

REGULAMENTO QUE CRIA O JOGO LOTO 5/90 E ESTABELECE AS RESPECTIVAS NORMAS DE ORGANIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO

CAPÍTULO I Disposições Gerais

ARTIGO 1.º (Objecto e âmbito)

1. O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social não mutualizado denominado «Loto 5/90», que consiste em sortear sucessivamente 05 (cinco) bolas entre 90 (noventa) bolas, numeradas de 01 (um) a 90 (noventa) e dentre as 90 (noventa) bolas, 05 (cinco) são sorteadas aleatoriamente em uma máquina automática ou electronicamente por meio de um gerador de números aleatório.
2. Sempre que o jogo for organizado, todos os bilhetes emitidos para cada um dos sorteio específico, depois de devidamente identificados e registados na central de registos, habilitam-se a ganhar os prémios previstos, resultantes do acerto do prognóstico, que com as extrações das bolas têm o valor resultante da multiplicação do valor apostado pelo multiplicador à cota fixa e pré-definida, conforme as opções escolhidas.
3. O presente Regulamento aplica-se à entidade exploradora do jogo Loto 5/90 de base territorial e *online*.

ARTIGO 2.º (Concursos)

1. O Jogo do Loto 5/90 pode ter 28 (vinte e oito) concursos semanais, cujos sorteios se realizam de segunda-feira à domingo, até 04 (quatro) vezes por dia, estando proibida a realização de sorteios nos dias 24, 25 e 31 de Dezembro, 1 de Janeiro, Sexta-Feira Santa, Domingo de Páscoa, 11 de Novembro, dia do Carnaval e os dias de eleições gerais.
2. A entidade exploradora de jogos pode alterar as datas referidas no número anterior com a prévia autorização do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos.
3. A data de cada concurso é a do dia dos respectivos sorteios.

ARTIGO 3.º

(Dever de informação aos participantes)

A entidade exploradora de jogos antes da realização do concurso deve fornecer de forma completa e actualizada aos jogadores ou apostadores, as seguintes informações:

- a) Sistema de atendimento de reclamações, cujo procedimento é desencadeado em sede de regulamentação própria com especificação do local, caixa postal e endereço electrónico para onde podem ser dirigidas as mesmas;
- b) Regras dos jogos e sobre as formas de participação, devendo as mesmas ser facilmente acessíveis a todo o tempo, incluindo os termos e condições;
- c) Prémios que o jogador ou apostador tenham obtido, sobre o montante que tenha jogado, bem como o saldo da sua conta de jogo, nos casos em que a participação seja feita através da conta de jogador;
- d) Políticas de Jogo Responsável desenvolvidas pela entidade exploradora de jogos.

ARTIGO 4.º

(Condições gerais de participação no jogo)

1. A participação no concurso do Jogo Loto 5/90 inicia-se com o registo e validação das apostas pelo sistema técnico de jogos e o pagamento do respectivo preço, nos termos do artigo 83.º a 85.º da Lei n.º 17/24 de 28 de Outubro – Lei da Actividade de Jogos, do presente Regulamento e demais legislação complementar.
2. A participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.
3. A participação só se torna efectiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.
4. Para participar nos concursos referidos no número anterior apenas podem ser utilizados os bilhetes emitidos e outros suportes disponibilizados pela entidade exploradora de jogos, nos termos do presente Regulamento.
5. A participação num dos concursos não implica nem depende da participação no outro concurso.

CAPÍTULO II
Da Organização do Jogo Loto 5/90

ARTIGO 5.º

(Preço da aposta)

1. O preço mínimo do bilhete de aposta é fixado em Kz 50,00 (cinquenta kwanzas).
2. O preço máximo da aposta é fixado em Kz 1 000,00 (mil kwanzas).
3. Os bilhetes de apostas são vendidos todos os dias por mediadores de jogos sociais autorizados, no horário normal de trabalho.
4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, a entidade exploradora de jogos por razões devidamente fundamentadas, pode alterar o preço do bilhete de aposta mediante prévia autorização do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos.
5. Os Mediadores de Jogos Sociais devem ter a capacidade de vender de modo antecipado bilhetes para sorteios futuros.
6. É da responsabilidade do apostador verificar as condições e as datas das extracções para os bilhetes comprados.

