



GAMING COMPLIANCE INTERNATIONAL

Jogos Online 2024-2025: África

DATA DE LANÇAMENTO

Julho de 2026

Introdução (1/2)

Quando o público africano procura apostas e jogos online – conteúdos que exige e com os quais deseja interagir –, deve encontrar opções de apostas e jogos justas, seguras e sustentáveis em cada mercado de jogo online das nações africanas.

Atualmente, tal é dificultado por realidades regulatórias muito diferentes em todo o continente, que vão desde mercados totalmente proibidos até outros com enquadramentos regulatórios recentemente introduzidos. É ainda dificultado pela presença e persistência do setor não regulado, que procura explorar cada mercado independentemente das suas condições regulatórias.

A regulação eficaz das apostas e jogos online pode gerar benefícios substanciais para as nações africanas. Esses benefícios distribuem-se por:

Comércio Local: Empresas bem-sucedidas a operar localmente, criando emprego, investimento, cadeias de abastecimento e crescimento económico.

Comunidades Locais: Receitas fiscais sustentáveis e financiamento de benefícios públicos.

Consumidores Locais: Consumidores tratados de forma justa e protegidos, a par da exclusão de públicos menores de idade e vulneráveis.

O objetivo da regulação não é regular exclusivamente os operadores licenciados. O objetivo da regulação é regular o mercado.

Os consumidores vivenciam um único mercado de jogo online composto por um setor regulado e um setor não regulado. O sucesso regulatório deve, por conseguinte, ser medido pelos resultados do mercado e não apenas pela atividade dentro do setor regulado. O desafio para as nações africanas, sobretudo aquelas com setores de jogo online regulados, é, em última análise, uma questão de objetivos e resultados.

Objetivos	Resultados Pretendidos do Mercado
Proteger os consumidores.	Os consumidores escolhem entrar, utilizar e permanecer no setor regulado.
Reduzir a participação no setor não regulado.	A participação no setor não regulado diminui.
Promover mercados regulados sustentáveis.	O setor regulado mantém-se atrativo, acessível e competitivo.
Proteger as receitas fiscais e os benefícios públicos.	São gerados retornos económicos e comunitários sustentáveis.
Preservar a integridade do mercado.	A participação criminosa e o crime financeiro são reduzidos.
Permitir o desenvolvimento económico.	As empresas locais, o emprego e as cadeias de abastecimento crescem de forma sustentável.

Introdução (2/2)

Ao longo da monitorização e análise do mercado realizadas para este relatório, observam-se relações consistentes entre os resultados do mercado e quatro grandes áreas de política pública que influenciam diretamente a competitividade do setor regulado:

- 1. Tributação do Cliente:** Impostos elevados aplicados diretamente aos clientes incentivam a migração para o setor não regulado, onde esses custos não existem.
- 2. Tributação do Operador:** Quando a tributação reduz significativamente a competitividade dos operadores, as empresas reguladas ficam menos capazes de competir em preços, probabilidades, bónus, produtos e experiência do cliente.
- 3. Pagamentos:** Custos de pagamento excessivos ou estruturas de pagamento monopolistas geram atrito, aumentam os custos de transação e degradam a experiência do cliente, funcionando muitas vezes como um imposto oculto adicional sobre a participação regulada.
- 4. Disponibilidade de Produtos:** Restrições como proibições de produtos, limites de aposta irrealistas ou restrições de ganho máximo podem, involuntariamente, desviar a procura dos consumidores para o setor não regulado.

A análise que se segue é realizada através do **modelo MPEO: Monitorizar, Fiscalizar, Aplicar, Otimizar.**

O MPEO reconhece que uma regulação eficaz vai além do licenciamento dos operadores. Exige que os reguladores monitorizem todo o mercado, fiscalizem o setor não regulado e o ecossistema que o sustenta, apliquem medidas proporcionais contra a participação não regulada e otimizem o setor regulado, de modo a que permaneça atrativo, acessível e competitivo para os consumidores. Atualmente, o setor não regulado tornou-se cada vez mais sofisticado na captação, retenção e reativação de consumidores através dos canais digitais. O setor regulado é o risco visível; o setor não regulado é, cada vez mais, o risco estrutural para os resultados do mercado.

Se os consumidores não entrarem e permanecerem no setor regulado, muitas das proteções desenvolvidas pelos reguladores – incluindo medidas de jogo responsável e de proteção do jogador, como os regimes de autoexclusão – não conseguem cumprir os seus objetivos. As consequências vão além da perda de receitas para os operadores licenciados, traduzindo-se numa proteção mais fraca do consumidor, em menores receitas fiscais, na redução dos benefícios públicos e no aumento da participação criminosa.

Os dados e a análise apresentados neste relatório devem, por conseguinte, ser interpretados à luz dos resultados do mercado: se as abordagens regulatórias atuais estão a proteger os consumidores, a reduzir a participação no setor não regulado e a otimizar o mercado de jogo online, de modo a que os consumidores escolham entrar, utilizar e permanecer no setor regulado, gerando benefícios sustentáveis para as empresas, os governos e as sociedades em toda a África.

Panorama do Mercado

2025

Mercado Total de Jogo Online: África

Quota de Mercado do GGR

2025

\$5.2 Mil Milhões
23% Regulado

\$17.8 Mil Milhões
77% Não Regulado



Nota: GGR significa "receita bruta de jogo" (gross gaming revenue). Produtos online abrangidos pelos dados deste relatório – apostas desportivas e casino (incluindo póquer).

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO

11%

O impacto do jogo regulado e de conteúdos relacionados no público

OPERADORES NÃO REGULADOS EM TODA A ÁFRICA

4,129

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO

89%

O impacto do jogo não regulado e de conteúdos relacionados no público

IMPACTO NA POPULAÇÃO

14% dos africanos, 215 milhões de pessoas

A percentagem da população que interagiu com o total do jogo online

2024

Mercado Total de Jogo Online: África

Quota de Mercado do GGR 2024

\$4.4 Mil Milhões
22% Regulado

\$15.6 Mil Milhões
78% Não Regulado



Nota: GGR significa "receita bruta de jogo" (gross gaming revenue). Produtos online abrangidos pelos dados deste relatório – apostas desportivas e casino (incluindo póquer).

