da Tabela 4 – Retificação e correção de dados , onde consta TipoArquivo = 3 passa a valer TipoArquivo = 2.
00	11/08/25	Trata-se da revisão inicial do Manual SIGAP – Envio e Validação dos Dados , elaborado a partir, entre outras referências, dos seguintes manuais dos serviços do sistema: Manual do SIGAP (Versão 1.1, de 27/02/25) e Manual da API Produção (Versão 1.1, de 14/02/25). <i>OBS: Manuais do SIGAP e da API Produção – Acessados na data de 25/07/2025 em:<https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/sistema-de-gestao-de-apostas-sigap>.</i>

SUMÁRIO

Glossário	4
1 Introdução	6
2 Sistema de Gestão de Apostas - SIGAP.....	6
3 Dados a serem enviados	7
4 Ambiente de Acesso aos serviços	7
5 Formato e envio dos dados	8
6 Periodicidade de envio.....	9
7 Envio dos Arquivos: Original, Retificação e Correção.....	10
8 Processo de validação dos arquivos	12
9 Descrição de Erros da Validação Cruzada	15
9 Situações atípicas que demandam ajustes no envio dos dados	18
10 Consulta sobre processamento dos arquivos	19
11 Fale conosco.....	20
ANEXO 1 – APOSTA SEM CASHOUT	21
ANEXO 2 – APOSTA COM CASHOUT	22
ANEXO 3 – TABELA DE MODALIDADE ESPORTIVA.....	28

Glossário

API (*Application Programming Interface*) - Conjunto de padrões que permite a comunicação entre sistemas distintos, possibilitando o envio e recebimento automatizado de dados.

Base64 - Codificação que converte dados binários (como arquivos compactados) em texto *American Standard Code for Information Interchange* (ASCII), permitindo o envio seguro via web.

Central de Dados - local onde estão concentrados os sistemas computacionais do operador, como o sistema de armazenamento de dados

Correção - Reenvio de um arquivo que não foi processado ou que apresentou pendências durante o processamento.

Endpoint - Ponto de acesso a um recurso específico em uma API. Cada *endpoint* representa uma *Uniform Resource Locator* (URL), ou rota, que executa uma ação específica, como envio, consulta ou exclusão de dados. No contexto do SIGAP, os *endpoints* são utilizados para operações como envio de arquivos XML ou consulta de status de processamento.

GZIP (GNU Zip) - Formato de compressão de dados utilizado para reduzir o tamanho dos arquivos antes da transmissão.

HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) - Protocolo de comunicação utilizado na web para troca de informações entre clientes e servidores. É a base das requisições realizadas em APIs REST.

ICP-Brasil (*Infraestrutura de Chaves Públicas Brasileira*) - Autoridade responsável por regulamentar e emitir certificados digitais válidos no Brasil, como o e-CNPJ exigido para assinatura dos arquivos XML.

Indicador de Lote Final - Campo presente no arquivo que indica se aquele é o último lote do dia para um determinado tipo de dado. Valor típico: 1 (sim).

JSON - (*JavaScript Object Notation*) - Formato leve de troca de dados, baseado em texto, usado principalmente em aplicações web para comunicação entre sistemas cliente e servidor.

Lote - Conjunto de registros enviados em um único arquivo para o SIGAP, podendo representar dados diários ou mensais de uma ou mais categorias (apostadores, carteiras etc.).

Operador - Pessoa jurídica autorizada pela SPA a explorar a modalidade lotérica de apostas de quota fixa.

Processado com Pendência - Status retornado pela API SIGAP quando o arquivo passou pela validação básica, mas apresentou inconsistências na validação cruzada.

Recepção Movimento - Recurso da API utilizado para consultar o status de processamento de arquivos enviados ao SIGAP.

REST (*Representational State Transfer*) - Arquitetura de software utilizada em APIs que se baseia em operações HTTP para manipulação de recursos.

Retificação: Reenvio de um arquivo que já foi processado com sucesso, mas que continha erros identificados posteriormente.

SIGAP (*Sistema de Gestão de Apostas*) - Plataforma digital que permite o envio de dados operacionais por operadores de apostas à Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA), além de gerenciar requerimentos de licença para operação de apostas de quota fixa.

SPA (*Secretaria de Prêmios e Apostas*) - Órgão vinculado ao Ministério da Fazenda responsável pela regulamentação e fiscalização das apostas de quota fixa no Brasil.

Swagger - Interface interativa que permite testar e consultar APIs por meio de uma documentação gerada automaticamente. Usada no SIGAP para envio e consulta de arquivos.

Token de Acesso (*Bearer Token*) - Código de autenticação temporário utilizado para validar requisições de envio de dados nas APIs do SIGAP.

Tupla - Conjunto ordenado de valores ou campos que representam um único registro em um arquivo estruturado.

Validação Básica - Primeira etapa do processamento no SIGAP, que verifica se o arquivo está corretamente estruturado conforme o *schema* XSD e se pertence a um operador autorizado.

Validação Cruzada - Segunda etapa da análise, que verifica a consistência entre os arquivos enviados e identifica pendências nos dados.

XML (*Extensible Markup Language*) - Linguagem de marcação utilizada para estruturar dados hierárquicos, amplamente adotada em integrações de sistemas.

XSD (*XML Schema Definition*) - Esquema que define a estrutura, os tipos de dados e as restrições de um documento XML, usado para validar se um XML está corretamente formatado.

1 Introdução

Este documento fornece informações técnicas acerca da plataforma do Sistema de Gestão de Apostas (SIGAP) para **envio de lotes de dados** à Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA) do Ministério da Fazenda pelos operadores de apostas (doravante referidos como “operador”), conforme estabelece o art. 10, *caput*, da Portaria MF/SPA Nº 722 DE 02/05/2024. O documento apresenta adicionalmente os aspectos que envolvem o processo de **validação** dos lotes de dados efetuada pelo módulo de recepção de dados do Sistema de Gestão de Apostas (SIGAP).

O documento descreve os tipos de arquivos de dados que devem ser encaminhados, o formato e a estrutura dos arquivos, os processos de envio, validação, retificação e correção, bem como os mecanismos de consulta sobre o processamento.

Cabe observar que a SPA poderá, a qualquer tempo, solicitar ao operador informações adicionais às previstas neste Manual, com o objetivo de garantir a integridade, rastreabilidade e consistência dos dados transmitidos.

2 Sistema de Gestão de Apostas - SIGAP

O Sistema de Gestão de Apostas (SIGAP) é a plataforma oficial disponibilizada pela Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA) do Ministério da Fazenda (MF). Ele tem duas finalidades principais:

- a. Permite que pessoas jurídicas interessadas em possuir uma **licença** para explorar a modalidade lotérica de apostas de quota fixa em âmbito nacional encaminhem o respectivo requerimento;
- b. Possibilita que operadores licenciados transmitam os lotes de **dados operacionais obrigatórios** à Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA), conforme exigências legais e regulamentares.

Esse sistema está disponível na página oficial do Governo Federal (Figura 1), utilizada como meio de comunicação e faz uso dos recursos adequados para garantir a segurança dos lotes de dados recebidos dos operadores de apostas.

O presente documento focaliza o envio dos lotes de dados dos operadores e encontra-se disponível em **magenta** na Figura 1.

Figura 1 – Portal do SIGAP



Página do SIGAP: <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/sistema-de-gestao-de-apostas-sigap>

3 Dados a serem enviados

Os operadores devem enviar à SPA dados sobre suas operações. Os tipos de dados a serem encaminhados são definidos na página do SIGAP, mais especificamente no módulo Modelo de Dados – vide em **vermelho** na Figura 1.