ARTIGO 6.º

(Prognósticos)

1. Os prognósticos fazem-se pela marcação de cruces (X), cujos pontos de intersecção devem estar dentro de cada um dos rectângulos dos conjuntos existentes no bilhete.
2. Os prognósticos podem também ser gerados aleatoriamente ou ser escolhidos pelos jogadores, mediante solicitação de digitação e impressão no terminal de jogo por mediador dos jogos sociais, através do sítio da **Internet www.lotarianacional.co.ao** e noutros canais, nos termos regulados pelo Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos, cujo acesso é disponibilizado através da sua plataforma de acesso multicanal.

ARTIGO 7.º

(Apostas)

1. Os jogadores e apostadores devem escolher a opção de apostas e definir o número de prognósticos a inscrever no bilhete no conjunto de 90 (noventa) números, aos quais corresponde um prémio.
2. São extraídas 5 (cinco) bolas de uma esfera de 90 (noventa) números entre 1 (um) e 90 (noventa), sendo que cada bola tem um número nela inscrito, de 1 (um) a 90 (noventa).
3. É considerada aposta ao prognóstico efectuado pelo apostador, entre as opções de poder escolher em apostar em 2 (dois), 3 (três), 4 (quatro), ou 5 (cinco) números, conforme apresentado no número seguinte.

4. O apostador dispõe das seguintes possibilidades de realizar a sua aposta:
 - e) Opção 2: O apostador prognostica e joga em apenas 2 (dois) números;
 - f) Opção 3: O apostador prognostica 3 (três) números;
 - g) Opção 4: O apostador prognostica e joga em apenas 4 (quatro) números;
 - h) Opção 5: O apostador prognostica e joga em apenas 5 (cinco) números.
5. A exigência de uma única marcação deve ser adaptada à modalidade de jogo seleccionada.
6. As apostas podem ser realizadas na modalidade física, por meio de terminais POS de apostas e, *online*.
7. As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente Regulamento são obrigatoriamente pagas pelo Mediador nos termos do Regulamento de Mediadores de Jogos Sociais.
8. As apostas realizadas em terminais de apostas são sempre precedidas dos procedimentos de identificação dos apostadores e obedecem a todas as demais regras para a realização de apostas em meio virtual, inclusive as relativas às transacções de pagamento, conforme regulamento específico do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos.

ARTIGO 8.º

(Registo e validação de apostas)

1. O sistema de registo e validação de apostas é feita por meio informático.
2. O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos Mediadores dos Jogos Sociais, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização directa pela entidade exploradora de jogos.
3. O registo de cada aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.
4. A aceitação e registo da aposta pela entidade exploradora de jogos 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.
5. A entidade exploradora de jogos deve disponibilizar ao Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade 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.

ARTIGO 9.º

(Mediadores de Jogos Sociais)

1. Os Mediadores de Jogos Sociais são representantes dos apostadores junto da entidade exploradora de jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2. Os erros ou omissões cometidas pelos Mediadores de Jogos Sociais no exercício das suas funções não são imputáveis à entidade exploradora de jogos.
3. Os Mediadores de Jogos Sociais representam os jogadores junto da entidade exploradora de jogos, não representando, em caso algum, a entidade exploradora de jogos junto dos jogadores.
4. O Mediador é responsável perante a entidade exploradora de jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe são atribuídos e que não tenham sido anuladas, nos termos do regulamento respectivo.

