



DIÁRIO DA REPÚBLICA

ÓRGÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE ANGOLA**Preço deste número - Kz: 850,00**

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		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.
	Ano		
	As três séries	Kz: 1 469 391,26	
	A 1.ª série	Kz: 867.681,29	
	A 2.ª série	Kz: 454.291,57	
A 3.ª série	Kz: 360.529,54		

SUMÁRIO

Ministério das Finanças

Decreto Executivo n.º 255/21:

Cria o Jogo de Aposta Desportiva à Cota, enquadrado na Tipologia de Aposta Desportiva da modalidade de jogos sociais, aprova o Regulamento de Organização e Funcionamento da Aposta Desportiva à Cota, de base territorial e *on-line*. — Revoga toda a legislação que contrarie o disposto no presente Diploma.

Decreto Executivo n.º 256/21:

Aprova o Regulamento sobre a Actividade de Mediador de Jogos Sociais.

Ministério da Educação

Decreto Executivo n.º 257/21

Cria a Escola do II Ciclo do Ensino Secundário Geral denominada Liceu n.º 1.406 — São Pedro, sita no Distrito Urbano do Ngola Kiluanje, Município de Luanda, Província de Luanda, com 13 salas de aulas, 39 turmas, 3 turnos, e aprova o quadro de pessoal da escola criada.

Decreto Executivo n.º 258/21:

Cria a Escola do II Ciclo do Ensino Secundário Técnico-Profissional denominada Instituto Politécnico de Ciências Geográficas n.º 8.029, sita no Município do Kilamba Kiaxi, Província de Luanda, com 18 salas de aulas, 54 turmas, 3 turnos, e aprova o quadro de pessoal da escola criada.

apostadores, bem como delimitar e enquadrar a oferta e o consumo e controlar a sua exploração, garantindo a segurança e a ordem pública;

Em conformidade com os poderes delegados pelo Presidente da República, nos termos do artigo 137.º da Constituição da República de Angola, e de acordo com o artigo 36.º do Regulamento sobre a Exploração dos Jogos Sociais, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 139/17, de 22 de Junho, e do artigo 5.º do Estatuto Orgânico do Ministério das Finanças, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 264/20, de 14 de Outubro, determino:

**ARTIGO 1.º
(Criação)**

É criado o Jogo de Aposta Desportiva à Cota, enquadrado na tipologia de aposta desportiva da modalidade de jogos sociais.

**ARTIGO 2.º
(Aprovação)**

1. É aprovado o Regulamento de Organização e Funcionamento da Aposta Desportiva à Cota, de base territorial e *on-line*, anexo ao presente Decreto Executivo e que dele é parte integrante.

2. A exploração da Aposta Desportiva à Cota *on-line* apenas pode ser efectuada depois do Órgão de Supervisão de Jogos estabelecer, ao abrigo da delegação de poderes prevista no artigo 3.º, as especificações do sistema técnico de jogo.

**ARTIGO 3.º
(Delegação de poderes)**

O Órgão de Supervisão de Jogos pode efectuar por regulamentação específica, sempre que se repute necessário, os ajustes relacionados com a exploração das Apostas Desportivas à Cota, com vista a garantir e salvaguardar o jogo responsável, a equidade do jogo, a ordem pública e a prevenção e combate ao branqueamento de capitais, o financiamento do terrorismo e a proliferação de armas de destruição em massa.

MINISTÉRIO DAS FINANÇAS

**Decreto Executivo n.º 255/21
de 4 de Agosto**

Havendo a necessidade de se criar e regulamentar o Jogo de Aposta Desportiva à Cota de base territorial e os praticados na forma *on-line*, inseridos na modalidade de jogos sociais;

Considerando que a regulamentação desta categoria de jogo vai contribuir para que se evite a prática de actividades criminosas, bem como prevenir e combater a fraude e o branqueamento de capitais, o financiamento do terrorismo e a proliferação de armas de destruição em massa, assegurar a integridade, fiabilidade e transparência das operações de jogo, proteger os incapazes e assegurar a protecção dos

ARTIGO 4.º
(Revogação)

É revogada toda a legislação que contrarie o disposto no presente Diploma.

ARTIGO 5.º
(Dúvidas e omissões)

As dúvidas e omissões resultantes da interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pela Ministra das Finanças.

ARTIGO 6.º
(Entrada em vigor)

O presente Diploma entra em vigor no dia seguinte à data sua publicação.

Publique-se.

Luanda, aos 21 de Julho de 2021.

A Ministra, *Vera Daves de Sousa*

**REGULAMENTO DE ORGANIZAÇÃO
E FUNCIONAMENTO DO JOGO DE APOSTAS
DESPORTIVAS À COTA**

**CAPÍTULO I
Disposições Gerais**

ARTIGO 1.º
(Objecto e âmbito)

1. O presente Regulamento estabelece as regras e procedimentos de participação no jogo social denominado «Apostas Desportivas à Cota», que consiste na prática de jogo no qual os participantes prognosticam um ou mais factos ocorridos no decurso de um ou vários Eventos Desportivos, de desfecho incerto e não dependente da vontade dos participantes, quando o valor do prémio seja determinado em função de uma cota previamente definida pela Entidade Exploradora e do montante apostado pelo jogador na realização do seu prognóstico.

2. Nas Apostas Desportivas à Cota referidas no número anterior os jogadores e/ou apostadores jogam contra a Entidade Exploradora.

3. O presente Regulamento aplica-se a todos os intervenientes que se dedicam à exploração e a prática de Apostas Desportivas à Cota.

