

Artigo 5.º

I. – A título experimental, durante um período de dois anos a contar da entrada em vigor do decreto previsto no presente artigo, a autoridade administrativa pode, quando tal se justifique pela necessidade de combater a difusão de imagens de tortura ou de atos de barbárie abrangidos pelo artigo 222-1 do Código Penal, solicitar a qualquer pessoa cuja atividade consista em publicar um serviço de comunicação pública em linha ou a prestadores de serviços de alojamento que retire conteúdos manifestamente contrários ao mesmo artigo 222-1. Deve informar simultaneamente os prestadores de serviços de acesso à Internet.

Na ausência da retirada desses conteúdos no prazo de vinte e quatro horas, a autoridade administrativa pode notificar os prestadores de serviços de alojamento da lista de endereços de correio eletrónico dos serviços de comunicação pública em linha que infringem o referido artigo 222-1. Estas pessoas devem então impedir imediatamente o acesso a estes endereços. No entanto, na falta de disponibilização, pela pessoa cuja atividade consiste em publicar um serviço de comunicação pública em linha, das informações referidas no artigo 6.º, n.º III, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, relativa à confiança na economia digital, a autoridade administrativa pode proceder à notificação prevista no primeiro período do presente parágrafo sem solicitar previamente a retirada do conteúdo nas condições previstas no primeiro parágrafo, primeiro período.

A autoridade administrativa transmitirá os pedidos de retirada e a lista referidos, respetivamente, no primeiro e no segundo parágrafos a uma pessoa qualificada nomeada de entre os seus membros pela Autoridade francesa de Regulação dos Meios de Comunicação Social para o período do seu mandato nessa autoridade. A pessoa qualificada deve assegurar a regularidade dos pedidos de retirada e o cumprimento das condições de elaboração, atualização, comunicação e utilização da lista. Se detetar uma irregularidade, pode, em qualquer momento, recomendar à autoridade administrativa que ponha termo à irregularidade. Se a autoridade administrativa não seguir esta recomendação, a pessoa qualificada pode recorrer ao tribunal administrativo competente para medidas provisórias ou a pedido.

A autoridade administrativa pode igualmente notificar os endereços de correio eletrónico cujo conteúdo viole o artigo 222-1 do Código Penal aos motores de busca ou às listas telefónicas, que devem tomar todas as medidas adequadas para pôr termo à referência do serviço de comunicação pública em linha. Aplica-se o procedimento previsto no terceiro parágrafo do presente número.

II. – A. – Se nunca tiver sido solicitado a um prestador de serviços de alojamento, nos termos do n.º I do presente artigo, que retire uma imagem de tortura ou de atos de barbárie abrangidos pelo artigo 222-1 do Código Penal, a autoridade administrativa mencionada no n.º I do presente artigo deve informar a referida pessoa sobre os procedimentos e prazos aplicáveis, pelo menos 12 horas antes de emitir o pedido de retirada.

B. – Se o prestador referido no presente n.º II, letra A, não puder dar seguimento a um pedido de retirada por razões de força maior ou de impossibilidade efetiva que não lhe sejam imputáveis, incluindo razões técnicas ou operacionais objetivamente justificáveis, deve informar sem demora a autoridade administrativa que emitiu o pedido de retirada. Após análise destes motivos, a autoridade

administrativa pode ordenar ao prestador mencionado na mesma letra A que dê seguimento ao pedido de retirada.

O prazo referido no n.º I, segundo parágrafo, começa a contar a partir do momento em que os motivos referidos no primeiro parágrafo da letra B tenham deixado de existir.

Se o prestador referido na letra A não puder dar seguimento a um pedido de retirada, com o fundamento de que este contém erros manifestos ou não contém informações suficientes para permitir a sua execução, deve informar sem demora a autoridade administrativa que emitiu o pedido de retirada e solicitar os esclarecimentos necessários.

O prazo especificado no n.º I, segundo parágrafo, começa a contar logo que o prestador de serviços de alojamento tenha recebido estes esclarecimentos.

C. – Quando um prestador de serviços de alojamento retirar uma imagem de tortura ou de atos de barbárie abrangidos pelo artigo 222-1 do Código Penal, deve informar o fornecedor de conteúdos o mais rapidamente possível, especificando os motivos que levaram à retirada da imagem, a possibilidade de solicitar a transmissão de uma cópia da decisão de retirada e os direitos que lhe assistem para contestar o pedido de retirada perante o tribunal administrativo competente.

A pedido do fornecedor de conteúdos, o prestador de serviços de alojamento deve enviar uma cópia da decisão de retirada.

As obrigações previstas nos dois primeiros parágrafos da presente letra C não se aplicam quando a autoridade competente que emitiu o pedido de retirada decidir que é necessário e proporcionado não divulgar informações a fim de não impedir a boa realização da prevenção, deteção, investigação e repressão dos autores da infração referida no artigo 222-1 do Código Penal.