ARTIGO 10.º

(Sistema de registo e validação informático)

1. O registo de apostas no sistema de registo e validação informático processa-se mediante:
 - a) A apresentação ao Mediador de Jogos Sociais de bilhete emitido pela entidade exploradora de jogos no qual se encontrem inscritos os prognósticos de acordo com as normas do presente Regulamento;
 - b) A solicitação ao Mediador de Jogos Sociais de uma «aposta automática», pela qual o terminal gera aleatoriamente os prognósticos com os quais o jogador faz a sua aposta;
 - c) A digitação no terminal, pelo Mediador de Jogos Sociais, dos prognósticos do jogador;
 - d) A utilização do cartão virtual de jogador na plataforma de acesso multicanal da entidade exploradora de jogos, nomeadamente o sítio da **Internet www.lotarianacional.co.ao**.
2. 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.
3. Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos Mediadores de Jogos Sociais são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.
4. Sem a validação e registo no sistema central dos dados apresentados nos terminais, as apostas não participam no concurso.
5. Após a validação, o terminal emite o recibo respectivo, no qual constam os seguintes dados:
 - a) Tipo de jogo;
 - b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;
 - c) Prognósticos efectuados;
 - d) Número de apostas;
 - e) Valor das apostas;
 - f) Números de código e de controlo;
 - g) Dia e hora em que é efectuado o registo e validação no sistema central.
6. Para todos os efeitos o recibo é identificado pelos números de controlo que nele figuram.

7. O concorrente deve efectuar o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente antes de o Mediador de Jogos Sociais lhe entregar o recibo(s) emitido(s) através do terminal.
8. O Mediador de Jogos Sociais não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.
9. Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efectuadas, as mesmas são anuladas; tal facto consta de um novo recibo emitido pelo terminal que, juntamente com o recibo anulado, é enviado ao Órgão de regulação, supervisão e fiscalização pelo Mediador de Jogos Sociais, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.
10. As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte (20) minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme a que ocorrer primeiro, sendo sempre emitido recibo de cancelamento.
11. O recibo anulado nunca é entregue ao jogador.
12. O sistema central anula igualmente as apostas registadas e validadas através do sistema de registo e validação informático quando se verificar que as mesmas foram efectuadas com violação do disposto no n.º 3 do artigo 7.º, tendo o jogador direito à devolução do preço das apostas pagas.
13. 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 nos concursos.
14. Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal da entidade exploradora de jogos, nomeadamente o sítio da **Internet** [**www.lotarianacional.co.ao**](http://www.lotarianacional.co.ao) o cartão virtual de jogador com o qual é efectuada a aposta, é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.
15. A participação nos concursos mediante registo e validação informático só é válida quando:
 - a) 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;
 - b) A cópia de segurança dos referidos suportes se encontre em poder do júri dos concursos e arquivada, sob sua custódia, em lugar de segurança antes da hora do começo do sorteio.
16. Para todos os efeitos, entende-se como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em disco óptico, cassete, banda magnética ou outro em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

17. Relativamente às apostas efectuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central da entidade exploradora de jogos e as respectivas cópias de segurança.

ARTIGO 11.º

(Cartão virtual de jogador)

1. Para efectuar os pagamentos e receber os prémios do Jogo Loto 5/90, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão virtual de jogador emitido pela entidade exploradora de jogos através da sua plataforma.
2. O cartão virtual de jogador, identificado pelo respectivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado de jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.
3. Os montantes referidos no número anterior, bem como as respectivas regras de utilização, são definidos pela entidade exploradora de jogos nas Condições Gerais de Utilização do cartão virtual de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos Mediadores de Jogos Sociais, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela *Internet* e por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

ARTIGO 12.º

(Júri dos concursos)

1. O júri do concurso superintende e fiscaliza as extracções do Jogo Loto 5/90.
2. Em caso de impossibilidade de efectivação das extracções, estas são adiadas pelo júri, que fundamenta a decisão na respetiva acta.
3. Da deliberação de adiamento das extracções é dado conhecimento imediato ao(s) representantes da entidade exploradora de jogos, devendo ser afixados avisos explicativos nos locais da extracção ou no sítio da *internet* www.lotarianacional.co.ao.
4. A nova data, a hora e o local da extracção são anunciados por aviso afixado nos locais e plataformas da entidade exploradora de jogos e divulgados ao público em geral através dos Mediadores de Jogos, dos órgãos de comunicação social, pela Internet e por quaisquer outros meios julgados adequados.
5. Da deliberação de adiamento das extracções não há recurso.
6. O júri do concurso destinadas ao apuramento de números com direito aos prémios, é constituído por 3 (três) membros, a saber:

- a) Um representante do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos que preside;
 - b) Dois representantes da entidade exploradora de jogos.
- 7. Cada membro do júri do concurso tem um substituto legal, que actua nas suas faltas e impedimentos e é indicado pela mesma entidade que designa os representantes efectivos.
 - 8. Proceder ao reconhecimento dos direitos ao prémio, através da confrontação entre o número de registo e validação informáticos e número de acertos verificados nas apostas constantes dos suportes informáticos guardados no cofre e a informação relativa a apostas apuradas no escrutínio de prémios, disponibilizada pela entidade exploradora de jogos.
 - 9. Das operações previstas no número anterior é uma lavrada acta.

CAPÍTULO III

Do Funcionamento do Jogo Loto 5/90

ARTIGO 13. °

(Funcionamento do júri dos concursos)

- 1. É obrigatória a presença de todos os membros do júri ou seus substitutos nos actos de reconhecimento do direito a prémios.
- 2. Nas operações previstas no número anterior, o júri dos concursos é coadjuvado pelo pessoal do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos e da entidade exploradora de jogos que for necessário.
- 3. É obrigatória a presença de pelo menos 02 (dois) membros do júri ou dos seus substitutos durante os sorteios.
- 4. Das decisões do júri dos concursos apenas há recurso para o júri de reclamações.

ARTIGO 14. °

(Actas das extracções)

- 1. É elaborada uma acta de cada sorteio, registada jogada a jogada, não se podendo iniciar nova extracção de bolas sem que na mesma seja inscrita a informação relativa aos bilhetes vendidos.
- 2. Da acta constam, nomeadamente, a data e hora do início e termo da extracção, número de bolas sorteadas, volume das apostas e de prémios ilíquidos.
- 3. As actas são numeradas e devem manter-se em arquivo durante 10 (dez) anos.

4. Um exemplar de acta diária é entregue ao Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos, depois de validada pelo responsável da entidade exploradora de jogos ou quem o substitua.
5. As actas de extracção devem ser efectuadas em suporte electrónico.
6. Após o encerramento da sessão de jogo são efectuadas cópias de segurança.

ARTIGO 15.º

(Bolas)

1. Cada uma das bolas tem inscrito na sua superfície o número correspondente, que tem de ser visível através do sistema interno de televisão ou do sistema informático, bem como o número da série respectiva.
2. No Jogo do Loto 5/90, as bolas só podem ser utilizadas enquanto mantiverem bom estado de conservação.
3. Sempre que uma das bolas do conjunto em utilização se deteriorar deve proceder-se à sua substituição sem que tal determine a substituição da totalidade das demais.
4. A substituição do conjunto de bolas é registada na acta da respectiva extracção.

ARTIGO 16.º

(Sorteios dos números)

1. O sorteio dos números do Jogo Loto 5/90 efectua-se mediante a extracção de 05 (cinco) bolas da esfera, contendo 90 (noventa) bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 01 (um) a 90 (noventa).
2. As bolas dos sorteios podem ser accionadas por meios automáticos ou manuais, devendo ser extraídas aleatoriamente.
3. Em caso de interrupção por motivo de avaria ou de força maior, os sorteios são retomados logo que possível ou, quando a interrupção exceder 02 (duas) horas, no dia imediatamente seguinte, mas os números das bolas extraídas mantêm-se válidos.
4. A extracção de um número só se concretiza quando a respectiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.
5. As operações de extracção das bolas e de leitura dos números são anunciadas em língua portuguesa e numa cadência adequada, de modo que os jogadores as possam apreender e assinalar os bilhetes.
6. Em caso de extracção das bolas da esfera durante a realização do sorteio não é possível proceder a reposição das bolas homogéneas.

7. Os actos dos sorteios são presididos e fiscalizados pelo júri dos concursos, podendo ser transmitidos pela televisão ou outro suporte de divulgação pública, e deles é lavrada a respectiva acta.

