



OBSERVATÓRIO



JOGO REMOTO

1. Protecção dos jogadores vulneráveis
2. Prevenção do jogo de menores
3. Combate à fraude
4. Salvaguarda da privacidade
5. Jogo transparente e honesto
6. Celeridade e precisão dos pagamentos
7. Marketing responsável
8. Satisfação dos Clientes
9. Envolvência segura



JOGO REMOTO



Telediagnóstico

Prevenção do Jogo Excessivo

Desde 2004

DIVULGAÇÃO DE INFORMAÇÃO



JOGO RESPONSÁVEL[®]

LIVRO VERDE
sobre o jogo em linha no mercado interno

Contributo do Jogo Responsável[®] (Portugal) para a consulta pública efectuada pela Comissão Europeia.

Declaração de interesses:

Desde 2004:
Educação. Prevenção do Jogo Compulsivo.



Jogo Responsável

Rua Saraiva de Carvalho, 119 -2º Esq.

1250-242 LISBOA

PORTUGAL

TM: +351 962 643 355 E-mail: geral@jogoresponsavel.pt

www.jogoresponsavel.pt www.jogoremoto.pt

Declaração de interesses:

Educação. Prevenção.

Assunto: LIVRO VERDE sobre o jogo em linha no mercado interno.

1) Tem conhecimento de quaisquer dados ou estudos disponíveis sobre o mercado do jogo em linha na União Europeia que poderiam contribuir para a elaboração de políticas aos níveis da UE e nacional? No caso afirmativo, incluem esses dados ou estudos operadores licenciados exteriores à UE presentes no mercado da UE?

Consideramos que a transparência, a segurança e a responsabilidade social constituem factores fundamentais para a sustentabilidade da indústria do jogo em linha no mercado interno. Por isso, desde 2004 que recolhemos todos os dados e estudos a que temos acesso. Talvez alguns dos seguintes estudos possam contribuir para a elaboração de políticas aos níveis da UE e nacional:

Contributos para uma regulação das apostas desportivas online em Portugal Ano: 2010

- Pedro Dionísio, António Carlos Santos, Carmo Leal, Luis Graça, Marta Lousada. - ISCTE – Business School – GIEM

Action plan to prevent problem gaming and problem gambling (2009 - 2011)

Norwegian Ministry of Culture and Church Affairs

Gambling motivation and involvement Ano: 2009

Swedish National Institute of Public Health Tools - SWELOGS, Swedish Longitudinal Gambling Studies

Recovery from problem gambling: a qualitative study Ano: 2009

Simon Anderson, Fiona Dobbie e Gerda Reith - Scottish Centre for Social Research

British Gambling Prevalence Survey 2007 Ano: 2007

Heather Wardle; Kerry Sproston; Jim Orford; Bob Erens; Mark Griffiths; Rebecca Constantine; Sarah Pigott - National Centre for Social Research - Gambling Commission

Assessing the Playing Field: A Prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling Behavior. Ano: 2007

Richard A. LaBrie, Debi A. LaPlante, Sarah E. Nelson, Anja Schumann and Howard J. Shaffer - Harvard Medical School, Boston, **USA.**

El Juego Patológico: Prevalência en España Ano: 2004

Elisardo Becoña Iglesias - Universidad de Santiago de Compostela

Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. Ano: 2003

Elisardo Becoña - Facultad de Psicología - Universidad de Santiago de Compostela

GAMBLING BEHAVIOUR IN BRITAIN: Results from the British Gambling Prevalence Survey Ano: 2000

Kerry Sproston (National Centre for Social Research) - Bob Erens (National Centre for Social Research) - Jim Orford (The University of Birmingham & Northern Birmingham Mental Health NHS Trust)

Epidemiología del juego patológico en España Ano: 1999

Elisardo Becoña - Universidad de Santiago de Compostela - Universitat de Barcelona

British Gambling Prevalence Survey, 1999 Ano: 1999

National Centre for Social Research

El Juego Patológico en Niños del 2º Ciclo de E.G.B Ano: 1996

Elisardo Becoña - Carlos Gestal - Universidad de Santiago de Compostela

2) Tem conhecimento de dados ou estudos disponíveis sobre a natureza e dimensão do mercado negro de serviços de jogo em linha? (operadores não licenciados)

Através de uma monitorização permanente, acompanhamos em tempo real as movimentações do mercado negro de serviços em linha, no âmbito do Observatório do Jogo Remoto. Contudo, o nosso enfoque está no mercado “cinzento”, com o objectivo de rastrear e analisar os sítios de jogo em linha, em língua portuguesa, sediados na Europa. Compilamos e analisamos os dados referentes às boas práticas dos operadores, denunciando as práticas que lesam os consumidores.