Os dados devem ser referentes a, no máximo, dois dias anteriores às movimentações (ou seja, a data de referência deve ser D-2) e o encaminhamento ocorre por meio de 6 (seis) tipos de arquivos:

- **Apostador:** contém os dados cadastrais de cada apostador registrado no sistema de apostas do operador;
- **Carteira:** contém o registro da movimentação financeira de cada apostador;
- **Operador – diário:** contém o agregado da operação diária do operador;
- **Operador – mensal:** contém as obrigações legais mensais;
- **Apostas esportivas:** contém os dados detalhados de todas as apostas esportivas realizadas por cada apostador no dia anterior; e
- **Apostas em jogos on-line:** contém os dados das apostas realizadas por cada apostador em jogos on-line no dia anterior.

Exceto no caso do arquivo **Operador-mensal**, os lotes de dados devem se referir à data de referência D-2 ou seja, devem refletir movimentos de, no máximo, dois **dias anteriores** ao envio.

Caso o operador explore a modalidade lotérica de apostas de quota fixa por meio de mais de uma marca, devem ser encaminhados à SPA arquivos distintos por marca, com exceção dos arquivos **Operador – diário** e **Operador-mensal**, que serão enviados apenas um por operador. A Tabela 1 a seguir relaciona os tipos de dados a serem encaminhados em função do operador ou marca.

Tabela 1 - Tipo de Envio por Arquivo

Arquivos de dados	Tipo de envio
Apostador	por marca
Carteira	por marca
Operador – diário	por operador
Operador – mensal	por operador
Apostas Esportivas	por marca
Apostas em jogos on-line	por marca

4 Ambiente de Acesso aos serviços

Os serviços da API estão publicados no "swagger". Para acessá-los siga os seguintes passos:

1) Acessar a documentação da API:

<https://documentacao-sigap-rec.ni.estaleiro.serpro.gov.br/documentacao/>

2) No tópico " Referência das APIs (Swagger)", obter o endereço do "swagger".

3) Selecionar o certificado (tanto pessoa física e jurídica) para acesso ao Swagger.

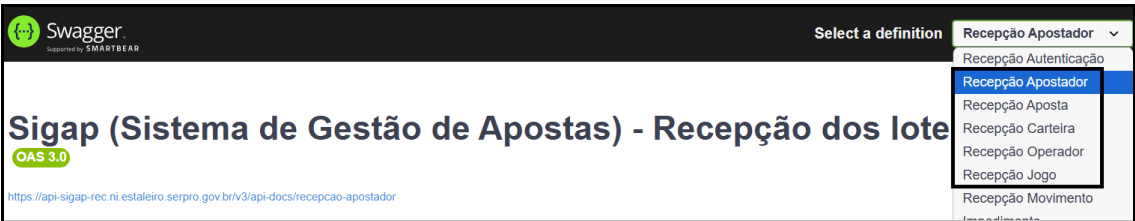
5 Formato e envio dos dados

Os operadores devem observar as etapas definidas na Tabela 2 para formatação de arquivos de dados e seus respectivos envios ao SIGAP. Cada etapa é obrigatória e deve ser executada na ordem apresentada:

Tabela 2 - Etapas para Preparação e Envio de Arquivos

Nº	ETAPA	DESCRIÇÃO
1	Gerar o formato XML	O arquivo deve possuir os campos e estrutura definidos nos respectivos XSD (vide em preto na Figura 1), de acordo com a estrutura, domínio e obrigatoriedade dos campos definidos no Modelo de Dados retro mencionado (vide em vermelho na Figura 1). Cada arquivo deve ter no máximo 3 (três) megabytes ou 7.500 (sete mil e quinhentos) registros. <i>OBS: Cada registro equivale a uma tupla.</i>
2	Assinar digitalmente o XML	Assinar os arquivos XML digitalmente com certificado digital e-CNPJ emitido por Autoridade Certificadora ICP-Brasil, tipo A1 ou A3. Para assinatura, utilizar <i>schema</i> XSD elaborado (vide em preto na Figura 1). O certificado digital a ser utilizado deve fazer referência ao CNPJ do operador autorizada pelo SIGAP a explorar a modalidade lotérica de apostas de quota fixa. O processo de assinatura em XML é descrito pelo consórcio W3 e seus detalhes são públicos e podem ser acessados pela <i>website</i> a seguir, que oferece exemplos de como assinar um XML seguindo o padrão W3.ORG. <i>Website:</i> https://www.w3.org/TR/xmlsig-core/
3	Compactar em GZIP	Compactar os arquivos no padrão GZIP (GNU zip)
4	Converter para Base 64	Converter os arquivos compactados para a representação <i>base64binary</i>
5	Obter token de acesso	Gerar um token de acesso temporário (<i>Bearer</i>) para autenticação. Consulte: https://documentacao-h-sigap-rec-df-1.estaleiro.serpro.gov.br/passo/#autenticacao-na-api
6	Enviar o arquivo via API	Enviar os lotes dos arquivos, contendo as movimentações referentes ao mês anterior ou, no máximo, aos dois dias anteriores (vide capítulo 5 Periodicidade de envio). É necessário informar o token obtido. Os serviços de envio estão disponíveis ambiente API, conforme Figura 2. No campo “ <i>Select a definition</i> ” o operador deve optar por Recepção Apostador , Recepção Aposta , Recepção Carteira , Recepção Operador ou Recepção Jogo para iniciar o envio dos arquivos HTML.

Figura 2 – Swagger da API SIGAP



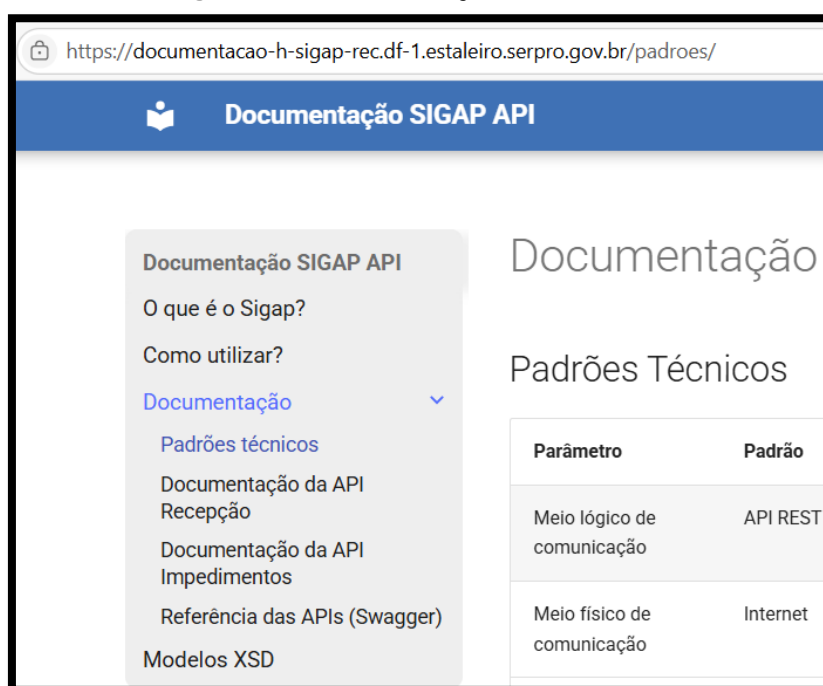
Ambiente API: <https://documentacao-sigap-rec.ni.estaleiro.serpro.gov.br/swagger>

Importante ressaltar que os lotes de dados a serem enviados ao SIGAP pelos operadores de apostas devem ser armazenados em centrais de dados localizadas em território brasileiro, ou, alternativamente, fora do território nacional desde que observados os requisitos do art. 4º. § 1º da Portaria SPA/MF nº 722, de 2 de maio de 2024, que estabelece,

entre outros requisitos, a obrigatoriedade das centrais de dados estarem localizadas em países que possuam Acordo de Cooperação Jurídica Internacional com o Brasil, em matéria civil e penal conjuntamente, e da observação às determinações da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) — Lei nº 13.709/2018.

As informações técnicas e específicas de utilização da API pelos operadores, como o tempo de validade de tokens temporários, os *endpoints* de autenticação e os específicos dos arquivos podem ser acessadas no menu **Documentação** da página: <https://documentacao-h-sigap-rec.df-1.estaleiro.serpro.gov.br/>. Adicionalmente, vide a Figura 3.

