Segunda-feira, 11 de Maio de 2020 I Série – N.º 63

DIÁRIO DA REPÚBLICA

ÓRGÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE ANGOLA

Preço deste número - Kz: 1.360,00

Toda a correspondência, quer oficial, quer relativa a anúncio e assinaturas do «Diário da República», deve ser dirigida à Imprensa Nacional - E.P., em Luanda, Rua Henrique de Carvalho n.º 2, Cidade Alta, Caixa Postal 1306, www.imprensanacional.gov.ao - End. teleg.: «Imprensa».

ASSINATURA	Ano
As três séries	Kz: 734 159.40
A 1.ª série	Kz: 433 524.00
A 2.ª série	Kz: 226 980.00
A 3.ª série	Kz: 180 133.20

O preço de cada linha publicada nos Diários da República 1.ª e 2.ª série é de Kz: 75.00 e para a 3.ª série Kz: 95.00, acrescido do respectivo imposto do selo, dependendo a publicação da 3.ª série de depósito prévio a efectuar na tesouraria da Imprensa Nacional - E. P.

SUMÁRIO

Presidente da República

Decreto Presidencial n.º 130/20:
Aprova as Medidas de Gestão das Pescarias Marinhas, da Pesca Continental, da Aquicultura e do Sal para o Ano de 2020.

Decreto Presidencial n.º 131/20:
Aprova o Regulamento de Exploração de Jogos Remotos em Linha.

Decreto Presidencial n.º 132/20:
Aprova o Memorando de Entendimento sobre Cooperação no Domínio da Gestão dos Recursos Hídricos entre o Ministério da Energia e Águas da República de Angola e o Ministério do Interior da Hungria.

Decreto Presidencial n.º 133/20:
Aprova o Memorando de Entendimento para a Cooperação no Domínio da Energia Eléctrica entre o Ministério da Energia e Águas da República de Angola e o Ministério da Inovação e Tecnologia da Hungria.

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Decreto Presidencial n.º 130/20
de 11 de Maio

As políticas de conservação e renovação sustentável dos recursos biológicos aquáticos exigem do executivo a adopção de medidas reguladoras adequadas para o acesso ao seu uso e exploração de modo responsável;

Havendo necessidade de assegurar a protecção e conservação das espécies alvo de pesca e respectivos ecossistemas;

Tornando-se necessário reforçar a tomada de medidas de gestão pesqueira, aquícola e da exploração e uso do sal, conforme o disposto no artigo 10.º da Lei n.º 6-A/04, de 8 de Outubro — dos Recursos Biológicos e Aquáticos, e demais legislação aplicável sobre a gestão dos recursos pesqueiros;

O Presidente da República decreta, nos termos da alínea l) do artigo 120.º e do n.º 3 do artigo 125.º, ambos da Constituição da República de Angola, o seguinte:

ARTIGO 1.º
(Aprovação)

São aprovadas as Medidas de Gestão das Pescarias Marinhas, da Pesca Continental, da Aquicultura e do Sal para o Ano de 2020, anexo ao presente Decreto Presidencial, de que é parte integrante.

ARTIGO 2.º
(Dúvidas e omissões)

As dúvidas e omissões suscitadas na interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pelo Presidente da República.

ARTIGO 3.º
(Entrada em vigor)

O presente Decreto Presidencial entra em vigor na data da sua publicação.

Apreciado em Conselho de Ministros, em Luanda, aos 27 de Março de 2020.

Publique-se.

Luanda, aos 29 de Abril de 2020.

O Presidente da República, João Manuel Gonçalves Lourenço.

MEDIDAS DE GESTÃO DAS PESCARIAS MARINHAS, DA PESCA CONTINENTAL, DA AQUICULTURA E DO SAL PARA O ANO 2020

ARTIGO 1.º
(Objectivo)

As presentes Medidas de Gestão visam fundamentalmente:

a) Ajustar a capacidade das capturas ao potencial disponível dos Recursos Biológicos Aquáticos e da Aquicultura, bem como o licenciamento das embarcações dos segmentos da pesca artesanal, semi-industriais e industriais;

b) Promover o aumento da produção e a qualidade do sal.

ANEXO II
A que se refere o n.º 1 do artigo 10.º do presente Diploma

Item	Captura por Segmento (Ton)	%	Segmento
1	95.531	30	Artesanal
2	222.905	70	Semi-Industrial e Industrial
Total	**318.436**	**100**	

ANEXO III
A que se refere o n.º 4 do artigo 10.º do presente Diploma

Item	Lobos Marinhos (Focas)	TAC Adoptado em Número
a)	Crias.....	1.139
b)	Adultos.....	9.112
	Total (a) + (b)	**10.351**

O Presidente da República, João Manuel Gonçalves Lourenço.

Decreto Presidencial n.º 131/20
de 11 de Maio

Considerando que a aprovação da Lei n.º 5/16, de 17 de Maio, da Actividade de Jogos, permitiu o lançamento das bases para o exercício da actividade de Jogos Remotos em Linha em Angola;

Atendendo que o Regulamento de Jogos Remotos em Linha vai delimitar e enquadrar a oferta e o consumo do jogo, controlar a sua exploração, garantir a segurança e a ordem pública, prevenindo o jogo excessivo e não regulado e comportamentos e práticas aditivas, bem como a captação de receitas para o Estado;

O Presidente da República decreta, nos termos da alínea l) do artigo 120.º e do n.º 3 do artigo 125.º, ambos da Constituição da República de Angola, o seguinte:

ARTIGO 1.º
(Aprovação)

É aprovado o Regulamento de Exploração de Jogos Remotos em Linha, anexo ao presente Decreto Presidencial, de que é parte integrante.

ARTIGO 2.º
(Dúvidas e omissões)

As dúvidas e omissões resultantes da interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pelo Presidente da República.

ARTIGO 3.º
(Entrada em vigor)

O presente Decreto Presidencial entra em vigor, 30 dias após a sua publicação em *Diário da República*.

Apreciado na Comissão Económica do Conselho de Ministros, em Luanda, aos 26 de Março de 2020.

Publique-se.

Luanda, aos 29 de Abril de 2020.

O Presidente da República, João Manuel Gonçalves Lourenço.

REGULAMENTO SOBRE A EXPLORAÇÃO DE JOGOS REMOTOS EM LINHA

CAPÍTULO I
Disposições Gerais

ARTIGO 1.º
(Objecto)

O presente Diploma tem como objecto a Regulamentação dos Jogos Remotos em Linha que compreende a exploração e a prática de jogos e apostas *online*, praticadas à distância, através de suportes electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, ou por quaisquer outros meios.

ARTIGO 2.º
(Âmbito objectivo)

1. O presente Diploma aplica-se à exploração e à prática dos jogos e apostas *online*.

2. Encontram-se excluídos do âmbito de aplicação do presente Regulamento:

a) Combinações aleatórias para promoções publicitárias;

b) Lotarias e totoloto;

c) Os concursos e rifas;

d) Angomilhões.

ARTIGO 3.º
(Âmbito territorial)

O presente Diploma aplica-se em todo o território nacional.

ARTIGO 4.º
(Definições)

Para efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

a) «*Jogos Remotos em Linha*» (jogos e apostas *online*), os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas e outros jogos e apostas em que são utilizados quaisquer mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitam produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados, informações, quando praticados à distância, através de suportes electrónicos, informático, telemático e interactivos, ou quaisquer outros meios;

b) «*Aposta Desportiva*», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de resultado de uma competição ou prova desportiva, com excepção da corrida de cavalos, previamente identificada, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;

c) «*Aposta Hípica*», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de resultado de uma competição ou corrida de cavalos, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;

d) «*Aposta Mútua*», aquela em que uma percentagem da totalidade das quantias apostadas é reservada a prémios a distribuir pelos apostadores que tenham acertado no tipo de resultado a que se referia a aposta, revertendo o remanescente para a entidade exploradora que organiza a aposta;

e) «*Conta de Jogador*», a conta associada ao registo de cada jogador, na qual devem ser creditados e debitados todos os movimentos decorrentes da actividade de jogos e apostas remota em linha;

f) «*Conta de Pagamento*», uma conta aberta numa instituição financeira bancária sedeada em Angola, denominada em moeda nacional;

g) «*Entidade Exploradora*», a entidade titular de uma ou mais licenças;

h) «*Evento*», a prova desportiva ou a corrida de cavalos e de outros animais;

i) «*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;

j) «*Infra-Estrutura de Controlo*», a infra-estrutura técnica, gerida pelo Órgão Regulador de Jogos, para armazenamento e tratamento dos dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online*, obtidos através da infra-estrutura de entrada e registo;

k) «*Infra-Estrutura de Entrada e Registo*», a infra-estrutura 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 actividade de jogos e apostas *online*, com vista ao seu registo e reporte para a Infra-Estrutura de Controlo;

l) «*Jogador*», o indivíduo maior de idade que participa nos jogos e apostas *online*;

m) «*Jogos e Apostas de Base Territorial*», os jogos ou as apostas que se realizam em casinos, em salas de jogo do bingo ou noutros locais, para o efeito previamente autorizados e que exigem a presença física do jogador;

n) «*Jogo de Fortuna ou Azar*», actividade em que arriscam quantidades de dinheiro ou objectos de valor pecuniário, sobre resultados futuros e incertos onde o apuramento do resultado depende exclusiva ou principalmente da sorte ou azar do jogador ou jogadores que nele participem, permitindo a transferência de valores entre os participantes;

o) «*Licença*», o título habilitante emitido pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas *online*;

p) «*Chave Móvel Digital*» é um meio de autenticação que permite a associação de um número de telemóvel ao número de identificação civil para um cidadão nacional e o número de passaporte para um cidadão estrangeiro, permite também que um cidadão possa assinar electronicamente e de forma segura, documentos em formato PDF;