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO

10%

O impacto do jogo regulado e de conteúdos relacionados no público

OPERADORES NÃO REGULADOS EM TODA A ÁFRICA

3,644

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO

90%

O impacto do jogo não regulado e de conteúdos relacionados no público

IMPACTO NA POPULAÇÃO

13% dos africanos, 198 milhões de pessoas

A percentagem da população que interagiu com o total do jogo online

Comparações do Mercado Online

Total de África Quota do GGR

Ano Completo de 2025

23%
Regulado

77%
Não Regulado

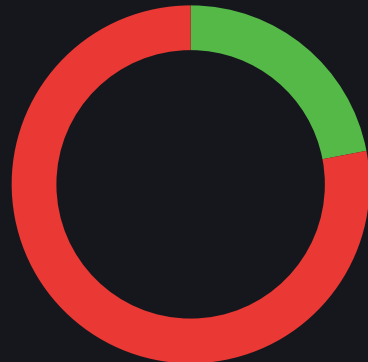


Global Quota do GGR

Ano Completo de 2025

22%
Regulado

78%
Não Regulado



América do Norte Quota do GGR

Ano Completo de 2025

24%
Regulado

76%
Não Regulado

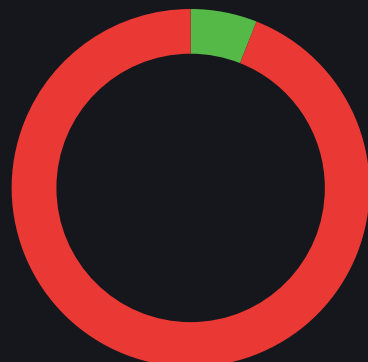


Ásia-Pacífico Quota do GGR

Ano Completo de 2025

6%
Regulado

94%
Não Regulado

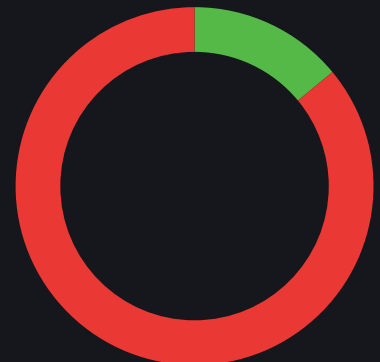


Médio Oriente e África Quota do GGR

Ano Completo de 2025

14%
Regulado

86%
Não Regulado

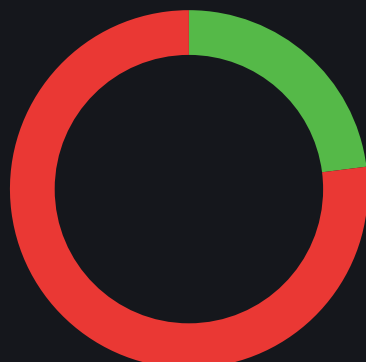


Europa Quota do GGR

Ano Completo de 2025

23%
Regulado

77%
Não Regulado

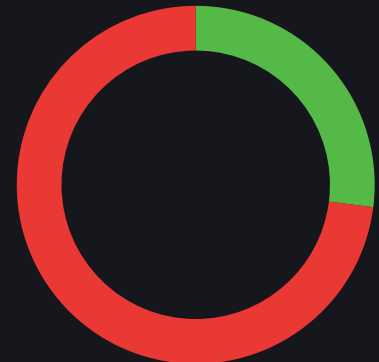


América Latina Quota do GGR

Ano Completo de 2025

27%
Regulado

73%
Não Regulado



Perspetivas Regionais

2025

Mercado de Jogo Online em África: Regiões

Total de África Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$5.2 B
23% Regulado

\$17.8 B
77% Não Regulado



África Central Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$246 M
22% Regulado

\$848 M
78% Não Regulado



África do Norte Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$9 M
0.3% Regulado

\$2.8 B
99.7% Não Regulado



África Oriental Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$603 M
15% Regulado

\$3.4 B
85% Não Regulado



África Austral Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$2.9 B
28% Regulado