3) Qual é a sua experiência, se é que teve, no que diz respeito a operadores de jogo em linha baseados na UE e licenciados num ou mais Estados-Membros que prestem e promovam os seus serviços noutros Estados-Membros da UE? Qual é a sua opinião sobre o seu impacto nos mercados correspondentes e seus consumidores?

Há vários anos que aguardamos um quadro jurídico para o jogo em linha que respeite os direitos daqueles que participam em jogos de fortuna ou azar de uma forma moderada e que, ao mesmo tempo, proporcione uma maior protecção para os consumidores, acautelando medidas que contribuam para evitar e reduzir os problemas que possam surgir da sua participação nestes jogos, nomeadamente os causados pelo jogo excessivo.

Neste âmbito, alguns operadores de jogo em linha baseados na UE, licenciados num ou mais Estados-Membros, que prestam os seus serviços em Portugal, têm contribuído significativamente para a promoção e implementação de algumas boas práticas. E, na nossa opinião, o impacto sentido no mercado nacional traduz-se, também, num melhor esclarecimento dos consumidores sobre a importância de uma escolha informada e a consequente responsabilidade individual sobre a sua participação em jogos de fortuna ou azar.

4) Qual é a sua experiência, se é que teve, no que diz respeito a operadores de jogo em linha exteriores à UE licenciados que prestem e promovam os seus serviços em Estados-Membros da UE? Qual é a sua opinião sobre o seu impacto no mercado da UE e seus consumidores?

Em 2003, o Governo Português anunciou a intenção de regular o jogo em linha. Sete anos depois (Dezembro de 2010), admite iniciar uma reflexão sobre o tema e vir a criar nova legislação sobre o jogo em Portugal, de forma a regularizar as apostas em linha.

Neste hiato de tempo, o nosso observatório monitorizou o desenvolvimento de importantes mercados, nomeadamente «ilegais» ou «negros» nos quais operadores não licenciados prestam serviços de jogo na nossa jurisdição a uma base, cada vez mais alargada, de consumidores pouco informados e desprotegidos. É urgente uma regulamentação que ponha cobro a este tipo de situação que causa graves prejuízos ao Estado, a todos os operadores licenciados e sobretudo aos consumidores.

Posto isto, em termos gerais e ressalvando algumas boas excepções, diremos que no caso dos operadores de jogo em linha exteriores à UE licenciados, comparativamente com os licenciados em países da UE, não são rigorosos no processo de registo e identificação dos clientes, não abordam a auto-limitação e a auto-exclusão com a visibilidade e clareza suficientes. Nos seus sítios, poucas vezes encontramos testes de realidade internacionalmente reconhecidos. Muitos, nem sequer têm uma página de jogo responsável ou uma mensagem clara sobre o jogo de menores. Nos casos em que utilizam a língua portuguesa, socorrem-se de péssimas traduções ou recorrem a um tradutor automático. O consumidor, por vezes, não consegue entender um único parágrafo dos termos e condições do contrato de jogo que propõem.

9) São oferecidos serviços de jogo em linha transfronteiras em instalações licenciadas destinadas ao jogo (por exemplo, casinos, salões de jogos ou lojas de corretor) ao nível nacional?

Não temos conhecimento que o tipo de oferta referido na questão supra tenha lugar em instalações licenciadas na nossa jurisdição, embora nos casinos portugueses a oferta do jogo do poker envolva algumas “parcerias” que podem ser tipificadas como complementares a ofertas de serviço em linha transfronteiras.

12) Existem regulamentos nacionais específicos relativos aos sistemas de pagamento de serviços de jogo em linha? Como avalia esses regulamentos?

Sim, existem regulamentos nacionais específicos relativos aos sistemas de pagamento de serviços de jogo em linha. O Decreto-Lei n.º 282/2003 de 8 de Novembro disciplina o registo de apostas, permitindo que as apostas possam ser efectuadas por via electrónica, através da Internet, telemóvel, multibanco, telefone fixo, televisão, televisão interactiva e por cabo, entre outros meios. Cada operação de compra origina uma única transferência automática de fundos entre a conta do jogador-comprador e a conta da única entidade nacional que presta serviços de jogo em linha em Portugal.