q) «*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 efectuadas o mais tardar até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como «apostas em directo», se efectuadas no decurso do ou dos eventos;

r) «*Não Repúdio*», a garantia de que quaisquer partes envolvidas no âmbito da actividade de jogos e apostas *online* não podem negar o facto de que, em data e tempo específicos, ocorreu uma determinada operação, incluindo o acesso a determinada informação ou a realização de uma comunicação ou de uma transacção electrónica;

s) «*Plataforma de Jogo*», a infra-estrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a actividade 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 dessa actividade;

t) «*Prestadores Intermediários de Serviços em Rede*», aqueles que prestam os serviços técnicos para o acesso, a disponibilização e a utilização dos serviços de jogos e apostas *online*, incluindo o serviço de acesso à Internet, o serviço de armazenagem, a título principal (*hosting*), intermediário (*caching*) ou outro, e o serviço de associação de conteúdos em rede, por meio de instrumentos de busca, híper-conexões ou processos análogos;

u) «*Receita Bruta*», o valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas;

v) «*Registo de Jogador*», o registo único que permite ao jogador aceder à plataforma de jogo da entidade exploradora e no qual são recolhidos, nomeadamente, os dados que permitem a identificação do jogador e os que possibilitam a realização de transacções entre este e a entidade exploradora;

w) «*Sistema Técnico de Jogo*», o conjunto de *hardware* e *software*, gerido pela entidade exploradora, que integra o sítio na Internet, a infra-estrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo;

x) «*Sítio na Internet*», a interface disponível na internet através da qual o jogador se relaciona com a entidade exploradora no âmbito da actividade de jogos e apostas *online*;

y) «*Software de Jogo*», as componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas *online*;

z) «*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 de vários eventos;

aa) «*Componentes Críticos*», *hardware*, *software* ou outros componentes que devem existir, em condições de operacionalidade, para que o sistema de jogo *online* funcione adequadamente;

bb) «*Apresentação Skin do Jogo*», a designação e apresentação gráfica, personalização ou suporte, de um jogo, através dos quais o *software* de jogo é apresentado;

cc) «*Mapeamento*», 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 nomeadamente o número ajustado à escala 51 que pode ter correspondência com o «as» de espadas).

ARTIGO 5.°

(Princípio geral da exploração de jogos e apostas *online*)

A actividade relacionada com a exploração de jogos e apostas *online* deve ser realizada com integral respeito pela dignidade das pessoas, pelo direito à honra, a integridade, à imagem e pelo direito de propriedade, bem como pelos demais direitos legalmente reconhecidos.

ARTIGO 6.°

(Categorias e tipos de jogos e apostas *online* autorizados)

1. As categorias de jogos e apostas *online* cuja exploração é autorizada são as seguintes:

a) Apostas desportivas;

b) Apostas hípicas e mútuas;

c) Jogos de fortuna ou azar, nos quais se incluem os seguintes tipos:

i. Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau;

ii. Banca francesa;

iii. Blackjack/21;

iv. Bingo;

v. Jogos de máquinas compostos por três ou mais rolos giratórios, com símbolos ou outras representações gráficas, que se vão progressivamente imobilizando sob a linha ou linhas de jogo, com o objectivo de formar combinações de símbolos;

vi. Póquer em modo de torneio;

vii. Póquer não bancado nas variantes «*omaha*», «*holdem*» e «póquer sintético»;

viii. Póquer sem descarte;

ix. Roleta americana;

x. Roleta francesa;

xi. Dragon e *Tiger*.

2. A exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, não previstos na alínea c) do número anterior, pode ser autorizada pelo Órgão de Supervisão de Jogos, nos termos dos n.os 2 a 4 do artigo 12.° do presente Diploma.

3. As regras de execução das apostas desportivas, das apostas hípicas, mútuas e dos jogos de fortuna ou azar são fixadas em regulamento próprio do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

4. São proibidas a exploração e a prática de jogos e apostas *online* não regulamentadas.

5. As apostas desportivas, hípicas e mútuas, apenas podem incidir, respectivamente, sobre as modalidades, competições e provas desportivas e sobre as competições e corridas de cavalos constantes de lista elaborada e aprovada pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

6. A inclusão, na lista referida no número anterior, de modalidades, competições e provas desportivas organizadas por entidades nacionais deve ser precedida, para cada modalidade, de audição da respectiva federação com utilidade pública desportiva, nomeadamente, para verificação da idoneidade da competição e do respectivo organizador.

7. As competições, corridas de cavalos e de outros animais, nacionais e internacionais a incluir na lista prevista no n.° 5 do presente artigo, são as constantes do calendário para o efeito aprovado pelos Serviços de Veterinária.

8. No caso das apostas desportivas, hípicas e mútuas, os tipos e os momentos das apostas, bem como os tipos de resultados sobre os quais as mesmas incidem, são fixados, respectivamente, para cada modalidade, competição e prova desportiva e para cada competição e corrida de cavalos, e constam da lista prevista no n.° 5 do presente artigo.

9. O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode alterar a lista prevista no n.° 5 do presente artigo, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito à indemnização ou compensação decorrente dessa alteração.

CAPÍTULO II

Proibições e Política de Jogo Responsável

ARTIGO 7.°

(Proibições)

1. É proibida a prática de jogos e apostas *online* directamente ou por interposta pessoas das entidades referidas no n.° 2 do artigo 20.° da Lei n.° 5/16, de 17 de Maio, Lei de Actividade de Jogos.

2. É ainda proibida a prática de jogos e apostas *online*, directamente ou por interposta pessoa:

a) Os menores e os declarados incapazes nos termos da lei civil;

b) Aqueles que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;

c) Aos titulares dos órgãos sociais das entidades exploradoras relativamente ao Sítio na Internet dessa mesma entidade;

d) Aos trabalhadores das entidades exploradoras, relativamente ao Sítio na Internet dessa mesma entidade;

e) A qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos dos jogos e apostas *online* de um determinado Sítio na Internet;

f) A quaisquer pessoas, tais como os dirigentes desportivos, os técnicos desportivos, os treinadores, os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juízes, os árbitros, os empresários desportivos e os responsáveis das entidades organizadoras das competições e provas desportivas e das competições e corridas de cavalos objecto de aposta, quando, directa ou indirectamente, tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos eventos;

g) Aos trabalhadores do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

ARTIGO 8.º
(Política de jogo responsável)

1. Na exploração dos jogos e apostas *online* deve ser salvaguardada a sua integridade, fiabilidade e segurança e assegurada a consciencialização da complexidade desta actividade, bem como promovida a realização de acções preventivas de sensibilização e de informação, a elaboração de códigos de conduta e a difusão de boas práticas.

2. Para efeitos do disposto no número anterior, as entidades exploradoras devem, previamente no início da exploração, elaborar um plano e adoptar medidas que garantam a prática de jogo responsável e proporcionem-se ao público, em especial aos jogadores, a necessária informação promovendo atitudes de jogo moderado, não compulsivo e responsável.

3. A elaboração do plano referido no número anterior deve contemplar, nomeadamente, as seguintes matérias:

a) Política geral de informação sobre a entidade exploradora e sobre a sua oferta de jogos e apostas *online*, e o modo como a mesma é disponibilizada ao público e aos jogadores;

b) Política de informação e comunicação ao jogador sobre comportamentos responsáveis no jogo e os perigos da dependência e da adição ao jogo, que integre uma mensagem permanente sobre o jogo responsável no Sítio na Internet;

c) Medidas adoptadas pela entidade exploradora que visem proteger os menores, os incapazes e os que voluntariamente estejam impedidos de jogar e prevenir o acesso dos mesmos aos jogos e apostas *online*;

d) Mecanismos disponibilizados no Sítio na Internet que permitam aos jogadores limitarem os montantes depositados na respectiva conta de jogador e as apostas efectuadas;

e) Mecanismos de auto-exclusão, a forma como os mesmos são divulgados no Sítio na Internet e o meio de a eles aceder;

f) Mecanismos de reclamação acessíveis ao jogador, a forma como os mesmos são divulgados no Sítio da Internet, bem como o meio de a eles aceder;

g) Temporização do jogo ou da aposta, nos casos em que seja aplicável;

h) O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode emitir regulamentos, instruções ou orientações para o desenvolvimento e concretização dos princípios enunciados nos números anteriores do presente artigo;

i) O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos deve promover, em articulação com as entidades competentes na matéria, a realização de estudos tendentes a identificar comportamentos aditivos e propor a adopção de medidas preventivas e dissuasoras.

CAPÍTULO III
Exploração e Prática dos Jogos e Apostas *Online*

SECÇÃO I
Regime de Exploração e Licenciamento dos Jogos e Apostas *Online*

ARTIGO 9.º
(Direito de exploração)

O direito de explorar os jogos e apostas *online* é reservado ao Estado, salvo autorização concedida a uma pessoa colectiva de direito público ou privado.

ARTIGO 10.º
(Atribuição da exploração)

1. A exploração de jogos e apostas *online* é atribuída pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, mediante licença, a pessoas colectivas privadas, constituídas sob a forma de sociedades por quotas com sede em Angola, que esteja vinculada à cooperação administrativa no domínio da fiscalidade e do combate à fraude e ao branqueamento de capitais e do financiamento ao terrorismo.

2. A exploração de jogos e apostas *online* deve apenas ser atribuída a pessoas colectivas cujo objecto preveja, ao longo do prazo de vigência da licença, a exploração de jogos e apostas.

ARTIGO 11.°
(Natureza das entidades exploradoras)

As entidades exploradoras são consideradas entidades não financeiras para efeitos de sujeição à Lei de Prevenção e Combate ao Branqueamento de Capitais, do Financiamento do Terrorismo e da Proliferação de Armas de Destruição em Massa.