ARTIGO 17.º

(Escrutínio)

1. O escrutínio é o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito aos prémios.
2. A partir das apostas que participaram no concurso através do sistema de registo e validação informático é gerado no sistema central um ficheiro de apostas premiadas, classificadas por categorias de prémios.
3. O sistema informático central fornece ao júri dos concursos e aos serviços de escrutínio informação detalhada da receita obtida e do número de prémios por categoria de cada concurso, relativamente às apostas feitas através do sistema de registo e validação informático.
4. O controlo dos prémios relativos a apostas efectuadas no sistema de registo e validação informático é efectuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança, prevalecendo esta em caso de dúvida.

ARTIGO 18.º

(Premiação)

1. É considerado bilhete vencedor, aquele que contenha os números do “resultado do sorteio”.
2. Os prémios calculados tendo por base o valor apostado multiplicado pelo multiplicador da cota fixa e pré-determinada.
3. São definidos os multiplicadores cota conforme as alíneas seguintes:
 - a) Na opção 2 (dois) em que são escolhidos ou prognosticados dois números:
 - i. Em caso de acerto de 1(um) número do resultado do sorteio, o apostador ganha 4 (quatro) vezes mais o valor apostado;
 - ii. Em caso de acerto nos dois números do resultado do sorteio, o apostador ganha 80 (oitenta) vezes mais o valor apostado.
 - b) Na opção 3 (três) em que são escolhidos ou prognosticados 03 (três) números:
 - i. Em caso de acerto de 1(um) número do resultado do sorteio, o apostador ganha 1 (uma) vez mais o valor apostado;
 - ii. Em caso de acerto nos 02 (dois) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 30 (trinta) vezes mais o valor apostado;

- iii. Em caso de acerto nos 03 (três) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 3 000 (três mil) vezes mais o valor apostado.
- c) Na opção 4 (quatro) em que são escolhidos ou prognosticados 04 (quatro) números:
 - i. Em caso de acerto de 1(um) número do resultado do sorteio, o apostador ganha 1 (uma) vez mais o valor apostado;
 - ii. Em caso de acerto nos 02 (dois) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 20 (vinte) vezes mais o valor apostado;
 - iii. Em caso de acerto nos 03 (três) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 300 (trezentas) vezes mais o valor apostado;
 - iv. Em caso de acerto nos 04 (quatro) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 15 000 (quinze mil) vezes mais o valor apostado.
- d) Na opção 5 (cinco) em que são escolhidos ou prognosticados 05 (cinco) números:
 - i. Em caso de acerto de 1(um) número do resultado do sorteio, o apostador ganha 1 (uma) vez mais o valor apostado;
 - ii. Em caso de acerto nos 02 (dois) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 10 (dez) vezes mais o valor apostado;
 - iii. Em caso de acerto nos 03 (três) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 120 (cento e vinte) vezes mais o valor apostado;
 - iv. Em caso de acerto nos 04 (quatro) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 5 000 (cinco mil) vezes mais o valor apostado;
 - v. Em caso de acerto nos 05 (cinco) números do resultado do sorteio, o apostador ganha 100 000 (cem mil) vezes mais o valor apostado.
- 4. Os prémios contidos nos bilhetes vencedores não são cumulativos em termos das opções existentes, devendo considera-se apenas a maior opção acertada.
- 5. Os prémios devem ser pagos no prazo de 05 (cinco) dias úteis após a apresentação do bilhete premiado.
- 6. Não há divisão de prémios, em caso de haver mais do que um totalizador em cada uma das opções apresentadas.

ARTIGO 19.º

(Divulgação das apostas premiadas)

- 1. O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respectivos prémios são divulgados pela entidade exploradora de jogos através dos seus Mediadores, sem prejuízo da utilização do sítio da **Internet www.lotarianacional.co.ao**, pelos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, e constam de um cartaz informativo da entidade

exploradora de jogos afixado nos estabelecimentos onde se exerce a actividade de Mediação dos Jogos Sociais.

2. Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas, bem como o valor dos respectivos prémios são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações.
3. Os números vencedores, mesmo quando publicamente anunciados estão sujeitos a validação da entidade exploradora de jogos.
4. A entidade exploradora de jogos não é responsável por eventuais desinformações ou anúncio incorrecto de eventuais números vencedores.