A nossa avaliação é positiva, no que respeita aos regulamentos sobre a segurança dos sistemas de pagamento, e a sua aplicação também.

13) As contas de jogador constituem um requisito necessário para a aplicação efectiva da lei e a protecção dos jogadores?

Pensamos que é um factor muito importante para a protecção dos jogadores. Também é de levar em conta que não se encontram ainda disponíveis serviços de micro-pagamentos à distância verdadeiramente eficazes e os sistemas e redes informáticos também não são suficientemente resilientes e seguros face a todos os tipos de novas ameaças.

14) Quais são as normas e práticas nacionais vigentes em matéria de verificação dos clientes, sua aplicação a serviços de jogo em linha e sua compatibilidade com as normas em matéria de protecção dos dados? Como avalia essas normas e práticas? Existem problemas específicos associados à verificação dos clientes num contexto transfronteiras?

De facto, os estabelecimentos físicos que oferecem jogos de fortuna ou azar têm a possibilidade de obter um documento de identificação e efectuar o reconhecimento pessoal no espaço onde decorrem os jogos. Esta prática está implementada em todos os Estados-Membros e, reconhecidamente, contribui para a protecção dos consumidores mais vulneráveis, para a sustentabilidade de uma indústria que se quer transparente e honesta, para acautelar as disposições da lei em relação ao jogo de menores e proteger os cidadãos que requereram a auto-exclusão (que se encontra prevista nos termos da lei de jogo em vigor na jurisdição portuguesa) e, também, para a elaboração de uma listagem de indivíduos excluídos compulsivamente e de todos aqueles que requereram a auto-exclusão.

A República Portuguesa, em matéria de verificação dos clientes das salas de jogos dos casinos físicos, sempre prosseguiu uma política coerente e sistemática de limitação das actividades de jogo a dinheiro com o objectivo de proteger os consumidores mais vulneráveis.

Esta situação foi interrompida aquando da publicação do Decreto-Lei 40/2005 que veio inverter uma prática que se mantinha desde 1927 (esta alteração do quadro legal que disciplina a exploração e prática de jogos em casino foi promovida, à data, por diploma da iniciativa do então Ministério do Turismo). O preâmbulo deste Decreto-Lei (não encontramos qualquer referência a este diploma no estudo relativo à legislação portuguesa efectuado pelo Instituto Suíço de Direito Comparado) afirma, essencialmente, que as condições estabelecidas durante décadas para o acesso às salas de jogo mais populares dos casinos portugueses (salas mistas) se vinham revelando insuficientes para a rentabilidade das casas de jogo. Esta

“desregulamentação”, de uma matéria tão importante para a defesa do consumidor, permitiu que as empresas concessionárias dos casinos prescindissem de um serviço devidamente apetrechado e dotado de pessoal competente, destinado à identificação dos indivíduos e à fiscalização das entradas nas respectivas salas.

Desta forma, a Lei deixou de garantir a interdição dos menores às salas de jogo dos casinos físicos portugueses, nem, tão-pouco garante o efectivo controlo da interdição requerida pelos jogadores compulsivos para o tratamento da sua adicção.

Ainda sobre este tema, acrescentamos que foi aprovada na Assembleia da República, em 2010.02.04, uma petição pública, por nós impulsionada, para o restabelecimento do controlo efectivo no acesso às salas de jogos dos casinos portugueses ([Petição Nº 11/XI/1](#)).

No que respeita à matéria de verificação dos clientes e da sua aplicação a serviços de jogo em linha parece-nos que os critérios adoptados pela entidade que detém o exclusivo da exploração do jogo online em Portugal (registo, dados pessoais, login e password, “cartão” de jogador com um número gerado e activado no processo de registo, apenas um cartão de jogador poder associar automaticamente um número de telemóvel, acesso dos clientes ao histórico do cartão de jogador, e proibição de jogo a crédito) segue as boas práticas da maioria dos Estados-Membros signatários do Código de Conduta para Lotarias e Apostas Desportivas, proposto pela European Lotteries e aprovado em Assembleia Geral, em Budapeste, em 24 de Maio de 2007.

Em relação à compatibilidade com as normas em matéria de protecção dos dados, esta entidade utiliza as mais recentes tecnologias de segurança disponíveis para garantir a melhor protecção possível aos seus clientes. Para proteger os seus dados pessoais durante a comunicação com o browser destes clientes utiliza uma tecnologia de encriptação testada pela VeriSign®. Ainda, segundo informações a que tivemos acesso, para evitar qualquer manipulação ilegal por terceiros e para identificar e prevenir qualquer forma de uso abusivo, regista os endereços IP de todos os computadores utilizados para aceder ao seu site e todos os seus dados são protegidos por um Firewall.