ARTIGO 12.°
(Procedimento de atribuição de licenças)

1. O pedido de licença é apresentado em modelo próprio aprovado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, pelos meios legalmente admissíveis, preferencialmente por via electrónica, devidamente instruído com os documentos exigidos naquele modelo.

2. O pedido de licença e os documentos que o acompanham são obrigatoriamente redigidos em língua portuguesa.

3. Quando, pela sua própria natureza ou origem, os documentos apresentados estiverem redigidos numa língua estrangeira, devem os mesmos ser acompanhados de tradução para a língua portuguesa, devidamente autenticada.

4. O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode, a pedido da entidade requerente, autorizar que os documentos não sejam acompanhados de tradução para a língua portuguesa, devidamente fundamentada.

5. No caso de o pedido de licença conter omissões ou deficiências susceptíveis de suprimento ou de correcção, ou quando se verifiquem irregularidades ou insuficiências relativas aos documentos instrutórios exigíveis, a requerente é notificada para, no prazo de 15 dias, efectuar as correcções necessárias ou apresentar os documentos em falta, com a cominação de indeferimento ou deferimento parcial do pedido.

6. O projecto de decisão final, quando desfavorável, no todo ou em parte, deve ser notificado à requerente, para efeitos de audiência prévia, nos termos previstos no Procedimento da Actividade Administrativa.

7. A decisão final é notificada à entidade requerente e, caso seja favorável, inclui a indicação dos elementos necessários ao cumprimento das condições para a emissão da licença.

ARTIGO 13.°
(Regime de atribuição de licenças)

1. Podem ser atribuídas licenças para a exploração *online*:

a) De apostas desportivas;

b) De apostas hípicas, de outros animais e mútuas;

c) Do bingo;

d) Dos tipos de jogos de fortuna ou azar referidos nas subalíneas i) a iii) e v) a xi) da alínea c) do n.° 1 do artigo 6.° do presente Diploma.

2. Durante o prazo de vigência da licença a que se refere a alínea d) do número anterior o respectivo titular pode solicitar ao Órgão de Supervisão de Jogos autorização para explorar novos tipos de jogos, para além dos referidos.

3. Só pode ser autorizada a exploração de novos tipos de jogos *online* cujas regras de execução se encontrem previamente definidas em diploma próprio aprovado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

4. A autorização para a exploração de novos tipos de jogos é averbada na licença, após a devida certificação e homologação do sistema técnico de jogo.

ARTIGO 14.°
(Condições para a exploração do jogo e apostas *online*)

A exploração de jogos e apostas *online* depende do preenchimento cumulativo, pela requerente, das seguintes condições:

a) Ter a situação contributiva e tributária regularizada em Angola;

b) Possuir idoneidade, capacidade técnica e capacidade económica e financeira;

c) Apresentar um projecto de estruturação do sistema técnico de jogo que, integrando as melhores práticas em termos de arquitectura de *software* e tecnologia, contenha, igualmente, os seguintes elementos:

i. A memória descritiva do sistema técnico de jogo, contemplando os respectivos requisitos e a indicação do endereço geográfico do local onde vai ficar alojada a plataforma de jogo;

ii. A indicação do endereço geográfico do local, no território nacional, onde vai ficar alojada a infra-estrutura de entrada e registo e, se for o caso, a identificação do prestador intermediário de serviços em rede responsável pela respectiva armazenagem principal;

iii. A identificação das categorias e tipos de jogos e apostas online a explorar;

iv. Os mecanismos de auto-exclusão do jogador e de inibição de registo dos jogadores proibidos de jogar;

v. Os meios que permitam assegurar a efectivação de proibições de jogar;

vi. Os limites de aposta, bem como os meios que permitam ao jogador impor limites nas apostas efectuadas e nos montantes depositados na respectiva conta de jogador;

vii. A temporização do jogo ou da aposta, nos casos em que seja aplicável;

viii. As regras de cálculo e de pagamento dos prémios;

ix. O modo como se efectua o registo de todos os movimentos na conta de jogador e como se processam as transacções que envolvam transferências de fundos entre a entidade exploradora e o jogador;

x. Os mecanismos de segurança da informação adoptados, de forma a garantir a segurança do sistema técnico de jogo e dos seus dados.

ARTIGO 15.º
(Idoneidade)

1. A idoneidade é comprovada mediante apresentação da seguinte informação:

a) Documentos comprovativos do registo comercial e escritura pública de constituição da sociedade por quota com objecto social exclusivo para actividade de jogos publicados em Diário da República;

b) Certificado de Registo Criminal dos accionistas, gerentes, administradores e funcionários com funções relevantes na gestão da sociedade e exploração de jogos;

c) Declaração que ateste, que nem os sócios nem as sociedades controladas por esta, ou sociedades que estes tenham sido administradores, directores ou gerentes, foram declarados em estado de insolvência ou falência;

d) Certidão Fiscal da Sociedade e dos seus sócios;

e) Certificado do Instituto Nacional de Segurança Social.

2. Não são considerados idóneos as pessoas colectivas e os seus representantes legais que se encontrem em estado de insolvência, declarada por sentença judicial, em fase de liquidação, dissolução ou cessação de actividade, sujeitas a qualquer meio preventivo de liquidação de patrimónios ou em qualquer situação análoga, ou tenham o respectivo processo pendente, e ainda quando se encontrem abrangidas por um plano de insolvência, de recuperação ou um plano especial de revitalização, ao abrigo da legislação em vigor.

3. As pessoas colectivas e os seus representantes legais que tenham sido proibidos do exercício de actividades económicas são também considerados, durante o período em que a proibição vigorar, não idóneos.

4. As pessoas colectivas e os seus representantes legais que tenham sido objecto de duas decisões condenatórias definitivas pela prática dolosa de infracção graves, prevista na Lei de Actividade de Jogos e no presente Diploma, podem ser considerados não idóneos.

5. São considerados inidóneos, as pessoas colectivas e os seus representantes legais que tenham sido condenados, por decisão transitada em julgado, pela prática de qualquer um dos crimes previstos na Lei n.º 5/16, de 17 de Maio, ou pelos crimes seguintes:

a) Burla;

b) Falência;

c) Promoção, organização ou exploração ilícita de jogos de fortuna ou azar ou jogos sociais do Estado, incluindo por violação de exclusivos atribuídos ou concedidos pelo Estado;

d) Falsificação de documento, quando praticado no âmbito da actividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;

e) Desobediência, quando praticado no âmbito da actividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;

f) Exploração ilícita e fraude de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online* e ainda as infracções monetárias;

g) Corrupção;

h) Fraude na obtenção de subsídio ou subvenção, desvio de subvenção, subsídio ou crédito bonificado, fraude na obtenção de crédito e ofensa à reputação económica;

i) Contrafacção ou imitação e uso ilegal de marca, quando praticado no âmbito da actividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;

j) Prática de crimes subjacentes ao Branqueamento de Capitais.

6. Para efeitos do disposto nos n.os 3 e 4 do presente artigo, são tomadas em consideração as condenações de pessoa singular, a título individual ou na qualidade de representante legal de pessoa colectiva, e as condenações de pessoa colectiva de que aquela pessoa singular tenha sido representante legal.

7. Dos órgãos de administração e direcção de uma entidade exploradora apenas podem fazer parte pessoas cuja idoneidade e disponibilidade dêem garantias de gestão sã e prudente.

8. Na apreciação da idoneidade e disponibilidade a que se refere o número anterior, o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos deve ter em conta o modo como a pessoa gere habitualmente os negócios ou exerce a profissão, em especial nos aspectos que revelem incapacidade para decidir de forma ponderada e criteriosa ou a tendência para não cumprir pontualmente as suas obrigações ou para ter comportamentos incompatíveis com a preservação da confiança do mercado.

9. Sempre que o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos considere existir uma situação de falta de idoneidade, deve justificar, de forma fundamentada, as circunstâncias de facto e de direito em que baseia o seu juízo.

ARTIGO 16.º
(Capacidade técnica)

1. A entidade requerente deve demonstrar junto do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos a necessária capacidade técnica, traduzida, nomeadamente, em meios humanos certificados ou detentores de experiência nos diferentes tipos de tecnologia utilizados pelo sistema técnico de jogo, após prévia certificação da solução e sistema tecnológico por parte do Órgão de Promoção da Sociedade de Informação (INFOSI).

2. Para efeitos de demonstração da capacidade técnica, o pessoal técnico apenas é considerado numa única entidade exploradora, ainda que possa prestar serviços a outras entidades exploradoras.

3. A verificação da aptidão técnica é feita através dos seguintes documentos:

a) Lista das principais actividades relativas à exploração de jogos de fortuna ou azar realizadas nos últimos 3 (três) anos, respectivas datas e locais, no caso de entidades que já operam;

b) Descrição dos equipamentos técnicos que a entidade exploradora possui para afectação à actividade, à data da apresentação do requerimento;

c) Indicação dos técnicos ou dos órgãos técnicos, integrados ou não na Entidade Exploradora, que tenham a seu cargo, o controlo de qualidade, a segurança e a higiene no trabalho, bem como as respectivas habilitações literárias e profissionais;

d) Indicação dos técnicos ou dos órgãos que estão afectos à execução da actividade de exploração de jogos, com a instrução do respectivo curriculum e da experiência em projectos idênticos ou semelhantes;

e) O número de trabalhadores empregados e a experiência profissional do pessoal de direcção na exploração de jogos sociais;

f) Plano de formação dos profissionais para prestação de serviço;

g) A experiência da requerente na exploração de jogos e apostas *online*;

h) Descrição das tecnologias de programação, sistema informáticos a utilizar e apresentação técnica da arquitectura dos sistemas, e dos protocolos de comunicação.

