

**DESPACHO DO DIRETOR DA AUTORIDADE DE SUPERVISÃO DO JOGO DO  
MINISTÉRIO DAS FINANÇAS DA REPÚBLICA DA LITUÂNIA**

**SOBRE A APROVAÇÃO DOS REQUISITOS PARA PLATAFORMAS DE JOGOS DE  
FORTUNA OU AZAR À DISTÂNCIA**

Nos termos do artigo 16.º, n.ºs 4, 6 e 7, da Lei sobre jogos de fortuna ou azar da República da Lituânia (com a redação que lhe foi dada pela Lei n.º XIV-3080, de 7 de novembro de 2024):

1. Eu, por este meio, aprovo os Requisitos para Plataformas de Jogos de Fortuna ou Azar à Distância (em anexo).
2. Declaro que a presente portaria entra em vigor a 1 de novembro de 2025.

Diretor

APROVADO por

Diretor da Autoridade de Controlo dos Jogos sob a tutela do Ministério das Finanças da República da Lituânia

Despacho n.º DIE de

2025

## **REQUISITOS DAS PLATAFORMA DE JOGOS DE FORTUNA OU AZAR À DISTÂNCIA**

### **CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS**

1. Requisitos aplicáveis às plataformas de jogos de fortuna ou azar à distância («requisitos») estabelecem requisitos gerais e técnicos para as plataformas de jogos de fortuna ou azar à distância (a seguir designadas por «plataformas»), bem como o procedimento de registo e rotulagem dessas plataformas.

2. Os requisitos foram estabelecidos em conformidade com a Lei dos Jogos de Fortuna ou Azar da República da Lituânia (a seguir designada «Lei dos Jogos»).

3. Os requisitos aplicam-se às empresas titulares de licenças e autorizações para a organização de jogos de fortuna ou azar que concedam o direito de realizar atividades de jogo à distância na República da Lituânia (a seguir designadas «empresas»).

4. Nos presentes Requisitos, entende-se por:

4.1. **Software do cliente** — software desenvolvido para a organização de jogos à distância e instalado no dispositivo do jogador.

4.2. **Interface do jogador** — a interface do software ou do programa de navegação na Internet do jogador em que este interage com o dispositivo de jogo à distância.

4.3. **O ciclo do jogo** — todas as atividades e comunicações de um dispositivo de jogo remoto que ocorrem durante uma única sessão de jogo.

4.4. **Dispositivo do jogador** — dispositivo através do qual um jogador participa em jogos à distância.

4.5. **Componente do ciclo de jogo** — uma componente de jogo que só pode ser iniciada após a apresentação do resultado principal do jogo e concluída antes do final do ciclo de jogo.

4.6. **Sessão do jogador** — todas as atividades e comunicações realizadas pelo jogador com uma identidade estabelecida e pelo dispositivo de jogo à distância durante o período compreendido entre a ligação do jogador com uma identidade estabelecida à plataforma e a sua desconexão da plataforma.

4.7. **Componentes externos da plataforma** — software externo de terceiros ligado à plataforma e por ela utilizado.

4.8. **Conta de jogo do jogador** — a conta na qual os fundos do jogador são registados durante as operações financeiras.

4.9. **Histórico de alterações** — uma função de gestão da informação na plataforma que modifica os dados originais registados na base de dados, acrescentando ou complementando novos dados.

4.10. **Operações monetárias** — qualquer pagamento, transferência ou recebimento de dinheiro da instituição de pagamento do jogador para a conta de jogo do jogador gerida pela sociedade e a partir desta.

4.11. **Operações financeiras** — operações monetárias ou ações realizadas pelo jogador e pela sociedade de jogos relacionadas com a aposta feita, o pagamento de ganhos, a dedução de impostos ou o cancelamento da aposta.

5. Outros termos utilizados nos Requisitos devem ser entendidos como definidos na Lei dos Jogos.

## **CAPÍTULO II**

### **REQUISITOS GERAIS PARA PLATAFORMAS**

6. A Plataforma deve verificar automaticamente:

6.1. Os componentes da plataforma e da máquina de jogo à distância e outros componentes que influenciam o resultado do jogo, assegurando a autenticidade e a integridade dos dados através de uma assinatura digital (por exemplo, somas de verificação SHA) ou de outros métodos equivalentes, quando a máquina de jogo à distância e a plataforma são ativadas e, pelo menos, de 24 em 24 horas após a ativação;

6.2. A autenticidade do software do jogador (se utilizado para a comunicação entre o dispositivo de jogo à distância e o dispositivo do jogador) através de uma assinatura digital (por exemplo, somas de verificação SHA) ou de outros métodos equivalentes, quando o software do jogador se liga ao dispositivo e à plataforma de jogo à distância e, pelo menos, de 24 em 24 horas após a ligação à plataforma e ao dispositivo de jogo à distância.

