

COLETÂNEA DE LEGISLAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO

JOGO



CCA ONTIER

WWW.CCA-ONTIER.COM



CCA ONTIER

JOGO

COLETÂNEA DE LEGISLAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO

2018

ÍNDICE

§.A

LEGISLAÇÃO

I – JOGO ONLINE

1. Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, Aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online _____ 15

Última redação pela Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto

2. Lei n.º 73/2014, 2 de setembro, Autoriza o Governo a legislar sobre o regime jurídico da exploração e prática do jogo Online _____ 87

Última redação pela Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro

II – JOGO TERRITORIAL

3. Lei n.º 14/89, de 30 de junho, Autorização ao Governo para legislar em matéria de jogos de fortuna ou azar em casinos e de exploração e prática ilícita de jogos de fortuna ou azar _____ 102

4. Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, Lei do Jogo _____ 108

Última redação pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro

5. Decreto-Lei n.º 274/84, de 9 de agosto, Determina a adjudicação da concessão da zona de jogo do Estoril através de concurso público ____ 166

6. Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, Autoriza o Governo a adjudicar à IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., a concessão da exploração de zona de jogo de Tróia, sem precedência de concurso público, e estabelece as condições dessa concessão _____ 169

Última redação pelo Decreto-Lei n.º 83/2005, de 21 de abril



7. Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro, Autoriza a prorrogação dos prazos dos contratos de concessão das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim _____ 175

8. Decreto-Lei n.º 15/2003, de 30 de janeiro, Autoriza na zona de jogo do Estoril a exploração de jogos de fortuna ou azar em dois casinos, um situado no Estoril e outro em Lisboa _____ 185

9. Decreto-Lei n.º 83/2005, de 21 de abril, Autoriza da alienação do capital social da empresa concessionária da zona de jogo de Troia e altera o regime contratual da concessão _____ 191

10. Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, Regula o exercício da atividade de exploração do jogo do bingo _____ 198
Última redação pelo Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril

III – JOGOS SOCIAIS

11. Decreto-Lei n.º 40 397, de 24 de Novembro de 1955, Aprova a reorganização da Santa Casa da Misericórdia, **artigo 11.º** _____ 222
Última redação pelo Decreto-Lei n.º 120/75, de 10 de março

12. Decreto-Lei n.º 479/77, de 15 de Novembro, Introduce alterações à legislação aplicável à Lotaria Nacional _____ 224
Última redação pela Portaria n.º 200/2009, de 27 de agosto

13. Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, Estabelece normas relativas à organização e exploração dos concursos de apostas mútuas denominados «totobola» e «totoloto» _____ 226
Última redação pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro

14. Decreto-Lei n.º 412/93, de 21 de dezembro, Autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a organizar e explorar um jogo denominado JOKER _____ 238

Última redação pelo Decreto-Lei n.º 200/2009, de 27 de agosto

15. Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro, Autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a organizar e explorar um jogo denominado «Lotaria Instantânea» _____ 241

16. Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro, Autoriza o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a registar apostas e pagar prémios de lotarias e apostas mútuas nos canais de distribuição eletrónica (Internet, multibanco, telemóvel, telefone, televisão, etc.), através de uma plataforma de acesso multicanal _____ 244

17. Decreto-Lei n.º 210/2004, de 20 de agosto, Cria o jogo social do Estado denominado EUROMILHÕES e autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos, a proceder à respetiva exploração em regime de exclusividade para todo o território nacional _____ 252

Última redação pelo Decreto-Lei n.º 43/2016, de 16 de Agosto

18. Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, Aprova o regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial _____ 260

Última redação pela Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto

19. Decreto-Lei n.º 68/2015, de 29 de abril, Aprova os regimes jurídicos da exploração e prática das apostas hípcas mútuas de base territorial e da atribuição da exploração de hipódromos _____ 274



IV – OUTROS DIPLOMAS RELEVANTES

20. Lei n.º 83/2017, de 18 de agosto, Estabelece medidas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento o terrorismo _____ 299

21. Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, Aprova o Código da Publicidade, **artigo 21.º** _____ 458
Última redação pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

22. Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, Aprova a orgânica do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. _____ 459
Última redação pela Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro

23. Lei n.º 8/2006, de 15 de março, Fixa as condições de recrutamento e acesso à profissão de profissional de banca dos casinos _____ 475

#.B

REGULAMENTAÇÃO

V – JOGO ONLINE

24. Portaria n.º 211/2015, de 16 de julho, Fixa os montantes das taxas no âmbito do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online _____ 481

25. Regulamento n.º 419-A/2015, de 17 de julho, Reconhecimento das Entidades Certificadoras do Sistema Técnico de Jogo _____ 485

26. Regulamento n.º 425-A/2015, de 20 de julho, Regras do Jogo do Bingo Online _____ 492

27. Regulamento n.º 803/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Póquer sem Descarte Online _____	506
28. Regulamento n.º 804/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Roleta Americana Online _____	514
29. Regulamento n.º 805/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Blackjack/21 Online _____	521
30. Regulamento n.º 806/2015, de 26 de novembro, Regras do jogo póquer não bancado na variante «hold'em» Online _____	529
31. Regulamento n.º 807/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Roleta Francesa Online _____	541
32. Regulamento n.º 808/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Banca Francesa Online _____	548
33. Regulamento n.º 809/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Sintético» Online _____	554
34. Regulamento n.º 810/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo de Póquer em Modo de Torneio Online _____	567
<i>Última redação pelo Regulamento n.º 819/2016, 19 de agosto</i>	
35. Regulamento n.º 811/2015, de 26 de novembro, Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Omaha» Online _____	578
36. Regulamento n.º 812/2015, de 26 de novembro, Regras do Bacará Ponto e Banca/Macau Online _____	590



- 37.** Regulamento n.º 828/2015, de 2 de dezembro, Regras do jogo em máquinas Online _____ 598
- 38.** Regulamento n.º 836/2015, de 4 de dezembro, Regulamento que define regras e procedimentos relativos ao registo e à conta de jogador _____ 606
- 39.** Regulamento n.º 903-A/2015, de 23 de dezembro, regras de Execução das Apostas Desportivas à Cota _____ 615
- 40.** Regulamento n.º 903-B/2015, de 23 de dezembro, Regulamento que define os Requisitos Técnicos do Sistema Técnico do Jogo Online _____ 621
Última redação pelo Regulamento n.º 99/2018, de 9 de fevereiro
- 41.** Regulamento n.º 156-A/2016, de 15 de fevereiro, Regras de Exploração de Apostas Hípicas à Cota Online _____ 752
- 42.** Regulamento n.º 156-B/2016, de 15 de fevereiro, Regras de Exploração de Apostas Hípicas Mútuas Online _____ 760
- 43.** Regulamento n.º 115/2018, de 16 de fevereiro, Regulamento que aprova os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo quando os jogos e as apostas online são explorados em liquidez partilhada _____ 768
- 44.** Modelos das cauções previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril: _____ 778
- Garantia bancária para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.
 - Depósito bancário para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

- Garantia bancária para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.
- Depósito bancário para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

- 45.** Manual de Procedimento para a Fase de Homologação do Sistema Técnico de Jogo Online _____ 786
Conforme atualização datada de agosto de 2018
- 46.** Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online para as apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), aprovado por deliberação da Comissão de Jogos de 10 de Março de 2016 _____ 815
- 47.** Instrução n.º 6/2016/SRIJ/JO de 18 de novembro, Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas _____ 826
- 48.** Instrução n.º 12/2017/SRIJ/JO de 06 de dezembro, Instruções para reporte de máquinas de jogo online _____ 832
- 49.** Instrução n.º 13/2018/SRIJ/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora _____ 836
- 50.** Orientação n.º 1/2017/SRIJ/JO de 23 de janeiro, Limites de apostas desportivas à cota _____ 854
- 51.** Linhas de orientação sobre a metodologia a empregar na determinação do montante das coimas no âmbito do artigo 63.º, n.º 2 do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril _____ 856

**VI – JOGO TERRITORIAL**

- 52.** Portaria n.º 217/2007, de 26 de fevereiro, Aprova as regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, craps, cussec, blackjack/21, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará chemin de fer, póquer não bancado nas variantes «omaha», «hold'em» e «póquer sintético» e máquinas automáticas _____ 865
Última redação pela Portaria n.º 401/2015, de 9 de novembro
- 53.** Portaria n.º 128/2011, de 1 de abril, Estabelece os requisitos para a exploração e funcionamento das salas do jogo do bingo _____ 945
- 54.** Portaria n.º 50/2012, de 28 de fevereiro, Especifica as profissões regulamentadas abrangidas no âmbito da área do Turismo (profissão de profissional de banca dos casinos) _____ 965
- 55.** Portaria n.º 1159/90, de 27 novembro, Aprova as regras de distribuição das gratificações dadas pelos frequentadores das salas de jogos tradicionais e privativas de máquinas dos casinos _____ 967
Última redação pela Portaria n.º 355/2004, de 5 de abril
- 56.** Decreto Regulamentar n.º 30/99, de 20 de dezembro, Autoriza a abertura de concurso público para a concessão da exploração da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas _____ 975
- 57.** Portaria n.º 54/2000, de 10 de fevereiro, Aprova o Programa do Casino da zona de Jogo de Vidago-Pedras Salgadas _____ 982
- 58.** Decreto Regulamentar n.º 29/88, de 3 de agosto, Autoriza abertura de concurso público para a concessão das zonas de jogo da Povia de Varzim e Espinho _____ 984

- 59.** Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro, Autoriza a adjudicação da concessão da zona de jogo da Figueira da Foz à Sociedade Figueira Praia, S.A. _____ 993
Última redação pelo Decreto Regulamentar n.º 42/2002, de 4 de outubro
- 60.** Decreto Regulamentar 56/84, de 9 de agosto, Fixa as condições de abertura de concurso público para a concessão da zona de jogo do Estoril _____ 998
Última redação pelo Decreto Regulamentar n.º 15/89, de 26 de maio
- 61.** Portaria n.º 1311/2004, de 13 de outubro, Aprova o programa do casino de Lisboa _____ 1006
- 62.** Portaria n.º 252/2001, de 24 de março, Aprova o programa do casino de Troia _____ 1009
- 63.** Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro, Autoriza abertura concurso publico para a concessão da exploração dos casinos zona de jogo do Algarve _____ 1011
- 64.** Portaria n.º 51/95, de 20 de janeiro, Aprova o programa dos casinos da zona de jogo do Algarve _____ 1024
- 65.** Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro, Autoriza a prorrogação dos prazos dos actuais contratos de concessão da exploração dos jogos de fortuna ou azar nos casinos das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim, altera o regime contratual da concessão de jogo da Figueira da Foz e introduz um regime especial de deduções nas contrapartidas anuais de exploração a liquidar pelas concessionárias das referidas zonas de jogo _____ 1027



VII – JOGOS SOCIAIS

66. Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio, Aprova o Regulamento do JOKER _____ 1036

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

67. Portaria n.º 552/2001, de 31 de maio, Aprova o Regulamento da Lotaria Instantânea _____ 1048

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

68. Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro, Aprova o Regulamento do Totobola _____ 1056

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro, Aprova o Regulamento do jogo EUROMILHÕES _____ 1076

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

70. Portaria n.º 1016/2010, de 4 de outubro, Aprova o Regulamento da Lotaria Nacional _____ 1108

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

71. Portaria n.º 102/2011, de 11 de março, Aprova o Regulamento do jogo social do Estado denominado Totoloto _____ 1125

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

72. Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho, Aprova o Regulamento do jogo apostas desportivas à cota de base territorial _____ 1142

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

73. Portaria n.º 227/2016, de 25 de agosto, Aprova o regulamento do TOTOSORTEIO _____ 1170

Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho

74. Portaria n.º 136/2017, de 12 de abril, Estabelece os requisitos e as condições necessárias à instalação, funcionamento e fiscalização do bingo eletrónico, nas suas diversas modalidades e aprova as regras relativas à atribuição de prémios nacionais de bingo __ 1181



§. A LEGISLAÇÃO

I – JOGO ONLINE

1. Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril¹

Aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online

A publicação do Decreto n.º 14.463, de 3 de dezembro de 1927, veio pôr termo, em Portugal, a uma tradição já secular de proibição do jogo. Com efeito, dispunha o Código Civil de 1867, que «*o contracto de jogo não é permitido como meio de adquirir*». Ademais, também o Código Penal de 1886 criminalizava a atividade de exploração de jogo, a profissão de jogador e o jogo ocasional.

No entanto, o desejo de jogar apresentava-se como uma realidade incontornável. Neste sentido, dispunha o preâmbulo do Decreto n.º 14.463, de 3 de dezembro de 1927, que «*o jogo era um facto contra o qual nada podiam já as disposições repressivas*».

Assim, da ponderação e equilíbrio de todos os valores em causa – proibir uma atividade que potencialmente podia ser causadora de um dano individual, familiar e social ou, inversamente, reconhecer que, mesmo proibida, ela existe –, considerou-se preferível estabelecer os termos e condições em que tal atividade podia ser desenvolvida, regulando e, por essa via, protegendo os seus intervenientes, evitando comportamentos marginais e estabelecendo limites à sua exploração e prática.

Reconhecida a ineficácia da repressão, a regulação produzida visou definir as condições em que o jogo se podia desenvolver e quem o podia praticar. Foram criadas zonas de jogo, que pretendiam assegurar as condições necessárias à respetiva prática num ambiente controlado, com garantias de idoneidade e reduzindo ou anulando o interesse pelo jogo clandestino e ilícito. Foi também evidente a alteração de paradigma que pautou a atuação do Estado, ao abandonar a repressão penal e procurar modular

¹ Última redação pela Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto.



comportamentos através do instrumento fiscal. A tributação do jogo assume-se, assim, historicamente, como um elemento regulatório efetivo.

Em 1989, com a publicação do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, foi, então, sistematizada a regulação nesta matéria, considerando todas as modalidades e formas de exploração à data existentes nos designados jogos de fortuna ou azar. O referido decreto-lei manteve, contudo, a matriz regulatória que vinha desde o Decreto n.º 14.463, de 3 de dezembro de 1927. Assim, através do imposto especial de jogo (IEJ), foi criado um regime tributário próprio, com um assumido propósito corretivo e com as especificidades adequadas à natureza da atividade a tributar. Por outro lado, o IEJ, ao comprimir o princípio da tributação pelo lucro real, na sua forma mais pura, assegurou o necessário distanciamento do Estado relativamente a um interesse direto no jogo.

O jogo em Portugal passou, assim, de uma atividade proibida e não regulada para uma regulamentação onde se reconheceu que o direito de explorar jogos de fortuna ou azar está reservado ao Estado, estabelecendo-se, contudo, a possibilidade de ser concessionada a sua exploração.

O Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, apesar de ter sido objeto de várias alterações, viu inalterados os seus princípios basilares e a sua matriz, resultando claro do seu normativo que a regulação do jogo não visa satisfazer necessidades de intervenção numa atividade de interesse público não sendo o jogo uma atividade de interesse geral que se impõe ser necessariamente prosseguida -, mas antes controlar a difusão e a prática desregulada do fenómeno do jogo e disciplinar o modo como esse controlo deve ser feito.

Contudo, desde a aprovação do mencionado Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, a exploração e a prática desta atividade sofreram grandes alterações, sendo que o quadro normativo que atualmente a rege não acompanhou essa evolução. Para além da própria evolução tecnológica dos sistemas e equipamentos de jogo, surgiu igualmente uma nova realidade não abrangida por aquela regulamentação, que assumiu, nos últimos anos, uma relevância crescente e incontornável – o jogo *online*.

O quadro normativo atual regulador dos jogos de fortuna ou azar revela-se incapaz de dar resposta à atual dimensão desta atividade, sendo necessário regular novas formas de exploração que permitam responder às evoluções verificadas no mercado.

O modelo de exploração dos jogos de fortuna ou azar em Portugal carece, pois, de ser repensado e, tratando-se de uma atividade reservada ao Estado, esse exercício tem de envolver primordialmente uma alteração do quadro normativo atual que a regula, de molde a permitir acompanhar os desenvolvimentos e a evolução verificada nos últimos 25 anos. Essa alteração revela-se determinante, por um lado, como meio de combater a prática de jogo ilegal e, por outro, para assegurar uma exploração de jogo equilibrada e transparente.

Emerge, assim, a premente necessidade de criar um novo modelo de exploração e prática do jogo *online*, pensado à luz desta realidade e do vazio legal existente.

É, neste contexto, que assume especial acuidade a regulação do jogo *online* em Portugal, impondo-se o seu enquadramento normativo em diploma próprio, de molde a trazer para a legalidade operadores e jogadores que atualmente jogam no mercado ilegal sem qualquer proteção, e assegurando, simultaneamente, o seu funcionamento do mercado. Pretende-se, por esta via, estimular a cidadania e o jogo responsável e reforçar o combate à economia informal.

A situação com que hoje nos confrontamos em matéria de jogo *online* é, desta feita, comparável à que existia em Portugal em 1927, antes da regulação da exploração e prática dos jogos de fortuna ou azar.

O jogo *online* encontra-se disseminado por todo o mundo, pelo que o Estado Português não pode ignorar essa realidade. Acresce, que se assistiu na última década a um movimento generalizado de regulação do jogo *online* na Europa, que intensifica a necessidade de regular esta matéria, de igual modo, em Portugal.

Por este motivo, entende o Governo proceder, através do presente decreto-lei, à regulação do jogo *online*, ponderando e refletindo neste normativo aquelas que são as recomendações da Comissão Europeia e as melhores práticas que vêm sendo adotadas noutros países.

Desde logo, as soluções jurídicas e os princípios plasmados no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO) são adequados e proporcionados à prossecução dos objetivos de interesse público visados, no sentido de garantir a proteção dos menores e das pessoas mais vulneráveis, evitar a fraude e o branqueamento de capitais, prevenir



comportamentos criminosos em matéria de jogo *online* e salvaguardar a integridade do desporto, prevenindo e combatendo a viciação de apostas e de resultados. De igual modo, o RJO, ao delimitar e enquadrar a oferta e o consumo do jogo, e ao controlar a sua exploração, garante a segurança e a ordem pública, prevenindo o jogo excessivo e desregulado e comportamentos e práticas aditivas.

O RJO abrange um espectro alargado de jogos, com o intuito de conferir competitividade ao mercado português, pois entende-se que só deste modo se torna possível reduzir a prática ilícita do jogo *online* por parte dos operadores que disponibilizam jogo em Portugal e dos jogadores que a ele acedem.

À semelhança do que tem vindo a suceder na maioria dos países europeus, prevê-se no RJO que a exploração de jogos e apostas *online* não deve constituir um exclusivo de algumas entidades, ainda que estas já se encontrem habilitadas a explorar jogos e apostas em Portugal. A exploração deve ser atribuída, mediante licença, a todas as entidades que, para além daquelas, preencham estritos requisitos de idoneidade e de capacidade económica e financeira e técnica.

Quanto ao modelo de tributação adotado, o RJO mantém a sua coerência com a lógica regulatória que o pauta também nos jogos de fortuna ou azar de base territorial, atentas as características específicas da atividade tributada, bem como as melhores práticas europeias.

Por último e com vista a assegurar a aplicação eficaz do quadro normativo do jogo *online* em Portugal, o RJO confere, a par das competências de controlo e inspeção, verdadeiros poderes regulatórios à entidade pública que fiscaliza o jogo, dotando-a de competências e meios que lhe permitam atuar eficazmente em face dos desafios que este novo mercado coloca. Nesse sentido e mais uma vez na senda das melhores práticas e das recomendações e princípios veiculados pela Comissão Europeia, o presente decreto-lei promove o alargamento do âmbito da regulação em matéria de exploração e prática do jogo e apostas *online*, consagrando-se no RJO funções de controlo, inspeção e regulação de tais atividades, as quais são cometidas ao Instituto do Turismo de Portugal, I.P., através da sua comissão de jogos e do seu Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, estendendo o seu âmbito de atuação aos novos tipos de jogos e apostas e reforçando os seus poderes e competências nestas matérias.

O presente decreto-lei foi notificado à Comissão Europeia em cumprimento do disposto no artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 58/2000, de 18 de abril, que transpôs para o ordenamento jurídico português a Diretiva n.º 98/34/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 22 de junho de 1998, alterada pela Diretiva n.º 98/48/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de julho de 1998, relativa a um procedimento de informação no domínio das normas e regulamentações técnicas e das regras relativas aos serviços da sociedade da informação.

Foram ouvidos os órgãos de governo próprio das Regiões Autónomas, a Associação Nacional de Municípios Portugueses, a Comissão Nacional de Proteção de Dados, o Banco de Portugal, a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, a Confederação do Turismo Português, a Associação Portuguesa de Casinos e a APRITEL - Associação dos Operadores de Comunicações Eletrónicas.

Foi promovida a audição do Conselho Nacional do Consumo.

Assim:

No uso da autorização legislativa concedida pela Lei n.º 73/2014, de 2 de setembro, alterada pela Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro, e nos termos das alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

O presente decreto-lei aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* e altera:

- a) O Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro;
- b) A Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro;
- c) O Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, que aprova a orgânica do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (Turismo de Portugal, I.P.).

Artigo 2.º Aprovação do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*

É aprovado, no anexo I ao presente decreto-lei e do qual faz parte integrante, o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*.



Artigo 3.º Alteração ao Código da Publicidade

Os artigos 21.º e 40.º do Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, passam a ter a seguinte redação:

«Artigo 21.º Jogos e apostas

1 - A publicidade de jogos e apostas deve ser efetuada de forma socialmente responsável, respeitando, nomeadamente, a proteção dos menores, bem como de outros grupos vulneráveis e de risco, privilegiando o aspeto lúdico da atividade dos jogos e apostas e não menosprezando os não jogadores, não apelando a aspetos que se prendam com a obtenção fácil de um ganho, não sugerindo sucesso, êxito social ou especiais aptidões por efeito do jogo, nem encorajando práticas excessivas de jogo ou aposta.

2 - É expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas que se dirija ou que utilize menores enquanto intervenientes na mensagem.

3 - É expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas no interior de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores.

4 - É ainda expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas a menos de 250 metros em linha reta de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores.

5 - Nos locais onde decorram eventos destinados a menores ou nos quais estes participem enquanto intervenientes principais, bem como nas comunicações comerciais e na publicidade desses eventos, não devem existir menções, explícitas ou implícitas, a jogos e apostas.

6 - As concessionárias e ou as entidades exploradoras de jogos e apostas não podem ser associadas a qualquer referência ou menção publicitária à concessão de empréstimos.

7 - O disposto no n.º 4 não se aplica aos jogos sociais do Estado.

Artigo 40.º [...]

1 - [...].

2 - A fiscalização do cumprimento do disposto no artigo 21.º, bem como a instrução dos respetivos processos de contraordenação e a aplicação das correspondentes coimas e sanções acessórias, competem ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e à comissão de jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P., nos termos previstos na respetiva lei orgânica.

3 - [Anterior n.º 2].

4 - [Anterior n.º 3].»

