Reguladores, Auditores e Laboratórios

Trilha de treinamento

Equipes técnicas e de supervisão de reguladores, auditores externos e internos, engenheiros de laboratório, assessores de política pública

Você conseguirá ler a arquitetura e o pacote de evidências de um operador, pedir o registro que prova que um controle funciona, e ver o que uma regra proposta faria aos sistemas que terão de cumpri-la.

- Caminho recomendado
- Opcional, vale a pena
- Rota alternativa

DURAÇÃO	SLIDES	FORMATO	PRÉ-REQUISITOS	RESULTADO	REGIÕES
19,3 h de aulas do núcleo + 220 min de aulas de região…	**316 em aulas + 74 região fixa + 15 extensão: 405-405…**	**Nove sessões remotas (nunca mais de 3,5 horas de…**	**Dois anos em regulação, auditoria, testes ou…**	**Um plano de amostragem para o pacote de evidências de…**	**Sem escolha: um bloco fixo de comparação de regimes em…**

ETAPA 1 · Sessão 1 — Fundamentos

- 1.1 O negócio de jogos
- 1.2 Da regra à evidência

ETAPA 2 · Sessões 1-2 — Como a plataforma funciona

- 2.1 Arquitetura e fluxos
- 2.2 Invariantes da wallet e o ledger

ETAPA 3 · Sessões 2-3 — Integridade dos jogos

- 3.1 Aleatoriedade e matemática dos jogos
- 3.2 Lab: achar o viés (revisão)
- 3.3 Certificação e controle de mudanças
- 3.4 Exploits, falsos hacks, confiança

ETAPA 4 · Sessões 3-5 — Controles voltados ao jogador

- 4.1 Estados do KYC e PLD
- 4.2 Cadastros, lab, monitoramento
- 4.3 Casos de multa
- 4.4 Localização e matriz de jurisdições

ETAPA 5 · Sessões 5-7 — Dados, evidência e incidentes

- 5.1 Classes de dados e hub and spoke
- 5.2 Pipeline de evidência e relatórios
- 5.3 Lab: exportar evidência (revisão)
- 5.4 Frameworks de controle e calendário
- 5.5 Exclusão vs retenção
- 5.6 Segurança e entrega
- 5.7 Logs de auditoria e incidentes

ETAPA 6 · Sessões 7-9 — Aulas de região fixas

- 6.1 Região: Reino Unido e Europa
- 6.2 Região: Estados dos EUA
- 6.3 Região: Canadá (Ontário)
- 6.4 Região: América Latina

ETAPA 7 · Sessão 9 — Aulas de extensão da trilha

- 7.1 Amostrar um pacote de evidências
- 7.2 Regra por resultado ou prescrita
- 7.3 Custo de uma regra em minuta

 © 2026 thebackendofluck.com. Todos os direitos reservados. · detalhes nas páginas seguintes

Reguladores, Auditores e Laboratórios: trilha em detalhe

Equipes técnicas e de supervisão de reguladores, auditores externos e internos, engenheiros de laboratório, assessores de política pública · referência 2026-11

Duração	19,3 h de aulas do núcleo + 220 min de aulas de região fixas + 120 min de aulas de extensão + 45 min de aberturas de sessão: 25,7 h no total
Slides	316 em aulas + 74 região fixa + 15 extensão: 405-405 no total
Formato	Nove sessões remotas (nunca mais de 3,5 horas de contato cada), ou 5 dias presenciais; dois blocos de dois dias e meio também funcionam. Aulas, estudos de caso, workshops e três labs na variante de revisão; sem código. Cerca de 6 horas de trabalho posterior para a tarefa final. Se alguma parte for gravada, grave primeiro as aulas desta trilha.
Pré-requisitos	Dois anos em regulação, auditoria, testes ou política pública. Sem código.
Resultado	Um plano de amostragem para o pacote de evidências de um operador e um checklist de controle para registro.
Regiões	Sem escolha: um bloco fixo de comparação de regimes em quatro regiões.
Avaliação	Quiz final (20 questões). Três labs de revisão sob a regra dos 75 por cento. Tarefa final: um plano de amostragem e um checklist de controle para registro.
Certificado	Só registro de presença. As horas contam para o programa completo.