7. Todos os resultados dos controlos de autenticidade efetuados pela plataforma e pelo dispositivo de jogo à distância devem ser armazenados na base de dados da plataforma durante, pelo menos, 90 dias de calendário e, em caso de inspeção pelo operador de jogo, até ao final dessa inspeção.

8. Se a Plataforma detetar quaisquer inconsistências (erros) na autenticidade dos componentes que a compõem e/ou do dispositivo de jogo remoto, deve interromper todas as atividades de jogo remoto em que tenham sido identificadas inconsistências (erros) e componentes que possam ser afetados por inconsistências (erros).

9. Se a plataforma ou o software do jogador detetar quaisquer incoerências na autenticidade dos componentes do software do jogador ou qualquer avaria na ligação entre o dispositivo de jogo à distância, o software do jogador ou a plataforma, deve interromper a atividade do software do jogador.

10. A plataforma deve ser concebida de modo a poder ser verificada de forma segura, local e remotamente, através da identificação do software instalado, incluindo os componentes do software da plataforma e do dispositivo de jogo à distância para verificação automática (a seguir «software do dispositivo de jogo à distância») e respetivas versões, a um nível sistemático, utilizando um instrumento de verificação externo, terceiro e fiável (a seguir «ferramenta de verificação externa»). A fiabilidade da ferramenta de verificação externa deve ser avaliada por um organismo acreditado (laboratório).

11. As informações armazenadas na plataforma devem ser diretamente acessíveis e geridas a nível central. Se estiver armazenado nos componentes externos da plataforma, deve estar diretamente ligado à plataforma para que as informações e o software do dispositivo de jogo remoto da plataforma possam ser verificados através de uma ferramenta de verificação externa ou ligando-se diretamente à plataforma.

12. As credenciais de início de sessão devem ser emitidas à Autoridade de Controlo para garantir que permitem o acesso direto à ferramenta e plataforma de verificação externa.

13. A Plataforma deve assegurar que apenas as pessoas que tenham esse direito possam alterar os eventos operacionais da plataforma e do dispositivo de jogo à distância (ativações e desativações do dispositivo de jogo à distância, avarias, paragens e ativações de jogos) (a seguir designados «eventos importantes»), os dados contabilísticos e de informação, os dados dos componentes externos da Plataforma e outros dados e ficheiros sujeitos a alterações. Todas as alterações feitas devem estar disponíveis ao gerar um relatório de histórico de alterações. Ao alterar os dados acima referidos, a plataforma deve registar e armazenar:

13.1. Elemento de dados modificado;

13.2. o valor do elemento de dados antes da alteração;

13.3. O valor do elemento de dados após a alteração;

13.4. a data e a hora da alteração do elemento de dados;

13.5. Nome da pessoa que fez a alteração.

13.6. Nota informativa sobre o motivo da alteração.

14. A plataforma deve dispor de um relógio interno que registe a data e a hora ou de uma estação de serviço de carimbo de tempo (a seguir designada «relógio interno»), sincronizada com o dispositivo de jogo à distância e os componentes externos da plataforma, e que seja utilizada para:

14.1. criar carimbos de data/hora para a recolha de dados da plataforma;

14.2. preparar relatórios;

14.3. mostrar ao jogador durante a sessão do jogador

14.4. A plataforma deve exibir a hora no fuso horário lituano, que deve ser permanentemente e em qualquer momento claramente visível para o jogador durante a sessão do jogador e exibida de acordo com o procedimento estabelecido nas Orientações para um Jogo Responsável aprovadas pelo Serviço de Supervisão.