Figura 3 – Documentação da API SIGAP



6 Periodicidade de envio

Os operadores devem encaminhar os arquivos por meio do SIGAP observando as seguintes periodicidades:

Tabela 3 - Frequência de Envio dos Arquivos

Arquivos de dados	Periodicidade	
Apostador	Diário	Até, no máximo, às 06h de dois dias após as movimentações
Carteira	Diário	idem
Apostas esportivas	Diário	idem
Apostas em jogos on-line	Diário	idem
Operador – Diário	Diário	idem
Operador – Mensal	Mensal	até o dia 05 do mês seguinte

Os arquivos devem ser enviados até, no máximo, às 06 horas de dois dias imediatamente seguintes ao de referência. Assim, por exemplo, os dados referentes ao arquivo de

apostador do dia 10/03/20XX deverão ser encaminhados ao SIGAP até, no máximo, às 06 horas do dia 12/03/20XX. *OBS: os dados de 10/03/20XX e 11/03/20XX poderão ser encaminhados no dia 12/03/20XX, porém em arquivos distintos.*

Destaca-se que o operador poderá encaminhar os arquivos ao longo do dia de referência, evitando, assim, o acúmulo de tráfego de todos os arquivos em uma pequena janela de tempo. Neste caso, e considerando o exemplo acima, o operador poderá enviar os arquivos que já estejam prontos para envio ao longo do dia 10/03/202X, não sendo necessário aguardar os dias 11/03/202X ou 12/03/202X para enviá-los.

Como referência, o horário a ser levado em consideração para definição de um dia de operação será das 00h00 até as 23h59m59, pelo horário de Brasília (UTC-3).

Os arquivos poderão ser **retificados** ou **corrigidos** após o envio nos casos em que houver erro(s) produzido(s) pelo(s) sistema(s) interno(s) do operador, na geração do arquivo original enviado, desde que observados os requisitos definidos nos Modelos de Dados previamente citado.

7 Envio dos Arquivos: Original, Retificação e Correção

Conforme retromencionado, os arquivos por meio do Ambiente API (vide **Figura 2 – Swagger da API SIGAP**).

São definidos três tipos de arquivos: 1, 2 e 3.

O tipo 1 indica que o enviado é o **original**. Entretanto, podem ser detectados erros ou inconsistências que demandem necessidade de **retificação** (tipo 2) ou **correção** (tipo 3) dos dados contidos nos arquivos. Na Tabela 4 são apresentados os conceitos de Original, Retificação e Correção:

Tabela 4 – Retificação e correção de dados

Arquivo		Descrição
Classificação	Tipo (campo: <i>tipoArquivo</i>)	
ORIGINAL	1	É o tipo de arquivo em que o operador originalmente coletou seus dados e elaborou o arquivo inicialmente para envio à SPA. O operador deve: i. informar o campo tipoArquivo com valor 1, ii. informar o número do lote (Numerolote) sequencial do dia – Vide Exemplo 1 abaixo, iii. adicionar os dados coletados em sua base, relativos ao arquivo, e iv. enviar o arquivo para a API de recepção da SPA (vide Figura 2). Exemplo 1: Suponha que os dados de 10/03/20XX precisam ser desdobrados em dois lotes e as de 11/03/20XX em três lotes. Então, no dia 10 os lotes devem ser classificados como 1 e 2 e, no dia 11, teríamos os lotes 1, 2 e 3 (e não lotes 3, 4 e 5!).

RETIFICAÇÃO	2	É o tipo de arquivo que o operador deve utilizar quando já existir um arquivo original (processado com sucesso) e identificou ter sido elaborado com algum erro (valor de aposta, quantidade de prêmios etc.) interno do operador. Isso ocorre quando a API movimento informar um dos seguintes <i>status</i>: processado com sucesso; ou aguardando processamento de retificação. Nesses casos o operador deve: - elaborar um novo arquivo e informar o campo tipoArquivo com valor 2, - informar o número do lote do arquivo original (Numerolote) que foi enviado com erro – Vide Exemplo 2 abaixo, - registrar a justificativa de retificação, e - informar a data de movimento de referência e os dados corrigidos. Exemplo 2: Considerando o Exemplo 1 acima, considere ser necessário efetuar a retificação do lote 2 do dia 10. Neste caso, teríamos: TipoArquivo = 2, Numerolote = 2 e numeroRetificacao = 1 para a primeira retificação; e TipoArquivo = 2, Numerolote = 2 e numeroRetificacao = 2 para a segunda retificação.
CORREÇÃO	3	Esse tipo de arquivo deve ser enviado pelo operador quando já existir um arquivo original e a etapa de validação cruzada identificar alguma pendência ou ainda não tiver sido processado pela validação cruzada. Isso ocorre quando a API movimento informar um dos seguintes <i>status</i>: não processado; com pendências; ou aguardando processamento de correção. Pendências de lotes/arquivos ausentes, devem ser enviados como lote original. O operador deve: - elaborar um novo arquivo, informar o tipoArquivo com valor 3, - informar o número do lote original (Numerolote) e os erros ou pendências corrigidas – Vide Exemplo 1 abaixo, e - enviar o lote/arquivo de correção dentro do limite de tempo estabelecido de 48 horas. Exemplo 3: Considerando o Exemplo 1 acima, considere ser necessário efetuar a correção do lote 2 do dia 10. Neste caso, teríamos: TipoArquivo = 3, Numerolote = 2 e numeroCorrecao = 1 para a primeira correção; e TipoArquivo = 3, Numerolote = 2 e numeroCorrecao = 2 para a segunda correção.

O *status* do processamento do lote pode ser visualizado na API movimento, disponível na página: <https://documentacao-sigap-rec.ni.estaleiro.serpro.gov.br/swagger> . No campo “Select a definition” basta acessar a opção **Recepção movimento**.

No caso de RETIFICAÇÃO, o operador deve gerar novo arquivo e nele justificar o motivo da retificação, informar a data de movimento de referência e os dados corrigidos.

Os operadores deverão enviar arquivos diários mesmo nos casos em que não haja mudança de dados em relação aos arquivos anteriormente encaminhados ou não exista dados gerados para envio, com o objetivo de identificar, de forma clara e precisa, que houve o envio obrigatório dos arquivos e que os novos dados são idênticos ao do envio anterior. Nesses casos, o envio deve ocorrer da seguinte forma:

Arquivo **Apostadores**: enviar um único lote Apostadores com indicador de *Lote final* = 1.

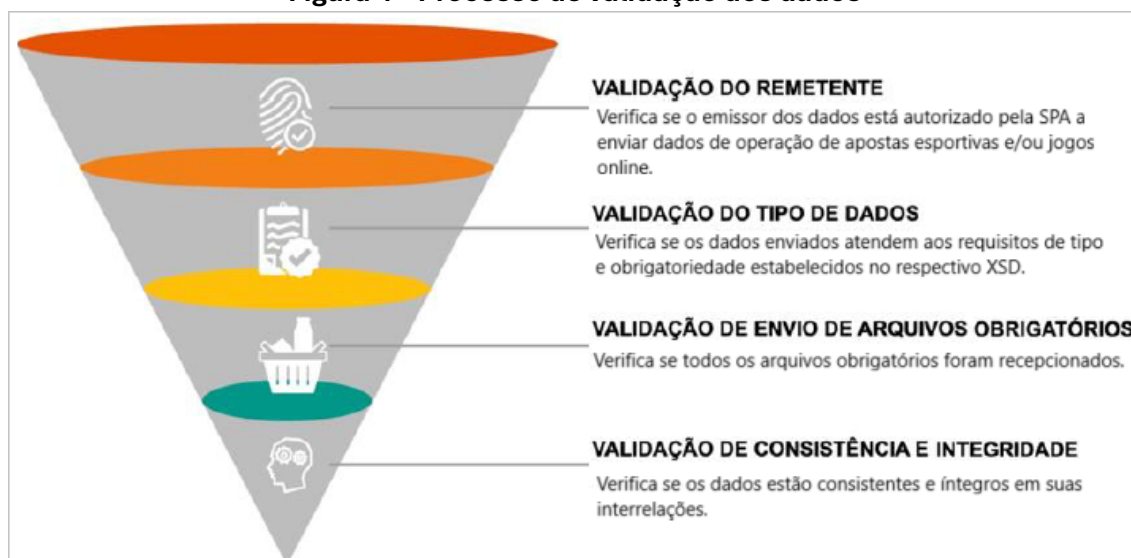
Nesse lote, apenas os totalizadores devem ser informados (qtdTotalApostadores, totalContasSuspensas, totalContasCancelada e totalApostadoresAutoExcluidos) com os mesmos valores do último arquivo enviado, para fins de verificação de integridade.