ARTIGO 2.º
(Definições)

Para efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

- a) «*Aposta*» — a associação entre o ou os prognósticos e o montante base, seleccionados pelo apostador, que determinam um montante total a pagar, e que este, numa única operação, submete para registo e validação nos termos do presente Regulamento;
- b) «*Aposta Desportiva à Cota Múltipla*» — aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a dois ou mais prognósticos simultâneos, sobre dois ou mais tipos de resultados de uma competição ou evento desportivo;

- c) «*Aposta Desportiva à Cota Simples*» — aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico, sobre um tipo de resultado de uma única competição ou evento desportivo;
- d) «*Aposta Unitária ou Unidade Mínima de Aposta*» — valor mínimo de cada Aposta Simples ou Múltipla, expresso em Kwanzas, e definido pela Entidade Exploradora;
- e) «*Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial*» — as Apostas Desportivas à Cota disponibilizadas ao público em estabelecimentos comerciais, lojas de apostas, quiosques e tendas fixas com terminal lacrado, que exigem a presença do jogador, independentemente dos mecanismos, equipamentos, sistemas e meios utilizados;
- f) «*Apostas Desportivas On-Line*» — as Apostas Desportivas à Cota disponibilizadas ao público através da instalação no sítio na internet, com o nome do respectivo domínio subordinado à identificação «AO», para a exploração dos jogos e Apostas *On-Line*, 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. O sítio na internet não pode incluir quaisquer outros conteúdos para além dos relativos aos jogos e Apostas *On-Line* autorizados pelas respectivas licenças;
- g) «*Bilhete de Aposta*» — o título ou documento de suporte para a realização da Aposta;
- h) «*Coefficiente da Aposta ou Valor da Cota*» — é o número que multiplicado pelo montante da Aposta, determina a quantia a pagar numa Aposta ganhadora;
- i) «*Combinação*» — a composição possível de 1 (um) a 25 (vinte e cinco) prognósticos conducentes ao pagamento de prémios de base territorial e de 1 (um) a 40 (quarenta) prognósticos para o jogo *on-line*, de acordo com as regras previstas no presente Regulamento;
- j) «*Competição Desportiva*» — a actividade desportiva regulamentada, organizada e exercida sob a égide das federações ou ligas profissionais, associações e agrupamentos de clubes nelas filiadas, ou das instâncias internacionais de que aquelas pessoas colectivas façam parte;
- k) «*Cota*» — o número de valor igual ou superior a 1,00, comportando até duas casas decimais, associado a cada um dos prognósticos possíveis para cada Aposta, que traduz uma probabilidade de ocorrência de determinado facto;

- l) «Evento Desportivo»* — o jogo ou acontecimento desportivo que serve de base à realização de uma ou várias Apostas;
- m) «Ganhos Possíveis»* — o valor máximo possível do prémio a que o Apostador terá direito se todos os prognósticos seleccionados se revelarem exactos e caso nenhum deles seja cancelado;
- n) «Momento da Aposta»* — o período de tempo que decorre entre o início e o fim de aceitação de Apostas, denominando-se por «*Apostas Pré-Evento Desportivo*», as realizadas e validadas até ao início do ou dos Eventos Desportivos a que respeitam, e por «*Apostas em Directo*», as registadas e validadas no decurso de um Evento Desportivo;
- o) «Montante Base»* — o valor que o Apostador associa a cada combinação de prognósticos seleccionados;
- p) «Montante Total»* — o valor do Montante Base multiplicado pelo número de combinações seleccionadas pelo apostador;
- q) «Período de Jogo»* — o intervalo de tempo de um evento desportivo sobre o qual podem ser efectuadas Apostas, quer seja a totalidade do tempo regulamentar do evento, ou quaisquer outros períodos de jogo previstos no presente Regulamento;
- r) «Prognóstico»* — uma das respostas possíveis à pergunta que é colocada ao Apostador;
- s) «Tempo Regulamentar»* — o período de tempo de duração total de um evento desportivo, de acordo com as normas regulamentares aplicáveis a cada modalidade e evento desportivo, incluindo as eventuais paragens de jogo ou os tempos adicionais concedidos por decisão da arbitragem no decurso do evento desportivo, sem incluir os eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades;
- t) «Prémio»* — montante de uma Aposta ganhadora, resultante da multiplicação do valor da cota fixada, no momento da colocação da Aposta pelo montante da Aposta;
- u) «Reembolso do Valor da Aposta»* — devolução ao jogador do valor integral de uma Aposta que é anulada por motivos supervenientes relacionados com a competição e ou Evento Desportivo;
- v) «Tipo de Aposta»* — a pergunta colocada ao Apostador, sobre factos que ocorrem no decurso de determinado período de jogo de um ou vários Eventos Desportivos, nos termos previstos no presente Regulamento.

CAPÍTULO II Aposta Desportiva À Cota

SECÇÃO I Supervisão e Fiscalização

ARTIGO 3.º (Competência da supervisão e fiscalização)

1. À supervisão e fiscalização compete:
 - a)* A recepção e a guarda em segurança dos certificados diários dos registos selados das Apostas efectuadas através do sistema de registo e validação informático;
 - b)* A fiscalização da segurança e integridade dos registos, efectuada pela validação dos selos e por comparação entre os certificados diários, que se encontram guardados em segurança;
 - c)* O reconhecimento dos direitos a prémio, através da confrontação dos registos selados com a informação relativa a Apostas apuradas no escrutínio de prémios, disponibilizada pela Entidade Exploradora de Jogos.
2. O controlo das Apostas premiadas é feito:
 - a)* Por amostragem, quando os respectivos valores forem inferiores a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas);
 - b)* Directamente pela Supervisão e Fiscalização, quando iguais ou superiores a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas).
3. Das operações previstas no n.º 1 é lavrada uma Acta.

ARTIGO 4.º (Fixação e modificação das regras específicas da Aposta Desportiva à Cota)

1. As Entidades Exploradoras da Aposta Desportiva à Cota podem fixar e modificar as regras específicas mediante aprovação prévia do Órgão de Supervisão de Jogos.
2. As regras específicas devem estar permanentemente disponíveis nas instalações e no Sítio da Internet da Entidade Exploradora, bem como nos locais dos Mediadores de Jogos Sociais.
3. As regras específicas das Apostas Desportivas à Cota e todas as instruções, escritas, televisivas e de áudio, devem apresentar-se em língua portuguesa.
4. As informações referidas na regra anterior podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para selecção por opção do jogador.

SECÇÃO II Funcionamento da Aposta Desportiva à Cota

ARTIGO 5.º (Sistema técnico do jogo de Aposta Desportiva à Cota)

1. A Entidade Exploradora de Jogos de Apostas Desportivas à Cota deve ter o sistema técnico de jogos instalado no território nacional, nomeadamente a infra-estrutura que contém toda a informação sobre as operações relacionadas com as Apostas.