Artigo 4.º Alteração à Tabela Geral do Imposto do Selo

A verba 11 da Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro, passa a ter a seguinte redação:

«11 - [...]:

11.1 - Apostas de jogos não sujeitos ao regime dos impostos especiais sobre o jogo, designadamente, as representadas por bilhetes, boletins, cartões, matrizes, rifas ou tómbolas-sobre o respetivo valor:

11.1.1 - [...];

11.1.2 - [...].

11.2 - [...]:

11.2.1 - [...];

11.2.2 - [...].

11.3 - [...];

11.4 - [...].»

Artigo 5.º Alteração ao Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho

Os artigos 3.º, 5.º, 7.º, 9.º, 11.º, 13.º, 16.º, 19.º, 20.º e 22.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, passam a ter a seguinte redação:

«Artigo 3.º [...]

1 - O Turismo de Portugal, I. P., tem por missão o apoio ao investimento no setor do turismo, a qualificação e desenvolvimento das infraestruturas turísticas, a coordenação da promoção interna e externa de Portugal como destino turístico e o desenvolvimento da formação de recursos humanos do setor, bem como o controlo, inspeção e regulação da exploração e prática de jogos de fortuna ou azar de base territorial (jogos de base territorial) e de jogos de fortuna ou azar, de apostas desportivas à cota e de apostas hípcas, mútuas e à cota, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (jogos e apostas *online*).

2 - [...]:

a) [...];

b) [...];

c) [...];

d) [...];

e) [...];

f) [...];

g) [...];

h) [...];



- i) [...];
- j) [...];
- k) [Anterior alínea n)];
- l) Apoiar o Governo na definição da política nacional relativa à regulação do setor dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, emitindo pareceres, estudos e informações;
- m) [Revogada];
- n) Colaborar na elaboração de diplomas legais no setor dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, bem como propor a adoção de medidas legislativas e regulamentares no âmbito das suas atribuições;
- o) Controlar, inspecionar e regular a exploração e prática dos jogos de base territorial, bem como o funcionamento dos casinos, das salas de jogo do bingo e de outros locais onde a exploração daqueles jogos venha a ser autorizada;
- p) Controlar, inspecionar e regular a exploração e prática de jogos e apostas *online*;
- q) Gerir, em nome e representação do Estado, os contratos de concessão dos jogos, bem como acompanhar o seu cumprimento, quando não esteja expressamente prevista a intervenção do membro do Governo responsável pela área do turismo, e sem prejuízo da faculdade de subdelegação.

3 - As atribuições do Turismo de Portugal, I.P., em matéria de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, são prosseguidas pela comissão de jogos e pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 5.º [...]

- 1 - [...].
- 2 - [...].
- 3 - [...].
- 4 - As competências do conselho diretivo relativas ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos são delegadas na comissão de jogos.
- 5 - [...].

Artigo 7.º [...]

1 - A comissão de jogos é o órgão responsável pela orientação, acompanhamento e supervisão da atividade do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, assegurando a ligação com o conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P..

- 2 - [...]:
- a) [...];
- b) [...];

c) Pelo diretor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

3 - Sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nela sejam delegadas ou subdelegadas, a comissão de jogos possui poderes de controlo, inspeção, regulação e sancionatórios, competindo-lhe, com a faculdade de delegar, nomeadamente:

a) Atribuir, emitir, prorrogar, suspender e revogar licenças para a exploração de jogos e apostas *online*;

b) Emitir regulamentos;

c) Fixar prazos para o cumprimento de obrigações decorrentes da lei, dos contratos de concessão ou das licenças para a exploração de jogos e apostas *online*, quando aqueles não estejam expressamente fixados;

d) Pronunciar-se sobre os planos de implantação e projetos de construção de infraestruturas e de outros equipamentos que constituam obrigações legais ou contratuais das concessionárias;

e) Exercer os poderes e as competências atribuídas ao Estado, por lei ou por contrato, exceto se estes previrem expressamente a intervenção do membro do Governo responsável pela área do turismo, realizando uma gestão criteriosa e eficaz que garanta a salvaguarda dos interesses públicos em presença;

f) Decidir os processos administrativos e de contraordenação, incluindo os relativos à publicidade de jogos e apostas, nos termos previstos no Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, aplicando as respetivas multas, coimas e demais medidas sancionatórias previstas na lei e adotando as medidas cautelares que se revelem necessárias;

g) Deliberar sobre a realização das diligências necessárias à boa prossecução dos processos sancionatórios, nomeadamente de busca e apreensão, sem prejuízo da decisão da autoridade judiciária competente;

h) Aprovar códigos de conduta e manuais de boas práticas no âmbito dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, sob proposta do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;

i) Acompanhar e avaliar a atividade desenvolvida pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, designadamente promovendo uma utilização racional dos recursos disponíveis;

j) Aprovar os planos do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, nomeadamente o plano de atividades e a programação do seu desenvolvimento, bem como os respetivos relatórios, nomeadamente o relatório de atividades;

k) Elaborar o orçamento anual do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e assegurar a respetiva execução;



- l) Autorizar as despesas necessárias ao funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- m) Definir as regras gerais e os princípios aplicáveis à exploração e à prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, com respeito pelo quadro legislativo, regulamentar e contratual em vigor;
- n) Aprovar as regras de execução dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
- o) Aprovar a lista de onde constem as modalidades, as competições, as provas desportivas e as corridas de cavalos que podem ser objeto de apostas e definir os tipos e momentos da aposta, bem como os tipos de resultados sobre as quais aquelas podem incidir;
- p) Definir o valor das cauções devidas pelas concessionárias e entidades exploradoras dos jogos e apostas *online*;
- q) Emitir parecer sobre peças do procedimento de formação dos contratos de concessão de jogos de base territorial ou sobre alterações promovidas aos contratos em vigor;
- r) Homologar os sistemas técnicos de jogos e apostas *online*;
- s) Determinar a realização de auditorias, inquéritos, sindicâncias ou outras averiguações respeitantes à gestão e funcionamento das concessionárias e entidades exploradoras, incluindo à sua situação económica, financeira ou tributária em matéria de impostos especiais sobre o jogo;
- t) Aplicar medidas preventivas e cautelares de inibição de acesso às salas de jogo ou aos locais autorizados para a realização de jogos de base territorial;
- u) Autorizar a aquisição, oneração e locação de bens e serviços, nos termos da lei.

4 - A comissão de jogos tem ainda competência em todas as matérias que, nos termos do presente decreto-lei e da demais legislação aplicável, não se encontrem atribuídas a outro órgão.

5 - [Anterior n.º 4].

Artigo 9.º [...]

1 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, a organização interna do Turismo de Portugal, I.P., é a prevista nos respetivos estatutos.

2 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos detém natureza inspetiva, é dotado de autonomia técnica e funcional e de poderes de autoridade pública, cabendo-lhe, sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nele sejam delegadas ou subdelegadas, nomeadamente:

- a) Emitir instruções e orientações, de carácter vinculativo;

- b) Apoiar tecnicamente e colaborar com as autoridades policiais, nomeadamente com a Polícia de Segurança Pública (PSP), a Guarda Nacional Republicana (GNR), a Polícia Judiciária (PJ) e a Autoridade para a Segurança Alimentar e Económica (ASAE), em matéria de prevenção e punição de práticas ilícitas relativas a jogos de fortuna ou azar de base territorial;
- c) Desenvolver mecanismos de cooperação administrativa com as autoridades e serviços competentes, nomeadamente com o Banco de Portugal (BdP), a ERC - Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC), o ICP - Autoridade Nacional de Comunicações (ICP-ANACOM) e a Direção-Geral de Alimentação e Veterinária (DGAV), em matéria de prevenção e punição de práticas ilícitas relativas a jogos e apostas *online*;
- d) Abrir e instruir os processos administrativos e de contraordenação, incluindo os relativos à publicidade de jogos e apostas nos termos previstos no Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro;
- e) Emitir recomendações;
- f) Arrecadar e gerir as receitas destinadas a suportar a prossecução da atividade de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
- g) Liquidar as contrapartidas, as taxas e os impostos devidos pelo exercício da atividade de exploração de jogos de base territorial e de jogos e apostas *online*, bem como as multas, as coimas, as custas dos processos e as sanções pecuniárias compulsórias aplicadas neste âmbito;
- h) Aprovar o material e utensílios destinados aos jogos de base territorial, tendo em vista a sua conformidade com as regras em vigor;
- i) Assegurar a criação e a gestão de bases de dados com informação atualizada sobre as pessoas que, voluntária, administrativa ou judicialmente, se encontrem impedidas de jogar.

Artigo 11.º [...]

1 - [...].

2 - [...]:

- a) As receitas provenientes dos impostos especiais sobre o jogo e das concessões das zonas de jogo;
- b) [...];
- c) [...];
- d) [...];
- e) [...];
- f) [...];



- g) [...];
- h) [...];
- i) [...];
- j) [...];
- k) [...];
- l) [...];
- m) [...].
- 3 - [...].

4 - Das receitas referidas no n.º 2, destinam-se a suportar os encargos com a prossecução da atividade de controlo, inspeção e regulação no âmbito dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, para além das referidas no artigo 13.º, as seguintes:

- a) As provenientes dos impostos especiais sobre o jogo que, nos termos dos respetivos diplomas legais, lhes estejam afetas;
- b) As provenientes da emissão de licenças para a exploração de jogos e apostas *online*;
- c) O produto das taxas devidas pela prestação de serviços realizados no âmbito dessas competências;
- d) O produto das multas, das coimas, das custas dos processos e das sanções pecuniárias compulsórias aplicadas no âmbito dos processos administrativos e contraordenacionais relativos à exploração e prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
- e) O produto de outros valores de natureza pecuniária que lhes estejam afetos.

Artigo 13.º [...]

1 - Os encargos com o exercício da ação inspetiva nos casinos e nas salas de jogo do bingo e com o combate aos jogos ilícitos de fortuna ou azar de base territorial, decorrentes do funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e da ação desenvolvida pela ASAE naquele domínio, são suportados pelas receitas provenientes:

- a) [...];
- b) [...].
- 2 - [...].
- 3 - [...].
- 4 - [...].
- 5 - [...].
- 6 - [...].

7 - O Turismo de Portugal, I.P., transfere anualmente para a ASAE, da verba referida no número anterior, o montante necessário para suportar os encargos decorrentes da participação desta autoridade no combate

aos jogos ilícitos de fortuna ou azar de base territorial, o qual não pode ultrapassar 50% dos custos de funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 16.º [...]

1 - As certidões negativas de pagamento emitidas pelo conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P., constituem título executivo bastante, nos termos previstos na alínea d) do n.º 1 do artigo 703.º do Código do Processo Civil.

2 - As certidões negativas de pagamento emitidas pela comissão de jogos do Turismo de Portugal, I.P., constituem título executivo bastante, nos termos previstos na alínea d) do artigo 162.º do Código de Procedimento e de Processo Tributário.

Artigo 19.º [...]

1 - O Turismo de Portugal, I.P., no âmbito da sua atividade de controlo, inspeção e regulação da exploração e prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, exercida através da comissão de jogos e do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, detém poderes e prerrogativas de autoridade pública administrativa e de entidade de regulação.

2 - [...].

3 - [...].

Artigo 20.º [...]

1 - [...].

2 - Em matéria de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, o Turismo de Portugal, I.P., através da comissão de jogos e do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, pode também estabelecer mecanismos de cooperação com outras entidades públicas ou privadas, nacionais ou estrangeiras, quando tal se mostre necessário e conveniente ao exercício das suas atribuições, bem como colaborar com as entidades reguladoras de outros Estados-Membros e com os organismos europeus e internacionais relevantes, numa ótica de cooperação administrativa internacional.

3 - No âmbito das suas atribuições de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, pode o Turismo de Portugal, I.P., mediante proposta da comissão de jogos, celebrar protocolos para os efeitos previstos no número anterior e ainda com entidades públicas detentoras de bases de dados, no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais, com vista a confirmar os dados de identificação, nomeadamente o nome, a data de nascimento e o número de identificação fiscal das pessoas singulares que se registem nos sítios na Internet das entidades exploradoras de jogos e apostas *online*.



Artigo 22.º [...]

1 - O diretor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos mantém o estatuto remuneratório vigente à data da entrada em vigor do presente diploma até à revisão da carreira de Inspetor Superior de Jogos pelo Decreto-Lei n.º 170/2009, de 3 de agosto.

2 - [...].»

Artigo 6.º Reavaliação

No prazo máximo de dois anos, a contar da data de emissão da primeira licença atribuída ao abrigo do disposto no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*, a entidade de controlo, inspeção e regulação procede à reavaliação daquele regime, bem como do respetivo modelo de controlo, inspeção e regulação, remetendo-a ao membro do Governo responsável pela área do turismo.

Artigo 7.º Disposições transitórias

1 - As entidades que atualmente estão autorizadas a explorar em Portugal os jogos sociais do Estado e os jogos de fortuna ou azar nos casinos, encontram-se habilitadas a requerer licenças para a exploração de jogos e apostas *online*, considerando-se que reúnem os requisitos de idoneidade, capacidade técnica e capacidade económica e financeira.

2 - As entidades que pretendam beneficiar do disposto no número anterior devem apresentar o competente pedido junto da entidade de controlo, inspeção e regulação, no prazo máximo de 90 dias seguidos, a contar da data de entrada em vigor do presente decreto-lei.

3 - A apresentação do pedido para a obtenção de licença para a exploração de jogos e apostas *online* não dispensa o cumprimento das demais condições e obrigações previstas no anexo I ao presente decreto-lei, nomeadamente o pagamento das taxas devidas, a prestação de cauções e a certificação do sistema técnico de jogo.

4 - Sem prejuízo do disposto no n.º 1, as entidades nele referidas podem ainda constituir uma sociedade anónima, exclusivamente para efeitos de exploração de jogos e apostas, passando esta sociedade a beneficiar do disposto nesse mesmo número, desde que, durante o período de validade da licença, aquelas entidades detenham uma participação maioritária no capital ou disponham de mais de metade dos votos e tenham possibilidade de designar mais de metade dos titulares do órgão de administração.

Artigo 8.º Norma revogatória

É revogada a alínea m) do n.º 2 do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho.

Artigo 9.º Republicação

É republicado, no anexo II ao presente decreto-lei e do qual faz parte integrante, o Decreto-Lei n.º 129/2012², de 22 de junho, com a redação atual.

Artigo 10.º Entrada em vigor

O presente decreto-lei entra em vigor 60 dias a contar da data da sua publicação.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 26 de fevereiro de 2015.
- Pedro Passos Coelho - Maria Luís Casanova Morgado Dias de Albuquerque - Anabela Maria Pinto de Miranda Rodrigues - Luís Maria de Barros Serra Marques Guedes - Luís Miguel Poiars Pessoa Maduro - António de Magalhães Pires de Lima - José Diogo Santiago de Albuquerque - Paulo José de Ribeiro Moita de Macedo - Nuno Paulo de Sousa Arrobas Crato - Luís Pedro Russo da Mota Soares.

Promulgado em 23 de abril de 2015.

Publique-se.

O Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva.

Referendado em 24 de abril de 2015.

O Primeiro-Ministro, Pedro Passos Coelho.

² Vd. Diploma n.º 22.



ANEXO I

(A QUE SE REFERE O ARTIGO 2.º)

REGIME JURÍDICO DOS JOGOS E APOSTAS ONLINE

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Objeto

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*, abreviadamente designado por RJO, regula a exploração e a prática dos jogos de fortuna ou azar, das apostas desportivas à cota e das apostas hípcas, mútuas e à cota, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (jogos e apostas *online*).

Artigo 2.º Âmbito objetivo

1 - O RJO aplica-se à exploração e à prática dos jogos e apostas *online*.

2 - Encontram-se excluídos do âmbito de aplicação do RJO:

a) Os jogos e apostas efetuados com recurso a terminais utilizados exclusivamente para a oferta de jogo ou tomada de apostas e colocados em locais que, nos termos da lei, tenham para o efeito sido especificamente autorizados;

b) A Lotaria Nacional, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 40 397, de 24 de novembro de 1955, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 43 399, de 15 de dezembro de 1960, e 120/75, de 10 de março, e pelo Decreto-Lei n.ºs 479/77, de 15 de novembro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 11/88, de 15 de janeiro, 96/91, de 26 de fevereiro, e 200/2009, de 27 de agosto;

c) Os concursos de apostas mútuas, aprovados pelo Decreto-Lei n.ºs 84/85, de 28 de março;

d) O Joker, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 412/93, de 21 de dezembro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 225/98, de 17 de julho, 153/2009, de 2 de julho, e 200/2009, de 27 de agosto;

e) A Lotaria Instantânea, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro;

f) O Totogolo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 225/98, de 17 de julho;

g) O Euromilhões, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 210/2004, de 20 de agosto, alterado pelo Decreto-Lei n.º 44/2011, de 24 de março;

h) Os jogos sociais do Estado, regulados pelo Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro;

- i) As apostas desportivas à cota de base territorial, aprovadas pelo Decreto-Lei n.º 67/2015;
- j) As apostas hípcas mútuas de base territorial, aprovadas pelo Decreto-Lei n.º 68/2015;
- k) Os jogos de fortuna ou azar de base territorial explorados nos casinos, ou fora deles, nas zonas de jogo geográficas estabelecidas nos termos do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pela Lei n.º 28/2004, de 16 de julho, pelo Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17 de fevereiro, pela Lei n.º 64-A/2008, de 31 de dezembro, e pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro;
- l) O bingo, regulado pelo Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, alterado pelo Decreto-Lei n.º 65/2015.

3 - Quando disponibilizados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota e as apostas hípcas, mútuas e à cota, são exclusivamente regulados pelo RJO.

Artigo 3.º Âmbito territorial

O RJO aplica-se a todo o território nacional.

Artigo 4.º Definições

Para efeitos do RJO, entende-se por:

- a) «Aposta à cota», aquela em que o apostador joga contra a entidade exploradora, organizadora da aposta, com base num valor igual ou superior a 1,00 (cota), comportando até duas casas decimais, previamente definido ou convencionalmente fixado, valor esse associado a cada um dos prognósticos possíveis para cada aposta em função da probabilidade de ocorrência de um determinado tipo de resultado, sendo o prémio o produto da multiplicação do montante da aposta ganhadora pelo correspondente valor ou aquela em que os apostadores jogam uns contra os outros, sendo o prémio o produto da multiplicação do montante da aposta ganhadora pelo coeficiente fixado, subtraída a comissão previamente definida pela entidade exploradora;
- b) «Aposta desportiva», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de resultado de uma competição ou prova desportiva previamente identificada, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;
- c) «Aposta híptica», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de



resultado de uma competição ou corrida de cavalos, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;

d) «Aposta mútua», aquela em que uma percentagem da totalidade das quantias apostadas é reservada a prémios a distribuir pelos apostadores que tenham acertado no tipo de resultado a que se referia a aposta, revertendo o remanescente para a entidade exploradora que organiza a aposta;

e) «Conta de jogador», a conta associada ao registo de cada jogador, na qual devem ser creditados e debitados todos os movimentos decorrentes da atividade de jogos e apostas *online*;

f) «Conta de pagamento», uma conta aberta num prestador de serviços de pagamento, na aceção da alínea a) do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;

g) «Entidade exploradora», a entidade titular de uma ou mais licenças;

h) «Evento», a prova desportiva ou a corrida de cavalos;

i) «Gerador de números aleatórios», o componente de *software* ou *hardware* que, garantindo a aleatoriedade, gera os resultados numéricos que são utilizados pela entidade exploradora para determinar o resultado dos jogos de fortuna ou azar;

j) «Infraestrutura de controlo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade de controlo, inspeção e regulação, para armazenamento e tratamento dos dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online*, obtidos através da infraestrutura de entrada e registo;

k) «Infraestrutura de entrada e registo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, pela qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e para a qual devem ser reportadas todas as demais operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*, com vista ao seu registo e reporte para a infraestrutura de controlo;

l) «Jogador», o indivíduo maior de idade que participa nos jogos e apostas *online*;

m) «Jogos e apostas de base territorial», os jogos ou as apostas que se realizam em casinos, em salas de jogo do bingo ou noutros locais para o efeito previamente autorizados e que exigem a presença física do jogador;

n) «Jogo de fortuna ou azar», aquele que implica o dispêndio de uma quantia em dinheiro e cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte;

o) «Jogos e apostas *online*», os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota e as apostas hípicas, mútuas e à cota, em que são

utilizados quaisquer mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitam produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados e informações, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou quaisquer outros meios;

p) «Licença», o título habilitante para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas *online*;

q) «Momento da aposta», o período de tempo que decorre entre o início e o fim do período de aceitação de apostas, denominando-se como «apostas pré-evento», se efetuadas o mais tardar até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como «apostas em direto», se efetuadas no decurso do ou dos eventos;

r) «Não repúdio», a garantia de que quaisquer partes envolvidas no âmbito da atividade de jogos e apostas *online* não podem negar o facto de que, em data e tempo específicos, ocorreu uma determinada operação, incluindo o acesso a determinada informação ou a realização de uma comunicação ou de uma transação eletrónica;

s) «Plataforma de jogo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a atividade de jogos e apostas *online*, que integra as bases de dados, o *software* de jogo, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporte a exploração dessa atividade;

t) «Prestadores intermediários de serviços em rede», aqueles que prestam os serviços técnicos para o acesso, a disponibilização e a utilização dos serviços de jogos e apostas *online*, incluindo o serviço de acesso à Internet, o serviço de armazenagem, a título principal (*hosting*), intermediário (*caching*) ou outro, e o serviço de associação de conteúdos em rede, por meio de instrumentos de busca, hiperconexões ou processos análogos;

u) «Receita bruta», o valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas;

v) «Registo de jogador», o registo único que permite ao jogador aceder à plataforma de jogo da entidade exploradora e no qual são recolhidos, nomeadamente, os dados que permitem a identificação do jogador e os que possibilitam a realização de transações entre este e a entidade exploradora;

w) «Sistema técnico de jogo», o conjunto de *hardware* e *software*, gerido pela entidade exploradora, que integra o sítio na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo;



- x) «Sítio na Internet», o interface disponível na Internet através do qual o jogador se relaciona com a entidade exploradora no âmbito da atividade de jogos e apostas *online*;
- y) «Software de jogo», as componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas *online*;
- z) «Tipo de resultado», a pergunta subjacente à aposta desportiva ou à aposta hípica sobre um ou vários factos que ocorrem no decurso de determinado período de tempo de um ou de vários eventos.

Artigo 5.º Categorias e tipos de jogos e apostas *online* autorizados³

1 - As categorias de jogos e apostas *online* cuja exploração é autorizada são as seguintes:

- a) Apostas desportivas à cota;
- b) Apostas hípicas, mútuas e à cota;
- c) Jogos de fortuna ou azar, nos quais se incluem os seguintes tipos:
 - i. Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau;
 - ii. Banca francesa;
 - iii. Blackjack/21;
 - iv. Bingo;
 - v. Jogos de máquinas compostos por três ou mais rolos giratórios, com símbolos ou outras representações gráficas, que se vão progressivamente imobilizando sob a linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos;
 - vi. Póquer em modo de torneio;
 - vii. Póquer não bancado nas variantes «omaha», «hold'em» e «póquer sintético»;
 - viii. Póquer sem descarte;
 - ix. Roleta americana;
 - x. Roleta francesa.