Nesses casos, a autoridade competente informa o prestador de serviços de alojamento da sua decisão, especificando a duração da sua aplicação, que não pode exceder seis semanas a contar da data da referida decisão, e o prestador de serviços de alojamento não deve divulgar quaisquer informações sobre a retirada do conteúdo ao fornecedor do conteúdo.

Essa autoridade competente pode prorrogar este prazo por um novo período de seis semanas, caso a não divulgação continue a ser justificada. Nesses casos, deverá informar o prestador de serviços de alojamento em conformidade.

III. – A – Sem prejuízo do disposto nos artigos L. 521-1 e L. 521-2 do Código da Justiça Administrativa, os prestadores de serviços de alojamento e os fornecedores de conteúdos visados por um pedido, apresentado nos termos do n.º I do presente artigo, de retirada de uma imagem de tortura ou de atos de barbárie abrangidos pelo artigo 222-1 do Código Penal, bem como a pessoa qualificada mencionada no n.º I do presente artigo, podem solicitar ao presidente do Tribunal Administrativo ou ao magistrado por ele delegado a anulação deste pedido, no prazo de 48 horas a contar da sua receção ou, no caso do fornecedor de conteúdos, do momento em que este é informado pelo prestador de serviços de alojamento da retirada dos conteúdos.

B. – A decisão sobre a legalidade da decisão de retirada deve ser tomada no prazo de 72 horas a contar da data da notificação. A audiência é pública.

C. – As decisões proferidas sobre a legalidade da decisão nos termos da letra A, n.º II, podem ser objeto de recurso no prazo de 10 dias a contar da sua notificação. Neste caso, a jurisdição de recurso deve decidir no prazo de um mês a contar da sua remessa.

IV. – Os termos e condições de aplicação do presente artigo serão especificados por decreto.

V. – O mais tardar três meses antes da sua conclusão, o Governo deve apresentar ao Parlamento um relatório de avaliação da experiência, a fim de determinar se esta deve ser tornada permanente. Esse relatório deve abranger, nomeadamente, o número de indicações dirigidas à autoridade administrativa, o número de pedidos de retirada, o número de pedidos do Ministério Público, o número de sanções aplicadas e as dificuldades encontradas, nomeadamente no que diz respeito à caracterização dos conteúdos em causa.

Artigo 40.º

I. – A título experimental e por um período de três anos a contar da promulgação da presente lei, os jogos oferecidos através de um serviço público de comunicação em linha que permite aos jogadores adultos que tenham feito um sacrifício financeiro obter, com base num mecanismo de utilização do acaso, objetos digitais monetizáveis, excluindo qualquer ganho monetário, desde que esses objetos não possam ser transferidos a título oneroso, direta ou indiretamente, através de qualquer pessoa singular ou coletiva, nem para a empresa de jogos que os emitiu ou para uma pessoa singular ou coletiva que com ela atue em concertação.

Os objetos digitais monetizáveis, na aceção do primeiro parágrafo do presente n.º I, são elementos de jogo que conferem apenas aos jogadores um ou mais direitos associados ao jogo e que podem ser transferidos, direta ou indiretamente, a título oneroso para terceiros.

Um decreto do Conselho de Estado, adotado após consulta da Autoridade Nacional de Jogos e após consulta das associações representativas dos eleitos locais e dos setores dos jogos de fortuna ou azar e dos jogos de vídeo, determina as condições em que, em derrogação do primeiro parágrafo, podem ser atribuídas, a título acessório, recompensas que não sejam objetos digitais monetizáveis.

Este decreto determina a natureza destas recompensas, excluindo quaisquer recompensas em moeda com curso legal. Estabelece igualmente os critérios de nivelamento aplicáveis à atribuição dessas recompensas, incluindo a proporção máxima dessas recompensas que a empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis pode atribuir a todos os participantes no mesmo jogo durante um ano civil. Esta proporção máxima não pode exceder 25 % do volume de negócios gerado pela atividade de jogos de objetos digitais monetizáveis desta empresa para este jogo durante o mesmo ano civil, sujeito a um limite máximo anual fixado por jogador.

As empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis garantem a integridade, fiabilidade e transparência das operações de jogo e a proteção dos menores. Devem assegurar que os menores sejam proibidos de jogar e impedir jogos de azar excessivos ou patológicos, atividades fraudulentas ou criminosas, bem como o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo.

II. – A lista das categorias de jogos autorizados a título experimental nas condições previstas no presente artigo é determinada por decreto do Conselho de Estado, após parecer da Autoridade Nacional de Jogos, cujas observações devem ter em conta, nomeadamente, os riscos de desenvolvimento de ofertas ilegais de jogos em linha, e após consulta das associações representativas dos eleitos locais e dos setores dos jogos de fortuna ou azar e dos jogos de vídeo.