2. O Órgão de Supervisão de Jogos tem acesso às instalações onde se encontram instalados todos os componentes do sistema técnico de Apostas Desportivas, bem como o acesso directo, permanente e em tempo real de todo o fluxo de informação nela alojada.

ARTIGO 6.º
(Condições gerais de participação no jogo)

1. A participação no jogo inicia-se com a colocação da Aposta e o pagamento do correspondente preço e conclui-se com o respectivo registo e validação pelo sistema central dos jogos, nos termos da lei e do presente Regulamento.

2. A participação no jogo pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das Leis e Regulamentos aplicáveis à actividade de exploração de jogos sociais no País.

3. A participação só se torna efectiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade da Aposta, nos termos do presente Regulamento.

4. Para participar no jogo apenas podem ser utilizados os suportes certificados e autorizados pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

ARTIGO 7.º
(Registo e validação)

1. O sistema de registo e validação é informático e homologado pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

2. O sistema referido no número anterior opera na entidade operadora ou nos Mediadores autorizados pela Entidade Exploradora para efectuar a colocação de Apostas, através dos terminais de jogo.

3. A Entidade Exploradora de Jogos deve disponibilizar ao Órgão de Supervisão de Jogos um *display* e senha de acesso directo e imediato ao sistema, com vista ao controlo em tempo real de toda a informação disponível no mesmo.

4. O registo de cada Aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.

5. A aceitação e registo da Aposta pelo operador deve estar disponível para consulta pelo jogador ou através da respectiva conta até que sejam declarados os resultados e classificação oficial da competição e ou evento.

ARTIGO 8.º
(Momento da Aposta)

1. A Entidade Exploradora pode disponibilizar aos Apostadores os momentos da Aposta, conforme definidos na alínea n) do artigo 2.º

2. Para efeitos do disposto no número anterior, as datas e horas previstas para a realização de cada Evento Desportivo, apresentadas aos Apostadores, correspondem às datas e horas de Angola.

3. A Entidade Exploradora do jogo não está obrigada a disponibilizar todos os momentos da Aposta prevista no presente Regulamento, podendo ainda suspendê-los a todo o tempo, sem necessidade de prévia comunicação, mas com conhecimento do Órgão de Supervisão de Jogos.

4. O depósito ou transferência de valores pecuniários para a conta da Entidade Exploradora do jogo só é permitido no momento e no acto da Aposta.

5. A devolução dos valores depositados é permitida apenas quando o Apostador se tenha comprometido com Apostas de pelo menos 50% do valor depositado.

6. Quando a desistência do Apostador ocorrer no decurso do evento e/ou competição e o valor comprometido para Apostar for igual ou superior a 50% e das Apostas feitas antes do final do evento e/ou competição tiver direito a prémio por ter acertado no Prognóstico, é-lhe entregue o prémio conseguido até à data.

7. Quando a desistência do Apostador ocorrer no decurso do evento e/ou competição e o valor depositado e comprometido para a Aposta for inferior a 50%, é-lhe aplicada a penalização de 15% do valor apostado e ao remanescente aplica-se o previsto no n.º 5 do presente artigo.

ARTIGO 9.º
(Modalidades, competições e Eventos Desportivos)

1. As Entidades Exploradoras de jogos apenas podem explorar Apostas Desportivas à Cota sobre as modalidades, competições e Eventos Desportivos que constem da lista aprovada pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

2. As Entidades Exploradoras podem solicitar ao Órgão de Supervisão de Jogos a inclusão na lista referida no número anterior de novas modalidades, competições e Eventos Desportivos sob a égide das Federações Internacionais.

3. O Órgão de Supervisão de Jogos tem a faculdade de recusar ou retirar da lista as Apostas Desportivas à Cota referidas no n.º 1 do presente artigo, sempre que sobre as mesmas existam, designadamente, suspeição de falta de integridade ou de idoneidade do organizador, não dispondo a Entidade Exploradora qualquer direito a indemnização ou compensação por esse facto.

4. Alguns tipos de Apostas podem não ser disponibilizados sob a forma de Aposta Pré-Evento Desportivo ou sob a forma de Aposta em directo.

5. A ordem de identificação das equipas e dos competidores em cada tipo de Aposta é a indicada pela Entidade Exploradora com conhecimento do Órgão de Supervisão de Jogos, sendo esta a única que é válida.

6. Sempre que não seja expressamente indicado o período de jogo de um Evento Desportivo, sobre o qual podem ser efectuadas Apostas, entende-se que o período de jogo em causa é o tempo regulamentar.

SECÇÃO III
Tipologias das Apostas Desportivas à Cota

ARTIGO 10.º
(Tipos de Apostas Desportivas)

1. A Entidade Exploradora pode explorar os seguintes tipos de Apostas Desportivas à Cota:

- a) Simples;
- b) Combinada;
- c) Múltiplas.

2. A Entidade Exploradora de Jogos não está obrigada a disponibilizar todos os tipos de Apostas Desportivas à Cota previstas na lista aprovada pelo Órgão de Supervisão de Jogo.

ARTIGO 11.º
(Apostas Simples)

1. Nas Apostas Simples o Apostador selecciona um só prognóstico, constituindo o mesmo uma combinação autónoma.

2. Nas Apostas Simples o direito a prémio é determinado pela coincidência do prognóstico com o resultado e a classificação oficial da competição ou do Evento Desportivo.

3. Em caso de cancelamento de um Prognóstico é atribuído o valor da cota correspondente a esse Prognóstico.

ARTIGO 12.º
(Apostas Combinadas)

1. Nas Apostas Combinadas o Apostador selecciona entre 2 (dois) a 25 (vinte e cinco) Prognósticos no mesmo Bilhete de Aposta de base territorial e, de 2 (dois) a 40 (quarenta) Prognósticos para o jogo *on-line*, constituindo o conjunto dos Prognósticos seleccionados uma única combinação e uma única Aposta.

2. Para obter direito a prémio o Apostador tem de acertar em todos os Prognósticos constantes do bilhete que integram a combinação exacta, salvo o caso das Apostas Múltiplas, como descrito no artigo 13.º

3. Em caso de cancelamento de um ou mais Prognósticos que integram uma Aposta é atribuído o valor de Kz: 1,00 (um Kwanza) à Cota correspondente a esse ou a esses Prognósticos.