\$7.4 B
72% Não Regulado



África Ocidental Quota do GGR

Ano Completo de 2025

\$1.5 B
31% Regulado

\$3.3 B
69% Não Regulado



2024

Mercado de Jogo Online em África: Regiões

Total de África Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$4.4 B

22% Regulado

\$15.6 B

78% Não Regulado



África Central Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$189 M

20% Regulado

\$760 M

80% Não Regulado



África do Norte Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$9 M

0.3% Regulado

\$2.6 B

99.7% Não Regulado



África Oriental Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$493 M

14% Regulado

\$3.1 B

86% Não Regulado



África Austral Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$2.4 B

28% Regulado

\$6.2 B

72% Não Regulado



África Ocidental Quota do GGR

Ano Completo de 2024

\$1.2 B

29% Regulado

\$3.0 B

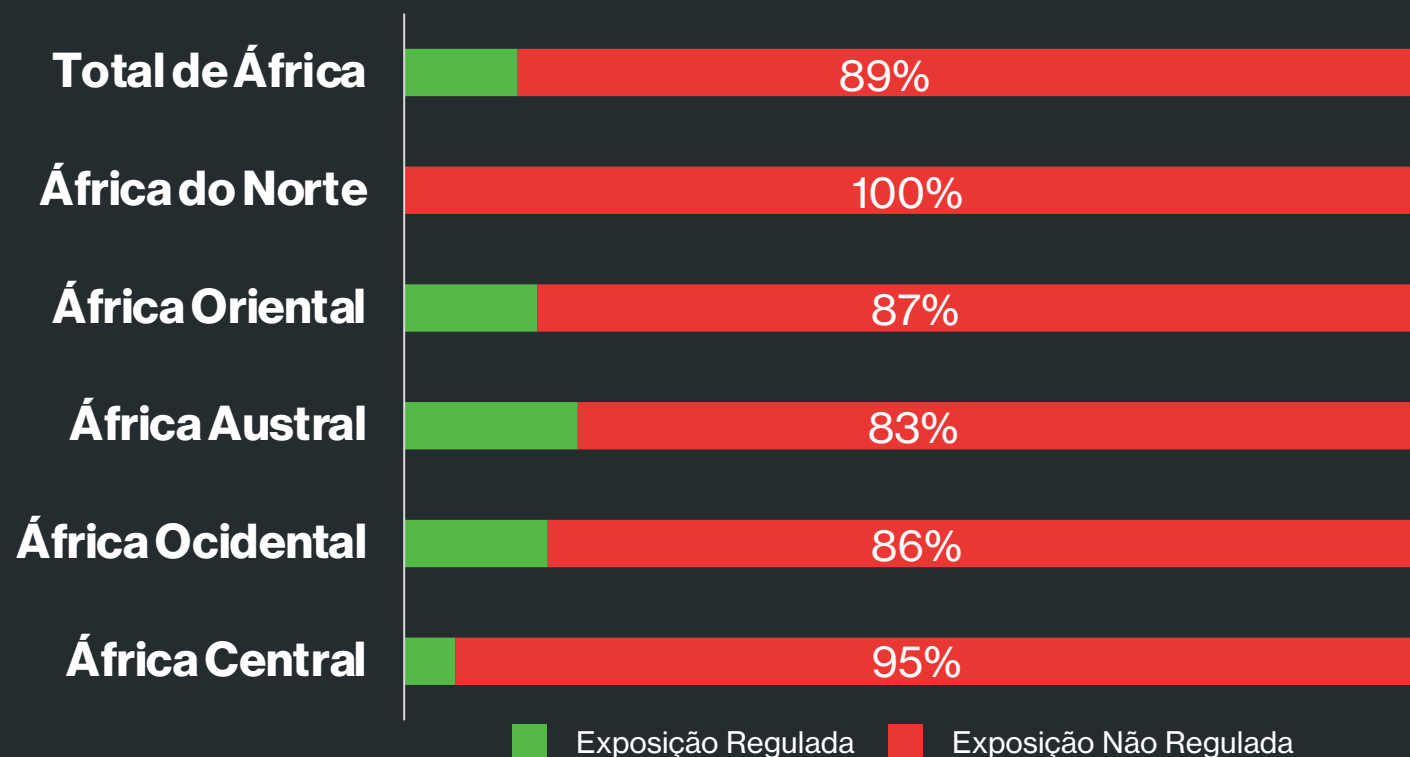
71% Não Regulado



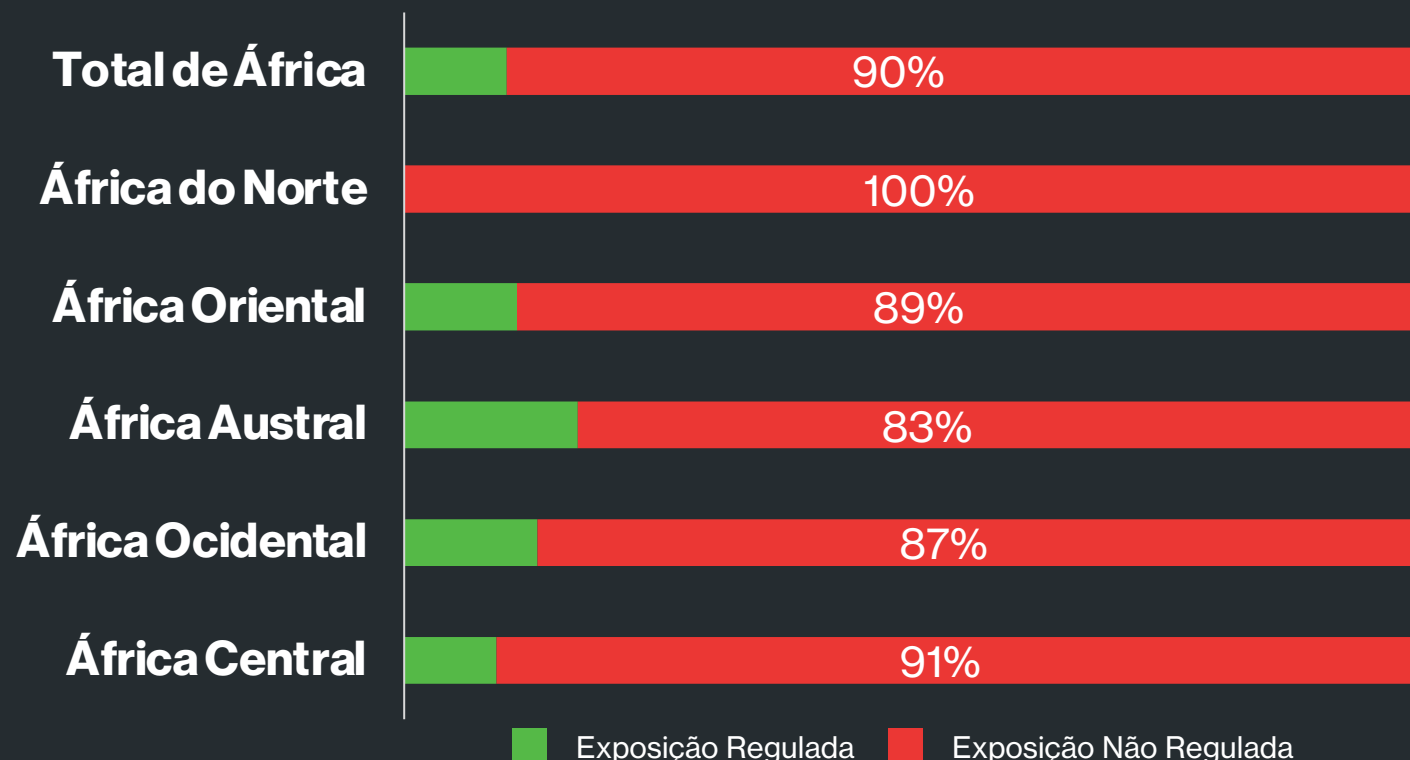
Exposição do Público 2024-2025

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO: O impacto do jogo e de conteúdos relacionados sobre o público, numa visão combinada dos Doze Elementos Essenciais do Ecossistema (afiliados, sites, pagamentos, plataformas de redes sociais, jogo responsável, publicidade, streaming, comunicações ponto a ponto, cadeia de abastecimento, pesquisa/LLM, produtos e aplicações). A medida de exposição do público é um útil “indicador de alerta precoce” sobre a direção que a repartição da quota de mercado do GGR poderá tomar no futuro.

2025



2024



Impacto na População 2024-2025

IMPACTO NA POPULAÇÃO: A percentagem da população que interagiu com o total do jogo online.

2025

	Percentagem da População da Região	Impacto na População
África do Norte	18%	39 milhões
África Oriental	11%	51 milhões
África Austral	19%	38 milhões
África Ocidental	16%	71 milhões
África Central	9%	16 milhões

África
TOTAL 2025:
215 M

% Média da
População:
14%

2024

	Percentagem da População da Região	Impacto na População
África do Norte	17%	37 milhões
África Oriental	10%	47 milhões
África Austral	17%	34 milhões
África Ocidental	14%	64 milhões
África Central	9%	16 milhões

África
TOTAL 2024:
198 M

% Média da
População:
13%

Mercado de Jogo Online em África: Regiões



Tabela Periódica do GGR: África 2025

MAIOR QUOTA DE MERCADO DO GGR PARA O JOGO NÃO REGULADO MENOR	Nigéria 56% Não Regulado	Seicheles 60% Não Regulado	Serra Leoa 63% Não Regulado	Zâmbia 63% Não Regulado	Malávi 64% Não Regulado	ÁFRICA Total Média 77% Não Regulado
	Moçambique 66% Não Regulado	Camarões 66% Não Regulado	Gana 67% Não Regulado	Uganda 68% Não Regulado	África do Sul 69% Não Regulado	
	Congo, Dem. Rep. 74% Não Regulado	Senegal 76% Não Regulado	Ruanda 77% Não Regulado	Tanzânia 78% Não Regulado	Lesoto 81% Não Regulado	
	Quênia 84% Não Regulado	Botsuana 85% Não Regulado	Namíbia 87% Não Regulado	Benim 88% Não Regulado	Congo, Rep. 89% Não Regulado	
	Libéria 89% Não Regulado	Costa do Marfim 90% Não Regulado	Burquina Faso 91% Não Regulado	Togo 91% Não Regulado	Zimbabué 92% Não Regulado	
	Angola 92% Não Regulado	Guiné 93% Não Regulado	Mali 93% Não Regulado	Burundi 93% Não Regulado	Sudão do Sul 94% Não Regulado	
	Gabão 95% Não Regulado	Níger 95% Não Regulado	Essuatíni 96% Não Regulado	Tunísia 96% Não Regulado	Chade 96% Não Regulado	
	Madagáscar 99% Não Regulado	Cabo Verde 100% Não Regulado	Guiné-Bissau 100% Não Regulado	Mauritânia 100% Não Regulado	Gâmbia 100% Não Regulado	
	República Centro-Africana 100% Não Regulado	Guiné Equatorial 100% Não Regulado	São Tomé e Príncipe 100% Não Regulado	Sudão 100% Não Regulado	Etiópia 100% Não Regulado	
	Eritreia 100% Não Regulado	Djibuti 100% Não Regulado	Somália 100% Não Regulado	Maurícia 100% Não Regulado	Comores 100% Não Regulado	
	Egito 100% Não Regulado	Marrocos 100% Não Regulado	Argélia 100% Não Regulado	Líbia 100% Não Regulado		
						ÁFRICA DO NORTE Média 99.7% Não Regulado
						ÁFRICA ORIENTAL Média 85% Não Regulado
						ÁFRICA AUSTRAL Média 72% Não Regulado
						ÁFRICA OCIDENTAL Média 69% Não Regulado
						ÁFRICA CENTRAL Média 78% Não Regulado

O Caminho para a Otimização: Avaliar a África

O método de Scorecard da GCI atribui uma pontuação até um máximo idealizado de 100 aos mercados de jogo online, com base numa variedade de condições e fatores.