III. – O Governo submeterá ao Parlamento, em conjunto com a Autoridade Nacional de Jogos, no prazo de 18 meses a contar da promulgação da presente lei, um relatório intercalar sobre a experiência prevista no n.º I. Este relatório deve incluir informações relativas, nomeadamente, ao desenvolvimento do mercado dos jogos com objetos digitais monetizáveis, à avaliação do impacto económico nos diferentes tipos de jogos, em particular nos setores dos jogos de fortuna ou azar e dos jogos de vídeo, à avaliação do impacto desta experiência na saúde e à avaliação da eficácia das medidas tomadas pelas empresas de jogos com objetos digitais monetizáveis para proteger os jogadores e combater o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo.

IV. – O mais tardar seis meses antes do final da experiência, o Governo apresentará ao Parlamento um relatório de avaliação dos efeitos da experiência, propondo quaisquer outras medidas a tomar.

Artigo 41.º

I. – A. – Qualquer pessoa coletiva que pretenda oferecer ao público um serviço de jogo na aceção do artigo 40.º deve declará-lo previamente à Autoridade Nacional de Jogos.

B. – Um decreto do Conselho de Estado, emitido após consulta da Autoridade Francesa para a Proteção de Dados e da Autoridade Nacional de Jogos, estabelece as informações que a empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis deve declarar a esta autoridade para que esta possa garantir que o jogo pertence à categoria de jogos com objetos digitais monetizáveis na aceção do artigo 40.º e que o seu funcionamento é compatível com o cumprimento, por parte da empresa, das obrigações previstas no n.º I do mesmo artigo 40.º e no presente artigo.

C. – A Autoridade Nacional de Jogos determina os procedimentos de depósito e o conteúdo do processo de declaração.

A Autoridade Nacional de Jogos é informada sem demora pela empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis de qualquer alteração substancial relativa a um elemento do processo de declaração.

D. – A oferta de jogos só pode ser oferecida ao público se a sede social da empresa estiver estabelecida num Estado-Membro da União Europeia ou noutro Estado parte no Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que tenha celebrado um acordo com a França que contenha uma cláusula de assistência administrativa para combater a fraude e a evasão fiscais. A empresa designa a pessoa ou as pessoas, domiciliadas em França, que são responsáveis por ela.

II. – As empresas que oferecem jogos com objetos digitais monetizáveis são obrigadas a impedir a participação de menores, mesmo menores emancipados, num jogo a título oneroso. Para o efeito, utilizam um sistema de verificação da idade que cumpre o Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados) e a Lei n.º 78-17, de 6 de janeiro de 1978, relativa ao tratamento de dados, aos ficheiros de dados e às liberdades cívicas. Também apresentam uma mensagem na interface do jogo avisando de que este jogo é proibido para menores.

III. – A participação num jogo com objetos digitais monetizáveis a título oneroso está sujeita à criação, a pedido expresso do jogador, de uma conta de jogador. Esta conta não pode ser aberta sem verificação prévia do estado de adulto e da identidade do jogador. A empresa de jogo com objetos digitais monetizáveis deve utilizar todos os meios úteis para efetuar essa verificação.

A empresa de jogo com objetos digitais monetizáveis só pode abrir uma conta por jogador.

Um decreto do Conselho de Estado, emitido após parecer da Autoridade Nacional de Jogos, especifica os procedimentos para a abertura, gestão e encerramento das contas de jogadores pela empresa de jogos.

IV. – Os objetos de jogo digitais monetizáveis emitidos por uma empresa de jogos, na aceção do artigo 40.º, não podem ser adquiridos a título oneroso por esta empresa, diretamente ou através de um intermediário, nem por uma empresa por ela controlada, na aceção do artigo L. 233-16 do Código Comercial.

V. – A fim de lhe permitir desempenhar as suas funções, as empresas devem manter à disposição da Autoridade Nacional de Jogos os dados relativos aos jogadores, aos eventos de jogo e às transações financeiras associadas.

A autoridade pode utilizar estes dados para pesquisar e identificar qualquer ato cometido por um jogador que possa constituir fraude, branqueamento de capitais ou financiamento do terrorismo.

Um decreto do Conselho de Estado, emitido após consulta da Comissão Nacional da Informática e Liberdades e da Autoridade Nacional de Jogos, especificará a lista desses dados, o seu formato e os procedimentos para a sua transmissão, bem como os procedimentos de controlo efetuados pela Autoridade Nacional de Jogos com base nesses dados.

VI. – Os jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos só podem ser oferecidos sob reserva do respeito do direito de utilização previsto no artigo L. 333-1, primeiro parágrafo, do Código do Desporto e com o acordo dos organizadores das competições ou eventos desportivos em causa.