A nossa avaliação das normas e práticas da entidade que detém o exclusivo do jogo em linha em Portugal, em matéria de verificação dos clientes e protecção dos seus dados, é positiva. O mesmo não podemos dizer em relação às práticas promocionais das “raspadinhas” e da ausência de campanhas de educação do consumidor. A meritória história de boas causas desta instituição, com cerca de cinco séculos, traz-lhe uma responsabilidade social acrescida em relação ao jogo compulsivo.

Num contexto transfronteiras, na nossa opinião, os problemas que possam existir poderão ser superados com a colaboração dos Estados-Membros para uma evolução

na área do reconhecimento mútuo da identificação e autenticação electrónicas na EU. O desenvolvimento das tecnologias de verificação de identidade electrónica e os serviços de autenticação são essenciais para o mercado do jogo em linha, cada vez mais globalizado.

15) Dispõe de provas de que os factores enunciados *supra* estão relacionados com o desenvolvimento do jogo compulsivo ou com o uso excessivo de serviços de jogos em linha, e/ou estão na sua origem? (se possível, estabeleça uma hierarquia, por favor)

Existem fortes indícios de que os factores enunciados *supra*, possam estar relacionados com o uso excessivo de serviços de jogos e com o posterior desenvolvimento do jogo compulsivo, tanto nos locais de jogo físico como nos sítios de jogo em linha.

O conhecimento empírico das salas de jogo dos casinos portugueses (trabalhei 27 anos como croupier), a coabitação com o drama do jogo compulsivo, e a monitorização permanente dos sítios de jogo online a que os portugueses têm acesso, permitem-me arriscar algumas conclusões:

Ser fácil, rápido, barato e dar milhões são as principais características que tornam um jogo atractivo, potenciam o seu sucesso e, também, o risco para os jogadores.

Genericamente, concordo com a hierarquia apresentada na introdução à pergunta. A questão das comunicações comerciais, quando mal concebidas, são susceptíveis de afectar drasticamente os grupos mais vulneráveis. Assim, devem ser objecto de um cuidado especial nas legislações.

Também me parece que grande parte dos jogadores compulsivos, aproveita indiscriminadamente todas as oportunidades para participar em jogos de fortuna ou azar, independentemente do tipo de jogo.

16) Dispõe de provas de que os instrumentos enunciados *supra* são essenciais e/ou eficientes para prevenir ou limitar o jogo compulsivo relacionado com os serviços de jogo em linha? (se possível, estabeleça uma hierarquia, por favor)

Os instrumentos enunciados *supra*, são de grande utilidade e têm um razoável grau de eficiência para prevenir ou limitar o jogo compulsivo.

Poderemos estabelecer a seguinte hierarquia:

- 1) Limites de idade,
- 2) Auto-limitação (financeira e de tempo) e auto-exclusão,
- 3) Proibição da utilização de crédito,
- 4) Informação/avisos/auto-testes
- 5) Testes de realidade,

- 6) Obrigação de vigilância para os operadores em linha,
- 7) Restrições impostas a determinadas formas de jogo ou de aposta, consideradas de maior risco (por exemplo, jogos de casino ou, nas apostas desportivas, limitação das apostas apenas aos resultados finais),
- 8) Outros (por exemplo, limites na comunicação comercial - restrições à utilização de certos meios de comunicação social, promoção de vendas e bónus de registo ou jogos de prática livre).

Complementarmente, sugerimos algumas medidas que nos parecem essenciais no combate ao jogo compulsivo e que se sustentam em quatro pilares fundamentais:

1 - Estudar; 2 – Educar; 3 - Verificar; 4 – Tratar.

1 - Elaboração de estudos em prestigiadas universidades, em cooperação com operadores e reguladores, recorrendo às bases de registos dos jogos na internet para estudar com precisão os comportamentos e os hábitos dos jogadores. Os resultados destes estudos podem proporcionar uma base empírica à comunidade científica internacional na área da investigação em comportamentos de dependência

2 - Campanhas maciças de educação, através de diversos canais de comunicação, com o objectivo de chegar efectivamente a toda a população, de maneira que esta possa perceber que existe uma verdadeira política Europeia em relação ao jogo e que as condições para um exercício responsável da actividade estão dadas.