- a. Arquivos **Carteira, Apostas esportivas e Apostas em jogos online**: enviar um único lote de cada um desses arquivos com o indicador de lote final = 1 e os respectivos totalizadores zerados.
- b. Arquivo **Operador (Diário)**: enviar lote com os dados preenchidos normalmente, isto é, atualizados conforme a contabilidade interna, ainda que com os mesmos dados enviados no dia anterior.
- c. Arquivos **Operador (Mensal)**: enviar esse lote com os dados preenchidos normalmente, isto é, atualizados conforme a contabilidade interna; enviar até o dia 5 (cinco) do mês seguinte.

8 Processo de validação dos arquivos

Os arquivos encaminhados pelos operadores serão submetidos a um processo de validação em etapas, que objetiva restringir o envio aos operadores autorizados e garantir a qualidade dos dados em relação ao seu tipo (validação básica), à completude (arquivos obrigatórios) e à integridade e consistência (validação cruzada). A Figura 4 ilustra o processo.

Figura 4 – Processo de validação dos dados



As fases de validações básica e cruzada são detalhadas a seguir.

- i. **VALIDAÇÃO BÁSICA - Análise de estrutura dos arquivos:** verifica se os arquivos enviados realmente pertencem a operadores autorizados pelo SPA (validação do remetente), bem como avalia a qualidade dos dados em relação ao seu tipo e a estrutura de cada XML (validação do tipo de dados), ou seja, se os dados atendem aos requisitos de tipo e obrigatoriedade estabelecidos no respectivo modelo XSD.

As Figuras 4, 5 e 6 esquematizam o processo de validação básica para os arquivos ORIGINAL, de RETIFICAÇÃO e de CORREÇÃO.

Figura 4 - Fluxo da validação básica - ARQUIVO ORIGINAL

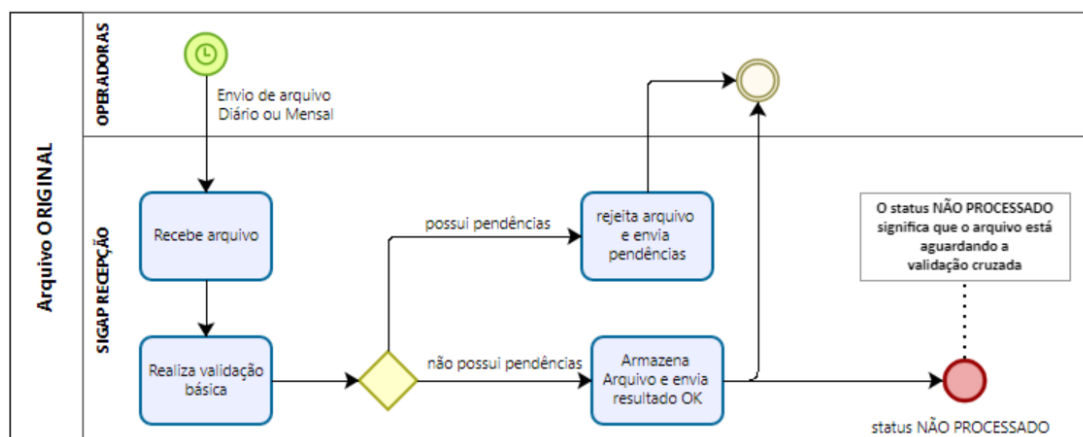


Figura 5 - Fluxo da validação básica - ARQUIVO RETIFICAÇÃO

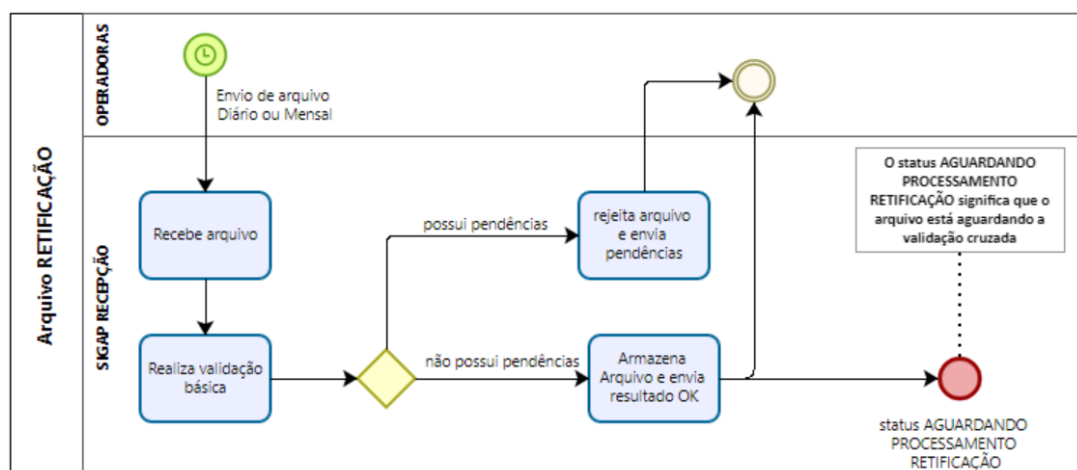
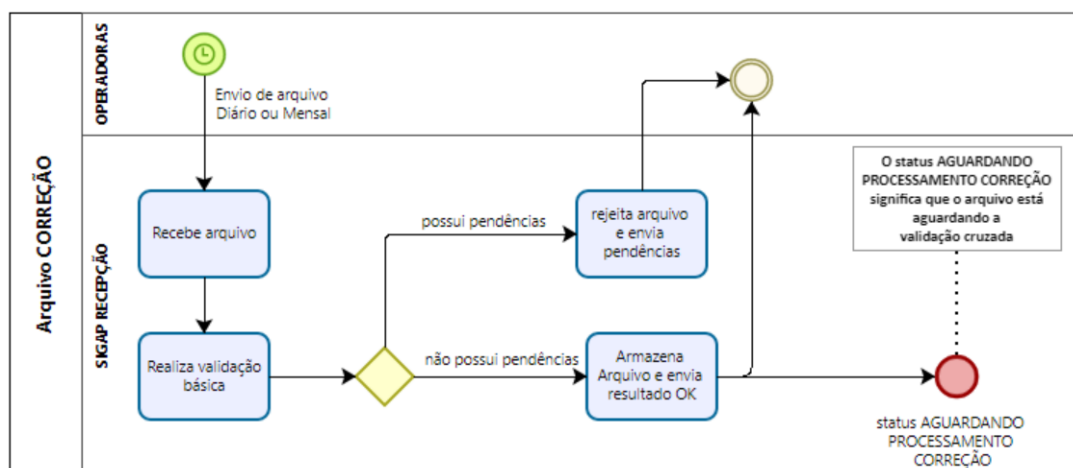


Figura 6 - Fluxo da validação básica - ARQUIVO CORREÇÃO



Na detecção de erro de validação básica, será gerada, em formato JSON, a mensagem de retorno “NOK” no campo *situacaoRecepcao* (Figura 7) e o processo de análise é paralisado. Como a validação é interrompida na primeira detecção de falha, cabe ao operador analisar o arquivo na íntegra para identificar e resolver outras possíveis falhas.