VII. – As federações delegadas na aceção do artigo L. 131-14 do Código do Desporto, eventualmente em coordenação com as ligas profissionais por elas criadas, estabelecem regras destinadas a proibir os participantes em competições ou eventos desportivos, cuja lista é fixada por decreto, de:

- 1) Participar, diretamente ou através de um intermediário, em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos na sua disciplina;
- 2) Transferir, diretamente ou através de um intermediário, objetos digitais monetizáveis que representem um elemento associado a uma das competições ou eventos da sua disciplina;
- 3) Comunicar a terceiros informações privilegiadas, obtidas no exercício da sua profissão ou funções, desconhecidas do público e suscetíveis de serem utilizadas em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos na sua disciplina.

VIII. – A. – Uma empresa que ofereça jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos reais só pode organizar esses jogos nas corridas enumeradas no calendário nos termos do artigo 5-1 da Lei de 2 de junho de 1891, cujo objetivo é regular a autorização e a exploração das corridas de cavalos.

B. – Antes de utilizar os dados das corridas de cavalos referidos na letra A do presente n.º VIII, a empresa celebrará um contrato com a empresa organizadora de corridas francesa ou estrangeira ou

com o seu agente. Este contrato não pode incluir uma cláusula de exclusividade a favor de uma determinada empresa.

O contrato previsto no primeiro parágrafo da presente letra B estipula que a utilização dos dados das corridas de cavalos por uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis respeita os valores decorrentes das obrigações de serviço público que cabem às empresas-mãe, previstas por decreto.

C. – As empresas-mãe das corridas de cavalos incluem disposições no código das corridas da sua especialidade destinadas a impedir os jóqueis e treinadores de:

- 1) Participar, diretamente ou através de um intermediário, em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos em que participam;
- 2) Transferir, diretamente ou através de um intermediário, objetos digitais monetizáveis com base em corridas de cavalos em que participam;
- 3) Comunicar a terceiros informações privilegiadas, obtidas no exercício da sua profissão ou funções, desconhecidas do público e suscetíveis de serem utilizadas em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos em que participam.

IX. – As proibições e restrições previstas nos artigos L. 320-12 e L. 320-14 do Código de Segurança Interna aplicam-se às comunicações comerciais a favor de uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis autorizada a título experimental nos termos do artigo 40.º da presente lei.

O incumprimento das proibições e restrições referidas no primeiro parágrafo do presente n.º IX é punível com as sanções previstas no artigo L. 324-8-1 do Código de Segurança Interna.

As associações cujo objeto estatutário inclua a luta contra as dependências e que tenham sido devidamente registadas há pelo menos cinco anos à data dos acontecimentos podem exercer os direitos concedidos às partes civis pelas infrações previstas no segundo parágrafo do presente n.º IX. Os mesmos direitos podem ser exercidos pelas associações de consumidores referidas no artigo L. 621-1 do Código do Consumo e as associações familiares referidas nos artigos L. 211-1 e L. 211-2 do Código de Ação Social e Família.

X. – A Autoridade Nacional de Jogos pode, mediante decisão fundamentada, exigir que uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis retire qualquer comunicação comercial que, direta ou indiretamente, incite os menores a jogar ou implique o incitamento a práticas de jogo excessivas.

XI. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis impede comportamentos de jogo excessivos ou patológicos, em especial através da criação de mecanismos de autoexclusão e dispositivos de autolimitação dos gastos e do tempo de jogo, de acordo com os procedimentos estabelecidos por decreto no Conselho de Estado emitido após parecer da Autoridade Nacional de Jogos.

Além disso, fornece ao jogador, de forma permanente e facilmente acessível, um resumo dos dados relativos à sua atividade de jogo com vista ao seu controlo.

XII. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis é obrigada a não enviar qualquer comunicação comercial aos menores ou aos titulares de contas que beneficiem de uma medida de autoexclusão aplicável aos jogos que opera.

XIII. – Comunicações comerciais por uma pessoa que exerce influência comercial por meios eletrónicos, na aceção do artigo 1.º da Lei n.º 2023-451, de 9 de junho de 2023, destinada a regular a influência comercial e a combater os abusos de influenciadores nas redes sociais, cujo objetivo seja

promover, direta ou indiretamente, a oferta de uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis ou essa própria empresa, só são autorizadas em plataformas em linha que ofereçam a possibilidade técnica de excluir do público desses conteúdos todos os utilizadores com menos de dezoito anos, se este mecanismo de exclusão for efetivamente ativado por essas pessoas.

XIV. – É proibido a qualquer empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis, bem como a qualquer pessoa singular ou coletiva que atue em concertação com ela, conceder aos jogadores empréstimos com curso legal ou em ativos digitais, na aceção do artigo L. 54-10-1 do Código Monetário e Financeiro, ou criar, direta ou indiretamente, mecanismos que permitam aos jogadores conceder uns aos outros empréstimos com ação legal ou em ativos digitais, na aceção do mesmo artigo L. 54-10-1, com vista a permitir a compra de objetos digitais monetizáveis ou quaisquer outras recompensas que possam ser atribuídas e fixadas pelo decreto do Conselho de Estado mencionado no artigo 40.º, alínea I), da presente lei.