3 - Criação de observatórios do jogo que alertem e informem os consumidores sobre as práticas de cada operador poderá ser um incentivo para a implementação de boas práticas nos seus sítios de jogo em linha. A diferenciação positiva, em relação a uma concorrência pouco ética, poderá traduzir-se num capital de confiança junto dos jogadores.

4 - Criação de redes de assistência para jogadores compulsivos, começando pelos centros que já estão a trabalhar no tratamento das ludopatias. Esses centros deverão funcionar sobre uma plataforma tecnológica adequada que permita o intercâmbio de experiências, a actualização de conhecimentos e a colaboração mútua.

17) Dispõe de provas (por exemplo, estudos e dados estatísticos) sobre a dimensão do jogo compulsivo ao nível nacional ou da UE?.

Com excepção de um estudo encomendado pelo operador estatal de lotarias (Epidemiologia de Dependência de Jogo a Dinheiro em Portugal – Novembro de 2009), não temos conhecimento de quaisquer estudos ou dados estatísticos publicados em Portugal. Do referido trabalho, amplamente anunciado nos media, apenas temos conhecimento de uma apresentação em power point sobre os gráficos e conclusões. O

estudo em si não veio a conhecimento público, pensamos que, eventualmente, será publicado mais tarde.

Os estudos que conhecemos, com variações pouco significativas, dizem-nos que em relação às últimas décadas do século XX, a dimensão do jogo compulsivo mantém-se estável.

18) Existem estudos reconhecidos ou provas que demonstrem que o jogo em linha é potencialmente mais ou menos nocivo do que outras formas de jogo para pessoas susceptíveis de desenvolverem um comportamento patológico relativamente ao jogo?

Analisámos alguns estudos, várias teses de doutoramento e outras tantas de mestrado (diferentes autores). Mesmo assim, não conseguimos concluir se o jogo em linha é mais ou menos nocivo do que outras formas de jogo. *Acreditamos que estudos focalizados em bases de dados de operadores de jogo em linha poderão ser muito exactos, na medida em que os computadores registam tudo o que os jogadores fazem, a forma como o fazem e o local e hora onde o fazem. Ao que sabemos, este último tipo de estudos retira algumas conclusões substancialmente diferentes dos estudos assentes em questionários e entrevistas telefónicas.* Contudo, mesmo cruzando estes dois métodos, ainda não é fácil chegar a uma conclusão.

19) Há indícios que sugiram as formas de jogo em linha (tipos de jogo) mais problemáticas neste aspecto?

Parece-nos, entre outras razões, que os jogos com um período de tempo curto a mediar a oportunidade para efectuar uma aposta e o resultado do jogo são mais problemáticos: Video poker, Slot Machines, Scratch Cards... Esta realidade verifica-se em linha e fora de linha.

20) Que medidas são tomadas a nível nacional para prevenir a dependência do jogo? (por exemplo, para assegurar a detecção precoce)

Não foram tomadas quaisquer medidas a nível nacional para prevenir a dependência do jogo. O trabalho que temos desenvolvido, desde 2004, é dos únicos que vai nesse sentido.

21) Encontra-se disponível ao nível nacional o tratamento da dependência do jogo? Em caso afirmativo, em que medida os operadores de jogo em linha contribuem para o financiamento dessas acções preventivas e do tratamento?

Ao nível nacional não se encontra disponível o tratamento da dependência do jogo.

Muitos operadores em linha dizem que estão disponíveis para contribuir para o financiamento de acções preventivas e do tratamento, mas são muito poucos os que, de facto, o fazem voluntariamente. Continuamos a aguardar uma evolução nesse sentido.

22) Qual é o nível de vigilância exigido pela regulamentação nacional neste domínio? (por exemplo, registo do comportamento dos jogadores em linha para detectar os prováveis jogadores patológicos)

Em Portugal, a ludopatia não está caracterizada como doença ao nível do Ministério da Saúde. Houve uma proposta nesse sentido, em 2003, feita por um Grupo de Trabalho designado pelo Governo, que não teve sequência. Consequentemente, não temos conhecimento da existência de mecanismos que possibilitem o registo do comportamento dos jogadores em linha para detectar os prováveis jogadores patológicos.

23) Em sua opinião, são os limites de idade para o acesso a serviços de jogo em linha no seu Estado-Membro, ou em qualquer outro, adequados para a consecução do objectivo prosseguido?