Condições do mercado tidas em conta na pontuação:

Tributação:
operadores e
clientes.



Facilidade de
licenciamento. Podem
os novos operadores
obter licença?



Disponibilidade
de produtos e
restrições.



Quota regulada
do mercado de
jogo online.



Pagamentos:
infraestrutura e
risco.



Fiscalização do
mercado e
recursos públicos.



*Entre outros fatores, incluindo aspetos dos Elementos Essenciais do Ecossistema.

Os Scorecards da GCI são um “instantâneo” resumido das condições e do estado atual do mercado e não consideram todas as condições presentes num determinado mercado. Não devem ser considerados uma medida isolada do potencial do mercado.

Os scorecards são classificados numa escala otimizada até “100”, em que uma pontuação de 100/100 representa um mercado completamente livre de interferência não regulada, com legislação otimizada, proteções dos operadores e do público e outras condições idealizadas. Não existe no mundo nenhuma jurisdição que alcançasse 100/100.

Scorecards Regionais: Médias

2025

Total de África: 10/100

África do Norte
Pontuação
Média:

0/100

África Oriental
Pontuação
Média:

11/100

África Austral
Pontuação
Média:

16/100

África Ocidental
Pontuação
Média:

10/100

África Central
Pontuação
Média:

8/100

2024

Total de África: 9/100

África do Norte
Pontuação
Média:

0/100

África Oriental
Pontuação
Média:

10/100

África Austral
Pontuação
Média:

15/100

África Ocidental
Pontuação
Média:

9/100

África Central
Pontuação
Média:

6/100

LEGENDA:  ÁFRICA DO NORTE  ÁFRICA ORIENTAL  ÁFRICA AUSTRAL  ÁFRICA OCIDENTAL  ÁFRICA CENTRAL

Níveis de Scorecard

- Mercados em Evolução:** Mercados com legislação sólida já existente, presença de operadores regulados e um regulador estabelecido.
- Mercados em Desenvolvimento:** Mercados com presença regulatória e oportunidades de licenciamento limitadas.
- Mercados com Dificuldades:** Mercados com legislação, presença regulatória e/ou proteções dos operadores e dos clientes fracas ou inexistentes, onde as presenças não reguladas dominam.

Mercados em Evolução: Exemplos

Gana Pontuação 2025:

- Apostas desportivas e casino legais e licenciados
- Regulação estável e transparente; sem tributação sobre o cliente

38

100

Nigéria Pontuação 2025:

- Apostas desportivas e casino legais e licenciados
- Implementação da regulação forte, mas fragmentada

32

100

Mercados em Desenvolvimento: Exemplos

Tanzânia Pontuação 2025:

- Processo de licenciamento e candidatura claro para apostas desportivas e casino
- Ausência de uma aplicação legal forte

26

100

Zâmbia Pontuação 2025:

- Poucas proteções para o cliente
- Licenciamento de casino online fraco, mas existente

27

100

Mercados com Dificuldades: Exemplos

Quénia Pontuação 2025:

- Grande presença de operadores não regulados
- Regulação em melhoria, mas historicamente instável

19

100

Benim Pontuação 2025:

- Legislação fraca em torno do jogo online
- Falta geral de clareza no mercado

8

100

LEGENDA:  ÁFRICA DO NORTE  ÁFRICA ORIENTAL  ÁFRICA AUSTRAL  ÁFRICA OCIDENTAL  ÁFRICA CENTRAL

Objetivos e Resultados

Objetivos e Resultados

Os resultados do mercado são a medida definitiva do sucesso regulatório. Será que as políticas alcançam o resultado para o qual foram concebidas?

Objetivo	Resultado
Proteção do Consumidor 	Os consumidores estão mais protegidos?
Cobrança de Impostos 	A tributação está a captar uma quota grande ou pequena do total do mercado de jogo online?
Canalização 	Os consumidores utilizam e permanecem no setor regulado?
Sustentabilidade das Receitas 	Os operadores licenciados aumentam as receitas de forma sustentável?
Prevenção do Crime 	Os agentes criminosos estão a ganhar ou a perder quota de mercado?

O objetivo da regulação não é regular exclusivamente os operadores licenciados.

O objetivo da regulação é regular todo o mercado de jogo online.

O Mito do Mercado Cinzento

Licenciamento Local para Operadores Regulados

Beneficia o comércio, a comunidade e os consumidores locais.



Tem de cumprir a lei da jurisdição local.



Tem de proteger os consumidores.



Tem de contemplar regimes de autoexclusão.



Tem de respeitar as proteções para comunidades vulneráveis e a exclusão de menores de idade.



Licenciamento Internacional para Operadores Não Regulados

Beneficia as empresas, não os consumidores nem as jurisdições.



Apresenta uma cobertura regulatória “alternativa”.



Continuidade bancária.



Cobertura e resiliência do processamento de pagamentos.



“Opcionalidade” jurisdicional.



O licenciamento de “mercado cinzento” apresenta-se como uma alternativa legal viável ao licenciamento local. No entanto, as licenças de mercado cinzento não permitem que os operadores recebam dinheiro de qualquer jurisdição de atividade sem pagar o imposto local e cumprir as regras locais. Não existe alternativa relevante à lei de cada jurisdição nem ao cumprimento das suas regras através de um licenciamento específico da jurisdição local.

Regulado vs. Não Regulado

Preço

Os operadores regulados não conseguem competir com os não regulados no preço. Os operadores não regulados não pagam impostos nem licenciamento.



Produto

Os operadores não regulados têm mais produtos, independentemente da lei, e não estão limitados pela regulação.



Promoção

Os operadores não regulados podem oferecer mais dinheiro, com mais frequência, em todos os produtos.



JOGO ONLINE REGULADO

Tem de cumprir as regulações.

Não pode associar-se a conteúdos de streaming ilegais.

Tem de pagar impostos, o que se reflete nos preços.

Tem de cumprir a legislação local.

JOGO ONLINE NÃO REGULADO

Opera sem restrições.