ARTIGO 13.º
(Apostas Múltiplas)

1. Nas Apostas Múltiplas o número máximo e mínimo de Prognósticos múltiplos possíveis é determinado pela Entidade Exploradora após confirmação do Órgão de Supervisão de Jogos.

2. O valor da Cota da Aposta Múltipla é determinado pela multiplicação do valor da Cota dos Prognósticos individuais que constituem a Aposta Múltipla.

3. O montante do prémio de uma Aposta Múltipla é determinado pela multiplicação do montante da Aposta Múltipla ganhadora pelo valor da Cota da Aposta Múltipla.

4. O direito a prémios nas Apostas Múltiplas depende da coincidência de todos ou alguns dos Prognósticos individuais com os resultados e classificações oficiais de todas as competições e ou de Eventos Desportivos que integram as Apostas, consoante as Apostas Múltiplas sejam, respectivamente, Simples ou Combinadas.

5. No seguro múltiplo o Apostador tem duas oportunidades de reaver o valor da ficha investida desde que se verifique as seguintes regras:

- a) O bilhete contenha um mínimo de 5 (cinco) jogos, com uma Cota mínima por selecção de 1.2, podendo errar em apenas 1 (um) Prognóstico, e

o total acumulado da multiplicação de todas as Cotas do bilhete tiver como mínimo de 7.5;

- b) O bilhete contenha um mínimo de 15 (quinze) jogos, com uma Cota mínima por Prognóstico de 1.5, podendo errar em apenas 2 (dois) Prognósticos, e o total acumulado da multiplicação de todas as Cotas do bilhete tiver como mínimo de 438 (quatrocentos e trinta e oito).

6. A Entidade Exploradora está obrigada a submeter à aprovação do Órgão de Supervisão de Jogos, no prazo de 45 (quarenta e cinco) dias após a vigência do presente Diploma Legal, as regras que estabelecem o seguro das Apostas Desportivas à Cota, ou o reembolso do valor comprometido pelo Apostador, observando os limites definidos no número anterior.

7. O incumprimento do previsto no número anterior faz a Entidade Exploradora de Jogos sujeitar-se às regras de seguro definidas pelo Órgão de Supervisão de Jogos, sem prejuízo das sanções impostas pela Lei n.º 5/16, de 17 de Maio, Lei da Actividade do Jogo e do Regulamento sobre a Exploração dos Jogos Sociais.

8. Em caso de cancelamento de um ou mais Prognósticos de uma combinação que integra a Aposta é atribuído o valor da Cota correspondente a esse ou esses Prognósticos.

ARTIGO 14.º
(Oferta de Apostas Desportivas à Cota)

1. As Apostas Desportivas à Cota são apresentadas por referência a uma modalidade desportiva, competição e Evento Desportivo, bem como por referência a um tipo de Apostas.

2. A Entidade Exploradora de Jogos comunica a sua oferta de Apostas Desportivas à Cota através dos meios que entenda mais conveniente, com autorização do Órgão de Supervisão de Jogos.

3. Por cada Evento Desportivo são expressamente indicadas as Cotas dos respectivos Prognósticos, por referência ao tipo de Aposta, bem como a data e hora limites de aceitação das Apostas.

4. As Cotas são fixadas pela Entidade Exploradora e podem ser revistas ou alteradas a todo o tempo durante o prazo definido para a realização das Apostas.

5. Sem prejuízo do disposto no número anterior, o valor da Cota considera-se estabelecido, entre a Entidade Exploradora e o jogador, no momento da aceitação da Aposta.

6. Na oferta de Apostas Desportivas à Cota não constam Eventos Desportivos especialmente destinados a menores ou nos quais estes participem enquanto intervenientes principais.

ARTIGO 15.º
(Mediadores)

Os Mediadores dos jogos das Apostas Desportivas à Cota sujeitam-se a observância do estabelecido no Regulamento sobre os Mediadores dos Jogos Sociais.

ARTIGO 16.º
(Modo de realização das Apostas)

1. O registo de Apostas no sistema de registo e validação processa-se mediante:

- a) A apresentação ao mediador dos jogos sociais de bilhete de Aposta disponibilizado pela Entidade Exploradora de Jogos, devidamente preenchido pelo Apostador; ou
- b) A digitação no terminal, pelo mediador dos jogos sociais, por indicação do Apostador.

2. Após tomar conhecimento da oferta de Apostas Desportivas à Cota, disponibilizadas pela Entidade Exploradora de Jogos, o Apostador selecciona:

- a) O ou os Eventos Desportivos;
- b) O Prognóstico por tipo de Aposta;
- c) A modalidade de Aposta;
- d) O montante base.

3. Para efeitos da alínea a) do n.º 1 do presente artigo o bilhete serve unicamente como suporte de leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4. O registo de Apostas nos termos dos n.ºs 2 e 4 do artigo 20.º apenas pode ser efectuado após indicação pelo Apostador do respectivo Número de Identificação Fiscal ou Bilhete de Identidade/Passaporte e o preenchimento da Ficha de Identificação previstas no Instrutivo n.º 2/21, de 19 de Março, sobre a identificação e comunicação das pessoas que frequentam os espaços físicos ou virtuais para Apostar.

5. Sem prejuízo do disposto no n.º 3 do artigo 11.º, no n.º 3 do artigo 12.º e no n.º 8 do artigo 13.º, a Cota considerada válida para determinar o montante dos ganhos possíveis é a que tiver sido registada e validada no momento da realização da Aposta.

6. É da exclusiva responsabilidade do Apostador a verificação e comprovação dos elementos da sua Aposta e do Número de Identificação Fiscal ou do Bilhete de Identidade impresso no talão a que se refere o n.º 4 do presente artigo.

ARTIGO 17.º
(Registo e validação das Apostas no sistema central)

1. As Apostas efectuadas pelo Apostador só participam no jogo após o registo e validação no sistema central da Entidade Exploradora de Jogos.