Os serviços de comunicação pública em linha em que as empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis oferecem jogos com objetos digitais monetizáveis não podem conter qualquer publicidade a favor de uma empresa suscetível de conceder empréstimos aos jogadores ou de permitir empréstimos entre jogadores, nem qualquer ligação a um sítio que ofereça essa oferta de empréstimo.

XV. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis informa os jogadores dos riscos associados ao jogo excessivo ou patológico através de uma mensagem de advertência definida por despacho do ministro da Saúde emitido após parecer da Autoridade Nacional de Jogos. As modalidades técnicas de apresentação da mensagem são estabelecidas pela Autoridade Nacional de Jogos.

XVI. – A. – As empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis estão sujeitas às obrigações previstas nas secções 2 a 7 do capítulo I e no capítulo II do livro V, título VI, do Código Monetário e Financeiro e pelas disposições europeias diretamente aplicáveis em matéria de luta contra o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo, incluindo os regulamentos europeus relativos a medidas restritivas adotadas nos termos do artigo 75.º ou 215.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, bem como as disposições adotadas nos termos do mesmo artigo 215.º para outros fins.

A Autoridade Nacional de Jogos monitoriza o cumprimento, pelas empresas, das obrigações estabelecidas no primeiro parágrafo da presente letra A.

A Autoridade Nacional de Jogos avalia os riscos apresentados pelas empresas, bem como os resultados das medidas tomadas por estas empresas para combater a fraude, o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo. Pode emitir instruções a este respeito.

A Autoridade Nacional de Jogos adaptará os métodos, a intensidade e a frequência dos seus controlos documentais e no local de forma proporcional em função dos riscos identificados. Tem em conta as características técnicas dos jogos com objetos digitais monetizáveis.

Qualquer violação das obrigações mencionadas no primeiro parágrafo da presente letra A por parte de empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis pode dar lugar às sanções previstas no artigo L. 561-40 do Código Monetário e Financeiro, com exceção do previsto no n.º I, ponto 4, do mesmo artigo L. 561-40.

A Comissão Nacional de Sanções referida no artigo L. 56138 do Código Monetário e Financeiro será informada de quaisquer violações observadas pela Autoridade Nacional de Jogos e, se necessário, imporá a sanção ou sanções adequadas.

B. – Este n.º XVI entra em vigor 18 meses após a promulgação da presente lei.

XVII. – A Autoridade Nacional de Jogos monitoriza o cumprimento das suas obrigações legais e regulamentares pelas empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis. Luta contra as ofertas ilegais de tais jogos, sem prejuízo da sua ação para combater as ofertas ilegais de jogos de azar, como as ofertas de jogos de casino em linha. Tem em conta as características técnicas dos jogos com objetos digitais monetizáveis. Assegura igualmente o respeito do objetivo de um funcionamento equilibrado dos diferentes tipos de jogos, a fim de evitar a desestabilização económica dos diferentes setores. Para efetuar as suas verificações, pode basear-se em quaisquer denúncias de violação das obrigações legais e regulamentares atribuídas às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis.

XVIII. – O Conselho da Autoridade Nacional de Jogos toma decisões sobre jogos com objetos digitais monetizáveis.

Nas mesmas condições que as previstas no artigo 37.º da Lei n.º 2010476, de 12 de maio de 2010, sobre a abertura à concorrência e a regulamentação do setor dos jogos de fortuna e azar em linha, o Conselho de Administração pode delegar poderes ao Presidente ou, na sua ausência ou incapacidade de agir, a outro dos seus membros para tomar decisões individuais da sua competência.

XIX. – Para desempenhar as funções que lhe são confiadas, a Autoridade Nacional de Jogos pode recolher todas as informações e documentos necessários na posse de empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis e entrevistar qualquer pessoa suscetível de contribuir para as suas informações.

Os funcionários e agentes da Autoridade Nacional de Jogos mencionados no artigo 42.º, n.º II, da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 realizam inquéritos administrativos para garantir que as empresas cumprem as suas obrigações. Neste contexto, podem solicitar às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis quaisquer informações ou documentos úteis. Devem ter acesso, na presença da pessoa designada pela empresa para o efeito, às instalações utilizadas pela empresa para fins comerciais, excluindo a parte dessas instalações utilizada, se for caso disso, como habitação. Procederão a todas as verificações e poderão obter cópias de todos os documentos pertinentes nessa ocasião.

No exercício destes poderes em matéria de verificação, o sigilo profissional não lhes pode ser imposto pelas empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis. Os inquéritos administrativos são registados em ata.