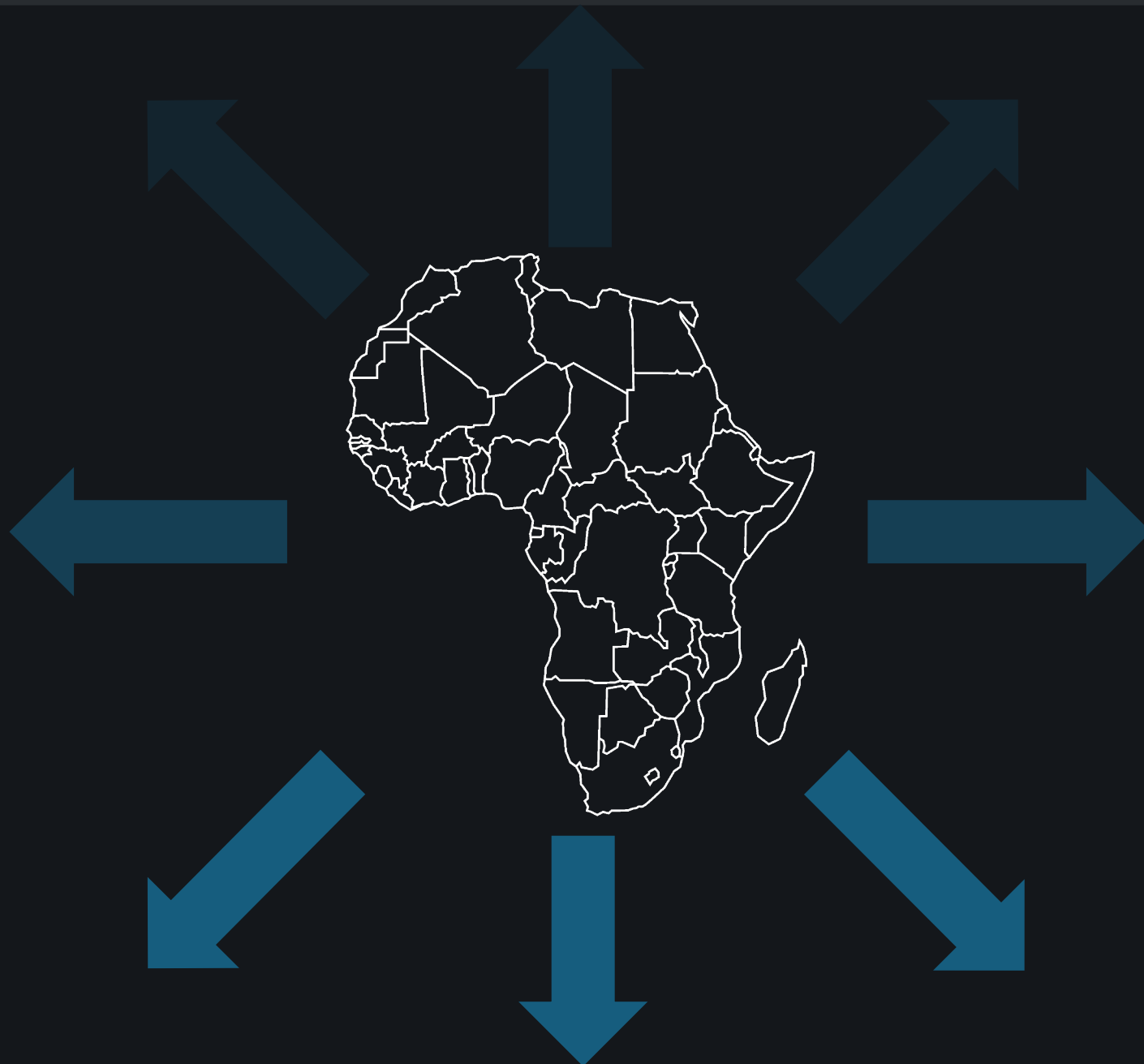
O público pode ver o desporto (ilegalmente) em direto enquanto aposta.

Preços imbatíveis porque não pagam impostos.

Não cumprem quaisquer leis ou regras.

Fragmentação Regulatória

As jurisdições que participam na concessão de licenciamento internacional a operadores não regulados contrastam diretamente com as nações africanas que procuram maximizar os benefícios locais. O conflito daí resultante moldou anos de fragmentação regulatória em toda a África, que tem sido explorada por operadores não regulados que atuam fora das leis e regras de cada nação.



Evolução Regulatória:

A questão crítica costumava ser: *“Com que eficácia estão a ser regulados os operadores licenciados?”*

A questão crítica agora é: *“Estarão a ser alcançados os resultados pretendidos para o mercado de jogo online?”*

Custo e Consequência

Quanto mais o público africano é exposto a conteúdos de jogo online não regulado, mais a África perde em receitas e impostos.

Ao nível da política, do processo e da prática, o caminho para controlar os mercados online alcança-se através do MPEO: Monitorizar, Fiscalizar, Aplicar, Otimizar.

A atual aplicação a nível nacional está a ter dificuldade em acompanhar as ameaças do jogo não regulado. É necessária uma resposta coordenada em todos os elementos essenciais do ecossistema, em cada mercado e sobretudo em África, dado o estado de crescimento das suas economias online.

Comércio em África 2025

Receita Perdida:

\$17.8 MIL MILHÕES



Comunidade em África 2025

Imposto Perdido:

Nota: Perda fiscal de 2025 estimada em 20% do GGR não regulado.

\$3.55 MIL MILHÕES



Consumidores em África 2025

Quanto do que o público vê nos conteúdos online promove o jogo não regulado:

89%



Não Regulado e Não Reconhecido: Motores de Crescimento 2026

Exploração da Regulação

Publicidade, Produtos, KYC, Autoexclusão, Limites de Idade, Jogo Responsável, Venda Cruzada, Tributação, Legislação



Fuga de Produtos a partir do Não Reconhecido

Mercados de previsão – as versões reguladas serão canibalizadas pelo setor não regulado



Streaming Ilegal de Eventos Desportivos

Anúncios de jogo não regulado presentes em mais de 83% do streaming ilegal de conteúdos desportivos em África em 2024 e 2025



Eventos

Recrutamento em massa a partir das ligas de futebol locais, da Liga dos Campeões e do Campeonato do Mundo da FIFA. Picos sazonais provenientes de eventos das jurisdições locais