15. A plataforma deve restaurar os dados de pelo menos um dos últimos jogos que os jogadores fizeram num dispositivo de jogo remoto:

15.1. a data e a hora do início e do fim do jogo;

15.2. a quantidade de dinheiro ou o número de créditos que o jogador possuía antes e depois do jogo;

15.3. Montante total das apostas;

15.4. o montante de dinheiro ganho ou o número de créditos;

15.5. o montante total de dinheiro ganho ou o número de créditos;

15.6. a oferta de jogos de fortuna ou azar;

15.7. o evento de jogo e o seu resultado;

15.8. as escolhas feitas pelo jogador durante o jogo e o seu resultado;

15.9. os resultados dos elementos do ciclo de jogo;

15.10. repetição de todo o jogo.

16. O software e o dispositivo do Jogador não devem:

16.1. conter a lógica que determina o resultado do jogo;

16.2. continuar o jogo após perder a ligação a um dispositivo e plataforma de jogo à distância;

16.3. armazenar os dados que se pretende recolher na plataforma.

17. É proibido o intercâmbio de dados entre o software, os dispositivos e as plataformas dos jogadores, com exceção das funções de chat (textuais, áudio, visuais, etc.) e dos ficheiros permitidos (fotografias e descrições dos utilizadores, outras fotografias, etc.).

18. A funcionalidade do software do jogador, que não está relacionada ao jogo, não deve afetar o jogo.

19. Antes da criação da sessão do jogador, a plataforma, juntamente com o software do jogador e o dispositivo de jogo remoto, deve identificar quaisquer incompatibilidades ou restrições que impeçam o software do jogador de funcionar corretamente com o dispositivo de jogo à distância.

20. Se a plataforma identificar incompatibilidades e limitações de um dispositivo de jogo à distância, deve:

20.1. Informar o jogador sobre as incompatibilidades e restrições identificadas;

20.2. não criar uma sessão de jogador até que as incompatibilidades e restrições sejam eliminadas.

20.3. A plataforma do dispositivo de jogo à distância deve poder suspender e ativar todos ou alguns jogos e sessões de jogadores.

21. No momento da celebração do contrato de jogo, durante a identificação do jogador, o contrato de jogo e os dados de identificação fornecidos nos campos do formulário de registo do jogador, verificados pela empresa, devem ser inseridos na base de dados da plataforma.

22. A transmissão e o armazenamento de dados entre a plataforma, outros componentes externos da plataforma, o dispositivo de jogo remoto e o software do jogador devem ser encriptados utilizando algoritmos de encriptação avançados e protocolos de comunicação seguros que impeçam a interceção, a modificação ou a utilização não autorizadas.

23. Todos os dados e cópias dos mesmos devem ser armazenados na plataforma numa arquitetura que proteja a integridade destes dados em caso de falha e não resulte na perda ou dano dos dados e/ou cópias dos mesmos devido a uma falha parcial da plataforma.

24. Quando um jogador se liga a uma plataforma de jogo à distância, a autenticação de dois fatores deve ser utilizada pelo menos uma vez por mês.

25. Quando o jogador começa a interagir com a plataforma, o seguinte deve ser gravado:

25.1. data e hora do início de sessão;

25.2. o endereço IP e as alterações de endereço IP em tempo real, até ao final da interação do jogador com a plataforma

25.3. data e hora de desconexão.

26. Na plataforma e/ou nos componentes externos da plataforma, cópias destes documentos, a data da sua atualização e outros dados gerados digitalmente utilizando diferentes formatos de ficheiro e entradas de base de dados devem ser recolhidos e armazenados:

26.1. no momento da identificação do jogador;

26.2. no momento da assinatura do contrato de jogo à distância do jogador e da sua renovação e alteração;

26.3. no momento da identificação da fonte dos fundos e ativos do jogador;

26.4. Em caso de modificação, supressão, recuperação ou outros impactos nas cópias e nos dados dos documentos, todas as alterações devem ser registadas e armazenadas na plataforma.

27. As plataformas e/ou componentes externos da plataforma devem registar e armazenar todas as comunicações entre a empresa e os jogadores. A comunicação com os jogadores deve ser armazenada digitalmente em vários formatos de arquivo, entradas de banco de dados ou outros meios análogos de tal forma que permaneçam inalterados no momento da captura.

28. Todas as modificações, exclusões, recuperações ou outros impactos na comunicação da empresa com os jogadores armazenados nos sistemas de componentes externos da plataforma e/ou da plataforma devem ser registados e armazenados na plataforma.

29. A plataforma não permite a criação de uma conta de jogo para pessoas com idade inferior a 21 anos e pessoas inscritas no Registo de Pessoas Restritas à Participação em Jogos (doravante referido como o Registo).