ARTIGO 17.°

(Capacidade económica e financeira)

1. A requerente deve demonstrar capacidade económica e financeira através dos seguintes documentos:

a) Informação detalhada da sua estrutura patrimonial, nomeadamente os valores do capital próprio, do activo realizável e das imobilizações, assim como do passivo exigível;

b) Carta de conforto de instituições bancárias idóneas que abonem a sua capacidade financeira, bem como dos detentores de participações;

c) Referências emitidas pelas autoridades tutelares do jogo nos países de origem;

d) Relatório e contas dos 3 (três) últimos exercícios da sociedade e dos detentores de participações sociais que sejam pessoas colectivas com fins lucrativos;

e) A situação económica e financeira das sociedades associadas ou em relação de grupo com ela, nomeadamente das que se comprometam a assegurar o financiamento dos investimentos e obrigações que as concorrentes se propõem realizar ou assumir;

f) Informação detalhada de planos antecipados, de obrigações futuras, incluindo programas de trabalho ou riscos que possam causar impacto na sua capacidade de cumprir o programa de trabalho que vier a ser estabelecido para a Concessão Angolana de que venha a fazer parte.

2. A requerente deve ainda demonstrar capacidade económica e financeira avaliada através do indicador de autonomia financeira, demonstrado por um rácio do capital próprio sobre o total do activo líquido, calculado a partir do balanço do último exercício, através da seguinte fórmula:

a) Autonomia financeira = CP/AL x 100 em que:

i. Capitais próprios (CP), corresponde ao somatório do capital realizado, deduzidas as acções próprias, com as reservas, os resultados transitados e os ajustamentos em activos financeiros;

ii. Activos líquidos (AL), corresponde aos activos reconhecidos de acordo com o normativo contabilístico aplicável.

3. Para efeitos do disposto no número anterior, o rácio deve ser igual ou superior a 35%, podendo o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos fixar, por regulamento, percentagem diferente.

4. O cumprimento do requisito previsto no n.° 1 do presente artigo deve ser demonstrado através de parecer do Conselho Fiscal, ou do revisor oficial de contas, de acordo com as normas contabilísticas em vigor.

5. O parecer referido no número anterior é considerado documento bastante nos casos em que a requerente, pela data da sua constituição, não disponha ainda de balanço.

ARTIGO 18.°

(Emissão de licença)

1. A licença é emitida pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos em suporte electrónico, sendo ainda disponibilizada no respectivo Sítio na Internet.

2. A emissão de licença depende, cumulativamente:

a) Da certificação e homologação do sistema técnico de jogo, nos termos previstos no artigo 35.° do presente Diploma;

b) Do cumprimento, no prazo não inferior a 5 (cinco) dias para o efeito fixado pelo Órgão de Supervisão de Jogos, das seguintes condições:

i. Prestação das cauções devidas;

ii. Pagamento de multas devidas no âmbito da legislação sobre a actividade de jogos, eventualmente em dívida;

iii. Pagamento da taxa devida pela emissão da licença.

ARTIGO 19.°
(Cauções)

1. No prazo fixado ao abrigo do disposto na alínea b) do n.° 2 do artigo anterior, a requerente deve prestar, à ordem do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos:

a) Uma caução, correspondente a 20% do valor total do investimento, para garantia do cumprimento das suas obrigações legais, nomeadamente, o pagamento dos saldos estimados das contas dos jogadores e das eventuais multas que venham a ser aplicadas no âmbito do presente Diploma;

b) Uma caução, correspondente 10% do valor total do investimento, para garantia do pagamento do Imposto Especial de Jogo *Online* (IEJO).

2. As cauções previstas no número anterior devem obedecer aos modelos definidos pelo Órgão de Supervisão de Jogos e ser prestadas por depósito bancário ou garantia bancária autónoma, idónea e mobilizável em termos equivalentes àquele.

3. As cauções prestadas são revistas pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos decorridos que sejam 6 (seis) meses após o início da exploração e sempre que se revele necessário, de forma a corresponder:

a) A uma percentagem, entre 50% e 90%, do saldo médio semestral das contas de jogador, no caso da caução prevista na alínea a) do n.° 1 do presente artigo;

b) Ao montante equivalente ao valor médio do IEJO durante o período de dois meses, no caso da caução prevista na alínea b) do n.° 1 do presente artigo.

4. Em caso de incumprimento das obrigações garantidas, incluindo o não pagamento do IEJO, o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos tem o direito a utilizar ou accionar a correspondente caução.

5. A caução prestada para garantia do pagamento do IEJO constitui garantia quanto à satisfação das obrigações pecuniárias assumidas e, se executada aquando do incumprimento, extingue a obrigação, se esta for de valor igual ou inferior.

6. A caução prestada para garantia do IEJO não pode ser funcionalizada para suspender o prosseguimento do processo de execução fiscal.

7. As cauções que tenham sido utilizadas ou accionadas ou que, por qualquer motivo, se mostrem insuficientes, devem ser reforçadas pela entidade exploradora no prazo para o efeito fixado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, não inferior a 30 dias.

ARTIGO 20.°
(Conteúdo da licença)

1. A licença atribuída pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos para a exploração de jogos e apostas *online*, contém, nomeadamente, a seguinte informação:

a) A denominação, a sede, o capital social, a identificação dos accionistas/quotistas e o número de pessoa colectiva do respectivo titular;

b) A identificação das categorias e tipos de jogos e apostas *online* que podem ser explorados;

c) As cauções prestadas;

d) O prazo de vigência da licença;

e) As condições a que a entidade exploradora se obriga.

ARTIGO 21.°
(Vigência e prorrogação do prazo da licença)

1. A licença é válida pelo prazo inicial de dez (10) anos a contar da data da sua emissão.

2. O prazo de vigência da licença pode ser prorrogado, a pedido da Entidade Exploradora, por períodos sucessivos de 3 (três) anos.

3. O prazo da licença só pode ser prorrogado se, cumulativamente:

a) A Entidade Exploradora tiver a sua situação contributiva e tributária regularizada;

b) Se continuarem a verificar os requisitos de idoneidade, de capacidade técnica e de capacidade económica e financeira previstos nos artigos 14.° e 16.° do presente Diploma;

c) For paga a taxa devida;

d) Não existirem multas em dívida aplicadas no âmbito da legislação de jogos;

e) Tiver sido cumprida uma eventual ordem de reforço das cauções prestadas;

f) A Entidade Exploradora não tiver revelado deficiências significativas ou persistentes na execução de um requisito essencial no decurso da exploração da actividade, que tenham conduzido à sua condenação por transgressão grave.

4. O pedido de prorrogação do prazo de vigência da licença deve ser efectuado com 90 dias de antecedência relativamente ao termo do prazo inicial ou do prazo que estiver em curso.

5. Ao pedido de prorrogação do prazo da licença aplica-se, com as necessárias adaptações, o regime previsto no artigo 12.° do presente Diploma.

6. A prorrogação do prazo de vigência é averbada na licença.

ARTIGO 22.°
(Transmissão da licença)

1. A licença só pode ser transmitida mediante prévia autorização do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

2. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se existir transmissão de licença nos casos de reestruturação societária da qual resulte a transferência da licença para outra entidade por via de fusão, cisão, entrada de activos ou outra, bem como em caso de transmissão, sob qualquer forma jurídica, de uma participação social directa ou indirecta no capital da entidade exploradora por via da qual a entidade adquirente passe a deter uma participação maioritária no capital social daquela ou a dispor de mais de metade dos votos ou a ter a possibilidade de designar mais de metade dos titulares do órgão de administração.

ARTIGO 23.°
(Caducidade da licença)

A licença para o exercício da actividade de exploração de jogos e apostas *online* caduca:

a) No termo do seu prazo de vigência, se não for prorrogado;

b) Em caso de extinção da entidade exploradora.

ARTIGO 24.°
(Revogação da licença)

1. Sem prejuízo da aplicação das sanções que ao caso couberem, a licença para a exploração de jogos e apostas *online* pode ser revogada pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos nas seguintes situações:

a) Quando a licença tenha sido obtida por meio de falsas declarações ou outros expedientes ilícitos;

b) Nos casos em que a entidade exploradora venha a encontrar-se numa das situações referidas no artigo 14.° do presente Diploma;

c) Quando se verifique que a entidade exploradora não preenche os requisitos exigidos nos artigos 15.° e 16.° do presente Diploma;

d) Quando haja transmissão da licença sem prévia autorização do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

e) Quando se verifique o incumprimento superveniente dos requisitos do sistema técnico de jogo;

f) Quando, na situação prevista no n.° 2 do artigo 25.° do presente Diploma, o sistema técnico de jogo não reúna os requisitos para ser homologado;

g) Se não forem reforçadas as cauções no prazo para o efeito fixado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

h) Quando, num período de 2 (dois) anos, a entidade exploradora for condenada, por decisão definitiva, pela prática de duas transgressões graves previstas na Lei de Actividade de Jogos;

i) Quando a entidade exploradora viole, de forma grave ou reiterada, as disposições legais ou regulamentares destinadas a prevenir o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo;

j) Quando, sem motivo justificado, a entidade exploradora não cumpra os regulamentos, instruções ou orientações emitidas pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

k) Quando a gravidade ou a repetição da falta ou faltas cometidas evidencie a incapacidade da entidade exploradora para a boa exploração da actividade licenciada.

2. Sempre que a ocorrência de uma das situações previstas no número anterior não for suficientemente grave para determinar a revogação da licença, pode o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos decidir a respectiva suspensão, nos termos do número seguinte.