ARTIGO 20.º

(Validação dos bilhetes)

1. Para ser um bilhete válido e elegível para receber um prémio, a transacção deve satisfazer todos os requisitos definidos no presente Regulamento no que respeita a validação das apostas.
2. Em caso algum é paga qualquer reclamação de qualquer prémio sem um bilhete (ou transacção validamente registada) correspondente a todos os jogos, números de série e outros dados de validação constantes no sistema de jogos ou transacção, sem bilhete validamente registado, a única prova válida da aposta feita é o único recibo válido para reclamar ou resgatar tal prémio.
3. Para além do acima referido, para ser considerada uma aposta válida e vencedora, a menos que esta seja uma transacção sem bilhete registado de forma válida, todas as seguintes condições devem ser cumpridas:
 - a) Os dados de validação devem estar presentes na sua totalidade e devem corresponder, utilizando o ficheiro de validação do computador, para as selecções numéricas impressas no bilhete para o sorteio, data(s) impressa(s) no bilhete;
 - b) O bilhete deve estar intacto;
 - c) O bilhete não deve ser mutilado, alterado, reconstituído ou adulterado de qualquer forma;
 - d) O bilhete não deve ser falsificado ou um duplicado exacto de outro bilhete vencedor;
 - e) O bilhete deve ter sido emitido por um Mediador de Jogos autorizado ou de outra forma impresso em conformidade com as regras definidas pela entidade exploradora de jogos;
 - f) O bilhete não deve ter sido furtado, de acordo com o conhecimento do Mediador ou loja Vendedora;
 - g) Os dados da aposta devem ser registados no sistema de jogos, antes do sorteio e os dados do sorteio devem corresponder ao registo informático em todos os aspectos. No

- caso de conflito entre a informação impressa no bilhete e a aceite pelo sistema de jogos, a aposta aceite pelo sistema de apostas é a aposta válida;
- h) As selecções dos números escolhidos pelo jogador ou computador, os dados de validação e a(s) data(s) do sorteio de uma aposta aparentemente vencedora devem constar do ficheiro oficial de apostas vencedoras, e uma aposta com estes dados exactos não devem ter sido pagos anteriormente;
 - i) A aposta não deve ser registada incorrectamente e o bilhete correspondente a esta, não deve ser impresso com defeito ou impresso ou produzido com erro ao ponto de não poder ser processado pelo Mediador que o emitiu;
 - j) As apostas de transacção sem bilhete devem cumprir os requisitos de validação do Mediador de Jogos.
4. Uma aposta submetida a validação que falhe em qualquer uma das condições de validação é considerada nula, com observância das seguintes aspectos:
- a) O Mediador pode, a seu critério, substituir uma aposta inválida por uma aposta de preço de venda equivalente;
 - b) No caso de ser adquirido um bilhete com defeito ou no caso de a entidade exploradora de jogos determinar ajustar um erro, o único e exclusivo recurso do Requerente é a substituição de tal(is) bilhete(s) defeituoso(s) ou errado(s) s por uma aposta de preço de venda equivalente.

ARTIGO 21.º

(Pagamento dos prémios)

1. Os prémios são pagos pelos Mediadores dos Jogos Sociais ou pelas entidades bancárias expressamente autorizadas pela entidade exploradora de jogos nas condições que esta determine.
2. O pagamento dos prémios, no caso de apostas registadas através do sistema de registo e validação informático, obedece aos seguintes trâmites:
 - a) O mediador dos jogos sociais procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes no sistema central, apresenta mensagem, indicando o valor do prémio e, após confirmação do Mediador, emite recibo de pagamento do prémio pelo Mediador, ou dá informação de que o prémio é pago num estabelecimento bancário autorizado;
 - b) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor inferior ou igual a 2 (dois) salários mínimo nacional, o pagamento é feito em cash e só é concretizado mediante apresentação