30. A plataforma, por meios automáticos, antes de criar contas de jogo de novos jogadores e quando os jogadores existentes se ligam à plataforma, solicita o registo e recebe uma resposta sobre se as pessoas restringiram ou não a sua capacidade de jogar. Se a plataforma não desempenhar a função de solicitar e receber uma resposta, deve suspender a possibilidade de criar novas contas de jogos de jogadores e impedir que os jogadores se liguem à plataforma.

31. Sem qualquer ação realizada pelo jogador, a plataforma desliga automaticamente o jogador após 15 minutos e permite-lhe continuar a jogar apenas depois de voltar a ligar-se à plataforma.

32. A plataforma deve aplicar as medidas de jogo responsável previstas no artigo 10.<sup>04</sup> da Lei do Jogo, em conformidade com os requisitos da Autoridade Supervisora e com os requisitos do sistema de controlo de garantia de jogo responsável das empresas, entretanto, os dados relativos a todas as ações restritivas escolhidas pelos jogadores devem ser registados e armazenados na base de dados da plataforma.

33. A plataforma deve ter uma função que permita ao jogador limitar as suas operações monetárias durante os seguintes períodos de calendário:

33.1. dia (das 00:00 às 24:00), que não pode ser aumentado antes de 48 horas após a apresentação do pedido;

33.2. semana (uma semana é considerada uma sequência de sete dias, das 0:00 horas do primeiro dia de cada mês civil às 24:00 horas do sétimo dia, começando mais tarde nos dias 8, 15, 27 e 28, respetivamente, e a semana com início no dia 28 termina no último dia desse mês), que pode ser prorrogada na semana seguinte 48 horas após a apresentação do pedido;

33.3. mês (das 00:00 horas do primeiro dia do mês às 24:00 horas do último dia desse mês), que pode ser aumentado no mês seguinte 48 horas após a apresentação do pedido.

34. A plataforma deve ter uma funcionalidade que permita ao jogador limitar opcionalmente o tempo de sessão do jogador; se o jogador pedir para aumentar o seu tempo de sessão, as alterações entram em vigor após 48 horas.

35. A plataforma deve ser capaz de monitorizar, detetar e identificar o software utilizado pelos jogadores para fazer apostas automatizadas de acordo com os seguintes critérios:

- 35.1. a velocidade e o momento das apostas efetuadas;
- 35.2. consistência das apostas feitas;
- 35.3. coerência das operações monetárias;
- 35.4. atividade da conta do jogador;
- 35.5. análise do software e do endereço IP do jogador.

36. A plataforma deve ser concebida de modo a que os dados, especificados no Artigo 16.º, n.º 9, pontos 1, 4, 7, 8, 9 e 10, da Lei dos Jogos, sejam automaticamente carregados para a plataforma LAKIS pelo menos de 30 em 30 dias através de um serviço web.

### **CAPÍTULO III** **REQUISITOS APLICÁVEIS ÀS CONTAS DOS JOGADORES E ÀS OPERAÇÕES FINANCEIRAS**

37. Um jogador pode ter uma conta de jogo ativa na plataforma de cada vez. Se o jogador tiver contas de jogo inativas do passado, estas devem ser vinculadas à conta de jogo ativa principal. Se um jogador rescindir um contrato de jogo remoto e não tiver contas de jogo ativas, os dados da sua conta de jogo anterior devem continuar a ser ligados logicamente na base de dados.

38. Os jogadores não estão autorizados a realizar quaisquer operações financeiras ou monetárias na plataforma da empresa entre as contas de jogos dos jogadores.

39. A plataforma deve permitir a criação, a utilização e o encerramento de contas de jogo funcionais especiais para os jogadores, que são especificamente identificadas na base de dados da plataforma e utilizadas pela autoridade de controlo para realizar ações de supervisão. Estas contas de jogo funcionais dos jogadores devem, pelo seu modo de funcionamento, ser idênticas às contas de jogo do jogador destinadas ao jogo.

40. As contas funcionais especiais de jogos para jogadores também podem ser utilizadas por:

40.1. organismos acreditados (laboratórios) que procedem à certificação da plataforma e dos dispositivos de jogo remoto;

40.2. fabricantes de dispositivos de jogo à distância;

40.3. fabricantes de componentes externos da plataforma ou de sistemas a ela ligados;

40.4. criadores e supervisores de plataformas e dispositivos de jogo remoto;

40.5. operadores de jogos de fortuna ou azar para a organização de jogos de fortuna ou azar.