2. Após a validação das Apostas, o terminal de jogo emite o recibo respectivo, no qual constam nomeadamente os seguintes dados:

- a) Nome do Jogo;
- b) Tipo de Aposta;
- c) Evento Desportivo;
- d) Data do último evento da Aposta;
- e) Prognósticos efectuados;
- f) Valor das Cotas associadas aos Prognósticos no momento da realização da Aposta;
- g) Total de Cotas na modalidade de Apostas Combinadas no momento da realização da Aposta;

h) O valor da Cota com indicação do valor possível do prémio, caso a Aposta seja ganhadora;

i) Valor por Aposta (corresponde ao montante base Apostado);

j) Valor total (corresponde ao montante total Apostado);

k) Ganhos máximos possíveis de prémio no momento da realização da Aposta;

l) Número de mediador;

m) Dia e hora em que é efectuado o registo e validação no sistema central;

n) Números de código e de controlo;

o) Número de Identificação Fiscal ou do Bilhete de Identidade do Apostador e o preenchimento das Fichas de Identificação previstas no Instrutivo sobre a identificação e comunicação das pessoas que frequentam os espaços físicos ou virtuais, quando o montante da Aposta corresponder o previsto no n.º 2 do artigo 20.º

3. Para todos os efeitos legais, o recibo referido no número anterior é identificado pelos números de controlo que nele figuram.

4. O coeficiente da Aposta ou o valor da Cota é o fixado pela Entidade Exploradora e pode ser revisto ou alterado a todo o tempo durante o prazo definido para a realização das Apostas.

5. Sem prejuízo do disposto no número anterior, o valor da Cota considera-se estabelecido, entre a Entidade Exploradora e o jogador, no momento da aceitação da Aposta.

6. O recibo emitido através do terminal de jogo é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação no jogo.

7. O Apostador efectua o pagamento da importância correspondente às Apostas registadas e validadas antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o recibo, não podendo o mediador entregar o recibo ao Apostador antes de receber o pagamento correspondente.

ARTIGO 18.º
(Momento da Aposta)

1. O momento da Aposta é definido pela Entidade Exploradora e termina:

a) Antes do início da competição e ou do Evento Desportivo;

b) No decurso da competição e ou do Evento Desportivo sobre Prognósticos relativos a um resultado já certo.

2. Nas Apostas múltiplas o período de aceitação de Apostas termina necessariamente quando um dos Prognósticos que integra a Aposta múltipla já não for possível, por se ter tornado um resultado já certo.

3. O período de aceitação de Apostas pode ser reaberto quando a competição e ou o Evento Desportivo é repetido ou adiado.

ARTIGO 19.º
(Montante base Apostado)

1. O montante base Apostado consiste no valor que o Apostador associa a cada combinação de Prognósticos, consoante a modalidade de Aposta escolhida.

2. O montante base referido no número anterior é necessariamente compreendido entre Kz: 150,00 (cento e cinquenta Kwanzas) e Kz: 1 000 000,00 (um milhão de Kwanzas), para as Apostas de base territorial e, entre Kz: 100,00 (cem kwanzas) e Kz: 1 000 000,00 (um milhão de Kwanzas), para as Apostas *On-Line*, sem prejuízo do disposto no artigo seguinte.

3. A Entidade Exploradora tem a faculdade de atribuir bónus para efeitos de promoções de Apostas com um mínimo de jogos por bilhetes especiais seleccionados.

4. Na emissão dos bilhetes especiais para promoções a Entidade Exploradora deve com uma antecedência de 5 (cinco) dias comunicar a entidade reguladora.

ARTIGO 20.º
(Montante total Apostado)

1. O montante total a pagar pelo Apostador pela sua Aposta corresponde ao montante base, seleccionado nos termos do artigo anterior, multiplicado pelo número de combinações em jogo, assim como do tipo de Apostas.

2. As entidades operadoras que se dedicam legalmente à actividade de jogos de Apostas Desportivas à Cota devem obrigatoriamente proceder à identificação e a verificação clara e inequívoca de Apostadores, que adquirem bilhetes numerados e desmaterializados ou um conjunto de símbolos num montante igual ou superior ao equivalente em moeda nacional a USD 100,00 (cem dólares dos Estados Unidos da América), independentemente de se tratar ou não de uma única operação ou de parte integrante de várias operações aparentemente vinculadas.

3. A identificação prevista no número anterior é feita mediante o preenchimento das Fichas de Identificação previstas no Instrutivo n.º 2/21, de 19 de Março, sobre a identificação e comunicação das pessoas que frequentam os espaços físicos ou virtuais para Apostar, nos termos da Lei n.º 5/20, de 27 de Janeiro, Lei de Prevenção e do Combate ao Branqueamento de Capitais, do Financiamento do Terrorismo e de Proliferação de Armas de Destruição em Massa.

4. É ainda obrigatória a identificação de Apostadores vencedores de prémios de jogos no montante igual ou superior ao equivalente a moeda nacional a USD 2.500,00 (dois mil e quinhentos dólares dos Estados Unidos da América).

ARTIGO 21.º
(Cancelamento de Apostas e de Prognósticos)

1. As Apostas registadas fora do período de aceitação definido pela Entidade Exploradora de Jogos são recusadas.

2. Se um Evento Desportivo for adiado em relação à sua data e hora de começo inicialmente prevista, a Entidade Exploradora pode cancelar os Prognósticos que integram as Apostas efectuadas sobre esse evento.

3. Se o período de jogo de um Evento Desportivo não chegar ao fim, os Prognósticos que integram as Apostas efectuadas sobre esse período de jogo são cancelados.

4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, se um Evento Desportivo não atingir o seu fim, os resultados referentes a um período de jogo não interrompido desse evento podem ser confirmadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos, sendo válidos os Prognósticos efectuados sobre os tipos de Apostas que incidam sobre o período não interrompido.

5. Se o horário de um Evento Desportivo for antecipado, as Cotas dos Prognósticos referentes às Apostas Pré-Evento Desportivo efectuadas sobre aquele evento são mantidas, mas a hora final do respectivo período de aceitação de Apostas é modificada em função do novo horário.

ARTIGO 22.º
(Anulação das Apostas)

1. Todas as Apostas realizadas numa competição e ou num Evento Desportivo são anuladas, nomeadamente, sempre que se verifique um dos seguintes casos:

- a) Por qualquer motivo a competição e ou o Evento Desportivo seja cancelado;
- b) Quando o Evento Desportivo for adiado por mais de 24 (vinte e quatro) horas relativamente à hora marcada para o seu início ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior.