3. O acto que determina a suspensão da licença fixa a sua duração, os pressupostos de cuja verificação dependem a cessação da mesma e as obrigações que impendem sobre a entidade exploradora durante o período da suspensão.

4. As decisões de revogação ou de suspensão da licença são publicadas no Sítio na Internet do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

SECÇÃO II
Exercício da Actividade de Exploração dos Jogos e Apostas *Online*

SUBSECÇÃO I
Início de Actividade

ARTIGO 25.°
(Início da actividade)

1. As entidades exploradoras só podem iniciar a exploração de jogos e apostas *online*:

a) Após a emissão da licença;

b) Após o averbamento à licença dos tipos de jogos de fortuna ou azar previstos na licença a que se refere a alínea d) do n.° 1 do artigo 13.° do presente Diploma, que não tenham sido abrangidos pela certificação e homologação do sistema técnico de jogo, na sequência de nova certificação e homologação nos termos previstos na alínea a) do n.° 6 do artigo 35.° do presente Diploma;

c) Após o averbamento à licença da autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, nos termos previstos no n.° 4 do artigo 13.° do presente Diploma, na sequência de nova certificação e homologação nos termos previstos na alínea b) do n.° 6 do artigo 35.° do presente Diploma.

2. Em casos excepcionais e devidamente fundamentados, o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode, a pedido de uma entidade exploradora, emitir novas licenças ou proceder aos averbamentos previstos nas alíneas b) e c) do número anterior antes da homologação do sistema técnico de jogo, desde que se encontrem cumpridas as demais condições legalmente fixadas para o efeito.

ARTIGO 26.°
(Obrigações das entidades exploradoras)

1. Sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações constantes do presente Diploma e das que decorrem da respectiva licença, as entidades exploradoras, no exercício da actividade de exploração de jogos e apostas *online*, obrigam-se, nomeadamente, a:

a) Pagar as taxas devidas nos termos do presente Regulamento;

b) Instalar e manter um sistema técnico de jogo para a exploração dos jogos e apostas *online*, nos termos definidos no presente Regulamento;

c) Redireccionar para o Sítio na Internet todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território angolano ou que façam uso de contas de jogadores registados em Angola, nos termos previstos no artigo 37.° do presente Diploma;

d) Criar um registo e uma conta para cada jogador, nos termos definidos, respectivamente, nos artigos 37.° e 40.° do presente Diploma;

e) Definir uma política de atribuição de bónus aos jogadores;

f) Pagar aos jogadores os prémios no valor anunciado;

g) Ordenar a transferência para a conta de pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador do saldo da conta de jogador, quando este o solicitar;

h) Ter uma conta bancária em instituição financeira bancária em Angola, denominada em moeda nacional, através da qual são efectuadas, em exclusivo, todas as transacções relacionadas com a actividade dos jogos e apostas *online*;

i) Assegurar a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas *online*, garantindo um jogo fiável e transparente;

j) Disponibilizar e prestar informação sobre as regras dos jogos e apostas *online* de forma clara, verdadeira, completa e actualizada, incluindo o sobre o único instrumento de pagamento admitido, nomeadamente transferências bancárias de uma conta domiciliada numa instituição financeira bancária em Angola, denominada em moeda nacional, os valores mínimos a máximos de aposta e as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;

k) Definir uma política de privacidade, que deve ser expressamente aceite pelo jogador, na qual se identifique a informação mínima que é solicitada, a finalidade a que se destina, bem como as condições em que a mesma pode ser divulgada;

l) Designar um gestor responsável pela exploração dos jogos e apostas *online*, a quem compete assegurar a relação com o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, nomeadamente prestando toda a informação solicitada;

m) Assegurar, nos termos do artigo 42.° do presente Diploma, a contabilidade dos jogos e apostas *online* e o cumprimento das leis vigentes quanto à prevenção do branqueamento de capitais e financiamento do terrorismo;

n) Desenvolver e implementar meios que impeçam os menores e outros grupos socialmente vulneráveis de realizar o registo de jogador;

o) Prestar informação sobre as proibições de jogar;

p) Transmitir ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos a identificação dos jogadores que se auto-excluíram, no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas a contar da data da recepção da respectiva comunicação;

q) Elaborar um plano e adoptar as medidas necessárias ao cumprimento dos princípios de jogo responsável, nos termos previstos no artigo 5.° do presente Diploma e nos regulamentos, instruções e orientações emitidos pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

r) Colaborar no combate contra o jogo ilegal e actividades ilícitas associadas, nomeadamente, cumprindo as disposições preventivas previstas na lei e denunciando práticas ou comportamentos que lhe sejam contrárias;

s) Comunicar ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos qualquer alteração à composição dos seus órgãos sociais, no prazo de 10 (dez) dias a contar da data em que a mesma ocorrer;

t) Respeitar o previsto no Regime Jurídico sobre a Protecção de Dados e sobre as medidas de protecção das redes e sistemas informáticos;

u) Cumprir as demais obrigações legais ou regulamentares aplicáveis.

2. Constitui ainda obrigação das entidades exploradoras, obter a confirmação dos dados constantes dos registos dos jogadores.

3. A totalidade do capital social das entidades exploradoras deve estar representado por acções que permitam ao emitente, a todo o tempo, conhecer a identidade dos respectivos titulares, sendo obrigatória a comunicação ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos de todos os actos ou negócios que impliquem a aquisição, transmissão ou oneração destas acções, no prazo de 30 (trinta) dias a contar da data em que a sociedade tenha tomado conhecimento do acto ou negócio em causa.

ARTIGO 27.º
(Colaboradores)

Os titulares dos órgãos sociais, os trabalhadores e os demais colaboradores das entidades exploradoras que prestem serviços directa ou indirectamente associados à oferta dos jogos e apostas *online* estão obrigados a cumprir e fazer cumprir as disposições legais, bem como os regulamentos, instruções e orientações aplicáveis, a guardar sigilo da informação a que tenham acesso no exercício da sua actividade e a prestar toda a colaboração ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

SUBSECÇÃO II
Sítio na Internet

ARTIGO 28.º
(Sítio na Internet)

1. As entidades exploradoras estão obrigadas a instalar um Sítio na Internet, com o nome do respectivo domínio subordinado à identificação «.ao», para a exploração dos jogos e apostas *online*, para o qual devem ser redireccionados todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território angolano ou que façam uso de contas de jogadores registados em Angola.

2. O Sítio na Internet não pode incluir quaisquer outros conteúdos para além dos relativos aos jogos e apostas *online* autorizados pelas respectivas licenças.

ARTIGO 29.º
(Período de funcionamento)

1. A exploração de jogos e apostas *online* realiza-se durante 24 (vinte e quatro) horas por dia, todos os dias do ano, considerando-se que o dia começa às 00h00m00s.

2. O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode autorizar a redução do horário ou a suspensão temporária da exploração.

ARTIGO 30.º
(Informação aos jogadores)

O Sítio na Internet deve facultar ao jogador toda a informação sobre os seus direitos e deveres, incluindo os previstos no artigo 38.º do presente Diploma, e ainda os seguintes elementos:

a) Informação clara, verdadeira, completa e actualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, sobre o único instrumento de pagamento admitido, nomeadamente transferências bancárias de uma conta domiciliada numa instituição financeira bancária em Angola denominada em moeda nacional, sobre os valores mínimos e máximos de aposta e sobre as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;

b) Informação clara, verdadeira, completa e actualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, sobre os instrumentos de pagamento admitidos, sobre os valores mínimos e máximos de aposta e sobre as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;

c) Informação sobre o modo de acesso aos seus dados pessoais;

d) Informação sobre as proibições de jogar, nomeadamente as relativas aos menores, aos incapazes e aos que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;

e) Alertas contra as práticas excessivas de jogos e apostas *online* e sobre o direito de auto-exclusão dos jogadores;

f) Elementos de contacto de entidades que prestem apoio à jogadores com problemas de dependência e adição;

g) O logótipo e os contactos da entidade exploradora e do Órgão de Supervisão de Jogos;

h) Referência à detenção de licença para a exploração de jogos e apostas *online*;

i) Informação necessária para que os jogadores procedam a uma escolha consciente das suas actividades como jogador, promovendo comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável.

ARTIGO 31.º
(Deveres dos prestadores intermediários de serviços em rede)

1. Sem prejuízo do cumprimento dos demais deveres legais e regulamentares relativos ao exercício da sua actividade, os prestadores intermediários de serviços em rede estão obrigados, no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas, a contar da notificação de que ocorre a oferta de jogos e apostas *online* por uma entidade que não está legalmente habilitada a explorá-los, a cumprir as determinações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos no sentido de impedir o acesso, a disponibilização e a utilização dessa oferta.

2. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se que os prestadores intermediários de serviços em rede estão obrigados quando:

a) Prestem o serviço de acesso à internet, no sentido de impossibilitar o acesso ao serviço de jogos e apostas *online*, nomeadamente barrando ou interrompendo as comunicações com o mesmo;

b) Prestem o serviço de associação de conteúdos em rede, por meio de instrumentos de busca, híper-conexões ou processos análogos, a cumprir as determinações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos no sentido de impossibilitar o acesso ao serviço de jogos e apostas *online*;

c) Quando o serviço de jogos e apostas *online* se encontre armazenado nos seus servidores, nomeadamente a título principal (*hosting*), intermediário (*caching*) ou outro, a cumprir as determinações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos no sentido de o remover ou de impossibilitar o acesso ao mesmo.

3. Recai igualmente sobre os prestadores intermediários de serviços em rede as seguintes obrigações perante o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos:

a) Informar, de imediato, quando tiverem conhecimento de actividades ilícitas em matéria de jogos e apostas *online* que se desenvolvam por via dos serviços que prestam;

b) Satisfazer os pedidos de identificação dos destinatários dos serviços com quem tenham acordos de armazenagem.