1. Fundamentos Sessão 1

1.1 O negócio de jogos RECOMENDADO

O lado do operador na mesa: como o negócio ganha dinheiro. A comparação dos modelos regulatórios é ensinada pelo bloco fixo de regiões e pela aula de extensão 1.E4. Aula 1.1: 40 min, 10 slides.

No livro: Cap. 01 The Online Casino Ecosystem, Cap. 05 Differences Between Betting Sites and Online Casinos

1.2 Da regra à evidência RECOMENDADO

O método lido pela outra ponta: começar pela evidência e voltar até a regra. Aula 1.3: 35 min, 10 slides.

No livro: Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline

2. Como a plataforma funciona Sessões 1-2

2.1 Arquitetura e fluxos RECOMENDADO

O inventário de componentes e o ciclo de vida da aposta. Mostra onde cada registro é produzido. Aulas 2.1 e 2.2: 75 min, 25 slides.

No livro: Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 01 The Online Casino Ecosystem, Cap. 28a Distributed Systems Deep Dive

2.2 Invariantes da wallet e o ledger RECOMENDADO

O que uma wallet nunca pode fazer e o ledger que permite ao auditor conferir. Aulas 3.1 e 3.2: 80 min, 24 slides.

No livro: Cap. 36 Financial Operations, Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 46 Building a Brazilian Betting Platform: Architecture, Compliance, and Implementation, Cap. 36b The Financial Truth Layer -- Ledger, Treasury, and Reconciliation

3. Integridade dos jogos Sessões 2-3

3.1 Aleatoriedade e matemática dos jogos RECOMENDADO

O que separa um RNG sólido de um que só passa em um teste estatístico, depois RTP, volatilidade e o que é certificado. Aulas 4.1 e 4.2: 65 min, 22 slides.

No livro: Cap. 17 Random Number Generation (RNG), Cap. 15 Casino Mathematics and Game Economy, Cap. 34b Data Governance for iGaming Platforms

3.2 Lab: achar o viés (revisão) RECOMENDADO

Variante de revisão: ler a saída de testes do laboratório e decidir se o achado prova o viés e se a correção o resolve. Aula 4.3: 60 min, 4 slides.

No livro: Cap. 17 Random Number Generation (RNG), Cap. 32 Testing and QA in Gambling

3.3 Certificação e controle de mudanças RECOMENDADO

O processo de certificação visto do lado do operador, e como o controle de mudanças mantém um certificado verdadeiro ao longo do tempo. Aulas 4.4 e 4.5: 50 min, 19 slides.

No livro: Cap. 17 Random Number Generation (RNG), Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 32 Testing and QA in Gambling, Cap. 23 DevSecOps for iGaming

3.4 Exploits, falsos hacks, confiança RECOMENDADO

Um caso curto sobre distinguir um exploit real de uma alegação falsa de hack. Aula 4.7: 12 min, 3 slides.

No livro: Cap. 15b Game Exploits, Fake Hacks, and the Engineering of Trust

4. Controles voltados ao jogador Sessões 3-5

4.1 Estados do KYC e PLD RECOMENDADO

KYC como máquina de estados e PLD em termos de sistema. Cada mudança de estado é um registro que pode ser amostrado. Aulas 5.1 e 5.4: 70 min, 22 slides.

No livro: Cap. 24d KYC Evidence Lifecycle, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 34b Data Governance for iGaming Platforms, Cap. 12 Real-Time Cash Flow Management for Online Casinos

4.2 Cadastros, lab, monitoramento RECOMENDADO

Como os cadastros de autoexclusão são integrados, a variante de revisão do lab de cadastro fail-closed (ler o log de auditoria e decidir se ele prova um bloqueio), e como o monitoramento de comportamento leva à intervenção. Aulas 6.2, 6.3 e 6.4: 135 min, 27 slides.