2. Quando, por qualquer motivo, o Apostador não pague imediatamente as Apostas efectuadas, as mesmas são anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra «ANULADO», o valor da Aposta, data e hora, o qual será enviado à Entidade Exploradora de Jogos pelo mediador dos jogos sociais, não podendo em caso algum ser entregue ao Apostador.

3. As Apostas podem ser anuladas no mediador onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou, conforme o que ocorrer primeiro, até ao final do período de aceitação de Apostas para o evento ou conjunto de eventos seleccionados no recibo da Aposta.

4. A participação no jogo só é válida quando as Apostas tenham sido registadas validamente e não tenham sido anuladas nos suportes informáticos do sistema central, de acordo com os requisitos e procedimentos estabelecidos no presente Regulamento.

5. As Apostas anuladas são reembolsadas imediatamente para o jogador ou para a conta do jogador.

6. O reembolso das Apostas anuladas não pode ser acrescido ou deduzido de qualquer custo.

7. Sem prejuízo do disposto no n.º 5 do artigo 21.º, se o Evento Desportivo já tiver começado no momento em que o novo horário é conhecido pela Entidade Exploradora de Jogos, deixa de ser autorizada a aceitação de Apostas Pré-

-Evento Desportivo sobre esse evento, as Apostas realizadas pelos Apostadores antes do início do Evento Desportivo são válidas e a Entidade Exploradora de Jogos pode cancelar os Prognósticos das Apostas registadas após o início desse Evento Desportivo.

8. Para determinados tipos de Apostas, o cancelamento de um ou vários Prognósticos terá lugar, designadamente, nos seguintes casos:

- a) Nos desportos colectivos, se uma equipa declarar desistência antes do apito do árbitro que indica o início do Evento Desportivo em que aquela equipa participe;
- b) No ténis:
 - i. Se uma equipa ou jogador declarar desistência antes do início do encontro;
 - ii. Se uma equipa ou jogador abandonar ou for desclassificado enquanto o período de jogo a que se refere a Aposta não tiver acabado.

9. Qualquer tipo de Aposta ou Prognóstico que não tenha resultado desportivo possível, ou cujo resultado seja já conhecido, será cancelado.

10. Para os tipos de Aposta «Frente a Frente» quando o resultado desportivo homologado for um empate a Entidade Exploradora de Jogos pode cancelar todas as Apostas associadas a esse evento.

11. Quando um Evento Desportivo for cancelado as Apostas realizadas sobre esse evento são sempre canceladas.

12. Em caso de erro manifesto relativo a quaisquer elementos constitutivos da oferta de Apostas apresentada aos Apostadores sobre um determinado Evento Desportivo, a Entidade Exploradora de Jogos pode cancelar todos ou parte dos tipos de Apostas que disponibilize sobre esse Evento Desportivo.

13. O cancelamento de uma Aposta consiste em passar as Cotas de todos os Prognósticos que lhe estão associados ao valor de 1,00.

ARTIGO 23.º
(Restrições de Apostas)

1. A Entidade Exploradora após comunicação ao Órgão de Supervisão de Jogos deve, a qualquer momento:

- a) Restringir as modalidades de Aposta propostas;
- b) Restringir as possíveis combinações de Apostas, não permitindo, nomeadamente, que diferentes tipos de Apostas sobre um mesmo Evento Desportivo sejam combinadas entre si;
- c) Recusar o registo de Apostas que sejam provenientes de pessoa que se encontra proibida de Apostar, nomeadamente os incapazes.

2. As Apostas devem ser recusadas quando o valor da aquisição do bilhete exceda Kz: 1 000 000,00 (um milhão de Kwanzas) ou quando o valor do prémio atribuir seja igual ou superior a Kz: 50 000 000,00 (cinquenta milhões de Kwanzas).

3. Sem prejuízo do disposto no número anterior a Entidade Exploradora de Jogos pode aplicar outros limites, por competição e modalidade de Aposta, e por Apostador ou grupo de Apostadores após conhecimento do Órgão de Supervisão de Jogos.

4. A Entidade Exploradora pode, a qualquer momento, recusar as Apostas efectuadas, por um ou vários Apostadores, para um determinado tipo de Aposta ou para um Prognóstico, bem como suspender a aceitação de Apostas no ou nos terminais de jogo.

5. A Entidade Exploradora de Jogos pode, a qualquer momento, suspender ou deixar de aceitar Apostas, bem como modificar as datas e horas do final do período de aceitação.

6. A aceitação de Apostas relativas a um dos Prognósticos de um determinado tipo de Apostas pode ser suspensa a qualquer momento pela Entidade Exploradora de Jogos quando os prémios a pagar se tornem superiores aos montantes totais apostados para a totalidade dos Prognósticos referentes àquele tipo de Aposta.

7. Sem prejuízo do disposto no artigo 32.º, em caso de fraude ou de suspeita de fraude ou de actuação abusiva ou passível de pôr em causa a segurança do jogo, de acordo com a análise efectuada pela Entidade Exploradora de Jogos, a aceitação de Apostas é interrompida, reservando-se a Entidade Exploradora de Jogos o direito de cancelar as Apostas correspondentes e/ou de suspender o pagamento dos respectivos prémios.

ARTIGO 24.º
(Determinação e confirmação de resultados)

1. Para efeitos do disposto no presente Regulamento apenas são válidos os resultados reconhecidos pela Entidade Exploradoras de Jogos e cuja informação consta do respectivo sistema central e confirmada pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

2. Para os tipos de Apostas que incidam sobre o tempo regulamentar de um Evento Desportivo, o resultado a considerar é aquele que se verifique no final do tempo regulamentar desse evento, incluindo as eventuais paragens de jogo ou os tempos adicionais concedidos por decisão da arbitragem, sem incluir os eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

3. Para os tipos de Apostas que incidam sobre o resultado de um Evento Desportivo ao intervalo, o resultado a considerar é aquele que se verifique no momento do apito do árbitro indicando o final da primeira parte.

4. Qualquer que seja a modalidade desportiva, apenas são considerados para efeitos da respectiva confirmação os resultados que forem obtidos no terreno onde decorrem o Evento Desportivo.