SUBSECÇÃO III
Sistema Técnico de Jogo

ARTIGO 32.º
(Requisitos do sistema técnico de jogo)

1. As entidades exploradoras devem dispor de um sistema técnico de jogo para a organização e exploração dos jogos e apostas *online*, que permitam cumprir as obrigações decorrentes do presente Regulamento e as que resultam das respectivas regras de execução ou de regulamentos, instruções ou orientações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

2. Na estruturação do sistema técnico de jogo, as entidades exploradoras devem garantir, que:

a) Todos os acessos à plataforma de jogo e todo o tráfego entre o jogador e a plataforma de jogo relacionado com a actividade de jogos e apostas *online* sejam sempre encaminhados através da infra-estrutura de entrada e registo;

b) A interligação da Plataforma de Jogos com o Gateway nacional e outros órgãos afins para o controle das acções que se possam consubstanciar em práticas ilícitas e criminosas;

c) Todas as demais operações relacionadas com a actividade de jogos e apostas *online*, ocorridas em qualquer um dos componentes do sistema técnico de jogo, sejam sempre reportadas para a infra-estrutura de entrada e registo;

d) A infra-estrutura de entrada e registo proceda ao registo de todos os dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online* e os reporte à infra-estrutura de controlo;

e) A infra-estrutura de entrada e registo permita, a todo o tempo, o acesso do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos às demais informações existentes na mesma.

3. O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que garantam a segurança da informação, nomeadamente:

a) O registo de todas as acções em relação a cada jogador;

b) O registo de todas as operações e intervenções ocorridas;

c) O registo dos jogadores e das respectivas contas de jogador;

d) O registo de todas as alterações e ocorrências que se verifiquem na plataforma de jogo;

e) A autenticação e identificação dos jogadores;

f) Que o acesso ao sistema técnico de jogo é feito exclusivamente nas condições definidas pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

g) A integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança das comunicações, bem como de toda a informação processada e armazenada, ao nível de todas as comunicações com a infra-estrutura de entrada de registo e entre esta e a infra-estrutura de controlo, incluindo os acessos referidos no número anterior.

4. As entidades exploradoras devem adoptar controlos de segurança apropriados e conformes ao *Standard* Internacional ISO 27001, no que respeita, em particular, à política de segurança da informação, organização, recursos humanos, segurança física e ambiental, segurança dos equipamentos, operações e comunicações, controlo de acessos e aquisição, desenvolvimento e manutenção de sistemas de informação e gestão da continuidade de negócio.

5. As entidades exploradoras devem dispor de cópias de segurança e adoptar medidas técnicas e planos de contingência e de continuidade de negócio que permitam, nomeadamente e nos casos de perda de dados, garantir a sua recuperação integral.

ARTIGO 33.º
(Gerador de números aleatórios)

A geração de resultados nos jogos de fortuna ou azar deve basear-se num gerador de números aleatórios certificado.

ARTIGO 34.º
(Acesso e controlo técnico)

As entidades exploradoras estão obrigadas a:

a) Ter localizado todos os componentes do sistema técnico de jogo em instalações às quais o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos possa, a todo o momento, aceder;

b) Garantir o acesso e as permissões necessárias, a partir das instalações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, a qualquer componente do sistema técnico de jogo, independentemente da localização da respectiva instalação;

c) Assegurar que a infra-estrutura de entrada e registo se encontra instalada em território nacional e contém toda a informação sobre todas as operações relacionadas com a actividade de jogos e apostas *online*;

d) Armazenar em território nacional os dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online* pelo período de 10 (dez) anos;

e) Entregar ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, até ao dia 15 (quinze) de cada mês, relatórios sobre a actividade desenvolvida no mês anterior.

ARTIGO 35.°
(Certificação e homologação do sistema técnico de jogo)

1. Antes da homologação pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, as entidades exploradoras devem obter a certificação das plataformas informáticas e dos acessos à internet, bem como das plataformas bancárias, junto do Departamento Ministerial responsável pelas Telecomunicações e Tecnologia de Informação.

2. A homologação do sistema técnico de jogo depende cumulativamente:

a) Da demonstração da certificação do sistema técnico de jogo;

b) Do cumprimento de todos os requisitos e especificações exigidos para o sistema técnico de jogo;

c) Do pagamento da taxa de homologação, no prazo para o efeito fixado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

3. O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos estabelece as especificações que o sistema técnico de jogo deve observar para que possa ser certificado e homologado.

4. O Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos pode solicitar às entidades exploradoras, no âmbito do processo de homologação, toda a informação que considere necessária para a análise do projecto de estruturação do sistema técnico de jogo e proceder à realização dos testes necessários à verificação dos requisitos e especificações referidos na alínea b) do n.° 2 do presente artigo.

5. A certificação do sistema técnico de jogo para a exploração dos jogos de fortuna ou azar objecto da licença a que se refere a alínea d) do n.° 1 do artigo 13.° do presente Diploma abrange apenas os tipos de jogos que a entidade exploradora pretenda disponibilizar.

6. Durante o período de vigência da licença, a entidade exploradora deve obter nova certificação e homologação do sistema técnico de jogo sempre que:

a) Pretenda disponibilizar os tipos de jogos previstos na licença a que se refere a alínea d) do n.° 1 do artigo 13.° do presente Diploma que não foram ainda objecto da certificação;

b) Pretenda explorar novos tipos de jogos de fortuna ou azar para além dos referidos na alínea d) do n.° 1 do artigo 13.° do presente Diploma, sem prejuízo do disposto nos n.os 2 a 4 do mesmo artigo.

ARTIGO 36.°
(Auditoria do sistema técnico do jogo)

Após a homologação, o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos procede a auditorias periódicas ao sistema técnico de jogo.

SECÇÃO III
Prática dos Jogos e Apostas *Online*

ARTIGO 37.°
(Registo dos jogadores)

1. As entidades exploradoras estão obrigadas a que o registo dos jogadores contenha o nome completo dos mesmos, a data de nascimento, a nacionalidade, a profissão, a morada de residência, o número de identificação civil ou do passaporte, o número de identificação fiscal, o endereço de correio electrónico e os elementos identificadores da conta de pagamento.

2. A verificação da identidade dos jogadores é efectuada pela entidade exploradora por um dos seguintes meios:

a) Mediante consulta às bases de dados de entidade pública, efectuada, em tempo real, através de ligação ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

b) Directamente no respectivo Sítio na Internet, através do bilhete de identidade e da chave móvel digital.

3. Quando não for possível verificar a identidade dos jogadores nos termos do número anterior, a verificação é efectuada através de cópia de documento comprovativo da respectiva identidade, com fotografia e data de nascimento.

4. O jogador deve ser o titular da conta de pagamento referida no n.° 1 do presente artigo.

5. O registo de jogador só se torna efectivo depois de verificada a respectiva identidade e confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual o jogador pode dar início à prática de jogos de apostas *online*.

6. A cada jogador só é permitido um registo por Sítio na Internet, sendo-lhe atribuídos, após o mesmo se tornar efectivo nos termos do número anterior, um nome de utilizador único e uma senha exclusiva para o acesso.

7. As entidades exploradoras estão obrigadas a implementar, nos módulos de criação dos registos de jogadores, os mecanismos necessários a dar cumprimento ao disposto nos n.os 2 e 3 do presente artigo.

8. Podem ser criados registos com perfil de convidado, de modo a permitir aos jogadores utilizar o Sítio na Internet e nele praticar jogos e apostas *online* de demonstração, sem recurso a dinheiro, não sendo nestes casos permitido à entidade exploradora a atribuição de quaisquer prémios.

9. Os jogos e apostas *online* de demonstração, previstos no número anterior, devem obedecer exactamente às mesmas características dos jogos e apostas *online* explorados com recurso a dinheiro.

10. Os procedimentos de suspensão e de cancelamento dos registos são definidos pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

ARTIGO 38.°
(Direitos e deveres dos jogadores)

1. Os jogadores são titulares dos seguintes direitos:

a) Receber os prémios que lhes sejam devidos;

b) Jogar livremente e sem qualquer tipo de coacção;

c) Dispor, em qualquer momento, de informação sobre as quantias jogadas ou apostadas e sobre o saldo da respectiva conta de jogador;

d) Identificar-se, de um modo seguro, junto da entidade exploradora;

e) Ver garantida a sua privacidade e a protecção dos dados disponibilizados à entidade exploradora para efeitos do seu registo de jogador;

f) Conhecer, a todo o momento, a identificação e os contactos da entidade exploradora e, caso pretenda apresentar reclamação, o modo como deve proceder;

g) Ter disponível, no Sítio na Internet, informação sobre a prática de jogo responsável.

2. Sobre os jogadores impendem os seguintes deveres:

a) Identificar-se perante a entidade exploradora, de acordo com as regras estabelecidas no presente Diploma;

b) Indicar, no acto de registo no Sítio na Internet, uma conta de pagamento de que sejam titulares, na qual devem ser creditados todos os montantes transferidos a partir da conta de jogador;

c) Fornecer à Entidade Exploradora cópia de documento comprovativo da titularidade da Conta de Pagamento referida na alínea anterior, para efeitos de recebimento dos saldos das contas de jogador;

d) Cumprir a lei, bem como os regulamentos, instruções e orientações do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

e) Não perturbar o normal funcionamento dos jogos e apostas *online*.

ARTIGO 39.°
(Auto-exclusão)

1. O Sítio na Internet deve disponibilizar mecanismos que permitam ao jogador auto-excluir-se da prática de jogos e apostas *online*.

2. O jogador tem o direito a auto-excluir-se directamente no Sítio na Internet, ficando impedido de jogar nesse Sítio durante o período por si indicado.