A fim de estabelecer que um jogo de objetos digitais monetizáveis está a ser oferecido por uma pessoa que não fez a declaração prevista no I deste artigo, ou que tal oferta está a ser promovida, estes funcionários e agentes também podem, sem serem criminalmente responsáveis:

- 1) Participar com uma identidade presumida em intercâmbios eletrónicos num sítio Web de jogos de objetos digitais monetizáveis, em especial numa sessão de jogo em linha. A utilização de uma identidade presumida não afeta a legalidade das constatações efetuadas;
- 2) Extrair, adquirir ou conservar por este meio elementos de prova e dados sobre as pessoas suscetíveis de serem autoras destas infrações e sobre as contas bancárias utilizadas;
- 3) Extrair, transmitir em resposta a um pedido expresso, adquirir ou reter conteúdos ilegais.

Logo que sejam nulos, tais atos não podem ter por efeito incitar terceiros a cometer uma infração.

As condições em que os funcionários e agentes mencionados no presente n.º XIX realizam as verificações previstas no ponto 1 e os atos previstos no ponto 3 são especificadas por decreto do Conselho de Estado emitido após consulta à Autoridade Nacional de Jogos.

XX. – A Autoridade Nacional de Jogos pode, em qualquer momento, na sequência de um processo contraditório, se a empresa de jogos de fortuna ou azar não cumprir as suas obrigações legais, nomeadamente as previstas no último parágrafo do artigo 40.º, n.º I, ou no m.º II do presente artigo, proibir a continuação da exploração da empresa de jogos ou impor as condições que determinar.

XXI. – No exercício das suas funções de controlo de jogos com objetos digitais monetizáveis, a Autoridade Nacional de Jogos coopera com as autoridades referidas no artigo 39-1 da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010, nas condições previstas no mesmo artigo 39-1.

XXII. – A fim de controlar o cumprimento das suas obrigações por parte das empresas de jogos com objetos digitais monetizáveis, o presidente da Autoridade pode, em nome do Estado, celebrar acordos com as autoridades reguladoras dos jogos de fortuna e azar de outros Estados-Membros da União Europeia ou de outros Estados partes no Acordo sobre o Espaço Económico Europeu, a fim de trocar os resultados das análises e controlos efetuados por essas autoridades e pela própria Autoridade no que diz respeito às empresas de jogos com objetos digitais monetizáveis.

XXIII. – Compete à Comissão de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos a imposição das sanções previstas no n.º XXV do presente artigo contra as empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis.

XXIV. – A. – Sem prejuízo do artigo L. 561-38 do Código Monetário e Financeiro, o Comité de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos pode impor sanções a uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis nas condições previstas no artigo 43.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010.

B. – Sem prejuízo das competências da Comissão Nacional de Sanções previstas no artigo L. 561-38 do Código Monetário e Financeiro, o Conselho da Autoridade Nacional de Jogos pode decidir iniciar um processo sancionatório contra uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis que tenha falhado ou esteja a falhar o cumprimento das obrigações legislativas ou regulamentares ou que tenha ignorado ou esteja a ignorar uma instrução que lhe tenha sido dirigida. Em seguida, notifica as empresas em causa das objeções e remete a questão para a Comissão de Sanções.

C. – Antes dessa notificação, caso uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis não cumpra as suas obrigações legais ou regulamentares ou não cumpra uma instrução que lhe seja dirigida, o presidente da Autoridade Nacional de Jogos pode recordá-la das suas obrigações legais ou, se o incumprimento observado for suscetível de ser sanado, emitir uma intimação formal para cumprir no prazo fixado pelo presidente. Este prazo pode ser fixado em vinte e quatro horas em caso de emergência. Se necessário, o presidente encerrará o procedimento de intimação formal. O presidente pode solicitar ao Conselho da Autoridade Nacional de Jogos que torne pública a intimação formal. Neste caso, a decisão de encerrar o procedimento de intimação formal é publicada da mesma forma.

D. – A Comissão de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos poderá, antes de impor as sanções previstas no n.º XXV deste artigo, ouvir qualquer pessoa cuja audição considere útil. As condições para a divulgação a terceiros de um documento que envolve o sigilo comercial são definidas por um decreto do Conselho de Estado.

XXV. – A. – O Comité de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos pode impor uma das seguintes sanções às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis, dependendo da gravidade da violação:

- 1) Uma advertência;
- 2) A suspensão temporária, por um período máximo de três meses, da exploração do jogo;
- 3) A proibição, por um período máximo de três anos, da exploração do jogo ou de todos os jogos em causa;
- 4) Proibição, por um período máximo de três anos, de o operador exercer a atividade de exploração de jogos com objetos digitais monetizáveis.

B. – O artigo 43.º, n.º V, da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 é aplicável às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis e às suas atividades de exploração de jogos.

C. – Quando uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis prestar informações inexatas, se recusar a fornecer as informações solicitadas ou obstruir a investigação realizada pelos funcionários ou agentes mandatados nos termos do n.º XIX do presente artigo, a Comissão de Sanções poderá aplicar uma coima até 100 000 EUR.

D. – O artigo 43.º, n.º X, da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 aplica-se às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis sujeitas às sanções mencionadas nas letras A e B do presente n.º XXV.