2 - A exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, não previstos na alínea c) do número anterior, pode ser autorizada pela entidade de controlo, inspeção e regulação, nos termos previstos nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º.

3 - As regras de execução das apostas desportivas à cota, das apostas hípicas, mútuas e à cota, e dos jogos de fortuna ou azar são fixadas em regulamento pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

4 - São proibidas a exploração e a prática de jogos e apostas *online* não regulamentados.

³ Alterado pela Lei n.º 13/2017, de 2 de maio e pela Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto.

5 - As apostas desportivas à cota e as apostas hípcas, mútuas e à cota, apenas podem incidir, respetivamente, sobre as modalidades, competições e provas desportivas e sobre as competições e corridas de cavalos constantes de lista elaborada e aprovada pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

6 - São proibidas as apostas desportivas à cota em quaisquer eventos, provas ou competições desportivas de escalões de formação, nestes se compreendendo todos os anteriores ao da categoria sénior, como tal definido pela respetiva federação desportiva dotada do estatuto de utilidade pública desportiva⁴.

7 - A inclusão, na lista referida no n.º 5, de modalidades, competições e provas desportivas organizadas por entidades nacionais deve ser precedida, para cada modalidade, de audição da respetiva federação com utilidade pública desportiva, para verificação da idoneidade da competição e do respetivo organizador, bem como para confirmação do cumprimento das obrigações de transparência relativas à titularidade das sociedades desportivas, se for o caso⁵.

8 - As competições e corridas de cavalos nacionais a incluir na lista prevista no n.º 5 são as constantes do calendário para o efeito aprovado pela Direção-Geral de Alimentação e Veterinária.

9 - No caso das apostas desportivas à cota e das apostas hípcas, mútuas e à cota, os tipos e os momentos das apostas, bem como os tipos de resultados sobre os quais as mesmas incidem, são fixados, respetivamente, para cada modalidade, competição e prova desportiva e para cada competição e corrida de cavalos, e constam da lista prevista no n.º 5.

10 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode alterar a lista prevista no n.º 5, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação decorrente dessa alteração.

11 - São proibidas as apostas desportivas em eventos em que participem sociedades desportivas que não cumpram as obrigações legalmente definidas de transparência da respetiva titularidade, enquanto durar tal incumprimento⁶.

⁴ Introduzido pelo artigo 4.º da Lei n.º 13/2017, de 2 de maio.

⁵ Redação dada pelo n.º 5 do artigo 5.º da Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto (Defesa da transparência e da integridade nas competições desportivas).

⁶ Redação dada pelo n.º 11 do artigo 5.º da Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto (Defesa da transparência e da integridade nas competições desportivas).



CAPÍTULO II

PROIBIÇÕES E POLÍTICA DE JOGO RESPONSÁVEL

Artigo 6.º Proibições

É proibida a prática de jogos e apostas *online*, diretamente ou por interposta pessoa:

- a) Aos titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as Regiões Autónomas;
- b) Aos titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;
- c) Aos Magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e seus agentes;
- d) Aos menores e aos maiores acompanhados, dependentes de representação ou de autorização prévia para a prática de atos patrimoniais⁷
- e) Àqueles que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;
- f) Aos titulares dos órgãos sociais das entidades exploradoras relativamente ao sítio na Internet dessa mesma entidade;
- g) Aos trabalhadores das entidades exploradoras, relativamente ao sítio na Internet dessa mesma entidade;
- h) A qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos dos jogos e apostas *online* de um determinado sítio na Internet;
- i) A quaisquer pessoas, tais como os dirigentes desportivos, os técnicos desportivos, os treinadores, os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juizes, os árbitros, os empresários desportivos e os responsáveis das entidades organizadoras das competições e provas desportivas e das competições e corridas de cavalos objeto de aposta, quando, direta ou indiretamente, tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos eventos;
- j) Aos trabalhadores da entidade de controlo, inspeção e regulação que exerçam tais competências, sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 47.º.

Artigo 7.º Política de jogo responsável

1 - Na exploração dos jogos e apostas *online* deve ser salvaguardada a sua integridade, fiabilidade e segurança e assegurada a consciencialização da complexidade desta atividade, bem como promovida a realização de ações preventivas de sensibilização e de informação, a elaboração de códigos de conduta e a difusão de boas práticas.

⁷ Conforme redação resultante do artigo 19.º da Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, as entidades exploradoras devem, previamente ao início da exploração, elaborar um plano e adotar medidas que garantam a prática de jogo responsável e proporcionem ao público, em especial aos jogadores, a necessária informação promovendo atitudes de jogo moderado, não compulsivo e responsável.

3 - A elaboração do plano referido no número anterior deve contemplar, nomeadamente, as seguintes matérias:

a) Política geral de informação sobre a entidade exploradora e sobre a sua oferta de jogos e apostas *online* e modo como a mesma é disponibilizada ao público e aos jogadores;

b) Política de informação e comunicação ao jogador sobre comportamentos responsáveis no jogo e os perigos da dependência e da adição ao jogo, que integre uma mensagem permanente sobre jogo responsável no sítio na Internet;

c) Medidas adotadas pela entidade exploradora que visem proteger os menores, os incapazes e os que voluntariamente estejam impedidos de jogar e prevenir o acesso dos mesmos aos jogos e apostas *online*;

d) Mecanismos disponibilizados no sítio na Internet que permitam ao jogador limitar os montantes depositados na respetiva conta de jogador e as apostas efetuadas;

e) Mecanismos de autoexclusão, forma como os mesmos são divulgados no sítio na Internet e meio de a eles aceder;

f) Mecanismos de reclamação acessíveis ao jogador, forma como os mesmos são divulgados no sítio na Internet e meio de a eles aceder;

g) Temporização do jogo ou da aposta, nos casos em que seja aplicável.

4 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode emitir regulamentos, instruções ou orientações para o desenvolvimento e concretização dos princípios enunciados nos números anteriores.

5 - A entidade de controlo, inspeção e regulação deve promover, em articulação com as entidades competentes na matéria, a realização de estudos tendentes a identificar comportamentos aditivos e propor a adoção de medidas preventivas e dissuasoras.



CAPÍTULO III

EXPLORAÇÃO E PRÁTICA DOS JOGOS E APOSTAS ONLINE

SECÇÃO I

REGIME DE EXPLORAÇÃO E LICENCIAMENTO DOS JOGOS E APOSTAS ONLINE

Artigo 8.º Direito de exploração

O direito de explorar os jogos e apostas *online* é reservado ao Estado.

Artigo 9.º Atribuição da exploração

1 - A exploração de jogos e apostas *online* é atribuída pela entidade de controlo, inspeção e regulação, mediante licença, a pessoas coletivas privadas, constituídas sob a forma de sociedade anónima ou equivalente, com sede num Estado-Membro da União Europeia, ou num Estado signatário do Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que esteja vinculado à cooperação administrativa no domínio da fiscalidade e do combate à fraude e ao branqueamento de capitais, desde que, no caso de sociedades estrangeiras, tenham sucursal em Portugal.

2 - A exploração de jogos e apostas *online* só pode ser atribuída a pessoas coletivas cujo objeto preveja, ao longo do prazo de vigência da licença, a exploração de jogos e apostas.

3 - A exploração de jogos e apostas *online* por operadores reconhecidos por outros Estados-Membros da União Europeia depende da atribuição de licença pela entidade de controlo, inspeção e regulação, não sendo válidas em Portugal as licenças ou quaisquer outros títulos habilitantes atribuídos por outros Estados.

Artigo 10.º Natureza das entidades exploradoras

As entidades exploradoras são consideradas entidades não financeiras para efeitos de sujeição à Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, alterada pelos Decretos-Leis n.ºs 317/2009, de 30 de outubro, 242/2012, de 7 de novembro, 18/2013, de 6 de fevereiro, e 157/2014, de 24 de outubro⁸.

⁸A Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, foi revogada pelo artigo 190.º da Lei n.º 83/2017, de 18 de agosto. Nos termos do disposto no n.º 1 do artigo 189.º deste diploma, “todas as remissões feitas por outros diplomas para os diplomas revogados nos termos do artigo seguinte consideram -se feitas, doravante, para a presente lei”.

Artigo 11.º Procedimento de atribuição de licenças

1 - O pedido de licença é apresentado em modelo próprio aprovado pela entidade de controlo, inspeção e regulação, pelos meios legalmente admissíveis, preferencialmente por via eletrónica, devidamente instruído com os documentos exigidos naquele modelo.

2 - O pedido de licença e os documentos que o acompanham são obrigatoriamente redigidos em língua portuguesa.

3 - Quando, pela sua própria natureza ou origem, os documentos apresentados estiverem redigidos numa língua estrangeira, devem os mesmos ser acompanhados de tradução para a língua portuguesa, devidamente legalizada.

4 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode, a pedido da requerente, autorizar que os documentos não sejam acompanhados de tradução para a língua portuguesa, devidamente legalizada.

5 - No caso de o pedido de licença conter omissões ou deficiências suscetíveis de suprimento ou de correção, ou quando se verifiquem irregularidades ou insuficiências relativas aos documentos instrutórios exigíveis, a requerente é notificada para, no prazo de 10 dias, efetuar as correções necessárias ou apresentar os documentos em falta, com a cominação de indeferimento ou deferimento parcial do pedido.

6 - O projeto de decisão final, quando desfavorável, no todo ou em parte, deve ser notificado à requerente, para efeitos de audiência prévia, nos termos previstos no Código do Procedimento Administrativo (CPA).

7 - A decisão final é notificada à requerente e, caso seja favorável, inclui a indicação dos elementos necessários ao cumprimento das condições para a emissão da licença.

Artigo 12.º Regime de atribuição de licenças

1 - Podem ser atribuídas licenças para a exploração *online*:

- a) De apostas desportivas à cota;
- b) De apostas hípcas, mútuas e à cota;
- c) Do bingo;
- d) Dos tipos de jogos de fortuna ou azar referidos nas subalíneas i) a iii) e v) a x) da alínea c) do n.º 1 do artigo 5.º.

2 - Durante o prazo de vigência da licença a que se refere a alínea d) do número anterior, o respetivo titular pode solicitar à entidade de controlo, inspeção e regulação autorização para explorar novos tipos de jogos, para além dos aí referidos.



3 - Só pode ser autorizada a exploração de novos tipos de jogos cujas regras de execução se encontrem previamente definidas em regulamento da entidade de controlo, inspeção e regulação.

4 - A autorização para a exploração de novos tipos de jogos é averbada na licença, após a devida certificação e homologação do sistema técnico de jogo.

Artigo 13.º Condições para a atribuição de licenças

A atribuição de licenças para a exploração de jogos e apostas *online* depende do preenchimento cumulativo, pela requerente, das seguintes condições:

- a) Ter a situação contributiva regularizada em Portugal ou, se for o caso, no Estado no qual se situe o seu estabelecimento principal;
- b) Ter a situação tributária regularizada em Portugal ou, se for o caso, no Estado no qual se situe o seu estabelecimento principal;
- c) Possuir idoneidade, capacidade técnica e capacidade económica e financeira;
- d) Apresentar um projeto de estruturação do sistema técnico de jogo que, integrando as melhores práticas em termos de arquitetura de *software* e tecnologia, contenha, nomeadamente, os seguintes elementos:
 - i. A memória descritiva do sistema técnico de jogo, contemplando os respetivos requisitos e a indicação do endereço geográfico do local onde vai ficar alojada a plataforma de jogo;
 - ii. A indicação do endereço geográfico do local, no território nacional, onde vai ficar alojada a infraestrutura de entrada e registo e, se for o caso, a identificação do prestador intermediário de serviços em rede responsável pela respetiva armazenagem principal;
 - iii. A identificação das categorias e tipos de jogos e apostas *online* a explorar;
 - iv. Os mecanismos de autoexclusão do jogador e de inibição de registo dos jogadores proibidos de jogar;
 - v. Os meios que permitam assegurar a efetivação de proibições de jogar;
 - vi. Os limites de aposta, bem como os meios que permitam ao jogador impor limites nas apostas efetuadas e nos montantes depositados na respetiva conta de jogador;
 - vii. A temporização do jogo ou da aposta, nos casos em que seja aplicável;
 - viii. Os instrumentos de pagamento admitidos e as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;
 - ix. O modo como se efetua o registo de todos os movimentos na conta de jogador e como se processam as transações que envolvam

transferências de fundos entre a entidade exploradora e o jogador;
x. Os mecanismos de segurança da informação adotados, de forma a garantir a segurança do sistema técnico de jogo e dos seus dados.

Artigo 14.º Idoneidade

1 - Não são considerados idóneos as pessoas coletivas e os seus representantes legais que se encontrem em estado de insolvência, declarada por sentença judicial, em fase de liquidação, dissolução ou cessação de atividade, sujeitas a qualquer meio preventivo de liquidação de patrimónios ou em qualquer situação análoga, ou tenham o respetivo processo pendente, e ainda quando se encontrarem abrangidas por um plano de insolvência, de recuperação ou um plano especial de revitalização, ao abrigo da legislação em vigor.

2 - As pessoas coletivas e os seus representantes legais que tenham sido proibidos do exercício do comércio são também considerados, durante o período em que a proibição vigore, não idóneos.

3 - As pessoas coletivas e os seus representantes legais que tenham sido objeto de duas decisões condenatórias definitivas pela prática dolosa de contraordenações graves ou muito graves, previstas no RJO, podem ser considerados não idóneos.

4 - São considerados não idóneos as pessoas coletivas e os seus representantes legais que tenham sido condenados, por decisão transitada em julgado, pela prática de qualquer um dos seguintes crimes:

- a) Os previstos na Lei n.º 109/2009, de 15 de setembro;
- b) Burla ou a burla informática;
- c) Insolvência dolosa ou negligente;
- d) Promoção, organização ou exploração ilícita de jogos de fortuna ou azar ou jogos sociais do Estado, incluindo por violação de exclusivos atribuídos ou concedidos pelo Estado;
- e) Falsificação ou contrafação de documento, quando praticado no âmbito da atividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;
- f) Desobediência, quando praticado no âmbito da atividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;
- g) Exploração ilícita e fraude de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online* e ainda os crimes previstos no Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pela Lei n.º 28/2004, de 16 de julho, pelo Decreto-Lei



n.º 40/2005, de 17 de fevereiro, pela Lei n.º 64-A/2008, de 31 de dezembro, e pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro;

h) Corrupção;

i) Fraude na obtenção de subsídio ou subvenção, desvio de subvenção, subsídio ou crédito bonificado, fraude na obtenção de crédito e ofensa à reputação económica;

j) Contrafação ou imitação e uso ilegal de marca, quando praticado no âmbito da atividade de exploração de jogos e apostas de base territorial ou de jogos e apostas *online*;

k) Branqueamento de capitais.

5 - Para efeitos do disposto nos n.ºs 3 e 4, são tomadas em consideração as condenações de pessoa singular, a título individual ou na qualidade de representante legal de pessoa coletiva, e as condenações de pessoa coletiva de que aquela pessoa singular tenha sido representante legal.

6 - Para aferição da idoneidade no âmbito das condenações referidas nos n.ºs 3 e 4, apenas relevam as que tenham transitado em julgado há menos de cinco anos.

7 - A condenação pela prática de um dos crimes previstos no n.º 4 não afeta a idoneidade de todos aqueles que tenham sido reabilitados, nos termos do disposto nos artigos 15.º e 16.º da Lei n.º 57/98, de 18 de agosto, alterada pelo Decreto-Lei n.º 323/2001, de 17 de dezembro, e pelas Leis n.ºs 113/2009, de 17 de setembro, 114/2009, de 22 de setembro, e 115/2009, de 12 de outubro, nem impede a entidade de controlo, inspeção e regulação de considerar, de forma justificada, que estão reunidas as condições de idoneidade, tendo em conta, nomeadamente, o tempo decorrido desde a prática dos factos.

8 - As pessoas coletivas e os representantes legais de pessoas coletivas deixam de ser considerados idóneos logo que venham a encontrar-se em qualquer uma das situações indicadas nos n.ºs 1, 2 e 4.

9 - Podem deixar de ser considerados idóneos as pessoas coletivas e os representantes legais que venham a encontrar-se na situação indicada no n.º 3, bem como as pessoas coletivas cujos representantes legais sejam considerados não idóneos nos termos do presente artigo, quando, neste último caso, não procedam à respetiva substituição no prazo máximo de 30 dias a contar do conhecimento do facto que determinou a perda de idoneidade.

10 - Dos órgãos de administração e direção de uma entidade exploradora apenas podem fazer parte pessoas cuja idoneidade e disponibilidade deem garantias de gestão sã e prudente.

11 - Na apreciação da idoneidade e disponibilidade a que se refere o número anterior, a entidade de controlo, inspeção e regulação deve ter em conta o modo como a pessoa gere habitualmente os negócios ou exerce a profissão, em especial nos aspetos que revelem incapacidade para decidir de forma ponderada e criteriosa ou a tendência para não cumprir pontualmente as suas obrigações ou para ter comportamentos incompatíveis com a preservação da confiança do mercado.

12 - Sempre que a entidade de controlo, inspeção e regulação considere existir uma situação de inidoneidade, deve justificar, de forma fundamentada, as circunstâncias de facto e de direito em que baseia o seu juízo.

Artigo 15.º Capacidade técnica

1 - A requerente deve demonstrar junto da entidade de controlo, inspeção e regulação a necessária capacidade técnica, traduzida, nomeadamente, em meios humanos certificados ou detentores de experiência nos diferentes tipos de tecnologia utilizados pelo sistema técnico de jogo.

2 - Para efeitos de demonstração da capacidade técnica, o pessoal técnico apenas é considerado numa única entidade exploradora, ainda que possa prestar serviços a outras entidades exploradoras.

Artigo 16.º Capacidade económica e financeira

1 - A requerente deve demonstrar capacidade económica e financeira avaliada através do indicador de autonomia financeira, demonstrado por um rácio do capital próprio sobre o total do ativo líquido, calculado a partir do balanço do último exercício, através da seguinte fórmula:

$$\textit{Autonomia financeira} = \textit{CP/AL} \times 100$$

Em que:

- Capitais próprios (CP), corresponde ao somatório do capital realizado, deduzidas as ações próprias, com as reservas, os resultados transitados e os ajustamentos em ativos financeiros;

- Ativos líquidos (AL), corresponde aos ativos reconhecidos de acordo com o normativo contabilístico aplicável.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, o rácio deve ser igual ou superior a 35%, podendo a entidade de controlo, inspeção e regulação fixar, por regulamento, percentagem diferente.

3 - O cumprimento do requisito previsto no n.º 1 deve ser demonstrado através de parecer do conselho fiscal, do fiscal único ou do revisor oficial de contas.



4 - O parecer referido no número anterior é considerado documento bastante nos casos em que a requerente, pela data da sua constituição, não disponha ainda de balanço.

Artigo 17.º Emissão de licença

1 - A licença é emitida pela entidade de controlo, inspeção e regulação em suporte eletrónico, sendo ainda disponibilizada no respetivo sítio na Internet.

2 - A emissão de licença depende, cumulativamente:

a) Da certificação e homologação do sistema técnico de jogo, nos termos previstos no artigo 35.º;

b) Do cumprimento, no prazo não inferior a 10 dias para o efeito fixado pela entidade de controlo, inspeção e regulação, das seguintes condições:

i. Prestação das cauções devidas;

ii. Pagamento de coimas devidas no âmbito do RJO, eventualmente em dívida;

iii. Pagamento da taxa devida pela emissão da licença.

Artigo 18.º Cauções

1 - No prazo fixado ao abrigo do disposto na alínea b) do n.º 2 do artigo anterior, a requerente deve prestar, à ordem da entidade de controlo, inspeção e regulação:

a) Uma caução, no valor de (euro) 500.000,00, para garantia do cumprimento das suas obrigações legais, nomeadamente o pagamento dos saldos estimados das contas dos jogadores e das eventuais coimas que venham a ser aplicadas no âmbito do RJO;

b) Uma caução, no valor de (euro) 100.000,00, para garantia do pagamento do imposto especial de jogo *online* (IEJO).

2 - As cauções previstas no número anterior devem obedecer aos modelos definidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação e ser prestadas por depósito bancário ou garantia bancária autónoma idónea e mobilizável em termos equivalentes àquele.

3 - As cauções prestadas são revistas pela entidade de controlo, inspeção e regulação decorridos que sejam seis meses após o início da exploração e sempre que se revele necessário, de forma a corresponder:

A uma percentagem, entre 60% e 90%, do saldo médio semestral das contas de jogador, no caso da caução prevista na alínea a) do n.º 1;

Ao montante equivalente ao valor médio do IEJO durante o período de dois meses, no caso da caução prevista na alínea b) do n.º 1.

4 - Em caso de incumprimento das obrigações garantidas, incluindo o não pagamento do IEJO, a entidade de controlo, inspeção e regulação tem o direito a utilizar ou acionar a correspondente caução.

5 - A caução prestada para garantia do pagamento do IEJO constitui garantia quanto à satisfação das obrigações pecuniárias assumidas e, se executada aquando do incumprimento, extingue a obrigação, se esta for de valor igual ou inferior.

6 - A caução prestada para garantia do IEJO não pode ser funcionalizada para suspender o prosseguimento do processo de execução fiscal.

7 - As cauções que tenham sido utilizadas ou acionadas ou que, por qualquer motivo, se mostrem insuficientes, devem ser reforçadas pela entidade exploradora no prazo para o efeito fixado pela entidade de controlo, inspeção e regulação, não inferior a 30 dias.

Artigo 19.º Conteúdo da licença

A licença atribuída pela entidade de controlo, inspeção e regulação para a exploração de jogos e apostas *online*, contém, nomeadamente, a seguinte informação:

- a) A denominação, a sede, o capital social e o número de pessoa coletiva do respetivo titular;
- b) A identificação das categorias e tipos de jogos e apostas *online* que podem ser explorados;
- c) As cauções prestadas;
- d) O prazo de vigência da licença;
- e) As condições a que a entidade exploradora se obriga.

Artigo 20.º Vigência e prorrogação do prazo da licença

1 - A licença é válida pelo prazo inicial de três anos a contar da data da sua emissão.

2 - O prazo de vigência da licença pode ser prorrogado, a pedido da entidade exploradora, por períodos sucessivos de três anos.

3 - O prazo da licença só pode ser prorrogado se, cumulativamente:

- a) A entidade exploradora tiver a sua situação contributiva e tributária regularizada;
- b) Se continuarem a verificar os requisitos de idoneidade, de capacidade técnica e de capacidade económica e financeira previstos nos artigos 14.º a 16.º;
- c) For paga a taxa devida;



- d) Não existirem coimas em dívida aplicadas no âmbito do RJO;
- e) Tiver sido cumprida uma eventual ordem de reforço das cauções prestadas;
- f) A entidade exploradora não tiver revelado deficiências significativas ou persistentes na execução de um requisito essencial no decurso da exploração da atividade, que tenham conduzido à sua condenação por contraordenação grave ou muito grave.

4 - O pedido de prorrogação do prazo de vigência da licença deve ser efetuado com 90 dias de antecedência relativamente ao termo do prazo inicial ou do prazo que estiver em curso.