- do documento de identificação pessoal e o título premiado for igual ao impresso no recibo da aposta, após verificação pelo mediador de jogos sociais;
- c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a 2 (dois) salários mínimo nacional, o pagamento é feito através de transferência para a conta bancária do portador do título premiado e só é concretizado mediante apresentação de documentação de identificação pessoal e o título premiado for igual ao impresso no recibo da aposta, após verificação pelo mediador de jogos sociais;
 - d) Caso o Mediador de Jogos Sociais não tenha disponibilidade de caixa para fazer o pagamento, o jogador pode dirigir-se a qualquer outro estabelecimento onde se exerce a actividade de Mediação dos Jogos Sociais, dirigir-se directamente a entidade exploradora de jogos ou aguardar que exista disponibilidade por parte do mediador primeiramente solicitado;
 - e) A efectivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um recibo comprovativo que fica na posse do Mediador dos Jogos Sociais;
 - f) Quando o recibo emitido pelo terminal do sistema de registo e validação informático não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para a entidade exploradora de jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite-se outro documento que permita o respectivo pagamento.
3. As ordens de pagamento não reclamadas de valor superior Kz 50 000,00 (cinquenta mil de kwanzas) têm de ser devolvidas pelos mediadores dos jogos sociais à entidade exploradora de jogos 45 (quarenta e cinco) dias após a data do respectivo concurso.
 4. O direito aos prémios caduca decorridos 60 (sessenta) dias sobre a data da realização do respectivo concurso.
 5. A verificação do direito a um prémio no sistema central, mediante apresentação e leitura de um recibo premiado em qualquer Mediador de Jogos Sociais, impede a verificação da caducidade, independentemente do momento em que o valor do prémio, por ordem de pagamento, cheque ou transferência bancária, entre na posse do jogador.
 6. As normas constantes dos números anteriores são aplicadas, com as devidas adaptações, às apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal da entidade exploradora de jogos, nomeadamente o sítio da **Internet** **www.lotarianacional.co.ao**, de acordo com as respectivas regras de utilização.
 7. Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus representantes legais.
 8. A efectivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem a emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador.

9. O jogador é exclusivamente responsável pela correcta e atempada realização dos actos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se a entidade exploradora de jogos pelo pagamento antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do direito de reclamação para o Júri de reclamações.
10. O Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de Jogos estabelece os procedimentos, obrigações e informações adicionais que possam ser necessárias em relação ao pagamento dos prémios para melhor protecção dos jogadores e do interesse público.

ARTIGO 22.º

(Reclamações)

1. Sem prejuízo do disposto no Instrutivo n.º 8/22 de 17 de Agosto, que estabelece os procedimentos a serem observados no tratamento das reclamações apresentadas por jogadores às entidades exploradoras de jogos sujeitas a Supervisão do Instituto de Supervisão de Jogos, todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático que tendo apresentado o mesmo para pagamento, num Mediador dos Jogos Sociais, seja informado de que não tem direito a prémio, de que o prémio já foi pago ou de 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, *e-mail* ou telecópia desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:
 - a) Nome completo e morada do reclamante;
 - b) Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
 - c) Número do terminal que registou o bilhete;
 - d) Números de impressão e de registo do bilhete ou números de controlo;
 - e) Motivo da reclamação;
 - f) Número do documento de identificação.
4. O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do respectivo concurso e é de 15 (quinze) dias para os prémios de valor igual ou inferior a Kz 50 000,00 (cinquenta mil Kwanzas) e de 30 (trinta) dias para os prémios superiores a Kz 50 000,00 (cinquenta mil Kwanzas).