Caso mensagem de retorno seja “OK”, o arquivo será automaticamente submetido à fase de validação cruzada, que compreende as camadas de validação de envio de arquivos obrigatórios e validação de consistência e integridade.

Figura 7 - Exemplo de mensagem de retorno com sucesso da validação básica

```
{
  "TipoLote": 1,
  "ChaveLote": "2552586450001102024120800001110008",
  "IdOperador": [REDACTED],
  "DataLote": "2024-12-08T00:00:00+01:00",
  "Numerolote": 1,
  "TipoArquivo": 0,
  "Periodicidade": 0,
  "DataGeracao": "2024-12-08T05:39:59+01:00",
  "DataRecebimento": "2024-12-08T14:39:05+01:00",
  "TipoRecibo": 0,
  "SituacaoRecepcao": 0,
  "CodMensagem": 1100,
  "Mensagem": "Lote de Apostador recebido com sucesso.",
  "Detalhes": null,
  "LoteXmmlGzipB64": null,
  "LoteFinal": 1,
  "AdditionalProperties": {
    "tipoArquivo": "ORIGINAL",
    "periodicidade": "DIARIO",
    "tipoRecibo": "ENTREGA",
    "situacaoRecepcao": "OK"
  }
}
```

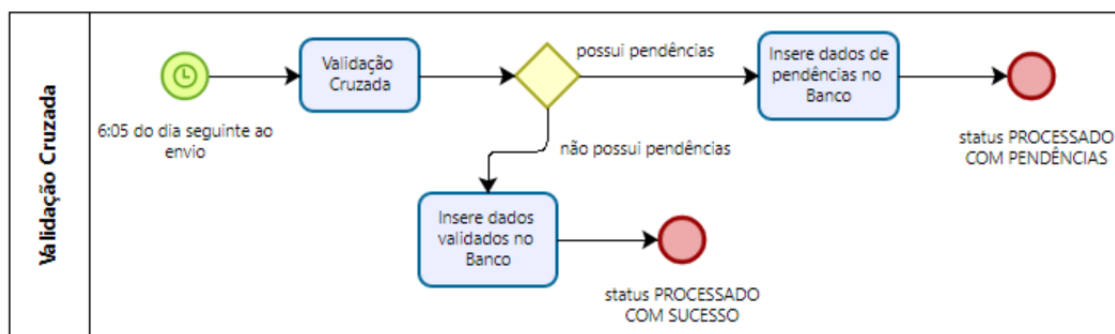
Para o envio de arquivos do tipo 2 (Retificação), é necessário que o movimento original já tenha sido previamente enviado e validado pelo sistema e possua o *status* PROCESSADO COM SUCESSO.

Para o envio de arquivos do tipo 3 (Correção), é necessário que o movimento original já tenha sido previamente enviado e que esteja com os status NÃO PROCESSADO ou PROCESSADO COM PENDÊNCIA. O arquivo de correção poderá ser encaminhado em até 48 horas após o envio do arquivo original.

As pendências dos operadores são discriminadas na página do SIGAP – vide em **verde** na **Figura 1**.

- ii. **VALIDAÇÃO CRUZADA - Análise de qualidade dos dados enviados:** verifica se todos os arquivos obrigatórios foram efetivamente recepcionados e se os dados validados estão íntegros e consistentes ao serem interrelacionados. Para o não atendimento, o status será definido como PROCESSO COM PENDÊNCIAS, conforme esquematizado na Figura 8.

Figura 8 - Fluxo validação cruzada



A validação cruzada realiza verificações automatizadas divididas em duas camadas:

1. Verificar a recepção de arquivos obrigatórios (Apostadores, Apostas ou Jogos, Operador-diário e Carteira);
2. Verificar a consistência e integridade entre os dados dos arquivos recepcionados.

Os operadores que estiverem autorizados a operar em apostas esportivas e jogos online (cassino) deverão enviar os dois arquivos esperados (Apostas esportivas ou Apostas em jogos on-line). No caso do arquivo Apostadores, mesmo que não existam alterações ou novos apostadores na base do operador, deverá ser encaminhado o arquivo com indicação de lote final e com os totalizadores repetindo os valores informados no último envio do operador.

9 Descrição de Erros da Validação Cruzada

A validação cruzada entre os diferentes tipos de arquivos enviados pelos operadores assegura a consistência e integridade dos dados, em conformidade com as regras de negócio.

Se forem identificadas inconsistências ou dados incompatíveis entre os arquivos, essas pendências serão automaticamente registradas.

Exemplos de situações que, em razão das **regras de negócio, geram pendências (erros)** nesta fase são discriminados na Tabela 5.

Tabela 5 - Regras do negócio versus pendências (erros)

REGRAS DE NEGÓCIO	ERRO/PENDÊNCIA	DESCRIÇÃO
Toda aposta premiada registrada no Lote de Apostas Esportivas deve possuir registro correspondente no Lote de Carteiras do mesmo período de referência, com o mesmo código de aposta, identificador de operador e data de referência. Caso seja identificada uma aposta premiada sem registro correspondente em carteira, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “Aposta premiada sem correspondência no Lote de Carteiras” , mantendo-o em status de validação pendente até o recebimento do lote correspondente, ajustado com as premiações e respectivas apostas relacionadas, conforme parametrização definida pela SPA.	APOSTAS PREMIADAS QUE NÃO ESTÃO EM CARTEIRAS Recebemos apostas premiadas no lote de apostas esportivas que não constam no lote de carteiras.	ID APOSTAS PREMIADAS NÃO ENCONTRADAS EM CARTEIRAS: Lista os ID's de apostas esportivas premiadas não encontrados no lote de carteiras.
Todo prêmio registrado no Lote de Carteiras deve possuir aposta correspondente no Lote de Apostas Esportivas premiadas do mesmo período de referência, com o mesmo código de aposta, identificador de operador e data de referência. Caso seja identificado um prêmio em carteira sem aposta premiada correspondente, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “Prêmio em carteira sem correspondência no Lote de Apostas Esportivas premiadas” , mantendo-o em status de validação pendente até o recebimento do lote de apostas esportivas correspondente, conforme parametrização definida pela SPA.	PRÊMIOS EM CARTEIRAS QUE NÃO ESTÃO EM APOSTAS PREMIADAS Recebemos prêmios no lote de carteira que não constam no lote de apostas esportivas.	ID APOSTAS NÃO ENCONTRADAS EM APOSTAS PREMIADAS: Lista os ID's de apostas esportivas premiadas no lote de carteira não encontrados no lote de apostas esportivas.
Todo jogo online premiado registrado no Lote de Jogos Online deve possuir registro correspondente no Lote de Carteiras do mesmo período de referência, com o mesmo identificador de sessão, operador e data de referência. Caso seja identificado um jogo online premiado sem registro correspondente em carteira, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “Jogo online premiado sem correspondência no Lote de Carteiras” , mantendo-o em status de validação pendente até o recebimento do lote de carteiras correspondente, conforme parametrização definida pela SPA.	JOGOS ONLINE PREMIADOS QUE NÃO ESTÃO EM CARTEIRAS Recebemos jogos online premiados no lote de jogos online que não constam no lote de carteiras.	ID SESSÃO DOS JOGOS ONLINE PREMIADOS NÃO ENCONTRADOS: Lista os ID's de sessão dos jogos online premiados não encontrados no lote de carteiras.
Todo prêmio registrado no Lote de Carteiras deve possuir jogo online correspondente no Lote de Jogos Online premiados do mesmo período de referência, com o mesmo identificador de sessão, operador e data de referência. Caso seja identificado um prêmio em carteira sem jogo online premiado correspondente, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “Prêmio em carteira sem correspondência no Lote de Jogos Online premiados” , mantendo-o em status de validação pendente até o recebimento do lote de jogos online correspondente, conforme parametrização definida pela SPA.	PRÊMIOS EM CARTEIRAS QUE NÃO ESTÃO EM JOGOS ONLINE PREMIADOS Recebemos prêmios no lote de carteira que não constam no lote de jogos online.	ID SESSÃO DOS JOGOS ONLINE NÃO ENCONTRADOS: Lista os ID's de sessão de jogos online premiados no lote de carteira não encontrados no lote de jogos online.