XXVI. – O artigo 44.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 aplica-se às sanções que possam ser impostas nos termos do n.º XXV do presente artigo às empresas de jogos com objetos digitais monetizáveis.

XXVII. – As sanções previstas no artigo 56.º, n.º I, da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 são aplicáveis às pessoas singulares e coletivas que ofereçam ou proponham ao público uma oferta de jogos com objetos digitais monetizáveis sem terem previamente apresentado a declaração prevista no n.º I do presente artigo.

Qualquer pessoa que divulgue, por qualquer meio, um sítio Web que ofereça ao público jogos com objetos digitais monetizáveis que sejam ilegais será punida com uma multa de 100 000 EUR. O tribunal pode aumentar o montante da multa para quatro vezes o montante dos gastos de publicidade com a atividade ilegal.

XXVIII. – O presidente da Autoridade Nacional de Jogos emitirá uma intimação formal para uma empresa cuja oferta de jogos em linha com objetos digitais monetizáveis esteja acessível em território francês e que não se tenha declarado, ou a uma pessoa que anuncie uma oferta de jogos em linha com objetos digitais monetizáveis oferecidos por uma empresa que não se tenha declarado, para que cesse esta atividade. Esta intimação formal, que pode ser notificada por qualquer meio que permita determinar a data de receção, remete para o disposto na presente lei e convida o destinatário a apresentar as suas observações no prazo de cinco dias.

O presidente da Autoridade Nacional de Jogos envia às pessoas referidas no artigo 6.º, n.º I, ponto 2, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, relativa à confiança na economia digital, uma cópia das intimações formais enviadas às pessoas mencionadas no primeiro parágrafo do presente n.º XXVIII. Este intima estas mesmas pessoas a tomarem todas as medidas para impedir o acesso a este conteúdo ilegal e convida-as a apresentarem os seus comentários no prazo de cinco dias. A intimação

formal e a injunção ser-lhes-ão enviadas por qualquer meio que permita determinar a data de receção.

Quando tiverem expirado todos os prazos referidos nos dois primeiros parágrafos do presente n.º XXVIII, o presidente da Autoridade Nacional de Jogos notificará as pessoas referidas no artigo 6.º, n.º I, ponto 1, da referida Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, bem como qualquer pessoa que opere um motor de pesquisa ou uma lista, dos endereços eletrónicos das interfaces em linha cujos conteúdos sejam ilegais e convida-as a tomar todas as medidas adequadas para impedir o seu acesso ou pôr termo à sua referência, num prazo que fixará e que não pode ser inferior a cinco dias.

Para efeitos da aplicabilidade do terceiro parágrafo do presente n.º XXVIII, entende-se por interface em linha qualquer *software*, incluindo um sítio Web, parte de um sítio Web ou uma aplicação, operado por um profissional ou em seu nome e que permita aos utilizadores finais aceder aos bens ou serviços que oferece.

O incumprimento das medidas ordenadas nos termos do mesmo terceiro parágrafo é punível com as sanções previstas no artigo 6.º, n.º V, letra B, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, acima referida. O presidente da Autoridade Nacional de Jogos pode também ser contactado pelo Ministério Público e por qualquer pessoa singular ou coletiva interessada em intentar uma ação, a fim de poder exercer os poderes que lhe são conferidos nos termos do presente artigo.

XXIX. – Com efeitos a partir de 30 de dezembro de 2024, o n.º XIV do presente artigo passa a ter a seguinte redação:

«XIV. – É proibido a qualquer empresa de jogos com objetos digitais monetizáveis, bem como a qualquer pessoa singular ou coletiva que com ela atue em concertação, conceder aos jogadores empréstimos em moeda com curso legal ou em criptoativos ou criar, direta ou indiretamente, mecanismos que permitam aos jogadores concederem uns aos outros empréstimos em moeda com curso legal ou em criptoativos com vista a permitir a compra de objetos digitais monetizáveis ou outras recompensas que venham a ser atribuídas e fixadas pelo decreto do Conselho de Estado referido no artigo 40.º, n.º I, da presente lei.

Para efeitos do presente n.º XIV, entende-se por criptoativos os abrangidos pelo âmbito de aplicação do Regulamento (UE) 2023/1114 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 31 de maio de 2023, relativo aos mercados de criptoativos e que altera os Regulamentos (UE) n.º 1093/2010 e (UE) n.º 1095/2010 e as Diretivas 2013/36/UE e (UE) 2019/1937, e que não sejam uma criptoficha referenciada a ativos na aceção do artigo 3.º, n.º 1, ponto 7, do mesmo regulamento ou uma criptoficha de utilidade na aceção do ponto 9 do mesmo n.º 1.»