No livro: Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail, Cap. 26 Responsible Gaming and Player Protection Systems

4.3 Casos de multa RECOMENDADO

Casos de sanção lidos pelo que a trilha de auditoria mostrou e pelo que deveria ter mostrado. Aula 6.5: 30 min, 6 slides.

No livro: Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail

4.4 Localização e matriz de jurisdições RECOMENDADO

Checagem de localização com vários sinais e a matriz que transforma uma localização em decisão. Aulas 7.1 e 7.2: 60 min, 21 slides.

No livro: Cap. 24e Geofencing and Location Verification, Cap. 24 Security and Compliance

5. Dados, evidência e incidentes Sessões 5-7

5.1 Classes de dados e hub and spoke RECOMENDADO

O que uma regra de localização de dados faz com a topologia e o custo de um operador. Aulas 8.1 e 8.2: 90 min, 25 slides.

No livro: Cap. 27 Data Residency and Backup/Recovery, Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 27c Migrating a Single-Jurisdiction Casino Platform to Hub & Spoke

5.2 Pipeline de evidência e relatórios RECOMENDADO

Como os operadores produzem evidência e como formatos e prazos de relatório diferem entre reguladores. Aulas 9.1 e 9.2: 75 min, 24 slides.

No livro: Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export, Cap. 06 Licensing Guide

5.3 Lab: exportar evidência (revisão) RECOMENDADO

Variante de revisão: pedir uma exportação, conferir o registro de auditoria e julgar se ela atenderia a um pedido do regulador. Aula 9.3: 65 min, 4 slides.

No livro: Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export, Cap. 24d KYC Evidence Lifecycle

5.4 Frameworks de controle e calendário RECOMENDADO

GLI-GSF, ISO 27001, PCI DSS e normas dos reguladores: o que cada um cobre e onde se sobrepõem, depois o calendário de compliance e os gates de release. Aulas 9.4 e 9.5: 65 min, 22 slides.

No livro: Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 24 Security and Compliance, Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export

5.5 Exclusão vs retenção RECOMENDADO

Um caso em que a lei de privacidade e as regras de retenção de jogos puxam em direções opostas. Aula 9.7: 20 min, 4 slides.

No livro: Cap. 34b Data Governance for iGaming Platforms, Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 27 Data Residency and Backup/Recovery

5.6 Segurança e entrega RECOMENDADO

Zonas, mTLS, segredos e HSM, depois o pipeline de entrega de um ambiente certificado: os controles que um auditor testa primeiro. Aulas 10.1 e 10.2: 65 min, 22 slides.

No livro: Cap. 24 Security and Compliance, Cap. 20 Hardware Security Module Infrastructure, Cap. 20b OpenBao Operations: Secret Engines, Dynamic Credentials and Disaster Recovery, Cap. 24h Mutual TLS Between Kubernetes Services for iGaming Platforms, Cap. 23c Secrets Management and Git Hygiene for iGaming Engineering, Cap. 10 Complete Platform Architecture

5.7 Logs de auditoria e incidentes RECOMENDADO

O que os operadores registram em log e como a notificação de incidentes funciona do lado deles. Aulas 10.3 e 10.5: 65 min, 22 slides.

No livro: Cap. 24b Wazuh SIEM for iGaming Compliance, Cap. 24c AWS SIEM Implementation for iGaming Compliance, Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 24f Network IDS/IPS: Suricata and AWS Network Firewall for iGaming, Cap. 35 Incident Management, Cap. 35b Cash-Flow Integrity Incident Response

6. Aulas de região fixas Sessões 7-9

6.1 Região: Reino Unido e Europa RECOMENDADO

Seis licenças em duas famílias: mercados de ponto de consumo (Grã-Bretanha, Suécia, Dinamarca) e licenças de hub (Malta, Gibraltar, Ilha de Man). Aulas 11.1 e 11.4: 60 min, 23 slides.

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 29c European Datacenter Infrastructure for Regulated Gaming, Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline, Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security

6.2 Região: Estados dos EUA RECOMENDADO

Nova Jersey, Pensilvânia e Michigan: um parceiro com cassino físico, servidores dentro do estado e checagem de localização em toda sessão. Aula 12.1: 35 min, 12 slides.