Todo CPF informado em Lotes de Apostas Esportivas deve ter sido previamente registrado em Lote de Apostadores de movimento anterior ou constar no lote de apostadores do movimento do dia atual. Caso seja identificado CPF não encontrado, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “CPF em Apostas Esportivas não encontrado em Apostadores”, mantendo o registro em pendência até a regularização do lote de apostadores.	CPF EM APOSTAS NÃO CONSTA EM APOSTADORES Recebemos CPF em lotes de apostas esportivas que não foram enviados em lotes de apostadores de movimentos anteriores ou não constam no lote de apostadores do movimento do dia atual	CPFs NÃO ENCONTRADOS: Lista os CPF's não encontrados em lotes de apostadores de movimentos anteriores ou não encontrados no lote de apostadores do movimento do dia atual.
Todo CPF informado em Lotes de Jogos Online deve ter sido previamente registrado em Lote de Apostadores de movimento anterior ou constar no lote de apostadores do movimento do dia atual. Caso seja identificado CPF não encontrado, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “CPF em Jogos Online não encontrado em Apostadores”, mantendo o registro em pendência até a regularização do lote de apostadores.	CPF EM JOGOS ONLINE NÃO CONSTA EM APOSTADORES Recebemos CPF em lotes de jogos online que não foram enviados em lotes de apostadores de movimentos anteriores ou não constam no lote de apostadores do movimento do dia atual.	CPFs NÃO ENCONTRADOS: Lista os CPF's não encontrados em lotes de apostadores de movimentos anteriores ou não encontrados no lote de apostadores do movimento do dia atual.
O conjunto de lotes enviados diariamente deve conter todos os arquivos obrigatórios: Apostador, Carteira, Apostas Esportivas e/ou Jogos Online, conforme parametrização da SPA. Caso um ou mais arquivos não sejam recebidos, o sistema deve registrar o erro “Lotes incompletos”.	LOTES INCOMPLETOS Não recebemos os arquivos obrigatórios: Apostador, Carteira, Apostas Esportivas e/ou Jogos On-line.	FALTA PELO MENOS UM TIPO DE ARQUIVO: Informa que pelo menos um dos arquivos obrigatórios está faltando.
Todo operador autorizado deve enviar o Lote Operador em cada movimento. Caso o lote não seja recebido, o sistema deve sinalizar a inconsistência com o erro “Lote Operador ausente”.	LOTE OPERADOR AUSENTE Não recebemos o lote operador.	FALTA LOTE OPERADOR.
A sequência numérica dos lotes enviados por tipo deve ser contínua. Caso seja identificada ausência de um ou mais lotes, o sistema deve registrar o erro “Lotes ausentes”, informando o tipo e o número sequencial faltante.	LOTES AUSENTES A sequência de lotes enviados apresenta ausência de um ou mais lotes.	FALTA PELO MENOS UM LOTE DO TIPO: Informa em qual tipo de lote foi encontrado erro no sequencial.
Cada operador pode possuir uma ou mais marcas ativas. Caso seja identificada pelo menos uma marca com pendência, o sistema deve registrar o erro “Marca com pendência”, e listar todas as marcas do operador para acompanhamento.	HÁ PELO MENOS UMA MARCA COM PENDÊNCIA Pelo menos uma das marcas do operador está com pendência.	TODAS AS MARCAS DO OPERADOR: Todas as marcas do operador serão listadas e todas as marcas que não possuem pendências serão apresentadas.

Para lotes de dados com data de referência entre os últimos 30 (trinta) dias, o processo de validação cruzada ocorre diariamente.

Para lotes de data de referência anterior a 30 dias, a validação cruzada completa engloba os lotes de todo o período - ou seja, de 01/01/25 até a data de referência mais recente – e ocorre apenas uma vez por semana, preferencialmente aos sábados. Além destes dias, poderá ocorrer validação cruzada para períodos determinados em quaisquer outros, desde que sugerido pelo operador acordado entre este e a SPA.

É válido frisar que as regras referentes às validações cruzadas completa e por períodos determinados não abrangem novos dados encaminhados (lotes originais, de correção ou de retificação) com data-base anteriores a 30 dias, uma vez que a restrição se aplica apenas a dados enviados antes desse prazo e referentes a data-base anterior.

As pendências detectadas estarão disponíveis para consulta pelos operadores a partir das 11h do dia seguinte ao envio do arquivo.

Importante ressaltar que os arquivos só serão considerados enviados pelos operadores após terem sido submetidos às referidas análises. Em outras palavras, o mero envio dos arquivos não cumpre com a obrigação de envio de dados de que trata o art. 10 da Portaria SPA/MF nº 722, de 2024.

9 Situações atípicas que demandam ajustes no envio dos dados

1. Operador sem dados atualizados ou novos dados de apostadores:

Os operadores, numa hipótese de não terem novos apostadores em determinado dia, ainda assim devem enviar um único arquivo apostadores com indicador de lote final com valor 1, nesse arquivo apenas os totalizadores serão informados (*qtdTotalApostadores*, *totalConstasSuspensas*, *totalContasCancelada* e *totalApostadoresAutoExcluidos*). O operador deve informar os valores de cada um desses totalizados referente à última informação válida que, para fins de validação de integridade, devem ser os mesmos informados no lote final do último envio válido desse arquivo para esse mesmo operador;

2. Operadores sem dados de apostas esportivas e/ou sem dados de jogos online e/ou sem dados de carteira:

Nessa hipótese o operador enviará um único lote de cada um desses arquivos nessa situação, com o indicador de lote final com valor 1 e os respectivos totalizadores zerados.

3. Operador diário:

O operador deverá enviar esse lote com os dados preenchidos normalmente, isto é, atualizados conforme a contabilidade interna.

4. Operador Mensal:

Se for o dia previsto de envio desse arquivo, o operador deve enviar esse lote com os dados preenchidos normalmente, isto é, atualizados conforme a contabilidade interna.

5. Parte dos arquivos enviados não são recepcionados por erros na validação básica e tornam-se lotes ausentes na validação cruzada:

Nesse caso o operador, após corrigir os erros que foram detectados na validação básica e impediram a recepção dos arquivos, deve enviar os lotes ausentes como *tipoArquivo* valor 1 (original).

6. Os arquivos Apostas Esportivas, Jogos Online, Carteira e Apostador incluem um campo denominado "Indicador de Lote Final", utilizado para identificar o lote final correspondente a cada arquivo específico.

É permitido retificar (Tipo de Arquivo = 2) ou corrigir (Tipo de Arquivo = 3) esses arquivos finais alterado para lotes não finais ou contrário.

Nos casos em que o operador já enviou um lote final, mas precisa adicionar mais informações, aumentando a quantidade de arquivos para o movimento, será possível alterar o status do lote final para "não final". Assim, os próximos lotes podem ser enviados normalmente. Nesse cenário, o lote final deve ser enviado como uma retificação ou correção, enquanto os demais lotes devem ser enviados como arquivos originais (Tipo de Arquivo = 1).

Nos casos em que o operador necessita remover lotes enviados a mais, a solução seria reenviar os lotes seguintes como correção/retificação com dados zerados, mantendo o lote final. Para o envio de arquivos de **correção**, é necessário que o arquivo original já tenha sido previamente enviado. O arquivo de correção poderá ser encaminhado em até 48 horas após o envio do arquivo original e deverá ser classificado como **tipo 03**.