Em Portugal, actualmente o limite de idade para o acesso a serviços de jogo em linha é de 18 anos. No passado, algo remoto, o limite de idade para o acesso às salas de jogo dos casinos físicos foi de 25 anos. Pensamos que o limite dos 21 anos seria mais prudente e consentâneo com o objectivo prosseguido.

24) São impostos controlos de idade em linha? Qual o resultado da sua comparação com a identificação presencial fora de linha?

Sim, em Portugal, são impostos controlos de idade em linha. O resultado da sua comparação com a identificação presencial fora de linha revela um controlo mais rigoroso por parte da entidade que detém o monopólio do jogo em linha. Em relação aos seus retalhistas / concessionários, não encontramos o mesmo rigor na recepção das apostas ou na venda das raspadinhas. Nos locais de revenda, não existe sinalética anunciando de forma clara “proibido a menores de 18 anos”.

25) Como são regulamentadas as comunicações comerciais sobre serviços de jogo tendo em vista a protecção dos menores ao nível nacional ou da UE? [por exemplo, no que se refere a limites a jogos promocionais concebidos como jogos de casino em linha, patrocínio de actividades desportivas, artigos promocionais (por exemplo, camisolas de equipas desportivas, jogos de computador, etc.) e a utilização de redes sociais em linha ou a partilha de vídeos para fins de comercialização].

As comunicações comerciais são regulamentadas pelo Decreto-Lei nº 330/90, com as alterações introduzidas pelos Decretos-Lei n.º 74/93, de 10 de Março, n.º 6/95, de 17 de Janeiro e n.º 61/97 de 25 de Março, n.º 275/98 de 9 de Setembro.

O artº 21º, na sua alínea 1, consagra que não podem ser objecto de publicidade os jogos de fortuna ou azar enquanto objecto essencial da mensagem. Na alínea 2, este mesmo artigo, isenta os jogos promovidos pela Santa Casa da Misericórdia do cumprimento da proibição estabelecida.

Na análise da legislação de jogo portuguesa, o estudo efectuado pelo Instituto Suíço de Direito Comparado (2005-2006), refere que este artigo poderá não estar de acordo com os Princípios do Tratado:

26) Que disposições regulamentares nacionais sobre condições de licenciamento e comunicações comerciais sobre serviços de jogo em linha contemplam estes riscos e visam proteger os consumidores vulneráveis? Como avalia essas normas e práticas?

Aguardamos regulamentação que contemple uma maior protecção do consumidor de serviços de jogo em linha. Genericamente, observamos um progressivo aumento de sensibilidade em relação à necessidade de informar e proteger os consumidores mais vulneráveis. Porém, a prática ainda não reflecte políticas nesse sentido.

27) Tem conhecimento de estudos e/ou de dados estatísticos relativos à fraude e ao jogo em linha?

Não temos conhecimento de estudos e/ou de dados estatísticos nacionais relativos à fraude e ao jogo em linha.

38) Existem outros esquemas de canalização de receitas de jogo para actividades de interesse público ao nível nacional ou da UE?

Não conhecemos outros esquemas de canalização de receitas de jogo para actividades de interesse público ao nível nacional para além de alguns apresentados supra.

39) Existe um mecanismo específico como, por exemplo, um fundo, para a redistribuição das receitas serviços públicos e comerciais de jogo em linha em benefício da sociedade?

Sim, existe um mecanismo específico para a redistribuição das receitas do jogo para benefício da sociedade.

(40) São os fundos devolvidos ou reafectados a medidas de prevenção e de tratamento da dependência do jogo?

Não temos conhecimento de quaisquer fundos reafectados a medidas de prevenção e de tratamento da dependência do jogo.

50) É aplicado algum dos métodos supramencionados - ou outro meio técnico – ao nível nacional para limitar o acesso aos serviços de jogo em linha ou restringir o pagamento de serviços? Tem conhecimento de alguma iniciativa transfronteiras que vise o reforço desses métodos? Como avalia a sua eficácia no domínio do jogo em linha?

Em Portugal, não temos conhecimento da aplicação dos métodos supramencionados para limitar o acesso aos serviços de jogo em linha ou restringir o pagamento de serviços

51) Qual é a sua opinião sobre os méritos relativos dos métodos acima referidos, assim como de quaisquer outros meios técnicos, na limitação do acesso a serviços de jogo ou de serviços de pagamento?

Concordamos com o método de filtragem do sistema de nomes de domínio (DNS)