5 - Ao pedido de prorrogação do prazo da licença aplica-se, com as necessárias adaptações, o regime previsto no artigo 11.º.

6 - A prorrogação do prazo de vigência é averbada na licença.

Artigo 21.º Transmissão da licença

1 - A licença só pode ser transmitida mediante prévia autorização da entidade de controlo, inspeção e regulação.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se existir transmissão de licença nos casos de reestruturação societária da qual resulte a transferência da licença para outra entidade por via de fusão, cisão, entrada de ativos ou outra, bem como em caso de transmissão, sob qualquer forma jurídica, de uma participação social direta ou indireta no capital da entidade exploradora por via da qual a entidade adquirente passe a deter uma participação maioritária no capital social daquela ou a dispor de mais de metade dos votos ou a ter a possibilidade de designar mais de metade dos titulares do órgão de administração.

Artigo 22.º Caducidade da licença

A licença para o exercício da atividade de exploração de jogos e apostas *online* caduca:

- a) No termo do seu prazo de vigência, se não for prorrogado;
- b) Em caso de extinção da entidade exploradora.

Artigo 23.º Revogação e suspensão da licença

1 - Sem prejuízo da aplicação das sanções que ao caso couberem, a licença para a exploração de jogos e apostas *online* pode ser revogada pela entidade de controlo, inspeção e regulação nas seguintes situações:

- a) Quando a licença haja sido obtida por meio de falsas declarações ou outros expedientes ilícitos;

- b) Nos casos em que a entidade exploradora venha a encontrar-se numa das situações referidas no artigo 14.º;
- c) Quando se verifique que a entidade exploradora não preenche os requisitos exigidos nos artigos 15.º e 16.º;
- d) Quando haja transmissão da licença sem prévia autorização da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- e) Quando se verifique o incumprimento superveniente dos requisitos do sistema técnico de jogo;
- f) Quando, na situação prevista no n.º 2 do artigo 25.º, o sistema técnico de jogo não reúna os requisitos para ser homologado;
- g) Se não forem reforçadas as cauções no prazo para o efeito fixado pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- h) Quando, num período de dois anos, a entidade exploradora for condenada, por decisão definitiva, pela prática de duas contraordenações muito graves ou quatro graves;
- i) Quando a entidade exploradora viole, de forma grave ou reiterada, as disposições legais ou regulamentares destinadas a prevenir o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo;
- j) Quando, sem motivo justificado, a entidade exploradora não cumpra os regulamentos, instruções ou orientações emitidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- k) Quando a gravidade ou a repetição da falta ou faltas cometidas evidencie a incapacidade da entidade exploradora para a boa exploração da atividade licenciada.

2 - Sempre que a ocorrência de uma das situações previstas no número anterior não for suficientemente grave para determinar a revogação da licença, pode a entidade de controlo, inspeção e regulação decidir a respetiva suspensão, nos termos do número seguinte.

3 - O ato que determina a suspensão da licença fixa a sua duração, os pressupostos de cuja verificação depende a cessação da mesma e as obrigações que impendem sobre a entidade exploradora durante o período da suspensão.

4 - As decisões de revogação ou de suspensão da licença são publicadas no sítio na Internet da entidade de controlo, inspeção e regulação.



SECÇÃO II **EXERCÍCIO DA ATIVIDADE DE EXPLORAÇÃO DOS JOGOS** **E APOSTAS ONLINE**

SUBSECÇÃO I **PRINCÍPIOS E DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 24.º Princípio geral

A atividade relacionada com a exploração de jogos e apostas *online* deve ser realizada com integral respeito pela dignidade das pessoas, pelo direito à honra, pelo direito à intimidade e à imagem e pelo direito de propriedade, bem como pelos demais direitos legalmente reconhecidos.

Artigo 25.º Início da atividade⁹

1 - As entidades exploradoras só podem iniciar a exploração de jogos e apostas *online*:

- a) Após a emissão da licença;
- b) Após o averbamento à licença dos tipos de jogos de fortuna ou azar previstos na licença a que se refere a alínea d) do n.º 1 do artigo 12.º que não tenham sido abrangidos pela certificação e homologação do sistema técnico de jogo, na sequência de nova certificação e homologação nos termos previstos na alínea a) do n.º 6 do artigo 35.º;
- c) Após o averbamento à licença da autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, nos termos previstos no n.º 4 do artigo 12.º, na sequência de nova certificação e homologação nos termos previstos na alínea b) do n.º 6 do artigo 35.º;
- d) Após o averbamento à licença da autorização para a exploração de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora ou de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros, quando a certificação e homologação do sistema técnico de jogo de uma daquelas sejam obtidas posteriormente à emissão da licença, nos termos previstos na alínea c) do n.º 6 do artigo 35.º;
- e) Após o averbamento à licença da autorização para a exploração de apostas hípcas mútuas, ou de apostas hípcas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora ou de apostas hípcas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros, quando a certificação

⁹ Com a Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro, foram adicionadas as alíneas d) e e).

e homologação do sistema técnico de jogo de uma daquelas sejam obtidas posteriormente à emissão da licença, nos termos previstos na alínea d) do n.º 6 do artigo 35.º.

2 - Em casos excecionais e devidamente fundamentados, a entidade de controlo, inspeção e regulação pode, a pedido de uma entidade exploradora, emitir novas licenças ou proceder aos averbamentos previstos nas alíneas b) e c) do número anterior antes da homologação do sistema técnico de jogo, desde que se encontrem cumpridas as demais condições legalmente fixadas para o efeito.

Artigo 26.º Obrigações das entidades exploradoras¹⁰

1 - Sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações constantes do RJO e das que decorrem da respetiva licença, as entidades exploradoras, no exercício da atividade de exploração de jogos e apostas *online*, obrigam-se, nomeadamente, a:

- a) Pagar as taxas devidas nos termos do RJO;
- b) Instalar e manter um sistema técnico de jogo para a exploração dos jogos e apostas *online*, nos termos definidos no RJO;
- c) Redirecionar para o sítio na Internet todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou que façam uso de contas de jogadores registados em Portugal, nos termos previstos no artigo 37.º;
- d) Criar um registo e uma conta para cada jogador, nos termos definidos, respetivamente, nos artigos 37.º e 40.º;
- e) Definir uma política de atribuição de bónus aos jogadores;
- f) Pagar aos jogadores os prémios no valor anunciado;
- g) Ordenar a transferência para a conta de pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador do saldo da conta de jogador, quando este o solicitar;
- h) Ter uma conta bancária em instituição de crédito estabelecida num Estado-Membro da União Europeia, através da qual são efetuadas, em exclusivo, todas as transações relacionadas com a atividade dos jogos e apostas *online*;
- i) Assegurar a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas *online*, garantindo um jogo fiável e transparente;

¹⁰ Com a Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro, foram adicionados os números 3, 4 e 5, remetendo-se o anterior n.º 3 para o n.º 6.



- j) Disponibilizar e prestar informação sobre as regras dos jogos e apostas *online* de forma clara, verdadeira, completa e atualizada, incluindo os instrumentos de pagamento admitidos, os valores mínimos a máximos de aposta e as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;
 - k) Definir uma política de privacidade, que deve ser expressamente aceite pelo jogador, na qual se identifique a informação mínima que é solicitada, a finalidade a que se destina, bem como as condições em que a mesma pode ser divulgada;
 - l) Designar um gestor responsável pela exploração dos jogos e apostas *online*, a quem compete assegurar a relação com a entidade de controlo, inspeção e regulação, nomeadamente prestando toda a informação solicitada;
 - m) Assegurar, nos termos do artigo 43.º, a contabilidade dos jogos e apostas *online* e o cumprimento das leis vigentes quanto à prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo;
 - n) Desenvolver e implementar meios que impeçam os menores e outros grupos socialmente vulneráveis de realizar o registo de jogador;
 - o) Prestar informação sobre as proibições de jogar;
 - p) Transmitir à entidade de controlo, inspeção e regulação a identificação dos jogadores que se autoexcluíram, no prazo máximo de 24 horas a contar da data da receção da respetiva comunicação;
 - q) Elaborar um plano e adotar as medidas necessárias ao cumprimento dos princípios de jogo responsável, nos termos previstos no artigo 7.º e nos regulamentos, instruções e orientações emitidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação nesta matéria;
 - r) Colaborar no combate contra o jogo ilegal e atividades ilícitas associadas, nomeadamente cumprindo as disposições preventivas previstas na lei e denunciando práticas ou comportamentos que lhe sejam contrárias;
 - s) Comunicar à entidade de controlo, inspeção e regulação qualquer alteração à composição dos seus órgãos sociais, no prazo de 10 dias a contar da mesma;
 - t) Cumprir as demais obrigações legais ou regulamentares aplicáveis.
- 2 - Constitui ainda obrigação das entidades exploradoras obter a confirmação dos dados constantes dos registos dos jogadores.
- 3 - As entidades exploradoras podem ser autorizadas a partilhar a plataforma de jogo para disponibilizar jogos e apostas *online* a jogadores registados em domínios «.pt», nos termos e condições a definir por regulamento da entidade de controlo, inspeção e regulação.

4 - As entidades exploradoras podem ainda ser autorizadas a disponibilizar jogos e apostas *online* entre jogadores registados no domínio «.pt» e jogadores cujos acessos se estabeleçam a partir de localizações situadas fora do território português e que se encontrem registados noutra jurisdição, ao abrigo de licenças emitidas em jurisdições onde os jogos e as apostas *online* e a liquidez de mercados são admitidos, nos termos e condições a definir por regulamento da entidade de controlo, inspeção e regulação.

5 - Nas situações referidas no número anterior, as entidades exploradoras ficam obrigadas a:

a) Encaminhar através da infraestrutura de entrada e registo todos os acessos à plataforma de jogo que se estabeleçam através de localizações situadas em território português ou que sejam efetuadas por jogadores registados no domínio «.pt», bem como todo o tráfego relacionado com a atividade de jogos e apostas *online* que ocorra entre esses jogadores e a plataforma;

b) Reportar para a infraestrutura de entrada e registo o tráfego relacionado com a atividade de jogos e apostas *online* que ocorra entre jogadores e a plataforma de jogo, e cujos acessos a esta se estabeleçam a partir de localizações situadas fora do território português ou sejam efetuados por jogadores que se encontrem registados em domínio diferente do domínio «.pt».

6 - As entidades exploradoras estão obrigadas a que, pelo menos, 60% do seu capital social seja representado por ações que permitam ao emitente, a todo o tempo, conhecer a identidade dos respetivos titulares, sendo obrigatória a comunicação à entidade de controlo, inspeção e regulação de todos os atos ou negócios que impliquem a aquisição, transmissão ou oneração destas ações, no prazo de 30 dias a contar da data em que a sociedade tenha tomado conhecimento do ato ou negócio em causa.

Artigo 27.º Colaboradores

Os titulares dos órgãos sociais, os trabalhadores e os demais colaboradores das entidades exploradoras que prestem serviços direta ou indiretamente associados à oferta dos jogos e apostas *online* estão obrigados a cumprir e fazer cumprir as disposições legais, bem como os regulamentos, instruções e orientações aplicáveis, a guardar sigilo da informação a que tenham acesso no exercício da sua atividade e a prestar toda a colaboração à entidade de controlo, inspeção e regulação.



SUBSECÇÃO II

SÍTIO NA INTERNET

Artigo 28.º Sítio na Internet

1 - As entidades exploradoras estão obrigadas a instalar um sítio na Internet, com o nome do respetivo domínio subordinado à identificação «.pt», para a exploração dos jogos e apostas *online*, para o qual devem ser redirecionados todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou que façam uso de contas de jogadores registados em Portugal.

2 - O sítio na Internet não pode incluir quaisquer outros conteúdos para além dos relativos aos jogos e apostas *online* autorizados pelas respetivas licenças.

Artigo 29.º Período de funcionamento

1 - A exploração de jogos e apostas *online* realiza-se durante 24 horas por dia, todos os dias do ano, considerando-se que o dia se inicia às 00h 00m 00s.

2 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode autorizar a redução do horário ou a suspensão temporária da exploração.

Artigo 30.º Informação aos jogadores

O sítio na Internet deve facultar ao jogador toda a informação sobre os seus direitos e deveres, incluindo os previstos no artigo 38.º, e ainda os seguintes elementos:

- a) Informação clara, verdadeira, completa e atualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, sobre os instrumentos de pagamento admitidos, sobre os valores mínimos e máximos de aposta e sobre as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;
- b) Informação sobre o modo de acesso aos seus dados pessoais;
- c) Informação sobre as proibições de jogar, nomeadamente as relativas aos menores, aos incapazes e aos que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;
- d) Alertas contra as práticas excessivas de jogos e apostas *online* e sobre o direito de autoexclusão dos jogadores;
- e) Elementos de contacto de entidades que prestem apoio a jogadores com problemas de dependência e adição;
- f) O logótipo e os contactos da entidade exploradora e da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- g) Referência à detenção de licença para a exploração de jogos e apostas *online*;

h) Informação necessária para que os jogadores procedam a uma escolha consciente das suas atividades como jogador, promovendo comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável.

Artigo 31.º Deveres dos prestadores intermediários de serviços em rede

1 - Sem prejuízo do cumprimento dos demais deveres legais e regulamentares relativos ao exercício da sua atividade, os prestadores intermediários de serviços em rede estão obrigados, no prazo máximo de 48 horas, a contar da notificação de que ocorre a oferta de jogos e apostas *online* por uma entidade que não está legalmente habilitada a explorá-los, a cumprir as determinações da entidade de controlo, inspeção e regulação no sentido de impedir o acesso, a disponibilização e a utilização dessa oferta.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se que os prestadores intermediários de serviços em rede estão obrigados, nomeadamente:

a) Quando prestem o serviço de acesso à Internet, a cumprir as determinações da entidade de controlo, inspeção e regulação no sentido de impossibilitar o acesso ao serviço de jogos e apostas *online*, nomeadamente barrando ou interrompendo as comunicações com o mesmo;

b) Quando prestem o serviço de associação de conteúdos em rede, por meio de instrumentos de busca, hiperconexões ou processos análogos, a cumprir as determinações da entidade de controlo, inspeção e regulação no sentido de impossibilitar o acesso ao serviço de jogos e apostas *online*;

c) Quando o serviço de jogos e apostas *online* se encontre armazenado nos seus servidores, nomeadamente a título principal (*hosting*), intermediário (*caching*) ou outro, a cumprir as determinações da entidade de controlo, inspeção e regulação no sentido de o remover ou de impossibilitar o acesso ao mesmo.

3 - Cabe ainda aos prestadores intermediários de serviços em rede a obrigação para com a entidade de controlo, inspeção e regulação:

a) De informar, de imediato, quando tiverem conhecimento de atividades ilícitas em matéria de jogos e apostas *online* que se desenvolvam por via dos serviços que prestam;

b) De satisfazer os pedidos de identificação dos destinatários dos serviços com quem tenham acordos de armazenagem.



SUBSECÇÃO III

SISTEMA TÉCNICO DE JOGO

Artigo 32.º Requisitos do sistema técnico de jogo

1 - As entidades exploradoras devem dispor de um sistema técnico de jogo para a organização e exploração dos jogos e apostas online, que permita cumprir as obrigações decorrentes do RJO e as que resultam das respetivas regras de execução ou de regulamentos, instruções ou orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação.

2 - Na estruturação do sistema técnico de jogo, as entidades exploradoras devem garantir, nomeadamente, que:

a) Todos os acessos à plataforma de jogo e todo o demais tráfego relacionado com a atividade de jogos e apostas *online* que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou por jogadores registados no domínio «.pt» sejam sempre encaminhados através da infraestrutura de entrada e registo e seja reportado para esta o tráfego a que se refere a alínea b) do n.º 5 do artigo 26.º¹¹;

b) Todas as demais operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*, ocorridas em qualquer um dos componentes do sistema técnico de jogo, sejam sempre reportadas para a infraestrutura de entrada e registo;

c) A infraestrutura de entrada e registo proceda ao registo de todos os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* e os reporte à infraestrutura de controlo;

d) A infraestrutura de entrada e registo permita, a todo o tempo, o acesso da entidade de controlo, inspeção e regulação à demais informação existente na mesma.

3 - O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que garantam a segurança da informação e, nomeadamente:

a) O registo de todas as ações em relação a cada jogador;

b) O registo de todas as operações e intervenções ocorridas;

c) O registo dos jogadores e das respetivas contas de jogador;

d) O registo de todas as alterações e ocorrências que se verifiquem na plataforma de jogo;

e) A autenticação e identificação dos jogadores;

f) Que o acesso ao sistema técnico de jogo é feito exclusivamente nas condições definidas pela entidade de controlo, inspeção e regulação;

¹¹ Alterações resultantes da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.

g) A integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança das comunicações, bem como de toda a informação processada e armazenada, nomeadamente ao nível de todas as comunicações com a infraestrutura de entrada e registo e entre esta e a infraestrutura de controlo, incluindo os acessos referidos no número anterior.

4 - O disposto no número anterior é aplicável com as necessárias adaptações às situações previstas na alínea b) do n.º 5 do artigo 26.º.¹²

5 - As entidades exploradoras devem adotar controlos de segurança apropriados e conformes ao *Standard Internacional ISO 27001*, no que respeita, em particular, à política de segurança da informação, organização, recursos humanos, segurança física e ambiental, segurança dos equipamentos, operações e comunicações, controlo de acessos e aquisição, desenvolvimento e manutenção de sistemas de informação e gestão da continuidade de negócio.

6 - As entidades exploradoras devem dispor de cópias de segurança e adotar medidas técnicas e planos de contingência e de continuidade de negócio que permitam, nomeadamente e nos casos de perda de dados, garantir a sua recuperação integral.

Artigo 33.º Gerador de números aleatórios

A geração de resultados nos jogos de fortuna ou azar deve basear-se num gerador de números aleatórios certificado.

Artigo 34.º Acesso e controlo técnico

As entidades exploradoras estão obrigadas a:

- a) Ter localizados todos os componentes do sistema técnico de jogo em instalações às quais a entidade de controlo, inspeção e regulação possa, a todo o momento, aceder;
- b) Garantir o acesso e as permissões necessárias, a partir das instalações da entidade de controlo, inspeção e regulação, a qualquer componente do sistema técnico de jogo, independentemente da localização da respetiva instalação;
- c) Assegurar que a infraestrutura de entrada e registo se encontra instalada em território nacional e contém toda a informação sobre todas as operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*;

¹² Alterações resultantes da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.



- d) Armazenar em território nacional os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* pelo período de 10 anos;
- 3) Entregar à entidade de controlo, inspeção e regulação, até ao dia 15 de cada mês, relatórios sobre a atividade desenvolvida no mês anterior.

Artigo 35.º Certificação e homologação do sistema técnico de jogo¹³

1 - As entidades exploradoras devem obter a certificação do sistema técnico de jogo junto das entidades constantes de lista a divulgar pela entidade de controlo, inspeção e regulação no seu sítio na Internet.

2 - A homologação do sistema técnico de jogo depende cumulativamente:

- a) Da demonstração da certificação do sistema técnico de jogo;
- b) Do cumprimento de todos os requisitos e especificações exigidos para o sistema técnico de jogo;
- c) Do pagamento da taxa de homologação, no prazo para o efeito fixado pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

3 - A entidade de controlo, inspeção e regulação estabelece as especificações que o sistema técnico de jogo deve observar para que possa ser certificado e homologado.

4 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode solicitar às entidades exploradoras, no âmbito do processo de homologação, toda a informação que considere necessária para a análise do projeto de estruturação do sistema técnico de jogo e proceder à realização dos testes necessários à verificação dos requisitos e especificações referidos na alínea b) do n.º 2.

5 - A certificação do sistema técnico de jogo para a exploração dos jogos de fortuna ou azar objeto da licença a que se refere a alínea d) do n.º 1 do artigo 12.º abrange apenas os tipos de jogos que a entidade exploradora pretenda disponibilizar.

6 - Durante o período de vigência da licença, a entidade exploradora deve obter nova certificação e homologação do sistema técnico de jogo sempre que:

- a) Pretenda disponibilizar os tipos de jogos previstos na licença a que se refere a alínea d) do n.º 1 do artigo 12.º que não foram ainda objeto da certificação;
- b) Pretenda explorar novos tipos de jogos de fortuna ou azar para além dos referidos na alínea d) do n.º 1 do artigo 12.º, sem prejuízo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do mesmo artigo.

¹³ Alterações resultantes da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.

c) Pretenda disponibilizar apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora ou apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros, que não foram ainda objeto da certificação;

d) Pretenda disponibilizar apostas hípcas mútuas, ou apostas hípcas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora ou apostas hípcas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros, que não foram ainda objeto da certificação.

Artigo 36.º Auditoria do sistema técnico do jogo

Após a homologação, a entidade de controlo, inspeção e regulação procede a auditorias periódicas ao sistema técnico de jogo.

SECÇÃO III

PRÁTICA DOS JOGOS E APOSTAS ONLINE

Artigo 37.º Registo dos jogadores

1 - As entidades exploradoras estão obrigadas a que o registo dos jogadores contenha o nome completo do jogador, a data de nascimento, a nacionalidade, a profissão, a morada de residência, o número de identificação civil ou do passaporte, o número de identificação fiscal, o endereço de correio eletrónico e os elementos identificadores da conta de pagamento.

2 - A verificação da identidade dos jogadores é efetuada pela entidade exploradora por um dos seguintes meios:

a) Mediante consulta às bases de dados de entidade pública, efetuada, em tempo real, através de ligação à entidade de controlo, inspeção e regulação;

b) Diretamente no respetivo sítio na Internet, através do cartão do cidadão ou da chave móvel digital.

3 - Quando não for possível verificar a identidade dos jogadores nos termos do número anterior, a verificação é efetuada através de cópia de documento comprovativo da respetiva identidade, com fotografia e data de nascimento.

4 - O jogador deve ser o titular da conta de pagamento referida no n.º 1.

5 - O registo de jogador só se torna efetivo depois de verificada a respetiva identidade e confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual o jogador pode dar início à prática de jogos de apostas *online*.



6 - A cada jogador só é permitido um registo por sítio na Internet, sendo-lhe atribuídos, após o mesmo se tornar efetivo nos termos do número anterior, um nome de utilizador único e uma senha exclusiva para o acesso.

7 - As entidades exploradoras estão obrigadas a implementar, nos módulos de criação dos registos de jogadores, os mecanismos necessários a dar cumprimento ao disposto nos n.ºs 2 e 3.

8 - Podem ser criados registos com perfil de convidado, de modo a permitir aos jogadores utilizar o sítio na Internet e nele praticar jogos e apostas *online* de demonstração, sem recurso a dinheiro, não sendo nestes casos permitido à entidade exploradora a atribuição de quaisquer prémios.

9 - Os jogos e apostas *online* de demonstração, previstos no número anterior, devem obedecer exatamente às mesmas características dos jogos e apostas *online* explorados com recurso a dinheiro.