5. Os resultados obtidos no seguimento de uma medida disciplinar determinada por um Tribunal Desportivo ou outro, ou na sequência de uma decisão das autoridades com-

petentes, não são tidos em conta quando a confirmação dos resultados já tenha sido efectuada pela Entidade Exploradora de Jogos.

6. Apenas os resultados desportivos homologados pela Entidade Exploradora de Jogos, servem para determinar o direito a prémios e os seus montantes.

7. Para o conjunto das Apostas Desportivas à Cota disponibilizadas pela Entidade Exploradora de Jogos, a homologação dos resultados dos Eventos Desportivos tem em conta todas as eventuais informações complementares associadas a cada tipo de Aposta, designadamente:

- a) O período de jogo dos Eventos Desportivos sobre os quais incidem os tipos de Apostas;
- b) O valor inteiro ou decimal da desvantagem atribuída a uma das equipas;
- c) O valor decimal do tipo de Aposta «Mais/Menos».

8. Se o resultado homologado pela Entidade Exploradora de Jogos não estiver de acordo com o resultado obtido no terreno e confirmado pelo organizador do Evento Desportivo pode haver lugar a uma modificação deste resultado, nos termos do n.º 2 do artigo 25.º

SECÇÃO IV Dos Prémios

ARTIGO 25.º

(Determinação do direito a prémios e seus montantes)

1. A determinação do direito a prémio resulta de um conjunto de operações com base na informação das Apostas validamente registadas no sistema central da Entidade Exploradora de Jogos e na informação sobre os resultados dos vários Eventos Desportivos validados pela Entidade Exploradora e confirmada pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

2. No caso de, no prazo máximo de 2 horas após a validação do resultado pela Entidade Exploradora de Jogos, ocorrer a sua modificação nos termos do n.º 8 do artigo 24.º, é actualizada a informação a que se refere o número anterior, em conformidade com o resultado modificado, e, em consequência:

- a) Podem os Apostadores solicitar a Entidade Exploradora de Jogos o pagamento de prémios de Apostas anteriormente consideradas não vencedoras, mediante o preenchimento de um formulário próprio e apresentação do recibo da Aposta; ou
- b) Podem os Apostadores solicitar a Entidade Exploradora de Jogos o pagamento da diferença de valor de prémios já pagos, mediante o preenchimento de um formulário próprio e apresentação do talão de pagamento referido na alínea e) do n.º 9 do artigo 27.º

3. Caso a modificação a que se refere o número anterior não ocorra no prazo máximo de 2 horas contado nos termos do número anterior, o resultado válido, para efeitos do pre-

sente Regulamento, é o validado pela Entidade Exploradora de Jogos.

4. A informação a que se referem os n.ºs 2 e 3 do presente artigo é disponibilizada no sistema central por referência a uma data e hora. O montante dos prémios é determinado por combinação, qualquer que seja a modalidade de Aposta escolhida pelo Apostador.

5. Os ganhos possíveis são indicados no recibo da Aposta pelo seu valor líquido.

6. Quando se trate de uma combinação constituída por um só Prognóstico, e caso esse Prognóstico seja exacto, a respectiva Cota é multiplicada pelo montante base Apostado, previsto no artigo 19.º, e o resultado obtido arredondado ao centésimo de Kwanzas mais próximo ou ao centésimo de Kwanzas superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5 (cinco).

7. Quando se trate de uma combinação constituída por mais de um Prognóstico, e caso todos os Prognósticos dessa combinação sejam exactos, o produto das respectivas Cotas, arredondado à segunda casa decimal mais próxima ou à segunda casa decimal superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5 (cinco), é multiplicado pelo montante base Apostado e o resultado obtido arredondado ao centésimo de Kwanzas mais próximo ou ao centésimo de Kwanzas superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5 (cinco).

8. As Apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor líquido.

ARTIGO 26.º

(Distribuição dos montantes para prémios)

O montante destinado a prémios é variável, definido pela Entidade Exploradora de Jogos e homologado pelo Órgão de Supervisão de Jogos, e deve corresponder a uma percentagem final entre 65% e 85% do montante total anual das Apostas registadas e validadas, e não anuladas.

ARTIGO 27.º

(Pagamento de prémios)

1. O resultado das Apostas e o direito a prémios é determinado pela verificação do Prognóstico com os resultados e classificações oficiais das competições e ou dos Eventos Desportivos.

2. As Apostas com direito a prémio são pagas de acordo com o valor da Cota estabelecido no momento em que a Aposta se realizou.

3. Os resultados declarados oficiais consideram-se definitivos para determinar as Apostas ganhadoras e perdedoras.

4. Qualquer alteração aos resultados e classificações oficiais referidos na regra anterior, seja por impugnação, decisão disciplinar, administrativa ou judicial, não produz efeitos sobre a liquidação das Apostas realizadas na prova desportiva.

5. Logo que sejam anunciados os resultados oficiais da competição e ou do Evento Desportivo a Entidade Exploradora comunica aos jogadores, pela forma indicada nas regras específicas definidas para o tipo de Aposta em concreto, os resultados considerados válidos e procede ao pagamento dos prémios das Apostas ganhadoras na conta do jogador.

6. Independentemente da modalidade de Aposta escolhida pelo Apostador, o pagamento dos prémios é efectuado para o conjunto dos eventos seleccionados no recibo da Aposta.

7. Os prémios de valor até Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) são pagos junto dos Mediadores dos jogos sociais ou da Entidade Exploradora de Jogos.

8. Os prémios de valor superior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) são pagos junto da Entidade Exploradora de Jogos.