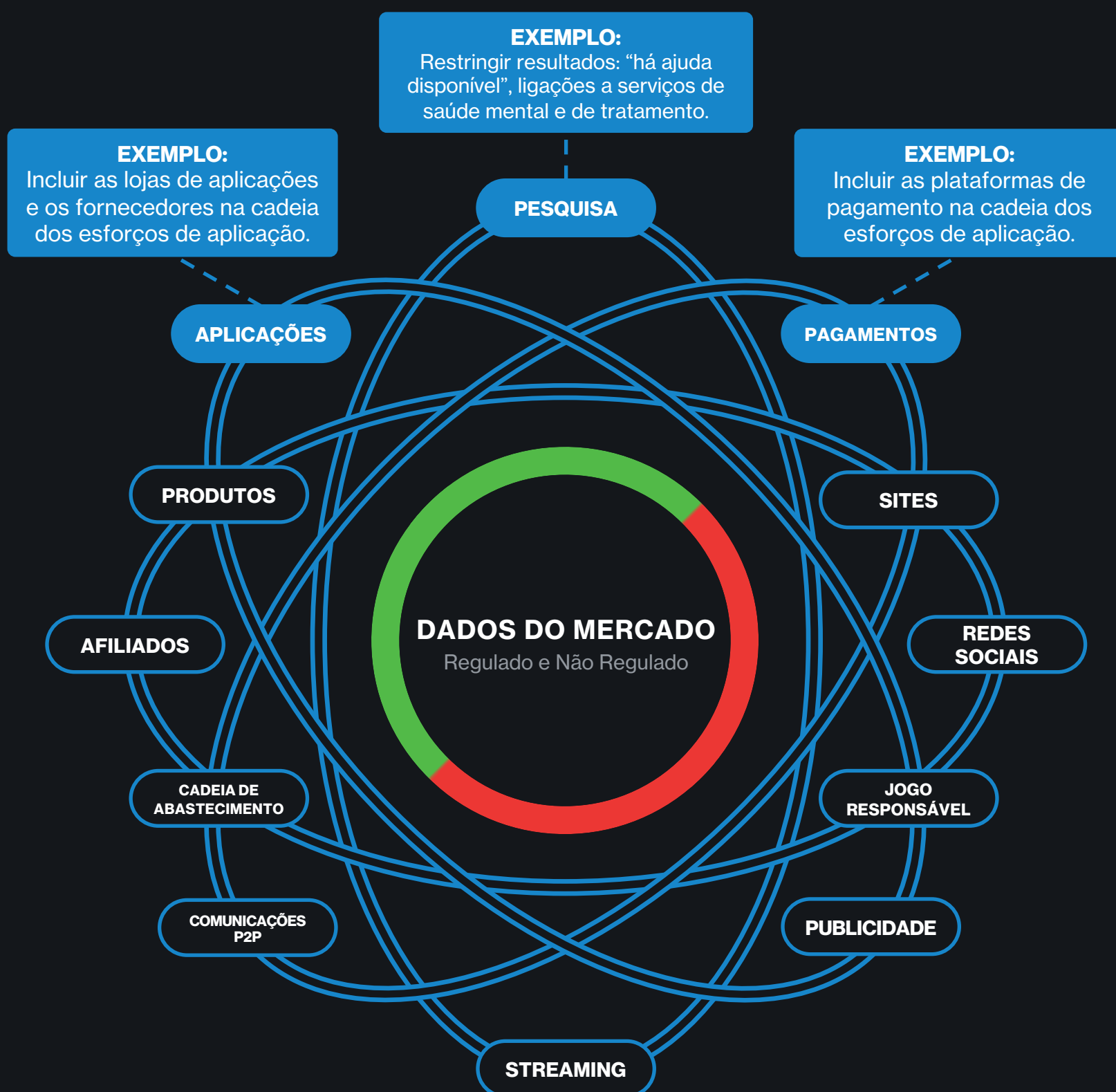


Soluções: Retomar o Controle

O jogo online não regulado é capaz de captar, reter e reativar clientes ao longo de todos os Elementos Essenciais do Ecossistema. Compete com o jogo regulado pela atenção, participação e gastos do público.

O jogo não regulado não é apenas uma questão de operadores individuais – é uma questão de todo o ecossistema: **o jogo online não regulado é sustentado por um ecossistema, não por um único site.**

A mudança só acontece através de todo o ecossistema e da cadeia de abastecimento. O setor regulado precisa de se manter competitivo para que os consumidores nele entrem e permaneçam.



Conclusão

As economias de jogo online de África não devem ser definidas pelos seus desafios. Devem ser definidas pela sua oportunidade.

Os dados e a análise apresentados ao longo deste relatório demonstram que já existe uma procura significativa por parte dos consumidores em todo o continente. Milhões de consumidores participam ativamente em apostas e jogos online, gerando uma atividade económica substancial e o potencial para criar comércio local sustentável, benefícios públicos e resultados mais seguros para os consumidores. O desafio não é criar procura. O desafio é assegurar que essa procura é captada dentro do setor regulado.

Os resultados do mercado são a medida definitiva do sucesso regulatório. O objetivo não é apenas regular os operadores licenciados. O objetivo é otimizar todo o mercado de jogo online, de modo a que os consumidores escolham entrar, utilizar e permanecer no setor regulado.

Isto exige um foco contínuo no MPEO:
Monitorizar, Fiscalizar, Aplicar, Otimizar.

A monitorização proporciona visibilidade sobre todo o mercado. A fiscalização identifica a participação não regulada e o ecossistema mais alargado que a sustenta. A aplicação protege a integridade da regulação. A otimização assegura que o setor regulado se mantém atrativo, acessível e competitivo para os consumidores, continuando a oferecer as proteções esperadas dos operadores licenciados e exigidas pela sociedade.

A otimização representa a maior oportunidade de África. Por exemplo: regimes claros e transparentes promovem a conformidade em território nacional. Tal não acontece com regimes fiscais complexos, que afetam tanto as empresas licenciadas como os clientes, nem com barreiras de entrada elevadas para os consumidores que não os afetam no setor não regulado. Em muitas jurisdições, melhorias relativamente pequenas na política pública, na tributação, nos pagamentos, na disponibilidade de produtos, na aplicação e na colaboração regulatória têm o potencial de gerar melhorias desproporcionadamente grandes nos resultados do mercado.

O sucesso não deve, por conseguinte, ser medido simplesmente pelo número de operadores licenciados, ações de aplicação ou intervenções regulatórias. Deve ser medido pelos resultados: mais consumidores protegidos, maior participação no setor regulado, menor participação no setor não regulado, empresas locais mais fortes, receitas fiscais crescentes de forma sustentável, maiores benefícios públicos e menor participação criminosa.

O futuro do jogo online africano não é, portanto, uma escolha entre regulação e crescimento. Uma regulação bem concebida permitirá o crescimento. Mercados bem otimizados deverão proporcionar, em simultâneo, uma proteção mais forte do consumidor, economias locais mais fortes e maior confiança pública.

O objetivo da regulação não é regular exclusivamente os operadores licenciados. O objetivo da regulação é regular o mercado.

A história do jogo online em África é, em última análise, uma história de otimização. A oportunidade não é simplesmente regular mais. É otimizar melhor.

Sobre a GCI, Notas e Glossário

Gaming Compliance International (GCI)

A GCI é uma líder comprovada em tecnologia e consultoria de conformidade regulatória no setor do jogo, proporcionando uma supervisão integral da indústria do jogo online e presencial, em constante expansão.

O foco da GCI está em reforçar a otimização de receitas, o conhecimento e a transparência do mercado. Proporcionamos resultados estratégicos na indústria em rápida expansão do iGaming regulado e das apostas desportivas, assegurando uma supervisão completa sem interferir nas operações diárias de jogo.

A GCI adquiriu a Yield Sec em novembro de 2025.