10 - Os procedimentos de suspensão e de cancelamento dos registos são definidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Artigo 38.º Direitos e deveres dos jogadores

1 - Os jogadores têm direito, nomeadamente, a:

- a) Receber os prémios que lhes sejam devidos;
- b) Jogar livremente e sem qualquer tipo de coação;
- c) Dispor, em qualquer momento, de informação sobre as quantias jogadas ou apostadas e sobre o saldo da respetiva conta de jogador;
- d) Identificar-se, de um modo seguro, junto da entidade exploradora;
- e) Ver garantida a sua privacidade e a proteção dos dados disponibilizados à entidade exploradora para efeitos do seu registo de jogador;
- f) Conhecer, a todo o momento, a identificação e os contactos da entidade exploradora e, caso pretenda apresentar reclamação, o modo como deve proceder;
- g) Ter disponível, no sítio na Internet, informação sobre a prática de jogo responsável.

2 - Os jogadores estão obrigados, nomeadamente, a:

- a) Identificar-se perante a entidade exploradora, de acordo com as regras estabelecidas no RJO;
- b) Indicar, no ato de registo no sítio na Internet, uma conta de pagamento de que sejam titulares e na qual devem ser creditados todos os montantes transferidos a partir da conta de jogador;
- c) Fornecer à entidade exploradora cópia de documento comprovativo da titularidade da conta de pagamento referida na alínea anterior, para efeitos de recebimento dos saldos das contas de jogador;

- d) Cumprir a lei, bem como os regulamentos, instruções e orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- e) Não perturbar o normal funcionamento dos jogos e apostas *online*.

Artigo 39.º Autoexclusão

- 1 - O sítio na Internet deve disponibilizar mecanismos que permitam ao jogador autoexcluir-se da prática de jogos e apostas *online*.
- 2 - O jogador tem o direito a autoexcluir-se diretamente no sítio na Internet, ficando impedido de jogar nesse sítio durante o período por si indicado.
- 3 - O jogador tem, ainda, o direito a autoexcluir-se diretamente no sítio na Internet da entidade de controlo, inspeção e regulação, ficando, neste caso, impedido de jogar nos sítios na Internet de todas as entidades exploradoras.
- 4 - O período de autoexclusão tem a duração mínima de três meses e perdura até à data indicada pelo jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado.
- 5 - Sem prejuízo do período de duração mínima de três meses previsto no número anterior, pode o jogador comunicar o termo da autoexclusão, ou tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um mês sobre aquela comunicação.

Artigo 40.º Conta de jogador

- 1 - A entidade exploradora deve criar uma conta de jogador associada ao registo de cada jogador, com uma identificação única, onde se processam e registam todas as transações realizadas.
- 2 - A cada jogador só é permitido ter uma conta de jogador em cada sítio na Internet.
- 3 - A conta de jogador não pode, em nenhuma circunstância, apresentar saldo negativo.
- 4 - A conta de jogador só pode ser movimentada por iniciativa deste.
- 5 - Não são permitidas transferências de dinheiro entre contas de jogadores.
- 6 - Em caso de morte do jogador, a entidade exploradora obriga-se a transferir o saldo da conta de jogador para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo, no prazo máximo de três dias, a contar da data em que lhe é apresentada a respetiva certidão de óbito.
- 7 - O sítio na Internet deve dispor de mecanismos que permitam a transferência do saldo da conta do jogador para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo.



8 - As entidades exploradoras estão obrigadas a garantir que as operações realizadas na conta de jogador identificam, de forma inequívoca, a origem das transações.

9 - As entidades exploradoras devem dispor de mecanismos que impeçam a criação de contas anónimas ou em nome de terceiros.

10 - Os termos e o modo de cumprimento das obrigações enunciadas nos números anteriores e os procedimentos de desativação, de suspensão e cancelamento das contas de jogador são definidos em regulamento pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Artigo 41.º Controlo da conta de jogador

1 - As entidades exploradoras devem assegurar a existência de processos, procedimentos e medidas tecnológicas que garantam o não repúdio dos atos praticados.

2 - As entidades exploradoras devem assegurar que as contas dos jogadores não são utilizadas para outros fins que não os jogos e apostas *online*.

Artigo 42.º Instrumentos de pagamento

1 - Nas operações de jogos e apostas *online* apenas são admitidos instrumentos de pagamento eletrónicos que utilizem moeda com curso legal em Portugal.

2 - Para o provisionamento da conta de jogador, as entidades exploradoras só podem admitir instrumentos de pagamento fornecidos por prestadores de serviços de pagamento devidamente autorizados pelas autoridades competentes dos respetivos países ou jurisdições e que permitam a correta identificação do ordenante da operação de pagamento.

3 - As entidades exploradoras de jogos e apostas *online*, bem como os titulares dos seus órgãos sociais, os trabalhadores e demais colaboradores, estão proibidos de conceder empréstimos aos jogadores ou disponibilizar, direta ou indiretamente, dispositivos que permitam aos jogadores concederem empréstimos entre si.

SECÇÃO IV

CONTROLO CONTABILÍSTICO E FINANCEIRO

Artigo 43.º Controlo contabilístico

Sem prejuízo das demais obrigações contabilísticas aplicáveis, as entidades exploradoras obrigam-se a dispor de contabilidade analítica organizada de modo a que seja autonomizado um centro de custos onde sejam registadas, exclusivamente, as transações resultantes da exploração dos jogos e apostas *online*.

Artigo 44.º Controlo de pagamentos

1 - Os pagamentos das quantias devidas aos jogadores têm de ser efetuados pelas entidades exploradoras através da conta bancária a que se refere a alínea h) do n.º 1 do artigo 26.º.

2 - As entidades exploradoras estão obrigadas a manter, na conta referida no número anterior, um saldo mínimo que permita fazer face ao pagamento do saldo global das contas de jogador.

3 - As entidades exploradoras devem prestar à entidade de controlo, inspeção e regulação, no primeiro dia útil do mês seguinte àquele a que respeita, informação relativa aos montantes em depósito na conta bancária referida nos números anteriores e a indicação do montante do saldo global das contas de jogador.

CAPÍTULO IV

CONTROLO, INSPEÇÃO E REGULAÇÃO

Artigo 45.º Entidade de controlo, inspeção e regulação

As funções de controlo, inspeção e regulação relativas à exploração e prática dos jogos e apostas *online* são exercidas pela comissão de jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (comissão de jogos) e pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos), nos termos previstos na lei orgânica deste instituto, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho.

Artigo 46.º Regime aplicável à atividade da entidade de controlo, inspeção e regulação

1 - A atividade administrativa da entidade de controlo, inspeção e regulação fica sujeita ao CPA.



2 - A impugnação das decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação segue, sem prejuízo do disposto no RJO, o regime do Código de Processo nos Tribunais Administrativos.

3 - Nas impugnações referidas no número anterior presume-se, até prova em contrário, que o diferimento da execução da decisão é gravemente prejudicial para o interesse público.

Artigo 47.º Poderes específicos de controlo, inspeção e regulação

1 - No âmbito da atividade inspetiva, as entidades exploradoras estão obrigadas a cooperar com a entidade de controlo, inspeção e regulação.

2 - Sempre que a entidade de controlo, inspeção e regulação detetar um sítio na Internet que disponibilize jogos e apostas *online* explorados por uma entidade que não esteja legalmente habilitada para o efeito, notifica a referida entidade para, no prazo máximo de 48 horas, cessar essa atividade e remover o serviço de jogos e apostas *online* da Internet, sem prejuízo da responsabilidade criminal em que a mesma incorre.

3 - Decorrido o prazo previsto no número anterior sem que a atividade tenha cessado e o serviço tenha sido removido da Internet, a entidade de controlo, inspeção e regulação notifica os prestadores intermediários de serviços em rede, nos termos e para os efeitos do disposto no artigo 31.º.

4 - Sem prejuízo do disposto na alínea j) do artigo 6.º, os trabalhadores da entidade de controlo, inspeção e regulação podem, no âmbito das ações de controlo, auditoria e supervisão ao sistema técnico de jogo, efetuar jogos e apostas *online*, com o objetivo de verificar se o referido sistema cumpre todos os requisitos e especificações fixados na lei e nos regulamentos, instruções e orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação.

5 - A entidade de controlo, inspeção e regulação deve criar, manter atualizado e divulgar um registo das entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e dos respetivos sítios na Internet.

6 - A entidade de controlo, inspeção e regulação monitoriza o volume de jogos e apostas *online*, podendo, para o efeito, ter acesso às contas dos jogadores.

7 - Em respeito pelas regras de proteção dos dados pessoais, a entidade de controlo, inspeção e regulação cria e mantém atualizado um sistema de registo nacional centralizado dos jogadores que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar, o qual deve ser disponibilizado às entidades exploradoras.

Artigo 48.º Regulamentação¹⁴

1 - A entidade de controlo, inspeção e regulação publicita o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação, nomeadamente, do objeto e da forma como podem ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

2 - No relatório preambular dos regulamentos são fundamentadas as respetivas opções.

3 - Os regulamentos são publicados no Diário da República, sem prejuízo da sua disponibilização no sítio na Internet da entidade de controlo, inspeção e regulação.

CAPÍTULO V ILÍCITOS E SANÇÕES

SECÇÃO I ILÍCITOS CRIMINAIS

Artigo 49.º Exploração ilícita de jogos e apostas *online*

1 - Quem, por qualquer meio e sem estar para o efeito devidamente autorizado, explorar, promover, organizar ou consentir a exploração de jogos e apostas *online*, ou disponibilizar a sua prática em Portugal a partir de servidores situados fora do território nacional, é punido com pena de prisão até cinco anos ou com pena de multa até 500 dias.

2 - A negligência é punível.

3 - A tentativa é punível.

Artigo 50.º Fraude nos jogos e apostas *online*

1 - Quem adular as regras e os processos de funcionamento que forem estabelecidos para os jogos e apostas *online*, introduzindo, modificando, apagando ou suprimindo dados informáticos, ou de outro modo interferir no tratamento dos mesmos, com a intenção de assegurar a sorte ou o azar, é punido com pena de prisão de três a oito anos ou com pena de multa até 600 dias.

2 - A negligência é punível.

3 - A tentativa é punível.

¹⁴ *Vd. toda a regulamentação em §.B (Regulamentação).*



Artigo 51.º Desobediência

1 - Quem, no âmbito de ação de controlo, auditoria e supervisão aos sistemas técnicos de jogo, não acatar ordens ou mandados legítimos emitidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação, é punido com a pena prevista para o crime de desobediência qualificada.

2 - A prática do crime depende de prévia comunicação expressa ao agente de que pode incorrer na pena de desobediência qualificada.

3 - Incorre na mesma pena quem não cumprir ou criar obstrução ao cumprimento das sanções acessórias aplicadas em processo de contraordenação, ou das medidas cautelares legalmente previstas.

Artigo 52.º Penas acessórias

Em simultâneo com a pena de prisão ou de multa e para além das previstas no Código Penal, podem ser aplicadas as seguintes penas acessórias:

a) Interdição, por prazo não superior a cinco anos, do exercício da atividade que com o crime se relacione, incluindo a inibição do exercício de funções de administração, direção, chefia ou fiscalização em entidades cujo objeto social seja a exploração de jogos e apostas, quando a infração tiver sido cometida com flagrante abuso desse cargo ou com manifesta e grave violação dos deveres que lhe são inerentes;

b) Publicação da sentença condenatória a expensas do arguido em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico, nomeadamente em sítios na Internet e publicações específicas da área de atividade em causa.

Artigo 53.º Responsabilidade penal das pessoas coletivas

1 - As pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas são responsáveis pelos crimes previstos nos artigos 49.º e 50.º, quando cometidos:

a) Em seu nome e no interesse coletivo por pessoas que nelas ocupem uma posição de liderança; ou

b) Por quem aja sob autoridade das pessoas referidas na alínea anterior em virtude da violação dos deveres de vigilância ou controlo que lhes incumbem.

2 - Entende-se que ocupam uma posição de liderança os titulares dos órgãos, os representantes da pessoa coletiva e quem nela tiver autoridade para exercer o controlo da sua atividade.

3 - A responsabilidade das pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas é excluída

quando o agente tiver atuado contra ordens ou instruções expressas emanadas de quem de direito.

4 - A responsabilidade criminal das entidades referidas no n.º 1 não exclui a responsabilidade individual dos respetivos agentes, nem depende da responsabilização destes.

5 - Se a multa for aplicada a uma entidade sem personalidade jurídica, responde por ela o património comum e, na sua falta ou insuficiência, solidariamente, o património de cada um dos associados.

Artigo 54.º Remessa de decisões

Todas as sentenças e acórdãos proferidos no âmbito de processos-crime relativos a jogos e apostas *online* são remetidos pelo tribunal, para conhecimento, à entidade de controlo, inspeção e regulação, por via eletrónica.

Artigo 55.º Regime subsidiário

Aos crimes, ao regime processual e à cooperação internacional em matéria penal, são subsidiariamente aplicáveis, respetivamente, as disposições do Código Penal, do Código de Processo Penal, da Lei n.º 109/2009, de 15 de setembro, e da Lei n.º 144/99, de 31 de agosto, alterada pelas Leis n.ºs 104/2001 de 25 de agosto, 48/2003, de 22 de agosto, 48/2007, de 29 de agosto, e 115/2009, de 12 de outubro.

SECÇÃO II **ILÍCITOS CONTRAORDENACIONAIS**

Artigo 56.º Contraordenações muito graves¹⁵

Constitui contraordenação muito grave, praticada pela entidade exploradora, punível com coima:

- a) Disponibilizar apostas desportivas à cota que incidam sobre modalidades, competições ou provas desportivas que não constem da lista aprovada pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- b) Disponibilizar apostas hípcas, mútuas ou à cota, que incidam sobre competições ou corridas de cavalos que não constem da lista aprovada pela entidade de controlo, inspeção e regulação;

¹⁵ Alterações resultantes da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.



- c) Disponibilizar apostas desportivas à cota ou apostas hípcas, mútuas ou à cota, sobre tipos ou momentos das apostas ou sobre tipos de resultados diferentes dos fixados pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- d) Não cumprir as regras de execução dos jogos e apostas *online* fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- e) Não reforçar a caução no prazo para o efeito fixado pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- f) Transmitir a licença sem a prévia autorização da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- g) Não pagar ao jogador o prémio no valor anunciado;
- h) Não dar ordem de transferência, para a conta de pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador, do saldo da conta de jogador, quando este o solicitar;
- i) Dar ordem de transferência do saldo da conta de jogador para outra conta de pagamento que não a previamente indicada e titulada pelo jogador;
- j) Não ter conta bancária em instituição de crédito estabelecida num Estado-Membro da União Europeia, para o exercício da atividade dos jogos e apostas *online*;
- k) Não efetuar todas as transações relacionadas com a atividade dos jogos e apostas *online* na conta bancária aberta especificamente para esse efeito;
- l) Utilizar a conta bancária relativa à atividade de jogos e apostas *online* para transação que não se relacione com a mesma;
- m) Violar a obrigação de assegurar a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas *online* ou das comunicações, nos termos da alínea i) do n.º 1 do artigo 26.º ou dos n.ºs 3, 5 ou 6 do artigo 32.º;
- n) Não redirecionar para o sítio na Internet com o nome do respetivo domínio subordinado à identificação «.pt» todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou que façam uso de contas de jogadores registados em Portugal;
- o) Não encaminhar através da infraestrutura de entrada e registo todos os acessos à plataforma de jogo que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou por jogadores registados no domínio «.pt»;
- p) Não encaminhar através da infraestrutura de entrada e registo todo o tráfego relacionado com a atividade dos jogos e apostas *online* que ocorra entre os jogadores que acedam a partir de localizações situadas em território português ou registados no domínio «.pt» e a plataforma de jogo;
- q) Não reportar para a infraestrutura de entrada e registo o tráfego relacionado com a atividade de jogos e apostas *online* que ocorra entre os

jogadores e a plataforma de jogo, e cujos acessos a esta se estabeleçam a partir de localizações situadas fora do território português ou sejam efetuados por jogadores que se encontrem registados em domínio diferente do domínio «.pt»;

r) Não reportar todas as operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*, ocorridas em qualquer um dos componentes do sistema técnico de jogo, para a infraestrutura de entrada e registo;

s) Não registar todos os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* na infraestrutura de entrada e registo;

t) Não reportar todos os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* da infraestrutura de entrada e registo para a infraestrutura de controlo;

u) Não disponibilizar à entidade de controlo, inspeção e regulação, a todo o tempo, o acesso ao sistema técnico de jogo nos termos previstos nas alíneas a) e b) do artigo 34.º;

v) Não manter a infraestrutura de entrada e registo instalada em território nacional;

w) Utilizar um sistema técnico de jogo não certificado e homologado;

x) Permitir o registo do jogador sem verificar a respetiva identidade ou sem confirmar a inexistência de proibição de jogar;

y) Permitir que o jogador tenha mais do que um registo no mesmo sítio na Internet;

z) Não criar uma conta de jogador associada ao registo de cada jogador;

aa) Criar, para o mesmo jogador, duas ou mais contas de jogador no mesmo sítio na Internet;

bb) Criar uma conta de jogador para vários jogadores;

cc) Movimentar a conta de jogador sem ser por iniciativa deste;

dd) Permitir a transferência de dinheiro entre contas de jogadores;

ee) Permitir que o jogador utilize a conta de jogador de outro jogador;

ff) Não dispor, no sítio na Internet, de mecanismos que permitam a transferência do saldo da conta de jogador para a conta de pagamento previamente indicada e titulada pelo jogador;

gg) Permitir a utilização de instrumento de pagamento em desconformidade com o disposto nos n.ºs 1 e 2 do artigo 42.º;

hh) Ocultar ou alterar factos ou valores contabilísticos à entidade de controlo, inspeção e regulação que impeçam a correta liquidação do IEJO;

ii) Não efetuar o pagamento do IEJO no prazo legal;

jj) Não cumprir os regulamentos, instruções ou orientações emitidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação.



Artigo 57.º Contraordenações graves

1 - Constitui contraordenação grave, praticada pela entidade exploradora, punível com coima:

- a) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a menor, a declarado incapaz nos termos da lei civil ou a quem, voluntária ou judicialmente, esteja impedido de jogar;
- b) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a titular de um dos seus órgãos sociais ou a seu trabalhador relativamente ao sítio na Internet da entidade exploradora;
- c) Permitir a prática de jogos e apostas *online* a pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos do sítio na Internet da entidade exploradora;
- d) Não cumprir os requisitos de capacidade técnica previstos no artigo 15.º;
- e) Não cumprir o indicador de autonomia financeira previsto no artigo 16.º;
- f) Não disponibilizar ou não prestar informação no sítio na Internet de forma clara, verdadeira, completa e atualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, sobre os instrumentos de pagamento admitidos, sobre os valores mínimos e máximos de aposta ou sobre as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;
- g) Não comunicar à entidade de controlo, inspeção e regulação qualquer alteração à composição dos seus órgãos sociais, no prazo de 10 dias a contar da mesma;
- h) Não fazer representar 60% do seu capital social por ações que permitam ao emitente conhecer, a todo o tempo, a identidade dos respetivos titulares;
- i) Não comunicar à entidade de controlo, inspeção e regulação, no prazo de 30 dias a contar da data em que dele tiver conhecimento, qualquer ato ou negócio que implique a aquisição, a transmissão ou a oneração das ações cuja identidade dos titulares seja conhecida;
- j) Permitir a geração de resultados nos jogos de fortuna ou azar não baseada num gerador de números aleatórios certificado;
- k) Não armazenar em território nacional os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* pelo período de 10 anos;
- l) Não conter, no registo do jogador, todos os elementos identificados no n.º 1 do artigo 37.º;
- m) Não efetuar a verificação da identidade do jogador por um dos meios indicados nos n.ºs 2 e 3 do artigo 37.º;
- n) Não disponibilizar, no sítio na Internet, mecanismos que permitam a autoexclusão dos jogadores;
- o) Não identificar, de forma inequívoca, a origem da transação em

operação realizada na conta de jogador;

p) Permitir que a conta de jogador seja utilizada para outro fim que não os jogos e apostas *online*;

q) Conceder empréstimo ao jogador;

r) Disponibilizar, direta ou indiretamente, dispositivo que permita aos jogadores concederem empréstimos entre si;

s) Não dispor de contabilidade analítica organizada, nos termos previstos no artigo 43.º;

t) Não manter, na conta bancária da atividade de exploração de jogos e apostas *online*, um saldo mínimo que permita fazer face ao pagamento do saldo global das contas de jogador.

2 - Constitui contraordenação grave, praticada pelo prestador intermediário de serviços em rede, punível com coima, o incumprimento de qualquer um dos deveres estabelecidos no artigo 31.º.

3 - Constitui contraordenação grave, punível com coima, a prática de jogos e apostas *online* por qualquer pessoa proibida de jogar, nos termos previstos no artigo 6.º.

4 - Constitui contraordenação grave, praticada pelo jogador, punível com coima, a perturbação do normal funcionamento e desenvolvimento dos jogos e apostas *online*.

5 - Constitui ainda contraordenação grave, punível com coima, praticada pelos titulares dos órgãos sociais, trabalhadores ou colaboradores da entidade exploradora:

a) Conceder empréstimo ao jogador;

b) Disponibilizar, direta ou indiretamente, dispositivo que permita aos jogadores concederem empréstimos entre si.

Artigo 58.º Contraordenações leves

1 - Constitui contraordenação leve, praticada pela entidade exploradora, punível com coima:

a) Não elaborar um plano ou não adotar as medidas necessárias ao cumprimento dos princípios de jogo responsável, nos termos previstos no artigo 7.º ou nos regulamentos, instruções ou orientações emitidos pela entidade de controlo, inspeção e regulação nesta matéria;

b) Não definir uma política de privacidade que identifique a informação mínima que é solicitada aos jogadores, a finalidade a que a mesma se destina ou as condições em que pode ser divulgada;

c) Não designar um gestor responsável pela exploração dos jogos e apostas *online*;



- d) Não incluir, no sítio na Internet, informação sobre as proibições de jogar;
- e) Não transmitir à entidade de controlo, inspeção e regulação, no prazo de 24 horas a contar da data da receção da respetiva comunicação, a identificação do jogador que se autoexcluiu;
- f) Incluir, no sítio na Internet, outro conteúdo para além dos relativos aos jogos e apostas *online* autorizados pelas respetivas licenças;
- g) Reduzir o horário ou suspender temporariamente a exploração dos jogos e apostas *online* sem a prévia autorização da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- h) Não disponibilizar, no sítio na Internet, informação aos jogadores sobre o modo de acesso aos seus dados pessoais;
- i) Não incluir, no sítio na Internet, alertas contra as práticas excessivas de jogos e apostas *online* ou sobre o direito de autoexclusão dos jogadores;
- j) Não incluir, no sítio na Internet, os elementos de contacto de entidades que prestem apoio a jogadores com problemas de dependência e adição;
- k) Omitir, do sítio na Internet, o logótipo ou os contactos da entidade exploradora;
- l) Omitir, do sítio na Internet, o logótipo ou os contactos da entidade de controlo, inspeção e regulação.
- m) Omitir, do sítio na Internet, a referência à detenção de licença para a exploração de jogos e apostas *online*;
- n) Não facultar aos jogadores, no sítio na Internet, a informação necessária para promover comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável;
- o) Não entregar, no prazo estabelecido, o relatório de atividade previsto na alínea e) do artigo 34.º;
- p) Permitir que o jogador registado com perfil de convidado pratique jogos e apostas *online* com recurso a dinheiro ou receba prémios;
- q) Não transferir, em caso de morte do jogador, o saldo da conta de jogador para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo, no prazo máximo de três dias, a contar da data em que lhe for apresentada a respetiva certidão de óbito;
- r) Não prestar, no prazo estabelecido, a informação prevista no n.º 3 do artigo 44.º.