ARTIGO 23. °

(Avarias do sistema)

1. Se durante a realização de uma jogada e antes da extracção da primeira bola se produzirem falhas ou avarias no sistema técnico ou informático do Jogo Loto 5/90, suspende-se a jogada até que o problema seja solucionado e, se decorridos 45 (quarenta e cinco) minutos não for encontrada solução, procede-se à entrega aos jogadores do valor pago pelos cartões, mediante devolução dos valores ou crédito na conta corrente individual, sendo os mesmos anulados, ainda que posteriormente, na plataforma informática.
2. Se a irregularidade referida no número anterior apenas for detectada após a extracção de uma ou mais bolas, a jogada é anulada, devolvendo-se ou creditando-se aos jogadores o valor pago pelos cartões.
3. A avaria num dos terminais do Jogo Loto 5/90 não impede a prática do mesmo, devendo o terminal avariado ser desconectado do servidor até à sua reparação e substituído por outro, informando-se os jogadores de tal facto.
4. Quando, por causas de força maior devidamente justificadas, não seja possível assegurar o correcto funcionamento do sistema técnico ou informático do Jogo Loto 5/90, a jogada considera-se como não realizada.
5. Não são consideradas as reclamações que incidam sobre a marcação dos bilhetes ou sobre o direito a prémios depois do termo da jogada a que respeitem.
6. Dos incidentes ocorridos em cada jogada são lavrados termos e anexados às actas das extracções pelo júri do concurso.

ARTIGO 24.º

(Júri de reclamações)

1. As reclamações são julgadas por um júri, que tem a seguinte composição:
 - a) Um representante do Ministério das Finanças, designado pelo Titular do Departamento Ministerial que superintende o sector das Finanças Públicas, que preside, com voto de qualidade em caso de empate nas votações;
 - b) Um representante do Órgão de Regulação, Supervisão e Fiscalização da Actividade de jogos a nomear pelo Director Geral;
 - c) Um representante da entidade exploradora de jogos, a designar pela mesma.
2. Deste júri não pode fazer parte quem tenha tido intervenção na decisão reclamada.
3. As deliberações do júri de reclamações podem ser impugnadas judicialmente no tribunal da jurisdição administrativa com sede na área de Luanda.

ARTIGO 25.º

(Competência do júri de reclamações)

1. Compete ao júri de reclamações julgar as reclamações que vierem a ser apresentadas, nos termos da Lei e do presente Regulamento lavrando relatório de decisão fundamentado em relação a cada uma das reclamações.
2. Das decisões do júri de reclamações cabe recurso gracioso.

ARTIGO 26.º

(Funcionamento do júri de reclamações)

1. O júri de reclamações reúne, ordinariamente, 1 (uma) vez por semana e, extraordinariamente, sempre que o seu presidente o convoque.
2. De todas as reuniões do Júri de reclamações é obrigatoriamente lavrada uma acta, a assinar por todos os presentes.
3. É obrigatória a presença, em cada reunião, de pelo menos, 3 (três) membros.

ARTIGO 27º

(Participantes inelegíveis)

Não é permitida a aquisição de bilhetes tanto aos Mediadores dos Jogos Sociais como na entidade exploradora de jogos os seguintes participantes:

- a) Trabalhador ou funcionários com funções relevantes na entidade exploradora de jogos;
- b) Consultor, mediante acordo com a Concessionária, para rever os procedimentos de auditoria e segurança da entidade exploradora de jogos;
- c) Os Funcionários da empresa de contabilidade independente contratada pela entidade exploradora de jogos para observar desenhos ou operações do *site* e efectivamente atribuídos à conta da entidade exploradora de jogos e à todos os parceiros, accionistas ou proprietários do escritório local da empresa; ou
- d) Todos os participantes menores de 18 (dezoito) anos de idade.

ARTIGO 28.º

(Regime fiscal)

1. O regime fiscal aplicável ao Jogo do loto 5/90 de base territorial e *online*, é o previsto na alínea a) do n.º 1 do artigo 95.º, artigo 98.º, 99.º, alíneas b) e c) do artigo 100.º e alínea a) do artigo 102.º, todos da Lei n.17/24, de 28 de Outubro – Da Actividade de Jogos.

2. Os sistemas técnicos de jogos das entidades exploradoras devem estar ajustados ou parametrizados, no sentido de proceder automaticamente à retenção na fonte do Imposto Especial de Jogos que incide sobre os prémios previsto no número anterior.

ARTIGO 29.º

(Casos omissos)

As dúvidas e omissões resultantes da dinâmica do jogo loto 5/90 são resolvidas pela entidade exploradora de jogos, ouvido o júri de reclamações.