Bloomberg

The New York Times

Forbes

FORTUNE

FINANCIAL TIMES

**The
Guardian**

Estados dos EUA

[Ohio Casino Control Commission \(OCCC\)](#) | [The Montana Department of Justice \(DOJ\)](#)

Forbes

[O Super Bowl 2025](#) | [Mercados de Previsão nos EUA](#) | [Cripto nos EUA](#)

Bloomberg

[71% do Jogo Europeu é Ilegal](#) | [Streaming Ilegal no Reino Unido](#) | [Cripto no Reino Unido](#)

GCI: Monitorização Multinível

A Plataforma GCI incorpora:

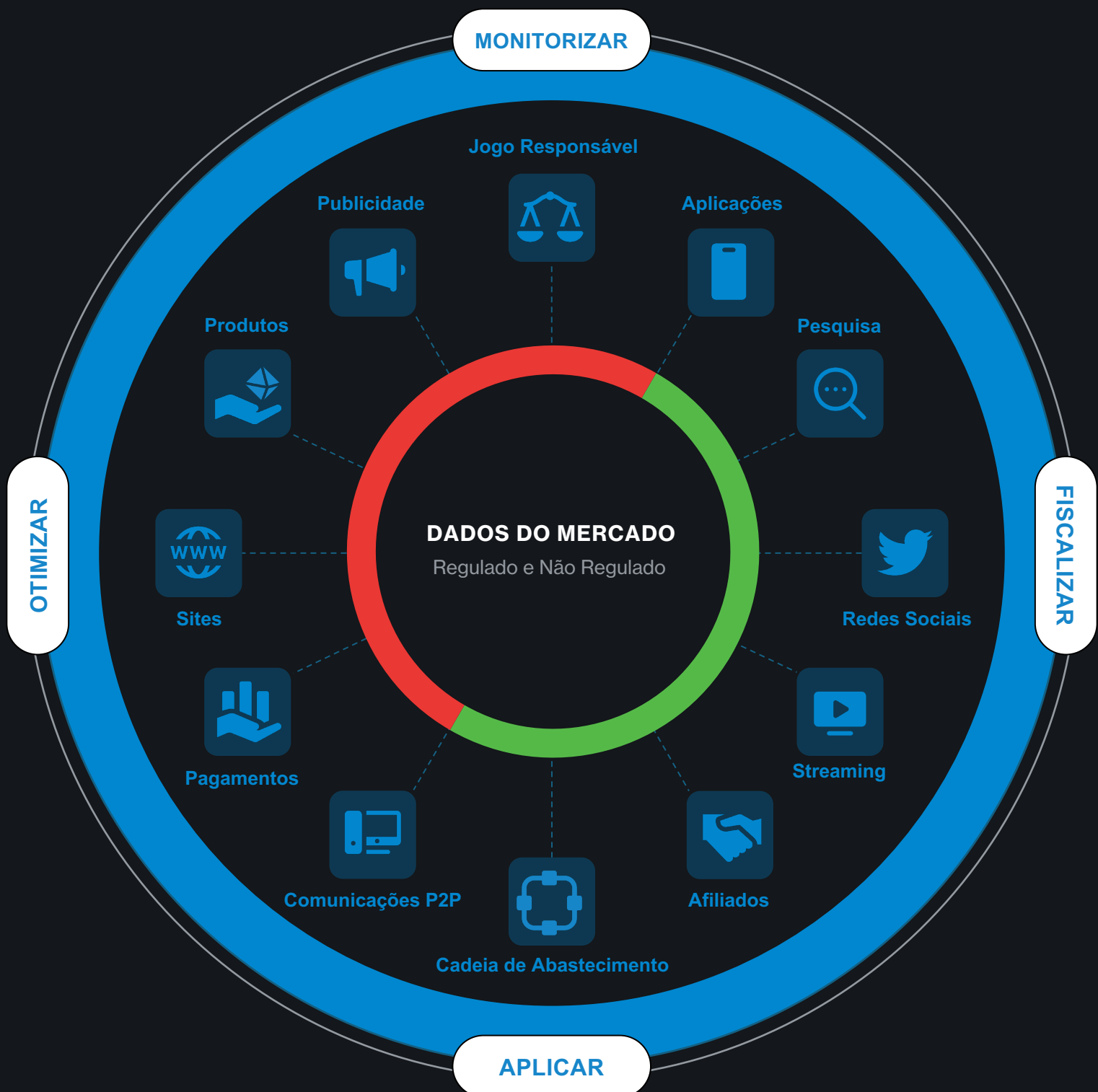
Plataforma integrada que abrange os setores regulado e não regulado para apresentar uma visão total do mercado. Os dados da GCI provêm de múltiplas fontes (próprias e licenciadas de terceiros).

Interno:

Monitorização, auditoria e reporte dos back offices dos operadores regulados.

Externo:

Monitorização e reporte de Público e Atividade, a Todo o Momento, em todo o mercado.



Metodologia

MATRIZ

Uma análise rigorosa site a site e aplicação a aplicação, que compara todas as plataformas de apostas e jogo em atividade numa jurisdição específica. Todos os dados relevantes são sintetizados para gerar uma métrica única e central: Valor por Visita.

VALOR POR VISITA (VPV)

A nossa métrica VPV explica por que razão diferentes clientes optam por gastar mais (ou menos) com operadores regulados face aos não regulados. Analisamos critérios específicos que orientam o comportamento do jogador, incluindo: KYC, produto, preço, promoção, pagamentos, limites de depósito, condições de obtenção de bónus, entre outros. Ao agregar estes dados, construímos uma visão completa do valor e do envolvimento do cliente.

DIMENSIONAMENTO DO MERCADO

Ao analisar a visão completa da atividade do público, conseguimos determinar com precisão o GGR total e as percentagens exatas de quota de mercado.



Notas sobre este Relatório

As seguintes notas fundamentais aplicam-se a todo este relatório:

PRODUTOS ABRANGIDOS PELOS DADOS DESTE RELATÓRIO: APOSTAS DESPORTIVAS E CASINO (INCLUINDO PÓQUER)

Ao longo deste relatório, as apostas desportivas online incluem tanto as apostas desportivas online tradicionais como o casino. Os produtos de criptomoedas estão incluídos nas apostas desportivas e no casino, bem como nas respetivas posições reguladas ou não reguladas. Produtos não abrangidos pelos dados deste relatório: mercados de previsão, fantasy sports diários, sweepstakes, casinos sociais, concursos com sorteio de prémios e lotarias.

DEFINIÇÕES FINANCEIRAS SIMPLES: “Handle” – refere-se ao valor das apostas efetuadas pelos consumidores junto dos operadores de jogo online. “Hold” – refere-se ao valor que permanece com os operadores de jogo online, depois de pagos os ganhos aos clientes. “GGR” – refere-se ao Gross Gaming Revenue (receita bruta de jogo), ou seja, Apostas dos Clientes MENOS Ganhos dos Clientes IGUAL A Receita Bruta de Jogo.

APENAS ONLINE: A GCI abrange todo o mercado online, incluindo o jogo online regulado e não regulado. Não são incluídos quaisquer dados de retalho ou presenciais no nosso reporte.