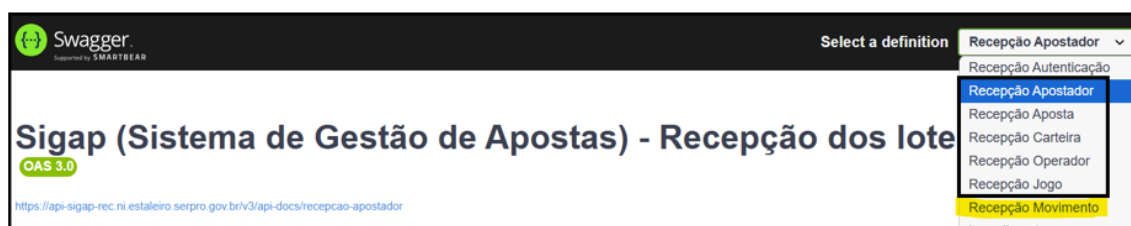
10 Consulta sobre processamento dos arquivos

Os arquivos encaminhados pelos operadores serão processados e, caso seja constatada pendência na fase de validação básica, a mensagem é gerada em JSON. Caso não haja erros, inicia-se a fase de validação cruzada, cujo resultado poderá indicar pendências ou não.

As correções das pendências identificadas nessa etapa, devem ser enviadas em até 48 horas após o registro das pendências pela validação cruzada.

A consulta sobre o resultado da validação cruzada deve ser realizada na API Movimentação, conforme destacado em amarelo na Figura 9:

Figura 9 – Recepção Movimento



Abaixo são resumidos os *status* possíveis na API Movimentação:

Tabela 5 - Status de Processamento

Status	Descrição
Processado com Sucesso	Arquivo ORIGINAL validado com êxito nas Fases 1 e 2.
Não Processado	Arquivo ORIGINAL com erro na Fase 1 (estrutura); não avançou para Fase 2.
Processado com Pendência	Arquivo ORIGINAL com erro na Fase 2 (inconsistência entre dados); requer arquivo de CORREÇÃO.
Aguardando Processamento Correção	Arquivo de CORREÇÃO validado na Fase 1, aguardando processamento da Fase 2.
Aguardando Processamento Retificação	Arquivo de RETIFICAÇÃO validado na Fase 1, aguardando processamento da Fase 2.

11 Fale conosco

Em caso de dúvida ou falta de alguma informação, entrar em contato com a SPA pelo e-mail cgs.spa@fazenda.gov.br.

ANEXO 1 – APOSTA SEM CASHOUT

Ganho e perda de apostador são mutuamente excludentes, isto é, quando há ganho a perda é zero e vice-versa.

De acordo com o modelo de dados:

- Ganho do Apostador: *“É a diferença entre o valor do prêmio e o valor apostado, em Reais.”*
 - **Algebricamente:** $\text{ganhoApostador} = \text{valorPremio} - \text{valorAposta}$, aplicável para $\text{valorPremio} > \text{valorAposta}$.
- Perda do Apostador: *“É a diferença entre o valor total apostado e o prêmio do apostador, em Reais.”*
 - Algebricamente: $\text{perdaApostador} = \text{valorAposta} - \text{valorPremio}$, aplicável para $\text{valorPremio} < \text{valorAposta}$.

Considerando aposta premiada com odd igual a 1,5 e o valor da aposta R\$ 100,00:

$\text{ganhoApostador} = \text{valorPremio} - \text{valorAposta}$
 $\text{ganhoApostador} = 100.00 \times 1.50 - 100.00$
 $\text{ganhoApostador} = 50.00$

Então, o operador deverá retificar o arquivo de modo que:

```

<quotaFixaTotal>1.50</quotaFixaTotal>
<valorAposta>100.00</valorAposta>
<ganhoApostador>50.00</ganhoApostador>
<perdaApostador>0.00</perdaApostador>

```

Nota: Para o caso de aposta não premiada ($\text{statusAposta}=3$) o envio de informação “perdaApostador” não está habilitado.

ANEXO 2 – APOSTA COM CASHOUT

Na sequência são apresentados exemplos hipotéticos que visam ilustrar como funcionam as apostas com *Cashout* nas modalidades total e parcial.

Cashout é a retirada antecipada. O objetivo é antecipar o encerramento da aposta ou uma parte dela, por iniciativa do apostador, fazendo ele *jus* a uma fração ou totalidade do prêmio.

No uso do *cashout*, a depender das funcionalidades disponibilizadas pelo operador, o apostador poderá escolher a porcentagem da aposta que deseja encerrar: 100% (*cashout* integral) ou um percentual entre 0 e 100% (*cashout* parcial).

É importante de destacar:

- ✓ que, na ocorrência de cashout (integral ou parcial) a aposta automaticamente é considerada premiada, cabendo, a depender do desenrolar do contexto, definir se houve ganho ou perda do apostador.
- ✓ Ganho do Apostador: é a diferença entre o valor do prêmio (VP) e o valor total apostado (VA), em Reais. Se aplica para $VP > VA$.
- ✓ Perda do Apostador: é a diferença entre o valor total apostado e o prêmio do apostador, em Reais. Se aplica $VP < VA$. *Obs:* quando $VP > 0$, a aposta é premiada. Se $VP = 0$, a aposta é não premiada.

Na sequência são apresentados exemplos:

- ✓ de cashout total (com ganho ou perda)
- ✓ cashout parcial (com ganho ou perda)

CASHOUT TOTAL - COM GANHO DO APOSTADOR

O apostador apostou R\$100 na vitória do time A, com odds de 2.0. Aos 65 minutos de jogo, o time A está *vencendo* por 1×0 e, mesmo assim, a operadora oferece ao apostador um Cashout de R\$120 para encerramento da aposta e o apostador aceita.

Após o apito final, o time A venceu.

Valor da Aposta (VA)	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
100	Integral	120	Premiada	120	0	20

Comentários:

- ✓ Como o cashout foi integral e o apostador recebeu um prêmio ($VP = 120$), a aposta é premiada. Portanto, o VP deve ser declarado na carteira.
- ✓ Considerando que $VP > VA$, então houve ganho do apostador.
- ✓ As conclusões acima independem do apito final, pois o apostador aceitou encerrar 100% da sua aposta.

E se o time A perdeu?

Valor da Aposta (VA)	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
100	Integral	120	Premiada	120	0	20

Comentários:

- ✓ Como o cashout foi integral e o apostador recebeu um prêmio (VP=120), a aposta é premiada. Portanto, o VP deve ser declarado na carteira.
- ✓ Considerando que $VP > VA$, então houve ganho do apostador.
- ✓ Se o time A perdeu ou ganhou, nada muda, pois a Cashout foi integral. Observe que, mesmo com a derrota do time A, houve um prêmio de R\$120.
- ✓ As conclusões acima independem do apito final, pois o apostador aceitou encerrar 100% da sua aposta.

CASHOUT TOTAL - COM PERDA DO APOSTADOR

O apostador apostou R\$100 na vitória do time A, com odds de 2.0. A operadora oferece um Cashout de R\$30 para encerramento da aposta e o apostador aceita.

Após o apito final, o time A venceu.

Valor da Aposta (VA)	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
100	Integral	30	Premiada	30	70	0

Comentários:

- ✓ Como o cashout foi integral e o apostador recebeu um prêmio (VP=30), a aposta é premiada. Portanto, o VP deve ser declarado na carteira.
- ✓ Considerando que $VP < VA$, então houve perda do apostador.
- ✓ As conclusões acima independem do apito final, pois o apostador aceitou encerrar 100% da sua aposta.

E se o time A perdeu?

Valor da Aposta (VA)	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
100	Integral	30	Premiada	30	70	0

Comentários:

- ✓ Como o cashout foi integral e o apostador recebeu um prêmio (VP=30), a aposta é premiada. Portanto, o VP deve ser declarado na carteira.
- ✓ Considerando que $VP < VA$, então houve perda do apostador.