2 - Constitui ainda contraordenação leve, punível com coima, a prática de jogos e apostas *online* em sítio na Internet de entidade que não esteja licenciada para a exploração de jogos e apostas *online*.

Artigo 59.º Responsabilidade pela prática das contraordenações

1 - Pela prática das contraordenações podem ser responsabilizadas

pessoas singulares, pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas.

2 - As pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas, são responsáveis pelas contraordenações previstas no RJO, quando cometidas:

a) Em seu nome e no interesse coletivo por pessoas que nelas ocupem uma posição de liderança; ou

b) Por quem aja sob autoridade das pessoas referidas na alínea anterior, em virtude da violação dos deveres de vigilância ou controlo que lhes incumbem.

3 - Entende-se que ocupam uma posição de liderança os titulares dos órgãos, os representantes da pessoa coletiva e quem nela tiver autoridade para exercer o controlo da sua atividade.

4 - A responsabilidade das pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas é excluída quando o agente tiver atuado contra ordens ou instruções expressas de quem de direito.

5 - As pessoas que ocupem uma posição de liderança, bem como os responsáveis pela fiscalização de áreas de atividade em que seja praticada alguma contraordenação, incorrem na sanção prevista para o autor, especialmente atenuada, quando, conhecendo ou devendo conhecer a prática da infração, não adotem as medidas adequadas para lhe pôr termo imediatamente, a não ser que sanção mais grave lhe caiba por força de outra disposição legal.

6 - A responsabilidade contraordenacional das entidades referidas no n.º 2 não exclui a responsabilidade individual dos respetivos agentes, nem depende da responsabilização destes.

Artigo 60.º Punibilidade da negligência e da tentativa

A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 61.º Montante das coimas

1 - As contraordenações muito graves são puníveis com coima de (euro) 50.000,00 a (euro) 1 000 000,00, ou entre (euro) 50.000,00 e 10% do volume de negócios da entidade infratora realizado no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 1.000.000,00.

2 - As contraordenações graves são puníveis com coima de (euro) 5.000,00 a (euro) 50.000,00, ou entre (euro) 5.000,00 e 5% do volume de negócios



da entidade infratora realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 50.000,00.

3 - As contraordenações graves previstas no n.º 2 do artigo 57.º são puníveis com coima de (euro) 5.000,00 a (euro) 50.000,00.

4 - As contraordenações leves são puníveis com coima até (euro) 5.000,00, ou até 0,5% do volume de negócios da entidade infratora realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 5.000,00.

5 - No caso das pessoas singulares, as contraordenações são puníveis:

a) Nas contraordenações muito graves, com coima de (euro) 25.000,00 a (euro) 500.000,00;

b) Nas contraordenações graves, com coima de (euro) 2.500,00 a (euro) 25.000,00;

c) Nas contraordenações leves, com coima até (euro) 2.500,00.

6 - Se o agente retirar da prática da infração um benefício económico calculável em montante superior ao limite máximo da coima aplicável, pode esta elevar-se até ao quantitativo do benefício, não podendo o montante, em caso algum, exceder um terço dos limites máximos fixados nos números anteriores.

7 - Em caso de negligência ou de tentativa, os montantes mínimos e máximos das coimas previstas nos números anteriores são reduzidos a metade.

Artigo 62.º Volume de negócios

1 - Para efeitos do disposto nos n.ºs 1, 2 e 4 do artigo anterior, considera-se volume de negócios a receita bruta da entidade infratora apurada no exercício anterior ao da prática da infração e refletida nas respetivas contas.

2 - Caso a receita bruta a considerar nos termos do número anterior tenha por base um período inferior ao do ano económico do infrator, são apenas considerados os limites absolutos máximos das coimas previstos nos n.ºs 1, 2 e 4 do artigo anterior.

Artigo 63.º Determinação da medida da coima

1 - A determinação da medida da coima faz-se considerando, entre outras:

a) A duração da infração;

b) A gravidade da infração, apreciada de acordo com a proteção da ordem social e da confiança e segurança das entidades envolvidas;

c) A culpa;

d) O comportamento do agente na eliminação da prática faltosa;

- e) A situação económica do agente;
- f) O benefício que o agente retirou da prática da contraordenação;
- g) Os antecedentes contraordenacionais do agente por infração às normas relativas aos jogos e apostas *online*.

2 - A entidade de controlo, inspeção e regulação adota, ao abrigo dos seus poderes de regulamentação, linhas de orientação contendo a metodologia a utilizar para aplicação das coimas.

Artigo 64.º Dispensa ou redução da coima

Pode ser dispensada a aplicação da coima, ou reduzido o seu montante, quando haja um diminuto grau de culpa, o infrator coopere e ponha termo à sua participação na infração até ao termo da instrução do processo de contraordenação.

Artigo 65.º Responsabilidade solidária das entidades exploradoras

1 - As entidades exploradoras são solidariamente responsáveis pelo pagamento das coimas, custas e outros encargos associados às sanções aplicadas aos titulares dos seus órgãos sociais, aos seus trabalhadores e demais colaboradores.

2 - A responsabilidade solidária das entidades exploradoras, referida no número anterior, é excluída quando os titulares dos órgãos sociais, os trabalhadores ou demais colaboradores tiverem atuado contra ordens ou instruções expressas emitidas por quem de direito.

Artigo 66.º Admoestação

1 - Quando tiver posto termo à infração até ser proferida decisão no processo e não resultem prejuízos, nomeadamente para os jogadores, considerando as demais circunstâncias em que a infração foi praticada, o infrator pode ser sancionado com uma mera admoestação.

2 - A admoestação é proferida por escrito, não podendo o facto que lhe deu origem voltar a ser apreciado como contraordenação.

Artigo 67.º Sanções acessórias

1 - Caso a gravidade da infração e a culpa do infrator o justifiquem, pode ser determinada a aplicação das seguintes sanções acessórias:

- a) Apreensão e perda do objeto da infração, incluindo o produto do benefício obtido pelo infrator através da prática da contraordenação, com observância do disposto nos artigos 22.º a 26.º do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelo Decretos-Leis n.ºs 356/89,



de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, e 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro;

b) Suspensão do exercício da atividade de jogos e apostas *online*;

c) Publicação da sanção aplicada pela prática da contraordenação, a expensas do infrator e em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico e da proteção dos jogadores;

d) Proibição do direito de participar em procedimentos de formação de contratos ou em procedimentos destinados à atribuição de licenças cujo objeto abranja a exploração de jogos e apostas.

2 - As sanções referidas nas alíneas b) e d) do número anterior têm uma duração máxima, respetivamente, de seis meses e dois anos, a contar da decisão condenatória definitiva.

Artigo 68.º Pressupostos da aplicação das sanções acessórias

1 - A sanção referida na alínea a) do n.º 1 do artigo anterior só pode ser decretada quando os objetos serviram ou estavam destinados a servir para a prática de uma contraordenação, ou por esta foram produzidos.

2 - A sanção referida na alínea b) do n.º 1 do artigo anterior só pode ser decretada quando a contraordenação tiver sido praticada no exercício ou por causa da atividade de jogos e apostas *online*.

3 - A sanção referida na alínea d) do n.º 1 do artigo anterior só pode ser decretada quando:

a) A prática que constitui contraordenação se tenha verificado durante ou por causa do procedimento relevante; ou

b) A entidade exploradora tenha sido sancionada por deficiências significativas ou persistentes na exploração, desde que tal facto tenha conduzido à condenação por danos ou a outras sanções comparáveis, nomeadamente à suspensão da atividade.

Artigo 69.º Sanções pecuniárias compulsórias

Sem prejuízo do pagamento da coima, do cumprimento das sanções acessórias e do disposto no artigo 64.º, pode ser aplicada, quando tal se justifique, uma sanção pecuniária compulsória, fixada segundo critérios de razoabilidade e proporcionalidade, num montante não superior a 5% da média diária do volume de negócios no ano imediatamente anterior à decisão, por cada dia de atraso, a contar da data da notificação, quando o infrator não acate a decisão que imponha uma sanção ou ordene a adoção de medidas determinadas.

Artigo 70.º Competência

- 1 - A instauração e instrução dos processos de contraordenação relativos às infrações previstas no RJO competem ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.
- 2 - A decisão dos processos, incluindo a aplicação de coimas e sanções acessórias, compete à comissão de jogos.

Artigo 71.º Regras gerais sobre prazos

- 1 - Na falta de disposição especial, é de 10 dias úteis o prazo para ser requerido qualquer ato ou diligência, serem arguidas nulidades, deduzidos incidentes ou praticados quaisquer outros atos processuais.
- 2 - Os prazos fixados legalmente ou por decisão da entidade de controlo, inspeção e regulação podem ser prorrogados, por igual período, mediante requerimento fundamentado do infrator.
- 3 - A entidade de controlo, inspeção e regulação recusa a prorrogação de prazo sempre que entenda, fundamentadamente, que o requerimento tem intuito meramente dilatatório.
- 4 - A decisão de recusa prevista no número anterior não é passível de recurso.

Artigo 72.º Notificações

- 1 - As notificações são feitas por carta registada, dirigida para a sede estatutária ou domicílio do destinatário, ou pessoalmente, se necessário.
- 2 - Quando o destinatário não tiver sede em Portugal, a notificação é realizada na sucursal em Portugal, ou caso não exista, na sede estatutária no estrangeiro.
- 3 - Desde que previamente aceite, as notificações podem ainda ser feitas por correio eletrónico, para o endereço indicado, para o efeito, pelo destinatário.
- 4 - As notificações presumem-se feitas:
 - a) No terceiro dia posterior ao do registo ou no primeiro dia útil seguinte, se o terceiro dia for um dia não útil, nos casos previstos na primeira parte do n.º 1 e na primeira parte do n.º 2;
 - b) No quinto dia posterior ao do registo ou no primeiro dia útil seguinte, se o quinto dia for um dia não útil, nos casos em que a sede estatutária ou o domicílio do destinatário se situe nas Regiões Autónomas;
 - c) No décimo dia posterior ao do registo ou no primeiro dia útil seguinte, se o décimo dia for um dia não útil, nos casos previstos na segunda parte do n.º 2;
 - d) No terceiro dia seguinte ao do envio, nos casos previstos no número anterior.



5 - Sempre que o infrator não for encontrado ou se recusar a receber a notificação, considera-se notificado mediante anúncio publicado num dos jornais de maior circulação nacional, com indicação sumária da imputação que lhe é feita.

6 - As notificações são feitas ao advogado ou defensor, quando constituído ou nomeado, sem prejuízo de serem obrigatoriamente feitas também ao infrator as notificações da medida cautelar, da acusação, da decisão de arquivamento e da decisão condenatória.

7 - No caso previsto no número anterior, o prazo para a prática de ato processual subsequente à notificação conta-se a partir do dia útil seguinte ao da data da notificação feita em último lugar.

8 - A falta de comparência do infrator para ato para o qual tenha sido notificado nos termos do presente artigo não obsta a que o processo de contraordenação siga os seus termos.

Artigo 73.º Instrução do processo

1 - Sempre que a entidade de controlo, inspeção e regulação recolher indícios bastantes da prática de uma contraordenação e de quem são os seus autores, notifica-os para que estes, querendo, em prazo não inferior a 10 dias e por escrito, se pronunciem sobre os factos invocados, sobre as provas existentes e requeiram as diligências complementares de prova que considerem convenientes.

2 - A realização de diligências complementares de prova requeridas pelo infrator pode ser recusada pela entidade de controlo, inspeção e regulação, através de decisão fundamentada, sempre que considere que as mesmas são manifestamente irrelevantes ou têm intuito meramente dilatatório.

3 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, a entidade de controlo, inspeção e regulação pode realizar diligências complementares de prova, mesmo após a pronúncia do infrator, devendo, neste caso, notificá-lo dos elementos probatórios apurados para, em prazo não inferior a 10 dias, se pronunciar, querendo, sobre os mesmos.

Artigo 74.º Prova

1 - Constituem objeto da prova todos os factos juridicamente relevantes para a demonstração da existência ou inexistência da infração, da punibilidade ou não punibilidade do infrator, e para a determinação das sanções aplicáveis e da medida da coima.

2 - Salvo quando a lei dispuser diferentemente, a prova é apreciada segundo as regras da experiência e a livre convicção da entidade de controlo, inspeção e regulação.

3 - A informação e a documentação obtida no âmbito do exercício dos poderes de controlo, inspeção e regulação ou de processos contraordenacionais instaurados pela entidade de controlo, inspeção e regulação podem ser utilizadas como meio de prova num processo contraordenacional em curso ou a instaurar, desde que os visados sejam previamente informados da possibilidade dessa utilização.

Artigo 75.º Medidas cautelares

1 - Sempre que a infração imputada às entidades exploradoras seja suscetível de afetar a segurança dos jogadores, a integridade, fiabilidade ou transparência das operações de jogo, ou de colocar em risco a ordem pública, a entidade de controlo, inspeção e regulação pode, em qualquer momento do processo, ordenar preventivamente a suspensão da sua atividade.

2 - A suspensão preventiva da atividade a que se refere o número anterior vigora até ao trânsito em julgado da decisão condenatória, salvo se a entidade de controlo, inspeção e regulação a revogar, por ter cessado o facto que motivou o seu decretamento.

3 - A adoção da medida referida no n.º 1 é precedida de audição das entidades exploradoras, exceto se tal puser em sério risco o objetivo ou eficácia da mesma, caso em que são ouvidas apenas após o seu decretamento.

Artigo 76.º Prescrição do procedimento

1 - O procedimento de contraordenação extingue-se por efeito da prescrição logo que sobre a prática da contraordenação hajam decorrido oito anos.

2 - A prescrição do procedimento de contraordenação interrompe-se com a notificação ao infrator da acusação, produzindo a interrupção efeitos desde a notificação do ato a qualquer um dos visados pelo processo.

3 - A prescrição do procedimento de contraordenação suspende-se:

a) Pelo período de tempo em que a decisão se encontre pendente de recurso judicial;

b) A partir do envio do processo ao Ministério Público e até à sua devolução à entidade de controlo, inspeção e regulação, nos termos previstos no artigo 40.º do regime geral do ilícito de mera ordenação social, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro.

4 - A suspensão da prescrição do procedimento não pode ultrapassar três anos.

5 - A prescrição do procedimento tem sempre lugar quando tiverem decorrido 10 anos, ressalvado o tempo de suspensão.



Artigo 77.º Prescrição das coimas e das sanções acessórias

As coimas e as sanções acessórias aplicadas nos processos de contraordenação prescrevem no prazo de cinco anos, a contar do momento em que a decisão condenatória se torna definitiva ou do trânsito em julgado desta.

Artigo 78.º Recurso de impugnação, tribunal competente e efeitos do recurso

- 1 - Cabe recurso das decisões cuja irrecorribilidade não esteja prevista no RJO.
- 2 - Não é admissível recurso de decisões de mero expediente e de decisões de arquivamento, com ou sem imposição de condições.
- 3 - O tribunal territorialmente competente para conhecer do recurso das decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação é o tribunal do local da sede desta.
- 4 - O recurso tem efeito meramente devolutivo.
- 5 - No caso de decisões condenatórias, o visado pode requerer, ao interpor o recurso, que o mesmo tenha efeito suspensivo quando a execução da decisão lhe cause prejuízo considerável e se ofereça para prestar caução, em dinheiro ou garantia bancária autónoma idónea, mobilizável em termos equivalentes, ficando a atribuição desse efeito condicionada à efetiva prestação de caução no prazo fixado pelo Tribunal.

Artigo 79.º Recurso de decisões interlocutórias

- 1 - Interposto recurso de uma decisão interlocutória, o requerimento é remetido ao Ministério Público, com indicação do número de processo na fase administrativa.
- 2 - O requerimento é acompanhado de quaisquer elementos ou informações que a entidade de controlo, inspeção e regulação considere relevantes para a decisão do recurso, podendo ser juntas alegações.
- 3 - Formam um único processo judicial os recursos de decisões interlocutórias proferidas no mesmo processo na fase administrativa.

Artigo 80.º Recurso de medidas cautelares

Aos recursos interpostos de decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação, proferidas no mesmo processo na fase administrativa, que decretam medidas cautelares, nos termos do artigo 75.º, é aplicável o disposto no artigo anterior.

Artigo 81.º Recurso da decisão final

1 - Notificado de decisão final condenatória, o visado pode interpor recurso judicial, no prazo de 30 dias, não prorrogável.

2 - Recebido o recurso da decisão final condenatória, a entidade de controlo, inspeção e regulação remete os autos ao Ministério Público, no prazo de 30 dias, não prorrogável, podendo juntar alegações e outros elementos ou informações que considere relevantes para a decisão da causa, bem como oferecer meios de prova.

3 - Tendo havido recursos de decisões interlocutórias ou de medidas cautelares, o recurso da decisão final condenatória é processado nos autos do único ou do primeiro recurso interposto.

4 - O tribunal pode decidir sem audiência de julgamento, se não existir oposição do arguido, do Ministério Público ou da entidade de controlo, inspeção e regulação.

5 - Se houver lugar a audiência de julgamento, o tribunal decide com base na prova realizada na audiência, bem como na prova produzida na fase administrativa do processo de contraordenação.

6 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode participar na audiência de julgamento através de representante indicado para o efeito.

7 - A desistência da acusação pelo Ministério Público depende da concordância da entidade de controlo, inspeção e regulação.

8 - O tribunal notifica a entidade de controlo, inspeção e regulação da sentença, bem como de todos os despachos que não sejam de mero expediente.

9 - A entidade de controlo, inspeção e regulação tem legitimidade para recorrer autonomamente das decisões proferidas no processo de impugnação que admitam recurso, bem como para responder a recursos interpostos.

Artigo 82.º Controlo pelo tribunal competente

1 - O Tribunal conhece, com plena jurisdição, dos recursos interpostos das decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação em que tenha sido fixada uma coima ou uma sanção pecuniária compulsória, podendo reduzir ou aumentar o montante da coima ou da sanção pecuniária compulsória.

2 - As decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação que apliquem sanções mencionam o disposto na parte final do número anterior.



Artigo 83.º Recurso da decisão judicial

1 - Das sentenças e despachos do tribunal cabe recurso para o tribunal da relação competente, que decide em última instância.

2 - Têm legitimidade para recorrer:

a) O Ministério Público e, autonomamente, a entidade de controlo, inspeção e regulação, de quaisquer sentenças e despachos que não sejam de mero expediente, incluindo os que versem sobre nulidades e outras questões prévias ou incidentais, ou sobre a aplicação de medidas cautelares;

b) O visado pelo processo.

3 - Aos recursos previstos no presente artigo é aplicável o disposto no n.º 3 do artigo 79.º, no artigo 80.º e no n.º 3 do artigo 81.º, com as necessárias adaptações.

Artigo 84.º Divulgação de decisões

1 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode publicar no seu sítio na Internet uma versão não confidencial das decisões proferidas nos termos das alíneas u), hh), ii) e jj) do artigo 56.º, referindo se as mesmas estão pendentes de recurso judicial¹⁶.

2 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode publicar no seu sítio na Internet decisões judiciais de recursos instaurados nos termos do n.º 1 do artigo 78.º e do n.º 1 do artigo anterior.

Artigo 85.º Destino das coimas, das sanções e do benefício

O produto das coimas, das sanções pecuniárias compulsórias aplicadas e do benefício económico apreendido no âmbito dos processos de contraordenação reverte:

a) 60% para o Estado;

b) 40% para a entidade de controlo, inspeção e regulação.

Artigo 86.º Regime subsidiário

Às contraordenações são aplicáveis, subsidiariamente, as disposições do regime geral do ilícito de mera ordenação social, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro.

¹⁶ Alterado pela Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.

CAPÍTULO VI

REGIME FISCAL E DE AFETAÇÃO DE RECEITAS

Artigo 87.º Não sujeição a Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas e a Imposto de Selo

Não estão sujeitos a Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas e a Imposto de Selo os rendimentos diretamente resultantes do exercício das atividades sujeitas a IEJO.

Artigo 88.º Imposto especial de jogo *online*

1 - As entidades exploradoras ficam sujeitas ao IEJO.

2 - O IEJO é liquidado mensalmente pela entidade de controlo, inspeção e regulação, sendo remetido o respetivo documento de cobrança até ao dia cinco do mês seguinte àquele a que respeita e pago pelas entidades exploradoras até ao dia 15 do mesmo mês.

3 - As certidões de dívida emitidas pela entidade de controlo, inspeção e regulação relativas ao não pagamento do IEJO constituem títulos executivos e a sua cobrança coerciva é feita pela Autoridade Tributária e Aduaneira, nos termos previstos no Código de Procedimento e de Processo Tributário (CPPT).

4 - Em tudo o que não estiver especificamente regulado no RJO, aplicam-se ao IEJO, com as devidas adaptações, as regras estabelecidas na Lei Geral Tributária e no CPPT.

5 - Constitui receita de cada Região Autónoma, a estabelecer de acordo com o regime da capitação, o IEJO líquido determinado nos termos dos artigos seguintes.

6 - Os membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo, ouvidos os Governos Regionais, regulamentam, por portaria, o modo de atribuição às Regiões Autónomas das respetivas receitas, nomeadamente a fórmula da capitação.

Artigo 89.º Imposto especial de jogo *online* nos jogos de fortuna ou azar

1 - Nos jogos de fortuna ou azar, o IEJO incide sobre a receita bruta da entidade exploradora.

2 - A taxa do IEJO nos jogos de fortuna ou azar é de 15%.

3 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, quando a receita bruta anual da entidade exploradora for superior a (euro) 5.000.000,00, a matéria coletável é dividida em duas parcelas:



- a) Até ao montante de (euro) 5.000.000,00, aplica-se a taxa de 15%;
- b) Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula:

$$\text{Taxa} = [15\% \times (\text{montante da receita bruta anual} / (\text{euro}) 5.000.000,00)]$$

4 - A taxa calculada nos termos da alínea b) do número anterior tem como limite máximo 30%.

5 - A diferença entre o montante calculado nos termos do n.º 3 e o montante do imposto liquidado mensalmente nos termos do n.º 2 com referência ao mesmo ano é liquidada até ao dia 15 do mês de janeiro do ano seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao dia 31 do mesmo mês.

6 - O disposto nos números anteriores não se aplica quando as comissões cobradas pela entidade exploradora são o único rendimento diretamente resultante da exploração dos jogos de fortuna ou azar em que os apostadores jogam uns contra os outros, caso em que o IEJO incide sobre o montante dessas comissões à taxa de 15%.

7 - No caso previsto no número anterior, o imposto é liquidado mensalmente até ao dia 15 do mês seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao último dia do mesmo mês.