41. Quando o jogador realiza operações monetárias com a conta do jogador, devem ser implementadas medidas para garantir a total rastreabilidade do recebimento ou crédito e pagamento do dinheiro.

42. O jogador não poderá dispor do dinheiro na conta de jogo do jogador até que seja recebido pela empresa ou até que a empresa receba um código de confirmação emitido pela instituição de pagamento indicando que os fundos nesta instituição estão confirmados. O código de validação deve ser armazenado na base de dados da plataforma.

43. Quando um jogador realiza operações monetárias com a sua conta de jogo, estas operações devem ser realizadas diretamente para a conta aberta em nome do jogador junto da instituição de pagamento. Ao efetuar transações em numerário, a identidade do jogador (nome, apelido, número de identificação pessoal do jogador (número de identificação pessoal de um estrangeiro ou outra sequência única de caracteres atribuída ao estrangeiro para efeitos de identificação da pessoa ou, na sua falta, a data de nascimento do estrangeiro)) deve ser estabelecida

para cada operação monetária, e os dados devem ser os mesmos que os especificados no contrato de jogo à distância.

44. Durante as operações monetárias do jogador, os seguintes dados devem ser gravados e armazenados na plataforma:

44.1. identificação da transação;

44.2. Número de identificação (ID) exclusivo do jogador;

44.3. data, hora;

44.4. nome, apelido e número de identificação pessoal do jogador (número de identificação pessoal de um estrangeiro ou outra sequência única de caracteres atribuída ao estrangeiro para efeitos de identificação da pessoa ou, na sua falta, a data de nascimento do estrangeiro);

44.5. o tipo de operação monetária (pagamento ou reembolso) e o montante;

44.6. O número de conta ou outros elementos de identificação da conta a partir da qual foi efetuada a operação monetária;

44.7. a taxa pela execução da transferência.

44.8. saldo da conta do jogador no final da operação;

44.9. situação da operação monetária (em curso, concluída, etc.);

45. Quando o jogador faz apostas e recebe ganhos pagos na plataforma, os seguintes dados devem ser gravados e armazenados:

45.1. Número de identificação (ID) exclusivo do jogador;

45.2. identificação da transação;

45.3. data, hora;

45.4. nome do jogador, apelido, número de identificação pessoal (número de identificação pessoal de um estrangeiro ou outra sequência única de caracteres atribuída ao estrangeiro para efeitos de identificação da pessoa ou, na sua falta, data de nascimento do estrangeiro);

45.5. a aposta feita;

45.6. montante adicional em dinheiro ou número de créditos destinados ao jogo nesse ciclo de jogo;

45.7. tipo de jogo;

45.8. o nome do jogo e a versão do jogo ou o evento da aposta ou do jogo de fortuna ou azar;

45.9. pagamentos, comissões ou outras taxas cobradas pela empresa a partir da aposta feita pelo jogador;

45.10. o número de identificação único do jogo ou da mesa, se utilizado;

45.11. o número de identificação único da tabela de prémios;

45.12. situação dos jogos (em curso, concluído, etc.);

45.13. versão do software do jogador, se utilizado;

45.14. Informações sobre os motivos da suspensão e ativação dos jogos e das sessões dos jogadores;

45.15. prémios pagos;

45.16. outros pagamentos e respetivas razões;

45.17. após o pagamento dos ganhos, o saldo na conta do jogador.

46. Se um jogador não realizar uma operação financeira na plataforma, deve ser registada e armazenada uma mensagem descritiva que explique o motivo pelo qual a operação não foi concluída como iniciada.

## **CAPÍTULO IV**

### **REQUISITOS DA APRESENTAÇÃO DE RELATÓRIOS**

47. A interface do utilizador da plataforma e a ferramenta de verificação externa devem respeitar o conceito de simplicidade, interatividade e intuitividade. Todas as informações armazenadas na plataforma devem ser disponibilizadas à autoridade de controlo com uma

representação visual clara, assegurando que um utilizador que se ligue à mesma exigirá apenas competências normalizadas para trabalhar com programas informáticos e sítios Web normalizados.