3. O jogador tem, ainda, o direito a auto-excluir-se directamente no Sítio na Internet do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, ficando, neste caso, impedido de jogar nos Sítios na Internet de todas as entidades exploradoras.

4. O período de auto-exclusão tem a duração mínima de três meses e perdura até à data indicada pelo jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado.

5. Sem prejuízo do período de duração mínima de três meses previsto no número anterior, pode o jogador comunicar o termo da auto-exclusão, ou tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um mês sobre aquela comunicação.

6. A entidade exploradora deve criar uma conta de jogador associado ao registo de cada jogador, com uma identificação única, onde se processam e registam todas as transacções realizadas.

7. A cada jogador só é permitido ter uma conta de jogador em cada Sítio na Internet.

8. A Conta de Jogador não pode, em nenhuma circunstância, apresentar saldo negativo.

9. A Conta de Jogador só pode ser movimentada por iniciativa deste.

10. Não são permitidas transferências de dinheiro entre contas de jogadores.

11. Em caso de morte do jogador, a Entidade Exploradora obriga-se a transferir o saldo da conta de jogador para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo, no prazo máximo de três dias, a contar da data em que lhe é apresentada a respectiva certidão de óbito.

12. O Sítio na Internet deve dispor de mecanismos que permitam a transferência do saldo da conta do jogador para a Conta de Pagamento indicada e titulada pelo mesmo.

13. As entidades exploradoras estão obrigadas a garantir que as operações realizadas na conta de jogador identifiquem, de forma inequívoca, a origem das transacções.

14. As entidades exploradoras devem dispor de mecanismos que impeçam a criação de contas anónimas ou em nome de terceiros.

15. Os termos e o modo de cumprimento das obrigações enunciadas nos números anteriores e os procedimentos de desactivação, de suspensão e cancelamento das contas de jogador são definidos em regulamento aprovado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

ARTIGO 40.°
(Controlo da Conta de Jogador)

1. As entidades exploradoras devem assegurar a existência de processos, procedimentos e medidas tecnológicas que garantam o não repúdio dos actos praticados.

2. As entidades exploradoras devem assegurar que as contas dos jogadores não são utilizadas para outros fins que não os jogos e apostas *online*.

ARTIGO 41.°
(Instrumentos de pagamento)

1. Nas operações de jogos e apostas *online* apenas são admitidos como instrumentos de pagamento as transferências bancárias de uma conta domiciliada numa instituição financeira bancária em Angola, denominada em moeda nacional.

2. Para o provisionamento da conta de jogador, as entidades exploradoras só podem admitir instrumentos de pagamento fornecidos por prestadores de serviços de pagamento devidamente autorizados pelas autoridades competentes dos respectivos países ou jurisdições e que permitam a correcta identificação do ordenante da operação de pagamento.

3. As entidades exploradoras de jogos e apostas *online*, bem como os titulares dos seus órgãos sociais, os trabalhadores e demais colaboradores, estão proibidas de conceder empréstimos aos jogadores ou disponibilizar, directa ou indirectamente, dispositivos que permitam aos jogadores concederem empréstimos entre si.

SECÇÃO IV
Controlo Contabilístico e Financeiro

ARTIGO 42.°
(Controlo contabilístico)

Sem prejuízo das demais obrigações contabilísticas aplicáveis, as entidades exploradoras obrigam-se a dispor de contabilidade analítica organizada de modo a que seja autonomizado um centro de custos onde sejam registadas, exclusivamente, as transacções resultantes da exploração dos jogos e apostas *online*.

ARTIGO 43.°
(Controlo de pagamentos)

1. Os pagamentos das quantias devidas aos jogadores têm de ser efectuados pelas entidades exploradoras através da conta bancária a que se refere a alínea h) do n.° 1 do artigo 26.° do presente Diploma.

2. As entidades exploradoras estão obrigadas a manter, na conta referida no número anterior, um saldo mínimo que permita fazer face ao pagamento do saldo global das Contas de Jogador.

3. As entidades exploradoras devem prestar ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, no primeiro dia útil do mês seguinte àquele a que respeita, informação relativa aos montantes em depósito na conta bancária referida nos números anteriores e a indicação do montante do saldo global das contas de jogador.

CAPÍTULO IV
Ilícitos e Sanções

ARTIGO 44.°
(Transgressões administrativas leves)

Constitui transgressão administrativa leve punível com multa, nos termos do n.° 2 do artigo 62.° da Lei n.° 5/16, de 17 de Maio — Lei de Actividade de Jogos:

a) Não elaborar um plano ou não adoptar as medidas necessárias ao cumprimento dos princípios de jogo responsável, nos termos previstos no artigo 5.° do presente Diploma, ou nos regulamentos, instruções ou orientações emitidas pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos nesta matéria;

b) Não definir uma política de privacidade que identifique a informação mínima que é solicitada aos jogadores, a finalidade a que a mesma se destina ou as condições em que pode ser divulgada;

c) Não designar um gestor responsável pela exploração dos jogos e apostas *online*;

d) Não incluir, no Sítio na Internet, informação sobre as proibições de jogar;

e) Não transmitir ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas a contar da data da recepção da respectiva comunicação, a identificação do jogador que se auto-excluiu;

f) Incluir, no Sítio na Internet, outro conteúdo para além dos relativos aos jogos e apostas *online* autorizados pelas respectivas licenças;

g) Reduzir o horário ou suspender temporariamente a exploração dos jogos e apostas *online* sem a prévia autorização do Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

h) Não disponibilizar, no Sítio da Internet, informação aos jogadores sobre o modo de acesso aos seus dados pessoais;

i) Não incluir, no Sítio na Internet, alertas contra as práticas excessivas de jogos e apostas *online* ou sobre o direito de auto-exclusão dos jogadores;

j) Não incluir, no Sítio da Internet, os elementos de contacto de entidades que prestem apoio a jogadores com problemas de dependência e adição;

k) Omitir, do Sítio na Internet, o logótipo ou os contactos da entidade exploradora;

l) Omitir, do Sítio na Internet, o logótipo ou os contactos da entidade de controlo, inspecção e regulação;

m) Omitir, do Sítio na Internet, a referência à detenção de licença para a exploração de jogos e apostas *online*;

n) Não facultar aos jogadores, no Sítio da Internet, a informação necessária para promover comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável;

o) Não entregar, no prazo estabelecido, o relatório de actividade previsto na alínea e) do artigo 34.° do presente Diploma;

p) Permitir que o jogador registado com o perfil de convidado pratique jogos e apostas *online* com recurso a dinheiro ou receba prémios;

q) Não transferir, em caso de morte do jogador, o saldo da Conta de Jogador para a Conta de Pagamento indicada e titulada pelo mesmo, no prazo máximo de três dias, a contar da data em que lhe for apresentada a respectiva certidão de óbito;

r) Não prestar, no prazo estabelecido, a informação prevista no n.° 3 do artigo 44.° do presente Diploma;

s) A prática de jogos e apostas *online* em Sítio na Internet de entidade que não esteja licenciada para a exploração de jogos e apostas *online*.

ARTIGO 45.°
(Transgressões administrativas graves)

1. Constitui transgressão administrativa grave punível com multa, nos termos do artigo 61.° da Lei n.° 5/16, de 17 de Maio — Lei da Actividade de Jogos:

a) Disponibilizar apostas desportivas que incidam sobre modalidades, competições ou provas desportivas que não constem da lista aprovada pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

b) Disponibilizar apostas hípicas e mútuas, que incidam sobre competições ou corridas de cavalos que não constem da lista aprovada pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

c) Disponibilizar apostas desportivas ou apostas hípicas e mútuas, sobre tipos ou momentos das apostas ou sobre tipos de resultados diferentes dos fixados pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

d) Não cumprir as regras de execução dos jogos e apostas *online* fixadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos;

e) Não reforçar a caução no prazo para o efeito fixado pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos;

f) Transmitir a licença sem a prévia autorização da entidade de controlo, inspecção e regulação;

g) Não pagar ao jogador o prémio no valor anunciado;

h) Não dar ordem de transferência, para a conta de pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador, do saldo da conta de jogador, quando este o solicitar;

i) Dar ordem de transferência do saldo da conta de jogador para outra conta de pagamento que não a previamente indicada e titulada pelo jogador;

j) Não ter conta bancária em instituição de crédito estabelecida num outro país, para o exercício da actividade dos jogos e apostas *online*;

k) Não efectuar todas as transacções relacionadas com a actividade dos jogos e apostas *online* na conta bancária aberta especificamente para esse efeito;

l) Utilizar a conta bancária relativa à actividade de jogos e apostas *online* para transacção que não se relacione com a mesma;

m) Violar a obrigação de assegurar a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas *online* ou das comunicações, nos termos da alínea i) do n.° 1 do artigo 26.° ou dos n.os 3, 4 ou 5 do artigo 32.°, todos do presente Diploma;

n) Não redireccionar para o sítio na internet com o nome do respectivo domínio subordinado à identificação «.ao» todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território angolano ou que façam uso de contas de jogadores registados em Angola;

o) Não encaminhar todos os acessos à plataforma de jogo e todos os demais tráfegos entre o jogador e a plataforma de jogo relacionado com a actividade de jogos e apostas *online* através da infra-estrutura de entrada e registo;

p) Não reportar todas as operações relacionadas com a actividade de jogos e apostas *online*, ocorridas em qualquer um dos componentes do sistema técnico de jogo, para a infra-estrutura de entrada e registo;

q) Não registar todos os dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online* na infra-estrutura de entrada e registo;

r) Não reportar todos os dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online* da infra-estrutura de entrada e registo para a infra-estrutura de controlo;