SEGMENTAÇÃO E TRANSAÇÃO: Apenas os operadores que visam ativamente o mercado da jurisdição através da definição de perfis de público, publicidade, acordos de afiliação, acessibilidade do público (com e sem VPN) e que disponibilizam capacidades de pagamento verificadas para residentes locais são classificados e incluídos como operadores “não regulados” se não possuírem licenciamento local para a jurisdição da qual obtêm receitas.

DISPONÍVEL MAS SEM TRANSAÇÃO: Os operadores que têm um site/aplicação acessível mas sem qualquer capacidade comercial ativa (para efetuar apostas, realizar transações e gerar receita) não são classificados nem incluídos como operadores “não regulados”.

OPERADORES DE JOGO NÃO REGULADO POR JURISDIÇÃO: Cada site ou aplicação individual, ativo e com transações, que visa um mercado específico mas não possui licenciamento para essa jurisdição, é contabilizado como um “operador de jogo não regulado” para essa jurisdição.

ESPELHOS E REDIRECIONAMENTOS: Todos os destinos ativos e com capacidade de transação dos operadores de jogo não regulado são incluídos no número total de domínios de destino – a contagem de operadores de jogo não regulado. Cada site ou aplicação individual, ativo e com transações, que visa um mercado específico com claros redirecionamentos e espelhos de estratégia de domínio – UnregulatedGambling.com, UnregulatedGambling123.com, etc. – é incluído como um resultado de operador de jogo não regulado distinto para essa jurisdição.

RIGOR: A nossa análise resulta de dados obtidos através da nossa vigilância online, bem como de licenciadores terceiros. A nossa avaliação de mercados online grandes e complexos é limitada pela disponibilidade e integralidade dos dados. Estamos, no entanto, confiantes de que a nossa plataforma proporciona, de longe, a melhor análise possível dos mercados online.

STREAMING ONLINE ILEGAL: O streaming online ilegal refere-se a qualquer serviço de streaming que não esteja autorizado, licenciado ou de outra forma permitido ao abrigo das leis de uma jurisdição ou pelos respetivos titulares dos direitos dos conteúdos, mas que visa, é acessível a e disponibiliza conteúdos a consumidores nessa jurisdição, quer seja fornecido “gratuitamente” quer em troca de pagamento, publicidade ou outras formas de benefício comercial.

Glossário (1/2)

JOGO ONLINE REGULADO: Plataformas e produtos de jogo regulados e licenciados, sujeitos a supervisão dentro de enquadramentos legais estabelecidos, contribuindo para os Três C: Comércio, Comunidade e Consumidores.

JOGO ONLINE NÃO REGULADO: Plataformas e produtos de jogo não autorizados, licenciados ou de outra forma regulados ao abrigo das leis de uma jurisdição, mas que visam, são acessíveis a e realizam transações com consumidores nessa jurisdição.

NÃO RECONHECIDO COMO JOGO ONLINE: Plataformas e produtos que replicam operacionalmente o jogo (aposta, incerteza, recompensa) mas que não estão atualmente classificados como jogo, apostas ou lotarias.

ATIVIDADE: Todos os estados do comportamento online, desde a navegação (observar) até à compra (transacionar).

AFILIADOS: Grupos com fins lucrativos presentes em sites, aplicações e redes sociais que cativam o público com conteúdos que incluem análises, comparações, ofertas especiais, promoções, descontos e notícias, para encaminhar esse público para oportunidades comerciais com operadores de jogo online em troca de uma comissão ou de uma parte da receita dos clientes, e muitas vezes de ambos.

PÚBLICO: Todos os potenciais indivíduos únicos numa jurisdição específica que utilizam serviços online (incluindo os menores de idade).

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO: O impacto do jogo e de conteúdos relacionados sobre o público, numa visão combinada dos Doze Elementos Essenciais do Ecossistema (afiliados, sites, pagamentos, plataformas de redes sociais, jogo responsável, publicidade, streaming, comunicações ponto a ponto, cadeia de abastecimento, pesquisa/LLM, produtos e aplicações). A medida de exposição do público é um útil “indicador de alerta precoce” sobre a direção que a repartição da quota de mercado do GGR poderá tomar no futuro.

MERCADO NEGRO: Um termo habitualmente utilizado para designar operadores e atividades de jogo não regulado. Contudo, pode ser enganador, uma vez que sugere um mercado separado ou distinto. Na realidade, os operadores do mercado negro funcionam dentro do mesmo ecossistema de consumo que as ofertas reguladas, sem autorização e fora dos enquadramentos legais e regulatórios, extraíndo valor do setor regulado e do Estado através da perda de receitas fiscais. Na GCI, o termo é utilizado em contextos definidos, como “mitigação do mercado negro”.

Glossário (2/2)

STREAMING ONLINE ILEGAL: O streaming online ilegal refere-se a qualquer serviço de streaming que não esteja autorizado, licenciado ou de outra forma permitido ao abrigo das leis de uma jurisdição ou pelos respetivos titulares dos direitos dos conteúdos, mas que visa, é acessível a e disponibiliza conteúdos a consumidores nessa jurisdição, quer seja fornecido “gratuitamente” quer em troca de pagamento, publicidade ou outras formas de benefício comercial.

INTERAÇÃO / INTERAGIR: O envolvimento do consumidor com um operador. O consumidor faz mais do que simplesmente “ver” o conteúdo: interagiu com ele ao clicar em anúncios, registar-se em sites, gostar de publicações nas redes sociais, etcetera, tudo o que alterou a sua experiência online atual e futura – devido aos algoritmos e cookies – a favor de uma maior exposição futura a operadores.

ESPELHOS E REDIRECIONAMENTOS: Sites e aplicações utilizados para a acessibilidade do público e para contornar as listas negras e listas de bloqueio das jurisdições. Os espelhos e redirecionamentos são, na prática, “portas dos fundos” para os destinos dos operadores de jogo online, dos quais o público não terá qualquer conhecimento.

MERCADO ONLINE TOTAL: Existe apenas um mercado numa jurisdição. Infelizmente, este comporta duas indústrias: uma regulada e outra não regulada. Para chegar ao total, é necessário considerar e somar o regulado mais o não regulado.

CANALIZAÇÃO DO TRÁFEGO: Todas as visitas em todo o mercado, repartidas por quota de operador e por regulado ou não regulado.

VOLUME DE TRÁFEGO: O volume de visitas efetuadas pelo público online às oportunidades online.

QUOTA DE PÚBLICO ÚNICO: Visitas de membros únicos do público, discriminadas por operador e repartidas por quota.

VOLUME DE ÚNICOS: O volume de indivíduos únicos que utilizam serviços online específicos.

VISITANTES: Indivíduos únicos que visitam páginas ao longo de um site – independentemente das páginas que visitem, continuam a ser um único utilizador no período considerado.

VISITAS: As páginas que os indivíduos únicos visitam ao longo de um site e o tráfego daí gerado. Um único indivíduo visitará muitas páginas de um site para diferentes produtos, processos, apostas, jogos, etc.



www.gamingcompliance.com

contact@gamingcompliance.com