48. A plataforma deve dispor de uma ferramenta que permita a criação de um relatório de histórico de alterações para revisão, bem como o descarregamento de tabelas em formato de ficheiro aberto, a partir dos dados armazenados na plataforma de acordo com:

48.1. data e hora;

48.2. nome próprio, apelido, número de identificação pessoal (número de identificação pessoal de um estrangeiro ou outra sequência única de caracteres atribuída ao estrangeiro para efeitos de identificação da pessoa ou, na sua falta, data de nascimento do estrangeiro) e nacionalidade;

48.3. componentes do fabricante do dispositivo de jogo remoto;

48.4. operações financeiras;

48.5. as medidas restritivas do jogo tomadas pelo jogador, tal como especificado no artigo 10<sup>4</sup>, n.º 3, da Lei dos Jogos.

49. A plataforma deve dispor de uma ferramenta que permita a criação de um relatório financeiro para revisão, bem como o descarregamento de tabelas, em formato de ficheiro aberto, a partir dos dados existentes na plataforma de acordo com:

49.1. data e hora;

49.2. nome, apelido, número de identificação pessoal do jogador (número de identificação pessoal do estrangeiro ou outra sequência única de caracteres atribuída ao estrangeiro para efeitos de identificação da pessoa ou, na sua falta, data de nascimento do estrangeiro) e nacionalidade;

49.3. o tipo de jogo à distância;

49.4. os montantes pagos pela participação no jogo;

49.5. os prémios pagos;

49.6. o resultado da atividade (a partir dos montantes pagos pela participação no jogo, após o pagamento dos prémios, obtém-se o resultado da atividade).

## **CAPÍTULO V**

### **ROTULAGEM E REGISTO DA PLATAFORMA**

50. A plataforma, que foi autorizada pela autoridade de controlo, deve ser marcada com um rótulo de identificação especial.

51. O rótulo de identificação especial da plataforma (a seguir designado por «rótulo») é uma inscrição horizontal com uma série (LPT PN) correspondente ao tipo de dispositivo e um número de seis algarismos.

52. A série e o número do rótulo devem ser especificados no despacho do Diretor da Autoridade de Supervisão sobre a emissão, o complemento ou a alteração da autorização para a organização de jogos à distância, que confere à empresa o direito de explorar a plataforma.

53. O número do rótulo deve começar com 000001 e continuar em ordem crescente.

54. As informações sobre os rótulos atribuídos às plataformas (série e número) devem ser armazenadas no Diário de Bordo das Plataformas de Jogo à Distância (a seguir designado «Diário de Bordo»).

55. As plataformas devem ser rotuladas antes de serem utilizadas.

56. Uma vez estabelecida a identidade da plataforma, o representante da empresa deve rotulá-la eletronicamente. A escolha dos métodos de rotulagem para as plataformas fica ao critério das empresas. O rótulo deve ser claramente visível para o pessoal responsável da autoridade de controlo quando se liga à plataforma.

57. As plataformas são registadas no Diário de Bordo, onde devem ser registadas as seguintes informações sobre a plataforma:

57.1. fabricante;

57.2. endereço IP;

57.3. o endereço do sítio;

57.4. O número e a data de emissão do certificado que confirma que a plataforma cumpre a Lei dos Jogos e os presentes requisitos, bem como o nome da entidade acreditada (laboratório) que o emitiu;

57.5. a série e o número do rótulo de identificação especial da plataforma;

57.6. dados da empresa que explora a plataforma (nome, forma jurídica, sede social, código);

57.7. O número da Ordem do Diretor da Autoridade de Supervisão que autoriza o funcionamento da plataforma, a data de assinatura e a data de entrada em vigor;

57.8. o número, a data de assinatura e a data de entrada em vigor da decisão do Diretor da Autoridade de Supervisão que revoga a autorização de exploração da plataforma.

57.9. O diário de bordo contém os dados pertinentes no momento do seu preenchimento.

57.10. O diário de bordo é mantido pelo pessoal responsável da Autoridade de Supervisão.

57.11. Os dados do diário de bordo devem ser atualizados no prazo de 1 dia útil a contar da data de receção das informações sobre a alteração dos dados.

57.12. As informações sobre a série e os números dos rótulos são publicadas no sítio Web da Autoridade Supervisora.

57.13. O rótulo deixa de ser válido a partir da data de entrada em vigor do despacho do diretor da autoridade de controlo que revoga a autorização de exploração da plataforma.

## **CAPÍTULO VI**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

---

58. As empresas que tenham violado os requisitos estabelecidos nos Requisitos serão responsabilizadas de acordo com o procedimento estabelecido na Lei de Jogos.