9. O pagamento dos prémios é efectuado obedecendo aos seguintes trâmites:

- a) Por solicitação do Apostador, o mediador dos jogos sociais procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e controlo com as constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o Apostador se deslocar à Entidade Exploradora de Jogos;
- b) No caso de o recibo apresentar um prémio, após confirmação por parte do Apostador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra «PAGO», o valor do prémio, a data e hora, e o mediador ou a Entidade Exploradora de Jogos procedem ao pagamento do prémio;
- c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor inferior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) o pagamento é feito contra apresentação do título premiado, após a sua leitura pelo terminal de jogos, junto de qualquer mediador de jogos sociais, e só é concretizado se o Número de Identificação Fiscal do portador do título premiado for igual ao impresso no recibo da Aposta, mediante verificação pelo mediador de jogos sociais;
- d) Os prémios de valor superior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) são pagos junto da Entidade Exploradora de Jogos, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respectiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de prevenção e combate ao branqueamento de capitais, do financiamento

do terrorismo e da proliferação de armas de destruição em massa e só é concretizado se o Número de Identificação Fiscal do portador do título premiado for igual ao impresso no recibo da Aposta;

- e) A efectivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento que é entregue ao Apostador;
 - f) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o Apostador enviá-lo para a Entidade Exploradora de Jogos, acompanhado de comprovativo do Número de Identificação Fiscal, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, procede ao respectivo pagamento;
 - g) O início do prazo para a reclamação do direito a prémio é estabelecido de acordo com as seguintes regras para o conjunto de eventos seleccionados no recibo da Aposta:
 - i. Para os prémios de valor igual ou inferior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas), imediatamente após a data/hora da homologação de resultados;
 - ii. Para os prémios de valor superior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas), decorridas 2 (duas) horas após a data/hora da validação de resultados ou no prazo de 2 horas após a última actualização de resultados a que se refere o n.º 2 do artigo 25.º, conforme o que ocorrer por último.
10. O direito a prémios caduca, para o conjunto dos eventos seleccionados no recibo da Aposta, nos seguintes termos:
- a) Para os prémios de valor igual ou inferior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) decorridos 30 (trinta) dias a contar da data da validação de resultados;
 - b) Para os prémios de valor superior a Kz: 50.000,00 (cinquenta mil Kwanzas) decorridos 60 (sessenta) dias a contar do fim do prazo de 2 horas subsequente à data da homologação de resultados, ou a contar do fim do prazo de 2 (duas) horas após a última actualização de resultados, conforme o que ocorrer por último.

11. Caso um incapaz se apresente com um bilhete premiado, o prémio só pode ser pago ao seu representante legal, sem prejuízo da averiguação a ser feita pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

12. O Apostador é exclusivamente responsável pela correcta e atempada realização dos actos necessários ao recebimento do prémio, sem prejuízo do disposto nos artigos 30.º e 31.º

SECÇÃO V
Dos Sistemas Informáticos

ARTIGO 28.º
(Selagem informática das Apostas)

Os registos referentes a todas as Apostas Desportivas à Cota validamente registadas no sistema central de jogos são selados, guardados e verificados pelo júri dos concursos, para garantia da integridade e inviolabilidade daqueles dados.

ARTIGO 29.º
(Conservação dos registos informáticos)

Os registos informáticos relativos à realização de Apostas Desportivas à Cota e ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a Kz: 75.000,00 (setenta e cinco mil Kwanzas) são mantidos em arquivo da Entidade Exploradora por um período de 10 anos.

CAPÍTULO III
Disposições Finais

ARTIGO 30.º
(Reclamações)

1. Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema central de registo e validação informático da Entidade Exploradora de Jogos que tendo apresentado o mesmo para pagamento, num mediador dos jogos sociais, seja informado que não tem direito a prémio, que o prémio já foi pago ou que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento, tem o direito de reclamar.

2. As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a entregar na Entidade Exploradora de Jogos.

3. As reclamações também podem ser apresentadas por carta, telegrama, mensagem de correio electrónico ou telecópia, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) Nome completo, comprovativo de Número de Identificação Fiscal e morada do reclamante;
- b) Data a que se reporta o evento;
- c) Número do terminal que registou a Aposta;
- d) Números de impressão e de registo do recibo de Aposta ou números de controlo;
- e) Motivo da reclamação.

4. O prazo para a apresentação de reclamação é de 60 (sessenta) dias a contar da data da validação, pela Entidade Exploradora de Jogos, dos resultados definitivos do conjunto das Apostas seleccionadas pelo Apostador.

5. O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que entre na Entidade Exploradora de Jogos fora do prazo.

ARTIGO 31.º
(Apreciação das reclamações)

1. As reclamações são apreciadas e decididas pelo Órgão de Supervisão de Jogos, a quem compete:

- a) A recepção e a guarda em segurança da cópia dos registos das Apostas efectuadas através do sistema de registo e validação de Apostas;

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura das cópias de segurança que se encontram em poder do júri dos concursos.

2. Das operações previstas no número anterior é lavrada a correspondente acta.

3. Da apreciação e decisão não pode fazer parte quem tenha tido intervenção na decisão reclamada.

4. As decisões do Órgão de Supervisão de Jogos podem ser impugnadas judicialmente no Tribunal da Jurisdição Administrativa com sede em Luanda.

ARTIGO 32.º
(Fraudes)

A prática de actos fraudulentos é objecto de participação para efeito de procedimento administrativo e criminal, nos termos da lei.

A Ministra, *Vera Daves de Sousa*.

(21-6187-A-MIA)

Decreto Executivo n.º 256/21
de 4 de Agosto

Havendo a necessidade de se definir as normas que estabelecem a regulamentação da Actividade de Mediador de Jogos Sociais, designadamente a autorização para o seu exercício, os direitos e deveres e a cessação do exercício de actividade, tendo como objectivo clarificar a natureza da relação contratual existente entre a Entidade Exploradora, os Mediadores e os Apostadores;

Em conformidade com os poderes delegados pelo Presidente da República, nos termos do artigo 137.º da Constituição da República de Angola, conjugado com o n.º 1 do artigo 51.º do Regulamento sobre a Exploração de Jogos Sociais, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 139/17, de 22 de Junho, e com o artigo 5.º do Estatuto Orgânico do Ministério das Finanças, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 264/20, de 14 de Outubro, determino:

ARTIGO 1.º
(Aprovação)

É aprovado o Regulamento sobre a Actividade de Mediador de Jogos Sociais, anexo ao presente Diploma e que dele é parte integrante.

ARTIGO 2.º
(Legislação aplicável)

A relação entre a Entidade Exploradora e os Mediadores de Jogos Sociais fica sujeita às disposições do presente Regulamento, bem como às do regulamento de cada jogo social e, subsidiariamente, às disposições da Lei da Actividade de Jogos, da Lei das Sociedades Comerciais, do Regulamento sobre a Exploração dos Jogos Sociais e das Normas do Procedimento e da Actividade Administrativa.