No livro: Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 24 Security and Compliance

6.3 Região: Canadá (Ontário) RECOMENDADO

Ontário: registro na AGCO, contrato de operação com a iGaming Ontario e normas escritas como resultados a atingir. Aulas 13.1 e 13.2: 70 min, 22 slides.

No livro: Cap. 40 Case Study -- Launching in a New Regulated Market, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail, Cap. 24e Geofencing and Location Verification

6.4 Região: América Latina RECOMENDADO

Brasil, Colômbia, México e Buenos Aires. O Brasil é ensinado como problema de design atrás de um portão de status legal, porque a MP 1.394/2026 proibiu as apostas de quota fixa em setembro de 2026. Aulas 14.1b e 14.2: 55 min, 17 slides.

No livro: Cap. 46 Building a Brazilian Betting Platform: Architecture, Compliance, and Implementation, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide

7. Aulas de extensão da trilha Sessão 9

7.1 Amostrar um pacote de evidências OPCIONAL

As equipes recebem o índice de evidências de um operador para um trimestre e planejam uma amostra: quais controles, quantos registros, qual período, o que contaria como apontamento. Um segundo período de amostra mostra como o primeiro plano se sustenta. O debrief compara os planos de amostragem. Ainda não produzido; estimativa de 60 min, 4 slides (design no quadro).

No livro: Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export

7.2 Regra por resultado ou prescrita OPCIONAL

O mesmo controle escrito de três formas: como resultado (Ontário), como padrão técnico (estilo GLI-19) e como regra prescritiva com sistema nomeado (um cadastro nacional ou um feed de dados). Mostra o que cada forma faz com arquitetura, custo e auditabilidade. Ainda não produzido; estimativa de 20 min, 8 slides (aula expositiva).

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security

7.3 Custo de uma regra em minuta OPCIONAL

As equipes pegam uma regra técnica em minuta e estimam quanto ela custaria a um operador para construir, operar e comprovar: sistemas afetados, evidência produzida, velocidade de release perdida. O debrief compara as estimativas e pergunta qual redação reduziria o custo sem enfraquecer o controle. Ainda não produzido; estimativa de 40 min, 3 slides (design no quadro).

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export

Erros comuns

- Pedir um documento quando o controle deixa um log. O documento descreve a intenção; o log mostra o que aconteceu.
- Escrever uma regra que nomeia uma tecnologia, que envelhece mais rápido que a regra.
- Tratar o certificado do laboratório como prova sobre a produção sem examinar o controle de mudanças.
- Amostrar só o período para o qual o operador se preparou.
- Ler esta trilha como a visão do operador sobre o que os reguladores deveriam querer. Ela descreve como os sistemas funcionam, e os objetivos do regime continuam com o regulador.

Fontes

1. UNLV International Center for Gaming Regulation, educação executiva
   https://unlv.edu/icgr/education
2. AGCO, Registrar's Standards for Internet Gaming (texto completo)
   https://agco.ca/en/book/export/html/245361
3. UK Gambling Commission, estratégia de testes para os padrões técnicos de jogo remoto e software, resumo
   https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/testing-strategy-for-compliance-with-remote-gambling-and-software-technical/1-summary
4. GLI University, treinamentos
   https://gaminglabs.com/services/gli-university-training/
5. Brasil, Medida Provisória 1.394, de 25 de setembro de 2026 (Planalto)
   https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/Mpv/mpv1394.htm
6. Brasil, SPA/MF, agenda regulatória 2026-2027
   https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/agenda-regulatoria/2026
7. UK Gambling Commission, guia de AML para cassinos, Parte 4.5 Treinamento
   https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/the-prevention-of-money-laundering-and-combating-the-financing-of-terrorism/prevention-of-ml-and-combating-the-financing-of-terrorism-part-4-5-training

Material complementar de *The Backend of Luck* e dos roadmaps por jurisdição. Horas e slides vêm das tabelas de aulas do plano de treinamento.