Título V: PERMITIR AO ESTADO ANALISAR DE FORMA MAIS EFICAZ O DESENVOLVIMENTO DOS MERCADOS DIGITAIS (Artigos 42.º a 43.º)

Artigo 42.º

O artigo 36.º, n.º I, da Lei n.º 2021-1382 de 25 de outubro de 2021 sobre a regulamentação e a proteção do acesso a obras culturais na era digital é alterado do seguinte modo:

1) São suprimidas as últimas quatro frases do quinto parágrafo;

2) A primeira frase do penúltimo parágrafo é completada pelas palavras: «, em especial para fins de investigação que contribuam para a deteção, identificação e compreensão dos riscos sistémicos na União, na aceção do artigo 34.º, n.º 1, do Regulamento (UE) 2022/2065 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 19 de outubro de 2022, relativo a um mercado único dos serviços digitais e que altera a Diretiva 2000/31/CE (Regulamento Serviços Digitais)»;

3) Antes do último parágrafo, é inserido um parágrafo com a seguinte redação:

«No âmbito das suas atividades de experimentação e de investigação pública referidas nos quinto e sexto parágrafos, o serviço referido no primeiro parágrafo atua como responsável pelo tratamento de dados, na aceção da Lei n.º 78-17, de 6 de janeiro de 1978, relativa ao tratamento de dados, aos ficheiros e às liberdades cívicas. Este serviço pode aplicar métodos de recolha automatizada de dados acessíveis ao público junto dos operadores das plataformas mencionadas no mesmo primeiro parágrafo, dos parceiros destas plataformas e dos seus subcontratantes, dos fornecedores de sistemas operativos que permitem o funcionamento de quaisquer aplicações destes operadores e dos fornecedores de sistemas de inteligência artificial, incluindo quando o acesso a estes dados exige a ligação a uma conta, respeitando os direitos dos beneficiários do serviço em causa e preservando a segurança dos serviços destes operadores e o acesso aos dados destes operadores armazenados ou tratados nos seus próprios terminais. Esta execução é realizada sem prejuízo das condições gerais de utilização ou das licenças dos serviços dos operadores em causa ou das suas aplicações que colocam os dados em questão à disposição do público. Este serviço aplica métodos de recolha de dados acessíveis ao público que são estritamente necessários e proporcionais, especificados por um decreto do Conselho de Estado emitido após um parecer público fundamentado da Autoridade Francesa para a Proteção de Dados. Os dados recolhidos no âmbito das atividades experimentais referidas no quinto parágrafo do presente artigo serão destruídos no final dos trabalhos e, o mais tardar, nove meses após a sua recolha. Os dados recolhidos no âmbito das atividades públicas de investigação referidas no sexto parágrafo serão destruídos no final do trabalho e, o mais tardar, cinco anos após a sua recolha.»;

4) No último parágrafo, a palavra: «penúltimo» passa a ter a seguinte redação: «sexto».

Artigo 64.º

I. – O artigo 2.º entra em vigor em 1 de janeiro de 2024. No entanto, os processos já iniciados em 31 de dezembro de 2023 continuam a reger-se pelo artigo 23.º da Lei n.º 2020-936, de 30 de julho de 2020, relativa à proteção das vítimas de violência doméstica, na versão anterior à presente lei.

II. – O artigo 6-8, n.º I, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, sobre a confiança na economia digital entra em vigor um ano após a data de entrada em vigor referida no artigo 7.º, n.º I, da Lei n.º 2023-566, de 7 de julho de 2023, que visava estabelecer uma maioria digital e combater o ódio em linha.

III. – O artigo 12.º, n.º IV, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, relativa à confiança na economia digital, na versão resultante do artigo 24.º da presente lei, entra em vigor em 1 de janeiro de 2025.

IV. – Os artigos 27.º a 30.º e o artigo 33.º, n.º I, da presente lei só são aplicáveis até 12 de janeiro de 2027.

V. – O artigo 48.º, n.º I, ponto 5, os artigos 49.º, 50.º, 51.º, com exceção dos pontos 1 a 3, o artigo 52.º, o artigo 54.º, com exceção do n.º II, e os artigos 55.º, 56.º, 59.º e 62.º entram em vigor em 17 de fevereiro de 2024.

VI. – O artigo 43.º entra em vigor na data fixada por decreto e, o mais tardar, um ano após a promulgação desta lei.

VII. – Com efeitos a partir da entrada em vigor do artigo 3.º da Lei Orgânica n.º 2023-1058, de 20 de novembro de 2023, relativa à abertura, à modernização e à responsabilidade do sistema judiciário, o artigo L. 453-1, n.º II, do Código de Organização Judiciária passa a ter a seguinte redação:

«II. – Este controlo é exercido, com total independência, por uma autoridade constituída por um conselheiro ou por um presidente de câmara da Cour de cassation ou por um advogado-geral ou um primeiro advogado-geral da Cour de cassation, eleito pela assembleia de magistrados do terceiro grau do tribunal, com exclusão dos auditores, conselheiros referendários e advogados-gerais, por um período de três anos, renovável uma vez.»

A presente lei é executada como Lei do Estado.