- ✓ Se o time A perdeu ou ganhou, nada muda, pois a Cashout foi integral. Observe que, mesmo com a derrota do time A, houve um prêmio de R\$30.
- ✓ As conclusões acima independem do apito final, pois o apostador aceitou encerrar 100% da sua aposta.

CASHOUT PARCIAL - COM GANHO DO APOSTADOR

Uma pessoa apostou R\$100 na vitória do time A, com odds de 2. Aos 65 minutos, o time A está vencendo por 1×0 e o operador oferece um Cashout de R\$ 120.

Situação 1:

O apostador decide encerrar 70% da aposta, ou seja, R\$ 30 são mantidos apostados até o final do jogo. Consequentemente, o apostador garante como retorno imediato a quantia de R\$ 84 (70%*120). O time A venceu.

	Valor da Aposta (VA)*	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
65 min	70	Parcial	84	**	84	***	***
Apito final. Resultado: Time A venceu	30	-	-	**	60 (=30*2)	***	***
CONCLUSÃO (Informações a serem declaradas à SPA)	100	Parcial	84	Premiada	144	0	44 (=144-100)

Notas:

* No quadro acima, a divisão do Valor da Aposta em 70 e 30 é meramente didática, já que o valor da aposta é único e vale 100.

** A retirada do cashout nos permite concluir que a aposta é premiada; entretanto é preciso aguardar a finalização da aposta para classificá-la como tal e enviar as informações para a SPA.

*** É necessário aguardar o apito final para concluir se houve ganho ou perda.

Situação 2:

Se o apostador decide encerrar 90% da aposta, R\$ 10 são mantidos apostados até o final do jogo. Como aceitou 90% da oferta, o apostador garante como retorno imediato a quantia de R\$ 108 (90%*120). O time A venceu.

	Valor da Aposta (VA) *	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
65 min	90	Parcial	108	**	108	***	***
Apito final Resultado: Time A venceu	10	-	-	**	20 (=10*2)	***	***
CONCLUSÃO (Informações a serem declaradas à SPA)	100	Parcial	108	Premiada	128	0	28 (=128-100)

Notas:

* No quadro acima, a divisão do Valor da Aposta em 70 e 30 é meramente didática, já que o valor da aposta é único e vale 100.

** A retirada do cashout nos permite concluir que a aposta é premiada; entretanto é preciso aguardar a finalização da aposta para classificá-la como tal e enviar as informações para a SPA.

*** É necessário aguardar o apito final para concluir se houve ganho ou perda.

Situação 3:

Se o apostador decide encerrar 90% da aposta, R\$ 10 são mantidos apostados até o final do jogo. Como aceitou 90% da oferta, o apostador garante como retorno imediato a quantia de R\$ 108 (90%*120). O time A não venceu.

	Valor da Aposta (VA) *	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
65 min	90	Parcial	108	**	108	***	***
Apito final Resultado: Time A não venceu	10	-	-	**	0	***	***
CONCLUSÃO (Informações a serem declaradas à SPA)	100	Parcial	108	Premiada	108	0	8 (=108-100)

Notas:

* No quadro acima, a divisão do Valor da Aposta em 70 e 30 é meramente didática, já que o valor da aposta é único e vale 100.

** A retirada do cashout nos permite concluir que a aposta é premiada; entretanto é preciso aguardar a finalização da aposta para classificá-la como tal e enviar as informações para a SPA.

*** É necessário aguardar o apito final para concluir se houve ganho ou perda.

CASHOUT PARCIAL - COM PERDA DO APOSTADOR

Uma pessoa apostou R\$100 na vitória do time A, com odds de 2. Aos 65 minutos, o time A está vencendo por 1×0 e o operador oferece um Cashout de R\$ 120.

Se o apostador decide encerrar 70% da aposta, R\$ 30 são mantidos apostados até o final do jogo. Como aceitou 70% da oferta, o apostador garante como retorno imediato a quantia de R\$ 84 (70%*120). O time A não venceu.

	Valor da Aposta (VA) *	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
65 min	70	Parcial	84	**	84	***	***
Apito final Resultado: Time A <u>não</u> <u>venceu</u>	30	-	-	**	0	***	***
CONCLUSÃO (Informações a serem declaradas à SPA)	100	Parcial	84	Premiada	84	16 (=100-84)	0

Notas:

* No quadro acima, a divisão do Valor da Aposta em 70 e 30 é meramente didática, já que o valor da aposta é único e vale 100.

** A retirada do cashout nos permite concluir que a aposta é premiada; entretanto é preciso aguardar a finalização da aposta para classificá-la como tal e enviar as informações para a SPA.

*** É necessário aguardar o apito final para concluir se houve ganho ou perda.

Se o apostador decide encerrar 40% da aposta, R\$ 60 são mantidos apostados até o final do jogo. Como aceitou 40% da oferta, o apostador garante como retorno imediato a quantia de R\$ 48 (40%*120). O time A não venceu.

	Valor da Aposta (VA) *	Tipo de Cashout	Valor do Cashout	Status da Aposta	Valor do Prêmio (VP)	Perda do Apostador	Ganho do Apostador
65 min	40	Parcial	48	**	48	***	***
Apito final Resultado: Time A <u>não</u> <u>venceu</u>	60	-	-	**	0	***	***
CONCLUSÃO (Informações a serem declaradas à SPA)	100	Parcial	48	Premiada	48	0	52 (=100-48)

Notas:

* No quadro acima, a divisão do Valor da Aposta em 70 e 30 é meramente didática, já que o valor da aposta é único e vale 100.

** A retirada do cashout nos permite concluir que a aposta é premiada; entretanto é preciso aguardar a finalização da aposta para classificá-la como tal e enviar as informações para a SPA.

*** É necessário aguardar o apito final para concluir se houve ganho ou perda.

Comentários finais:

- ✓ No cashout parcial é necessário aguardar o término do evento para conclusão sobre o ganho ou a perda do apostador.
- ✓ Após tal término, se o somatório de $\sum VP > VA$, então houve ganho do apostador. Se $\sum VP < VA$, houve perda do apostador.

ANEXO 3 – TABELA DE MODALIDADE ESPORTIVA

Código*	Esporte
1	Atletismo
2	Automobilismo
3	Badminton
4	Basebol
5	Basquete
6	Beach tennis
7	Bilhar
8	Bobsled
9	Bocha
10	Boliche
11	Boxe
12	Canoagem/Caiaque
13	Capoeira
14	Ciclismo
15	Críquete
16	Curling
17	Dardos
18	Esgrima
19	Esqui
20	Fisiculturismo
21	Floorball
22	Frescobol
23	Futebol
24	Futebol de areia
25	Futebol Americano
26	Futsal
27	Ginástica Artística
28	Golfe
29	Halterofilismo
30	Handebol
31	Handebol de praia
32	Hipismo
33	Hóquei na Grama
34	Hóquei no Gelo
35	Hóquei sobre Patins
36	Jiu jitsu
37	Judô
38	Karatê
39	Kickboxing
40	Kung fu
41	Levantamento de peso
42	Luta Livre
43	MMA
44	Motociclismo

45	Muay Thai
46	Natação
47	Patinação
48	Pesca esportiva
49	Polo
50	Polo Aquático
51	Remo
52	Rugby
53	Skate
54	Skeleton
55	Snowboard
56	Softball
57	Squash
58	Sumô
59	Surfe
60	Taekwondo
61	Tenis
62	Tenis de Mesa
63	Tiro com Arco
64	Tiro Esportivo
65	Triatlo, Duetlo, Aquathlon
66	Turfe (Corrida de Cavalo) Internacional
67	Vela
68	Vôlei
69	Vôlei de Praia
70	Wrestling
999	Outros Esportes

*No caso de apostas relativas a esportes praticados por pessoas com deficiência (PCD), deve ser incluído o Código 8 à esquerda da numeração da tabela acima. Assim, por exemplo, para aposta relativa a evento de bocha praticada por atletas com deficiência visual, deve ser informado o código 89.