s) Não disponibilizar ao Órgão de Supervisão de Jogos, a todo o tempo, o acesso ao sistema técnico de jogo nos termos previstos nas alíneas a) e b) do artigo 34.° do presente Diploma;

t) Não manter a infra-estrutura de entrada e registo instalada em território nacional;

u) Utilizar um sistema técnico de jogo não certificado e homologado;

v) Permitir o registo do jogador sem verificar a respectiva identidade ou sem confirmar a inexistência de proibição de jogar;

w) Permitir que o jogador tenha mais do que um registo no mesmo Sítio na Internet;

x) Não criar uma Conta de Jogador associada ao registo de cada jogador;

y) Criar, para o mesmo jogador, duas ou mais contas no mesmo Sítio na Internet;

z) Criar uma conta para vários jogadores:

aa) Movimentar a conta de jogador sem ser por iniciativa deste;

bb) Permitir a transferência de dinheiro entre contas de jogadores;

cc) Permitir que o jogador utilize a conta de outro jogador;

dd) Não dispor, no Sítio na Internet, de mecanismos que permitam a transferência do saldo da Conta de Jogador para a Conta de Pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador;

ee) Permitir a utilização de instrumentos de pagamento em desconformidade com o disposto nos n.os 1 e 2 do artigo 41.° do presente Diploma;

ff) Ocultar ou alterar factos ou valores contabilísticos ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos que impeçam a correcta liquidação do Imposto Especial de Jogos;

gg) Não efectuar o pagamento do Imposto Especial de Jogos no prazo legal;

hh) Não cumprir os regulamentos, instruções ou orientações emitidas pelo Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos.

2. Constitui ainda transgressão administrativa grave punível com multa:

a) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a menor, a declarado incapaz nos termos da lei civil ou a quem, voluntária ou judicialmente, esteja impedido de jogar;

b) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a titular de um dos seus órgãos sociais ou a seu trabalhador relativamente ao Sítio na Internet da entidade exploradora;

c) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos do Sítio na Internet da Entidade Exploradora;

d) Não cumprir os requisitos de capacidade técnica previstos no artigo 15.° do presente Diploma;

e) Não cumprir o indicador de autonomia financeira previsto no artigo 16.° do presente Diploma;

f) Não disponibilizar ou não prestar informação no Sítio na Internet de forma clara, verdadeira, completa e actualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, sobre os instrumentos de pagamento admitidos, sobre os valores mínimos e máximos de aposta ou sobre as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;

g) Não comunicar ao Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos qualquer alteração à composição dos seus órgãos sociais, no prazo de 5 dias a contar da mesma;

h) Não fazer representar 60% do seu capital social por acções que permitam ao emitente conhecer, a todo o tempo, a identidade dos respectivos titulares;

i) Não comunicar ao Órgão de Supervisão de Jogos, no prazo de 20 dias a contar da data em que dele tiver conhecimento, qualquer acto ou negócio que implique a aquisição, a transmissão ou a oneração das acções cuja identidade dos titulares seja conhecida;

j) Permitir a geração de resultados nos jogos de fortuna ou azar não baseada num gerador de números aleatórios certificado;

k) Não armazenar em território nacional os dados relacionados com a actividade de jogos e apostas *online* pelo período de 10 (dez) anos;

l) Não conter, no registo do jogador, todos os elementos identificados no n.° 1 do artigo 37.° do presente Diploma;

m) Não efectuar a verificação da identidade do jogador por um dos meios indicados nos n.os 2 e 3 do artigo 37.° do presente Diploma;

n) Não disponibilizar, no Sítio na Internet, mecanismos que permitam a auto-exclusão dos jogadores;

o) Não identificar, de forma inequívoca, a origem da transacção em operação realizada na conta de jogador;

p) Permitir que a Conta de Jogador seja utilizada para outro fim que não os jogos e apostas *online*;

q) Conceder empréstimo ao jogador;

r) Disponibilizar, directa ou indirectamente, dispositivo que permita aos jogadores concederem empréstimos entre si;

s) Não dispor de contabilidade analítica organizada, nos termos previstos no artigo 42.° do presente Diploma;

t) Não manter, na conta bancária da actividade de exploração de jogos e apostas *online*, um saldo mínimo que permita fazer face ao pagamento do saldo global das contas de jogador;

u) A prática pelo prestador intermediário de serviços em rede, por incumprimento de qualquer um dos deveres estabelecidos no artigo 31.° do presente Diploma;

v) A prática de jogos e apostas *online*, proibida de jogar por qualquer pessoa, nos termos previstos no artigo 6.° do presente Diploma;

w) A perturbação do normal funcionamento e desenvolvimento dos jogos e apostas oniine;

x) Disponibilizar, directa ou indirectamente, dispositivo que permita aos jogadores concederem empréstimos entre si.

CAPÍTULO V
Regime Fiscal, Afectação de Receitas, Taxas e Dados Pessoais

ARTIGO 46.°
(Regime fiscal)

As entidades exploradoras de Jogos Remoto em Linha ficam sujeitas ao regime fiscal previsto na Lei de Actividade de Jogos, conforme a autorização seja para exploração de jogo de fortuna ou azar ou de jogos sociais.

ARTIGO 47.º
(Taxas)

1. No âmbito de aplicação do presente Diploma, são devidas as taxas previstas no artigo 50.º da Lei n.º 5/16, de 17 de Maio — Lei de Actividade de Jogos.

2. A totalidade da receita resultante da cobrança das taxas previstas no número anterior constitui receitas do Orçamento Geral do Estado e têm o seguinte destino:

a) 60% para o fomento da cultura e turismo;

b) 40% para o Instituto de Supervisão de Jogos.

ARTIGO 48.º
(Tratamento de dados pessoais)

1. O disposto no presente Regulamento não prejudica a aplicação a todas as actividades por ele abrangidas da legislação em matéria de protecção de dados pessoais vigentes na República de Angola, incluindo no que respeita ao exercício dos direitos pelos titulares dos dados e ao regime de acesso de terceiros, em tudo o que não seja legitimado pelo presente regime.

2. As entidades envolvidas nos jogos e apostas *online*, incluindo as entidades exploradoras e o Órgão Responsável pela Supervisão de Jogos, estão sujeitos ao cumprimento dos princípios e regras decorrentes da legislação em matéria de protecção de dados pessoais e das medidas de protecção das redes e sistemas informáticos.

3. As pessoas que, no exercício das suas funções, tenham conhecimento dos dados pessoais no âmbito do presente Diploma, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções.

4. As entidades referidas no presente artigo obrigam-se a guardar sigilo sobre os dados recolhidos sobre a situação tributária dos contribuintes e os elementos de natureza pessoal que obtenham ao abrigo do disposto no presente Diploma, nos termos previstos no Código Geral Tributário.

O Presidente da República, João Manuel Gonçalves Lourenço.

Decreto Presidencial n.º 132/20
de 11 de Maio

Considerando o interesse do Governo da República de Angola, e do Governo da Hungria de reforçar as relações de cooperação entre os dois Países;

Considerando ainda que a cooperação no domínio dos Recursos Hídricos pode contribuir para o fortalecimento das relações entre os dois Países a nível do sector das águas com base nos princípios da igualdade, respeito mútuo e benefícios recíprocos;

Tendo em conta os benefícios que tal cooperação pode proporcionar em matéria de gestão dos recursos hídricos com vista à promoção do intercâmbio de experiências e prestação de apoio nas áreas de protecção, gestão, abastecimento, inovação e capacitação no âmbito dos recursos hídricos nos dois Países;

Atendendo o disposto na alínea b) do artigo 5.º da Lei n.º 4/11, de 14 de Janeiro, dos Tratados Internacionais;

O Presidente da República decreta, nos termos da alínea c) do artigo 121.º e do n.º 1 do artigo 125.º, ambos da Constituição da República de Angola, o seguinte:

ARTIGO 1.º
(Aprovação)

É aprovado o Memorando de Entendimento sobre Cooperação no Domínio da Gestão dos Recursos Hídricos entre o Ministério da Energia e Águas da República de Angola e o Ministério do Interior da Hungria, anexo ao presente Decreto Presidencial, de que é parte integrante.

ARTIGO 2.º
(Dúvidas e omissões)

As dúvidas e omissões resultantes da interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pelo Presidente da República.

ARTIGO 3.º
(Entrada em vigor)

O presente Decreto Presidencial entra em vigor na data da sua publicação.

Apreciado em Conselho de Ministros, em Luanda, aos 29 de Abril de 2020.

Publique-se.

Luanda, aos 6 de Maio de 2020.

O Presidente da República, João Manuel Gonçalves Lourenço.

MEMORANDO DE ENTENDIMENTO SOBRE COOPERAÇÃO NO DOMÍNIO DA GESTÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS ENTRE O MINISTÉRIO DA ENERGIA E ÁGUAS DA REPÚBLICA DE ANGOLA E O MINISTÉRIO DO INTERIOR DA HUNGRIA

Preâmbulo

O Ministério da Energia e Águas da República de Angola e o Ministério do Interior da Hungria, doravante designados «Partes», em cumprimento dos princípios da igualdade e benefícios mútuos para ambos Países;

Reconhecendo a importância da Gestão dos Recursos Hídricos para o bem-estar das presentes e futuras gerações e para o desenvolvimento económico de ambos Países;

Desejosos em reforçar e desenvolver a cooperação entre ambos Países no domínio da Gestão dos Recursos Hídricos;

Acordam o seguinte:

ARTIGO 1.º
(Objectivo)

O objectivo do Memorando de Entendimento doravante referido como «MdE» é o estabelecimento de um quadro de cooperação entre as Partes no domínio da Gestão dos Recursos Hídricos, na base da igualdade, reciprocidade e benefícios mútuos das Partes, e de acordo com as leis e regulamentos nacionais em vigor.