8 - Do montante do IEJO apurado nos termos do presente artigo, 37% constitui receita própria da entidade de controlo, inspeção e regulação.

9 - Sem prejuízo do disposto no n.º 5 do artigo anterior, o montante líquido do IEJO, determinado nos termos do número anterior, é aplicado nos seguintes termos:

- a) 77% para o Turismo de Portugal, I.P.;
- b) 20% para o Estado;
- c) 2,5% para o Fundo de Fomento Cultural;
- d) 0,5% para o Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD).

Artigo 90.º Imposto especial de jogo *online* nas apostas desportivas à cota^{17,18}

- 1 - Nas apostas desportivas à cota, o IEJO incide sobre as receitas resultantes do montante das apostas efetuadas.
- 2 - Quando a entidade exploradora cobrar uma comissão sobre o valor da aposta, o IEJO incide também sobre esse montante.
- 3 - A taxa do IEJO nas situações descritas nos números anteriores é de 8%.
- 4 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, quando o montante das apostas efetuadas junto da entidade exploradora for superior a (euro) 30.000.000,00, a matéria coletável é dividida em duas parcelas:
 - a) Até ao montante de (euro) 30.000.000,00, aplica-se a taxa de 8%;
 - b) Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula:

$$\text{Taxa} = [8\% \times (\text{montante anual das apostas efetuadas}/(\text{euro}) 30.000.000,00)]$$

- 5 - A taxa calculada nos termos da alínea b) do número anterior tem como limite máximo 16%.
- 6 - A diferença entre o montante calculado nos termos do n.º 4 e o montante do imposto liquidado mensalmente nos termos do n.º 3 com referência ao mesmo ano é liquidada até ao dia 15 do mês de janeiro do ano seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao dia 31 do mesmo mês.
- 7 - O disposto nos números anteriores não se aplica quando as comissões cobradas pela entidade exploradora são o único rendimento diretamente resultante da exploração das apostas desportivas à cota em que os apostadores jogam uns contra os outros, caso em que o IEJO incide sobre o montante dessas comissões à taxa de 15%.
- 8 - No caso previsto no número anterior, o imposto é liquidado mensalmente até ao dia 15 do mês seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao último dia do mesmo mês.
- 9 - Do montante do IEJO apurado nos termos do presente artigo, 25 % constitui receita própria da entidade de controlo, inspeção e regulação, e 37,5 % constitui receita a atribuir às entidades objeto de aposta a repartir pelos clubes ou pelos praticantes, consoante o caso, e pela federação

¹⁷ Alterações resultantes da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.

¹⁸ O Artigo 318.º da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro, dispõe que “as verbas apuradas ao abrigo da alínea c) do n.º 10 e do n.º 11, na respetiva proporção, do artigo 90.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, que transitem em saldos até ao momento da entrada em vigor da presente lei, são afetadas mediante transferência a favor do Instituto Português do Desporto e Juventude, I. P., não carecendo de quaisquer formalidades”.



que organiza o evento, incluindo as ligas se as houver, para promoção da modalidade e execução de programas de prevenção, formação e educação sobre o combate à manipulação de competições e corrupção desportiva, em defesa da integridade das competições desportivas, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças, do desporto e do turismo¹⁹.

10 - Sem prejuízo do disposto no n.º 5 do artigo 88.º, o montante líquido do IEJO, determinado nos termos do número anterior, é aplicado nos seguintes termos:

- a) 3,17% para o Estado;
- b) 48,05% para o ministério ao qual cabe promover as políticas sociais de apoio à família, crianças e jovens em risco, idosos, de combate à pobreza e de promoção à inclusão social, consignado ao orçamento a Segurança Social, no âmbito do Subsistema de Ação Social;
- c) *(revogado pelo artigo 319.º da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro)*;
- d) 22,88% para o ministério ao qual cabe promover as medidas de política nacional de saúde, dos quais 1% se destinam ao SICAD;
- e) 5,24% para o ministério ao qual cabe promover as políticas de segurança interna;
- f) 20,66% o ministério ao qual cabe promover as a política nacional de juventude e desporto.

11 - *(revogado pelo artigo 319.º da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro)*.

Artigo 91.º Imposto especial de jogo *online* nas apostas hípcas

1 - Nas apostas hípcas mútuas, o IEJO incide sobre a receita bruta da entidade exploradora.

2 - A taxa do IEJO nas apostas referidas no número anterior é de 15%.

3 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, quando a receita bruta anual da entidade exploradora for superior a (euro) 5.000.000,00, a matéria coletável é dividida em duas parcelas:

- a) Até ao montante de (euro) 5.000.000,00, aplica-se a taxa de 15%;
- b) Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula:
Taxa = [15% x (montante da receita bruta anual/(euro) 5.000.000,00)]

4 - A taxa calculada nos termos da alínea b) do número anterior tem como limite máximo 30%.

5 - Nas apostas hípcas à cota, o IEJO incide sobre as receitas resultantes do montante das apostas efetuadas.

6 - A taxa do IEJO nas apostas referidas no número anterior é de 8%.

¹⁹ Alterações resultantes do artigo 5.º da Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto.

7 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, quando o montante das apostas efetuadas junto da entidade exploradora for superior a (euro) 30.000.000,00, a matéria coletável é dividida em duas parcelas:

- a) Até ao montante de (euro) 30.000.000,00, aplica-se a taxa de 8%;
- b) Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula:

$$\text{Taxa} = [8\% \times (\text{montante anual das apostas efetuadas}/(\text{euro}) 30.000.000,00)]$$

8 - A taxa calculada nos termos da alínea b) do número anterior tem como limite máximo 16%.

9 - As diferenças entre os montantes calculados nos termos do n.º 3 e do n.º 7 e os montantes do imposto liquidados mensalmente, respetivamente, nos termos dos n.ºs 2 e 6 com referência ao mesmo ano são liquidadas até ao dia 15 do mês de janeiro do ano seguinte àquele a que respeitam, devendo as respetivas notas de cobrança ser pagas até ao dia 31 do mesmo mês.

10 - O disposto nos números anteriores não se aplica quando as comissões cobradas pela entidade exploradora são o único rendimento diretamente resultante da exploração das apostas hípicas à cota em que os apostadores jogam uns contra os outros, caso em que o IEJO incide sobre o montante dessas comissões à taxa de 15%.

11 - No caso previsto no número anterior, o imposto é liquidado mensalmente até ao dia 15 do mês seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao último dia do mesmo mês.

12 - Do montante do IEJO apurado nos termos do presente artigo, 15% constitui receita própria da entidade de controlo, inspeção e regulação e 42,5% destina-se ao setor equídeo, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças, do desporto, do turismo e da agricultura.

13 - Sem prejuízo do disposto no n.º 5 do artigo 88.º, o montante líquido do IEJO, determinado nos termos do número anterior, é aplicado nos seguintes termos:

- a) 59% para o Turismo de Portugal, I.P.;
- b) 40% para o Estado;
- c) 1% para o SICAD.



CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES DIVERSAS

Artigo 92.º Taxas

1 - No âmbito de aplicação do RJO, são devidas as seguintes taxas:

- a) Pela homologação do sistema técnico de jogo;
- b) Pela emissão da licença;
- c) Pela prorrogação da licença;
- d) Pela autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar.

2 - O produto das taxas previstas no número anterior constitui receita da entidade de controlo, inspeção e regulação.

3 - Os montantes das taxas previstas no n.º 1 e, se for caso disso, as isenções e reduções são fixados por portaria²⁰ dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo, após audição prévia da entidade de controlo, inspeção e regulação.

Artigo 93.º Tratamento de dados pessoais

1 - O disposto no RJO não prejudica a aplicação a todas as atividades por ele abrangidas da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, nomeadamente a Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, e a Lei n.º 41/2004, de 18 de agosto, alterada pela Lei n.º 46/2012, de 29 de agosto, incluindo no que respeita ao exercício dos direitos pelos titulares dos dados e ao regime de acesso de terceiros, em tudo o que não seja legitimado pelo presente regime.

2 - As entidades envolvidas nos jogos e apostas *online*, incluindo as entidades exploradoras e a entidade de controlo, inspeção e regulação, estão sujeitas ao cumprimento dos princípios e regras decorrentes da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, bem como ao controlo e fiscalização da Comissão Nacional de Proteção de Dados, no exercício das suas competências legais.

3 - As pessoas que, no exercício das suas funções, tenham conhecimento dos dados pessoais no âmbito do RJO, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções, de acordo com o disposto no artigo 17.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro.

4 - As entidades referidas no presente artigo obrigam-se a guardar sigilo sobre os dados recolhidos sobre a situação tributária dos contribuintes e os elementos de natureza pessoal que obtenham ao abrigo do disposto no presente diploma, nos termos previstos na Lei Geral Tributária, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 398/98, de 17 de dezembro.

²⁰ Vd. Diploma n.º 24.

2. Lei n.º 73/2014, de 2 de setembro²¹

Autoriza o Governo a legislar sobre o regime jurídico da exploração e prática do jogo *online*

A Assembleia da República decreta, nos termos da alínea d) do artigo 161.º da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

É concedida ao Governo autorização para:

- a) Legislar sobre o regime jurídico da exploração e prática dos jogos de fortuna ou azar, das apostas hípcas, mútuas e à cota, e das apostas desportivas à cota, quando praticadas à distância através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou de quaisquer outros meios (jogos e apostas *online*);
- b) Legislar sobre o regime jurídico da exploração e prática das apostas hípcas, mútuas e à cota, e das apostas desportivas à cota, de base territorial (apostas de base territorial);
- c) Legislar sobre as matérias necessárias à salvaguarda dos direitos dos jogadores e de terceiros, no contexto das atividades previstas nas alíneas anteriores;
- d) Legislar sobre o regime dos ilícitos penais e de mera ordenação social, aplicável às atividades previstas nas alíneas a) e b);
- e) Legislar sobre o regime de tributação aplicável às atividades previstas nas alíneas a) e b);
- f) Alterar o Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas (Código do IRC), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 442-B/88, de 30 de novembro;
- g) Alterar o Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro;
- h) Alterar a Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro;
- i) Alterar a Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, alterada pelos Decretos-Leis n.ºs 317/2009, de 30 de outubro, 242/2012, de 7 de novembro, e 18/2013, de 6 de fevereiro, que estabelece medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo, transpondo para a ordem jurídica interna as Diretivas n.ºs 2005/60/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 26 de outubro de 2005, e 2006/70/CE, da Comissão, de 1 de agosto

²¹ Alterações resultantes da Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro.



de 2006, relativas à prevenção da utilização do sistema financeiro e das atividades e profissões especialmente designadas para efeitos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;

j) Alterar o Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, que regula o exercício da atividade de exploração do jogo do bingo e o funcionamento das salas onde o mesmo é praticado;

k) Legislar sobre a consulta às bases de dados de entidades públicas.

Artigo 2.º Sentido e extensão quanto ao regime jurídico

No uso da autorização legislativa conferida pelas alíneas a), b) e c) do artigo anterior, o Governo pode, nomeadamente:

a) Definir o regime jurídico, termos e condições da exploração, prática, controlo, inspeção e regulação dos jogos e apostas *online* e de base territorial;

b) Estabelecer que as entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e de base territorial devem prestar cauções específicas, nomeadamente para garantia dos impostos especiais que incidem sobre o jogo, que constituam garantia quanto à satisfação das obrigações pecuniárias assumidas e, se executadas, extingam a obrigação, se esta for de valor igual ou inferior;

c) Estabelecer que as cauções referidas na alínea anterior não podem ser funcionalizadas para suspender o prosseguimento de processos, nomeadamente o de execução fiscal;

d) Estabelecer os requisitos que permitam impedir o acesso aos jogos e apostas *online* e de base territorial dos menores, dos declarados incapazes nos termos da lei civil e daqueles que, legal, voluntária, administrativa ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;

e) Estabelecer proibições para a prática de jogos e apostas *online* e de base territorial aplicáveis, nomeadamente, aos membros dos órgãos sociais das entidades exploradoras e aos respetivos trabalhadores;

f) Estabelecer proibições para a prática de jogos e apostas *online* e de base territorial aplicáveis, nomeadamente, aos trabalhadores da entidade de controlo, inspeção e regulação;

g) Estabelecer proibições para a prática de jogos e apostas *online* e de base territorial, nomeadamente, às pessoas que tenham ou possam ter acesso aos sistemas técnicos de jogo;

h) Estabelecer proibições para a prática dos jogos e apostas *online* e de base territorial aplicáveis, nomeadamente, aos titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as regiões autónomas, aos titulares dos órgãos de governo das regiões autónomas,

aos magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e seus agentes, aos menores de idade, aos declarados incapazes nos termos da lei civil, àqueles que estejam impedidos de jogar, a qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas de jogos e apostas, bem como a quaisquer outras pessoas, tais como os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juizes, os árbitros, os treinadores e os responsáveis das entidades organizadoras dos eventos objeto de jogos e apostas, quando direta ou indiretamente tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos referidos eventos;

i) Estabelecer que as entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e de base territorial, bem como os seus representantes, trabalhadores e colaboradores estão proibidos de conceder empréstimos em dinheiro ou por qualquer outro meio aos jogadores e ou ter participação, direta ou indireta, nos prémios do jogo ou nos resultados das apostas;

j) Proceder à revisão da legislação relativa à entidade que exerce a inspeção tutelar do Estado em matéria de exploração e prática dos jogos de fortuna ou azar, conferindo-lhe as atribuições, competências e prerrogativas de autoridade necessárias para o controlo, inspeção e regulação dos jogos e apostas *online* e de base territorial;

k) Permitir, para efeitos de fiscalização das proibições, que a entidade de controlo, inspeção e regulação dos jogos e apostas *online* e de base territorial crie e mantenha bases de dados com o registo e identificação das pessoas que se encontram impedidas de jogar e apostar, com indicação do período de inibição, às quais podem ter acesso as entidades exploradoras.

Artigo 3.º Sentido e extensão quanto aos ilícitos criminais²²

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea d) do artigo 1.º, o Governo pode, nomeadamente:

a) Tipificar os seguintes ilícitos criminais para os jogos e apostas *online* e de base territorial e definir as respetivas penas, principais e acessórias:

i. Crime de exploração ilícita de jogos e apostas *online*, prevendo a conduta de quem, por qualquer meio e sem estar para o efeito devidamente autorizado, explorar, promover, organizar ou consentir a exploração de jogos e apostas *online*, ou disponibilizar a sua prática em Portugal a partir de servidores situados fora do território nacional, e puni-lo com pena de prisão até cinco anos ou multa até 500 dias;

²² Alteração resultante da Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro.



- ii. Crime de exploração ilícita de apostas de base territorial, prevendo a conduta de quem, por qualquer meio e sem estar para o efeito devidamente autorizado, explorar, promover, organizar ou consentir a exploração de apostas hípcas, mútuas e à cota, e de apostas desportivas à cota, de base territorial, e puni-lo com pena de prisão até cinco anos ou multa até 500 dias;
 - iii. Crime de jogos e apostas *online* fraudulentas, para quem adulterar as regras e processos de funcionamento que forem estabelecidos, introduzindo, modificando, apagando, ou suprimindo dados informáticos, ou de outro modo interferir no tratamento dos mesmos, com a intenção de assegurar a sorte ou o azar, e puni-lo com pena de prisão de três a oito anos ou multa até 600 dias;
 - iv. Crime de apostas de base territorial fraudulentas, prevendo a conduta de quem explorar ou praticar apostas hípcas, mútuas e à cota, e apostas desportivas à cota, de base territorial, ou assegurar a sorte, através de erro, engano, adulteração ou utilização de qualquer equipamento, e puni-lo com pena de prisão de três a oito anos ou multa até 600 dias;
 - v. Crime de desobediência para quem, no âmbito de uma ação de controlo, auditoria e supervisão aos sistemas de jogo dos jogos e apostas *online*, não acatar as ordens ou mandados legítimos da entidade de controlo, inspeção e regulação, bem como quem incumprir ou criar alguma obstrução ao cumprimento das sanções acessórias aplicadas em processo de contraordenação, ou das medidas cautelares legalmente previstas, e puni-lo com a pena prevista para o crime de desobediência qualificada;
 - vi. Crime de desobediência para quem, no âmbito de uma ação de controlo, auditoria e supervisão aos sistemas de jogo das apostas de base territorial, não acatar as ordens ou mandados legítimos da entidade de controlo, inspeção e regulação, bem como quem incumprir ou criar alguma obstrução ao cumprimento das sanções acessórias aplicadas em processo de contraordenação, ou das medidas cautelares legalmente previstas, e puni-lo com a pena prevista para o crime de desobediência qualificada;
- b) Consagrar a responsabilidade criminal das pessoas coletivas, nos seguintes termos:
- i. As pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas são responsáveis pelas infrações previstas na presente lei quando cometidas em seu nome e no interesse coletivo por pessoas que nelas ocupem uma posição de liderança ou por quem aja sob a autoridade destas em virtude da violação dos deveres de vigilância ou controlo que lhes incumbem;

- ii. Determinar que ocupam uma posição de liderança os titulares dos órgãos, os representantes da pessoa coletiva e quem nela tiver autoridade para exercer o controlo da sua atividade;
 - iii. Prever que a responsabilidade das pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas é excluída quando o agente tiver atuado contra ordens ou instruções expressas de quem de direito;
 - iv. Definir que a responsabilidade criminal das entidades referidas na subalínea i) não exclui a responsabilidade individual dos respetivos agentes, nem depende da responsabilização destes;
 - v. Estabelecer que se a multa for aplicada a uma entidade sem personalidade jurídica, responde por ela o património comum e, na sua falta ou insuficiência, solidariamente, o património de cada um dos associados;
- c) Prever a punibilidade da negligência e da tentativa para todos os crimes referidos na presente lei;
- d) Definir a possibilidade de aplicação, em simultâneo com a pena de prisão ou de multa, das seguintes sanções acessórias, para além das previstas no Código Penal:
- i. Interdição, por prazo não superior a cinco anos, do exercício da atividade que com o crime se relaciona, incluindo a inibição do exercício de funções de administração, direção, chefia ou fiscalização em entidades cujo objeto social seja a exploração de jogos e apostas, quando a infração tiver sido cometida com flagrante abuso desse cargo ou com manifesta e grave violação dos deveres que lhe são inerentes;
 - ii. Publicação da sentença condenatória a expensas do arguido em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico, nomeadamente em sítios na Internet e publicações específicas da área de atividade em causa;
- e) Determinar que todas as sentenças e acórdãos proferidos no âmbito de processos-crime relativos a jogos e apostas *online* e de base territorial são remetidos, para conhecimento, à entidade de controlo, inspeção e regulação, por via eletrónica.

Artigo 4.º Sentido e extensão quanto aos ilícitos de mera ordenação social

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea d) do artigo 1.º, o Governo pode, nomeadamente:

- a) Determinar que a violação das normas que regulam a exploração e prática de jogos e apostas *online* e de base territorial seja sancionada como contraordenação, devendo a aplicação das respetivas sanções ter por base,



entre outros, a duração da infração, a gravidade da mesma, apreciada em abstrato de acordo com a proteção da ordem social e da confiança e segurança das entidades envolvidas, a culpa, o comportamento do agente na eliminação da prática faltosa, a situação económica do agente, o benefício que este retirou da prática da contraordenação e os antecedentes contraordenacionais por infração às normas relativas aos jogos e apostas, devendo a medida concreta da sanção aplicável revelar-se adequada a dar cumprimento ao princípio da proporcionalidade;

b) Qualificar os ilícitos de mera ordenação social relativos aos jogos e apostas *online* e fixar as respetivas coimas, em abstrato, dentro dos seguintes escalões de gravidade:

i. Para as pessoas coletivas:

1. As infrações leves são sancionadas com coima até (euro) 5.000,00, ou até 0,5 % do volume de negócios da entidade infratora realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 5.000,00;

2. As infrações graves são sancionadas com coima de (euro) 5.000,00 a (euro) 50.000,00, ou entre (euro) 5.000,00 e 5 % do volume de negócios da entidade infratora realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso o resultado da aplicação daquela percentagem seja superior a (euro) 50.000,00;

3. As infrações muito graves são sancionadas com coima de (euro) 50.000,00 a (euro) 1.000.000,00, ou entre (euro) 50.000,00 e 10 % do volume de negócios da entidade infratora realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso o resultado da aplicação daquela percentagem seja superior a (euro) 1.000.000,00;

ii. Para as pessoas singulares:

1. As infrações leves são sancionadas com coima até (euro) 2.500,00;

2. As infrações graves são sancionadas com coima de (euro) 2.500,00 a (euro) 25.000,00;

3. As infrações muito graves são sancionadas com coima de (euro) 25.000,00 a (euro) 500.000,00;

c) Definir, para efeitos da subalínea i) da alínea anterior, que o volume de negócios corresponde à receita bruta anual, apurada no exercício anterior ao da prática da infração e refletida nas respetivas contas;

d) Definir que a receita bruta anual corresponde ao montante das apostas deduzido do valor dos prémios;

e) Definir que caso a receita bruta anual tenha por base um período inferior ao do ano económico, são apenas considerados os limites absolutos máximos das coimas previstos na subalínea i) da alínea b);

f) Qualificar os ilícitos de mera ordenação social relativos às apostas de base territorial e fixar as respetivas coimas, em abstrato, dentro dos seguintes escalões de gravidade:

- i. As contraordenações leves são sancionadas com coimas de (euro) 250,00, a (euro) 2.500,00, no caso das pessoas coletivas, e com coimas de (euro) 125,00 a (euro) 1.250,00, no caso das pessoas singulares;
- ii. As contraordenações graves são sancionadas com coimas de (euro) 2.500,00 a (euro) 25.000,00, no caso das pessoas coletivas, e de (euro) 1.250,00 a (euro) 12.500,00, no caso das pessoas singulares;
- iii. As contraordenações muito graves são puníveis com coimas de (euro) 25.000,00 a (euro) 250.000,00, no caso das pessoas coletivas, e entre (euro) 12.500,00 e (euro) 125.000,00, no caso das pessoas singulares;

g) Estabelecer que se o agente retirar da prática da infração um benefício económico presumivelmente superior ao limite máximo da coima aplicável, pode esta elevar-se até ao montante do benefício, não podendo, em caso algum, a elevação exceder um terço dos limites máximos fixados na alínea b), para os ilícitos de mera ordenação social relativos aos jogos e apostas *online*, e na alínea anterior, para os ilícitos de mera ordenação social relativos às apostas de base territorial;

h) Determinar que as contraordenações podem ser imputadas a título de dolo, de negligência e na forma tentada;

i) Determinar que em caso de negligência e de tentativa o montante das coimas é reduzido a metade;

j) Estabelecer que pode ser dispensada a aplicação da coima ou reduzido o seu montante quando haja um diminuto grau de culpa, o infrator coopere e ponha termo à sua participação na infração até ao termo da instrução do processo de contraordenação;

k) Estabelecer, para os ilícitos de mera ordenação social que tipificar, a aplicação, cumulativamente com as sanções principais, das seguintes sanções acessórias:

- i. Apreensão e perda do objeto da infração, incluindo o produto do benefício obtido pelo infrator através da prática da contraordenação, com observância do disposto nos artigos 23.º a 26.º do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, e 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro;
- ii. Suspensão, por período não superior a seis meses, do exercício da atividade de jogos e apostas *online* e de base territorial;



- iii. Publicação da sanção aplicada pela prática da contraordenação, a expensas do infrator e em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico e da proteção dos jogadores;
- iv. Proibição, por período não superior a dois anos, do direito de participar em procedimentos de formação de contratos ou em procedimentos destinados à obtenção de licenças cujo objeto abranja a exploração de jogos e apostas;
- l) Estabelecer que a sanção prevista na subalínea i) da alínea anterior pode ser decretada quando os objetos serviram ou estavam destinados a servir para a prática de uma contraordenação, ou por esta foram produzidos;
- m) Estabelecer que a sanção prevista na subalínea ii) da alínea k) pode ser decretada quando a contraordenação tiver sido praticada por causa da atividade de jogos e apostas;
- n) Estabelecer que a sanção prevista na subalínea iv) da alínea k) pode ser decretada quando a prática que constitui a contraordenação se tiver verificado durante ou por causa de procedimento relevante ou quando a entidade exploradora tenha sido sancionada por deficiências significativas ou persistentes na exploração, desde que tal facto tenha conduzido à resolução de anterior contrato, à condenação por danos ou a outras sanções comparáveis, nomeadamente, à suspensão da atividade;
- o) Estabelecer que o produto das coimas e do benefício económico apreendido nos processos de contraordenação relativos a jogos e apostas *online* e de base territorial reverta 60 % para o Estado e o remanescente para a entidade de controlo, inspeção e regulação;
- p) Fixar em oito anos o prazo de prescrição do procedimento pelas contraordenações e em cinco anos o prazo de prescrição das coimas e das sanções acessórias;
- q) Determinar que a prescrição do procedimento se interrompe com a notificação ao infrator da acusação, produzindo a interrupção efeitos desde a notificação do ato a qualquer um dos visados pelo processo;
- r) Estabelecer que a prescrição do procedimento se suspende pelo período de tempo em que a decisão se encontrar pendente de recurso judicial ou a partir do envio do processo ao Ministério Público e até à sua devolução nos termos previstos no artigo 40.º do regime geral do ilícito de mera ordenação social, não podendo a suspensão ultrapassar três anos;
- s) Estabelecer que a prescrição tem sempre lugar quando tiverem decorrido 10 anos, ressalvado o tempo de suspensão;
- t) Adaptar as regras de processo previstas no regime geral das

contraordenações às características e circunstâncias de funcionamento da exploração e prática de jogos e apostas *online* e de base territorial, nomeadamente, no sentido de:

- i. Regular a competência da entidade de controlo, inspeção e regulação para instruir os processos de contraordenação e aplicar as respetivas sanções e medidas cautelares;
 - ii. Definir o regime de contagem de prazos, das notificações e da instrução;
 - iii. Prever a possibilidade de a entidade de controlo, inspeção e regulação aplicar, na fase administrativa do processo, medidas cautelares de suspensão preventiva da atividade, sempre que a infração praticada for suscetível de afetar a segurança dos jogadores, a integridade, fiabilidade ou transparência das operações de jogo, ou colocar em risco a ordem pública;
- u) Adaptar as regras de processo previstas no regime geral das contraordenações relativas à execução e à impugnação judicial das decisões da entidade de controlo, inspeção e regulação, no sentido de:
- i. Aplicar medidas preventivas e cautelares de bloqueio dos sítios na Internet e de suspensão da atividade das entidades exploradoras dos jogos e apostas *online* e de inibição aos jogos e apostas de base territorial;
 - ii. Aceder a toda a documentação, incluindo contabilística, e escrituração comercial das entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e de base territorial;
 - iii. Levantar autos de notícia, instruir, apreciar e sancionar as contraordenações e as infrações previstas em diplomas legais que disciplinam a exploração e prática de jogos e apostas *online* e de base territorial;
 - iv. Determinar que o tribunal territorialmente competente para conhecer do recurso de impugnação das decisões proferidas nos processos de contraordenação relativos a ilícitos cometidos no âmbito da exploração e prática de jogos e apostas *online* e de base territorial é o do local da sede da entidade de controlo, inspeção e regulação;
 - v. Permitir que a entidade de controlo, inspeção e regulação possa juntar à impugnação judicial alegações, elementos ou informações relevantes para a decisão da causa, bem como oferecer meios de prova;
 - vi. Permitir que o tribunal possa decidir por despacho quando não considere necessária a audiência de julgamento e não exista oposição do arguido, do Ministério Público e da entidade de controlo, inspeção e regulação;
 - vii. Estabelecer que, caso tenha lugar a audiência de julgamento, o tribunal decida não só com base na prova realizada em audiência, mas também com base na prova produzida na fase administrativa do processo de contraordenação;



- viii. Permitir a participação da entidade de controlo, inspeção e regulação na audiência de julgamento;
- ix. Prever que a desistência da acusação pelo Ministério Público depende da concordância da entidade de controlo, inspeção e regulação;
- x. Prever a possibilidade de a entidade de controlo, inspeção e regulação recorrer autonomamente das decisões proferidas no processo de impugnação que admitam recurso;
- xi. Prever o dever de todos os sujeitos processuais que intervenham na fase judicial do processo de contraordenação notificarem a entidade de controlo, inspeção e regulação das decisões que tomem relativamente a esse processo;
- xii. Prever que, em caso de recurso de impugnação das decisões que fixem coimas ou sanções pecuniárias compulsórias, o tribunal possa reduzir ou aumentar a coima ou a sanção pecuniária compulsória.

Artigo 5.º Sentido e extensão quanto ao regime de tributação²³

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea e) do artigo 1.º, o Governo pode estabelecer o regime de tributação aplicável ao exercício da atividade de exploração de jogos e apostas *online* e de base territorial, nos seguintes termos:

- a) Definir que aos rendimentos diretamente resultantes do exercício da atividade de jogos e apostas *online* é aplicado o imposto especial de jogo *online* (IEJO);
- b) Definir que aos rendimentos diretamente resultantes das apostas hípcas de base territorial é aplicado o imposto especial de jogo (IEJ);
- c) Definir que as apostas desportivas à cota de base territorial são tributadas em imposto de selo (IS);
- d) Determinar que os rendimentos sujeitos a impostos especiais de jogo não estão sujeitos a imposto sobre o rendimento das pessoas coletivas, nem ao IS;
- e) Determinar que as apostas *online* e as apostas hípcas de base territorial não estão sujeitas ao IS;
- f) Determinar que os sujeitos passivos do IEJO e do IEJ são, respetivamente, as entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e as entidades exploradoras de apostas de base territorial;
- g) Definir que constitui receita de cada região autónoma, a estabelecer de acordo com o regime da capitação, o IEJO líquido determinado nos termos das alíneas i), k) e m);

²³ Alteração resultante da Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro.

h) Estabelecer que o modo de atribuição do IEJO às regiões autónomas, nomeadamente a fórmula da capitação, é regulamentado por portaria do membro do Governo responsável pela área do turismo, ouvidos os governos regionais;

i) Determinar que a base de incidência do IEJO nos jogos de fortuna ou azar é a receita bruta, que corresponde ao montante da aposta deduzido o valor dos prémios, e sobre a qual incide uma taxa entre 15 % e 30 %;

j) Definir que do IEJO apurado nos termos da alínea anterior 37 % constitui receita da entidade de controlo, inspeção e regulação, sendo o remanescente aplicado nos seguintes termos:

- i. 77 % para o Instituto do Turismo de Portugal, I. P. (Turismo de Portugal, I. P.);
- ii. 20 % para o Estado;
- iii. 2,5 % para o Fundo de Fomento Cultural;
- iv. 0,5 % para o Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD);

k) Determinar que a base de incidência do IEJO nas apostas desportivas à cota é o volume das apostas, nele se incluindo eventuais comissões cobradas, sobre a qual incide uma taxa entre 8 % e 16 %;

l) Definir que do IEJO apurado nos termos da alínea anterior 25 % constitui receita própria da entidade de controlo, inspeção e regulação e 37,5 % constitui receita a atribuir às entidades objeto de aposta a repartir pelos clubes ou pelos praticantes, consoante o caso, e pela federação que organize o evento, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas do desporto e do turismo, sendo o remanescente aplicado nos seguintes termos:

- i. 2,28 % para o Estado;
- ii. 34,52 % para o Ministério da Solidariedade, Emprego e Segurança Social;
- iii. 13,35 % para a Presidência do Conselho de Ministros;
- iv. 16,44 % para o Ministério da Saúde, dos quais 1 % se destinam ao SICAD;
- v. 3,76 % para o Ministério da Administração Interna;
- vi. 1,49 % para o Ministério da Educação e Ciência;

m) O IEJO não repartido nos termos das subalíneas i) a vi) da alínea anterior, correspondente a 28,16 %, é distribuído nos termos e na proporção prevista nas referidas subalíneas;

n) Determinar que a base de incidência do IEJO nas apostas hípcas mútuas é a receita bruta, que corresponde ao montante da aposta deduzido o valor dos prémios, e, nas apostas hípcas à cota, o volume das apostas, incidindo sobre cada uma dessas bases, respetivamente, uma taxa entre 15 % e 30 % e entre 8 % e 16 %;



o) Definir que do IEJO apurado nos termos da alínea anterior 15 % constitui receita da entidade de controlo, inspeção e regulação e 42,5 % destina-se ao setor equídeo, nele se incluindo a federação que organiza o evento, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas do desporto, do turismo e da agricultura, sendo o remanescente aplicado nos seguintes termos:

- i. 59 % para o Turismo de Portugal, I. P.;
- ii. 40 % para o Estado;
- iii. 1 % para o SICAD;

p) Determinar que a base de incidência do IEJO nos jogos de fortuna ou azar, nas apostas desportivas à cota e nas apostas hípcas mútuas ou à cota, são as comissões cobradas pelas respetivas entidades exploradoras, quando esse for o único rendimento resultante do exercício da atividade de jogos e apostas *online*, sobre a qual incide uma taxa de 15 %;

q) Definir que a afetação e a aplicação da receita do IEJO apurado nos termos da alínea anterior é feita, consoante os tipos de jogo ou de aposta *online*, nos termos definidos nas alíneas g), j), l), n) e o);

r) Determinar que a base de incidência do IEJ nas apostas hípcas à cota é o volume das apostas e, no caso das apostas hípcas mútuas, a receita bruta, que corresponde ao montante da aposta deduzido o valor dos prémios, incidindo sobre cada uma dessas bases de incidência, respetivamente, uma taxa entre 8 % e 16 % e entre 15 % e 30 %;

s) Definir que do IEJ apurado nos termos da alínea anterior 15 % do imposto constitui receita da entidade de controlo, inspeção e regulação, 42,5 % destina-se ao setor equídeo, nele se incluindo a federação que organiza o evento, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas do desporto, do turismo e da agricultura, sendo o remanescente aplicado nos exatos termos definidos nas subalíneas i) a iii) da alínea o).

Artigo 6.º Sentido e extensão quanto à alteração do Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea f) do artigo 1.º, o Governo pode alterar o artigo 7.º do Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 442-B/88, de 30 de novembro, no sentido de prever que não estão sujeitos a IRC os rendimentos diretamente resultantes do exercício das atividades sujeitas a impostos especiais sobre o jogo.

Artigo 7.º Sentido e extensão quanto à alteração do Código da Publicidade

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea g) do artigo 1.º, o Governo pode alterar o Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, no sentido de:

a) Permitir a publicidade das atividades referidas nas alíneas a) e b) do artigo 1.º, com o respeito pelos princípios da publicidade responsável, nomeadamente com as seguintes limitações:

i. A publicidade não se dirigir nem recorrer a menores, enquanto intervenientes na mensagem;

ii. A publicidade não poder ser feita a menos de 250 m em linha reta de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores;

iii. Não existir, nos locais em que decorram eventos em que participem menores enquanto intervenientes, bem como nas comunicações comerciais e na publicidade desses eventos, menções, explícitas ou implícitas, a jogos e apostas *online* ou de base territorial;

iv. As entidades exploradoras de jogos e apostas *online* e de base territorial não podem ser associadas a qualquer referência ou menção publicitária à concessão de crédito;

b) Determinar que a limitação prevista na subalínea ii) da alínea anterior não se aplica aos jogos sociais do Estado.

Artigo 8.º Sentido e extensão quanto à alteração da Tabela Geral do Imposto do Selo

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea h) do artigo 1.º, o Governo pode alterar o Código do Imposto do Selo e respetiva Tabela Geral anexa, aprovados pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro, no sentido de:

a) Prever a não incidência do IS nas apostas de jogos sujeitos ao regime dos impostos especiais sobre o jogo, nomeadamente, as representadas por bilhetes, boletins, cartões, matrizes, rifas ou tómbolas;

b) Considerar, para efeitos de incidência em sede de IS, que as apostas desportivas à cota de base territorial são jogos sociais do Estado, ficando sujeitas à taxa de 4,5 %, incluídos no preço de venda da aposta, bem como à taxa de 20 % sobre a parcela do prémio que exceder (euro) 5.000,00.

Artigo 9.º Sentido e extensão quanto à alteração da Lei n.º 25/2008, de 5 de junho

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea i) do artigo 1.º, o Governo pode alterar a Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, alterada pelos



Decretos-Leis n.ºs 317/2009, de 30 de outubro, 242/2012, de 7 de novembro, e 18/2013, de 6 de fevereiro, no sentido de determinar que as entidades exploradoras de jogos e apostas *online* se qualificam como entidades não financeiras.

Artigo 10.º Sentido e extensão quanto à alteração do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março

No uso da autorização legislativa conferida pela alínea j) do artigo 1.º, o Governo pode alterar o Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, nos seguintes termos:

- a) Definir que aos rendimentos diretamente resultantes da exploração do vídeo-bingo é aplicado o IEJ;
- b) Determinar que a base de incidência do IEJ no vídeo-bingo é a receita bruta, que corresponde ao montante total das apostas deduzido do valor atribuído em prémios, e sobre a qual incide uma taxa entre 15 % e 30 %;
- c) Determinar que os sujeitos passivos do IEJ no vídeo-bingo são os respetivos concessionários;
- d) Definir que do IEJ apurado nos termos da alínea anterior 37 % constitui receita da entidade de controlo, inspeção e regulação, sendo o remanescente aplicado nos seguintes termos:
 - i. 77 % para o Turismo de Portugal, I. P.;
 - ii. 22,5 % para o Estado;
 - iii. 0,5 % para o SICAD;
- e) Determinar que a violação das normas que regulam a exploração e prática do bingo eletrónico e do vídeo-bingo seja sancionada como infração administrativa, quando praticada pelos concessionários e como contraordenação, quando praticada pelos empregados dos concessionários ou pelos jogadores;
- f) Determinar que as contraordenações podem ser imputadas a título de dolo, de negligência e na forma tentada;
- g) Estabelecer, para as contraordenações que tipificar, a aplicação, cumulativamente com as sanções principais, das sanções acessórias previstas no artigo 43.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março.

Artigo 11.º Sentido e extensão quanto à consulta de bases de dados de entidades públicas

1 - No uso da autorização legislativa conferida pela alínea k) do artigo 1.º, o Governo pode permitir a consulta às bases de dados de entidades públicas, por parte da entidade de controlo, inspeção e regulação dos

jogos e apostas *online* e de base territorial, bem como da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, para obtenção de informação sobre identificação, idade e número de contribuinte das pessoas individuais que se registem nos sítios na Internet das entidades exploradoras de jogos e apostas *online*, ou que realizem apostas de base territorial.

2 - Os termos da consulta referida no número anterior são regulados por protocolo a celebrar com as entidades públicas detentoras das bases de dados, no respeito pela legislação de proteção de dados pessoais.

Artigo 12.º Duração

A presente autorização legislativa tem a duração de 180 dias.

Aprovada em 25 de julho de 2014.

A Presidente da Assembleia da República, Maria da Assunção A. Esteves.

Promulgada em 22 de agosto de 2014.

Publique-se.

O Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva.

Referendada em 26 de agosto de 2014.

O Primeiro-Ministro, Pedro Passos Coelho.



II – JOGO TERRITORIAL

3. Lei n.º 14/89, de 30 de junho

Autorização ao Governo para legislar em matéria de jogos de fortuna ou azar em casinos e de exploração e prática ilícita de jogos da fortuna ou azar

A Assembleia da República decreta, nos termos do artigo 164º, alínea d), do artigo 168º, nº 1, alíneas a), b), c) e i), e do artigo 169º, nº 2, da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

É concedida ao Governo autorização para proceder à revisão da legislação que disciplina a exploração e prática dos jogos de fortuna ou azar em casinos.

Artigo 2.º Sentido e extensão

A autorização referida no artigo anterior tem o seguinte sentido e extensão:

1) No âmbito da ação fiscalizadora da Inspeção-Geral de Jogos sobre a exploração e prática de jogos de fortuna ou azar, atribuir-lhe competência para:

a) Sancionar as infrações administrativas das concessionárias, as infrações das normas sobre a prática do jogo por parte dos trabalhadores que prestam serviço nas salas de jogos e dos ilícitos de contraordenação social da responsabilidade dos frequentadores das mesmas salas;

b) Aplicar medidas preventivas e cautelares de inibição de acesso às salas de jogos;

c) Consultar livros e documentos da escrituração comercial das empresas concessionárias das zonas de jogo;

d) Levantar autos de notícia por infrações previstas em diplomas legais que disciplinam a exploração e prática dos jogos;

2) Quanto às condições de acesso às salas de jogos de fortuna ou azar:

a) Indicar as entidades que gozam do direito de livre acesso, sendo-lhes, no entanto, vedada a prática dos jogos, e que são as seguintes:

1) Titulares dos órgãos de soberania e ministros da República para as regiões autónomas;

- 2) Titulares dos órgãos de governo das regiões autónomas;
 - 3) Governador civil do distrito onde esteja situada a sala de jogo;
 - 4) Presidentes da assembleia municipal e da câmara municipal do município em que se localize a sala de jogo;
 - 5) Membros dos corpos sociais das empresas concessionárias e da direção do casino, bem como os convidados dos administradores das concessionárias, quando acompanhados por estes;
- b) Indicar as autoridades e funcionários públicos que no desempenho das suas funções podem entrar e que são os seguintes:
- 1) Magistrados do Ministério Público, autoridades policiais e seus agentes, funcionários autorizados do Ministério dos Negócios Estrangeiros e dos serviços oficiais do turismo, inspetores da Inspeção de Crédito do Banco de Portugal e agentes e inspetores da Inspeção-Geral do Trabalho;
 - 2) Membros das direções das associações representativas dos empregados das salas de jogos e, nas salas de jogos do respetivo casino, os delegados sindicais e membros das comissões de trabalhadores;
- c) Proibir o acesso aos seguintes indivíduos:
- 1) Menores de 18 anos;
 - 2) Incapazes, inabilitados e culpados de falência fraudulenta, desde que não tenham sido reabilitados;
 - 3) Membros das forças armadas e das corporações paramilitares, de qualquer nacionalidade, quando se apresentem fardados;
 - 4) Empregados dos casinos, quanto às salas de jogos exploradas pela respetiva entidade patronal;
 - 5) Portadores de armas, engenhos ou matérias explosivas;
- d) Definir as condições em que podem ser expulsos das salas de jogos e proibidos de nelas entrar os indivíduos cuja presença seja inconveniente.
- 3) Relativamente ao pessoal que presta serviço nas salas de jogos:
- a) Definir, ouvidas as organizações sindicais e empresariais interessadas, as profissões e categorias dos quadros, respetivos conteúdos funcionais e condições gerais de recrutamento e acesso;
 - b) Exigir-lhe sigilo de informações que detenha por via do exercício das suas funções, exceto quanto a autoridades judiciais ou a inspetores da Inspeção-Geral de Jogos, no desempenho das suas competências;
 - c) Definir as atividades que lhe são proibidas e que são:
 - 1) Tomar parte no jogo, diretamente ou por interposta pessoa;
 - 2) Fazer empréstimos nas salas de jogos e em outras dependências ou anexos dos casinos;



- 3) Ter em seu poder fichas de modelo em uso nos casinos para a prática de jogos e dinheiro ou símbolos convencionais que o representem, cuja proveniência ou utilização não possam ser justificadas pelo funcionamento normal do jogo;
 - 4) Ter participação nas receitas diretas dos jogos;
 - 5) Solicitar gratificações ou manifestar, por qualquer modo, o propósito de as obter;
- d) No que concerne às gratificações cuja percepção se consente, quando espontaneamente dadas pelos frequentadores das salas de jogos:
- 1) Determinar que após o seu recebimento as referidas gratificações sejam obrigatoriamente introduzidas em caixas de modelo próprio, proibindo-se a sua percepção individual por qualquer dos trabalhadores;
 - 2) Estabelecer, ouvidos os representantes dos trabalhadores, que as regras de distribuição das gratificações sejam definidas por portaria do membro do Governo responsável pelo sector do turismo;
 - 3) Permitir que uma percentagem das gratificações, não superior a 15%, reverta para o Fundo Especial de Segurança Social dos Empregados das Salas de Jogos Tradicionais dos Casinos ou para outros fundos a constituir;
- e) Estatuir o regime geral de punição das infrações disciplinares, estabelecendo:
- 1) As infrações que ficam sujeitas ao poder disciplinar das empresas concessionárias, nos termos da lei laboral, e as que ficam sujeitas ao poder disciplinar da Inspeção-Geral de Jogos, excluindo-se sempre a dupla sanção;
 - 2) Que a responsabilidade perante a Inspeção-Geral de Jogos se rege pelo Estatuto Disciplinar dos Funcionários e Agentes da Administração Central, Regional e Local em tudo o que não for especialmente estatuído no diploma a aprovar;
 - 3) As penas disciplinares, que são a repreensão verbal, a repreensão escrita e a suspensão até 365 dias e que podem ir, no caso de empréstimo, até ao despedimento;
 - 4) Apreensão da quantia mutuada, que reverte para o Fundo de Turismo, quando faça empréstimos nas salas de jogos e em outras dependências ou anexos dos casinos;
 - 5) Que das penas disciplinares aplicadas pela Inspeção-Geral de Jogos cabe recurso para o membro do Governo da tutela;
 - 6) Incapacitar para o exercício de funções nos corpos sociais das empresas concessionárias das zonas de jogo, ou nas direções dos casinos, quem tenha sido condenado por crime doloso com pena

de prisão superior a seis meses ou punido por infrações à legislação própria do jogo;

7) Definir o sistema fiscal aplicável ao exercício da atividade do jogo, bem como a outras a que as empresas concessionárias das zonas de jogo estejam obrigadas nos contratos de concessão:

a) Fixando a base da incidência do imposto especial de jogo, bem como as taxas aplicáveis quanto aos jogos bancados e não bancados, matéria em que não se pode inovar em resultado de compromissos contratuais existentes;

b) Determinando que do imposto especial de jogo 80% constituam receita do Fundo de Turismo, que da importância recebida aplicará 25% na área dos municípios em que se localizam os casinos, na realização de obras com interesse para o turismo;

c) Estabelecendo os escalões das receitas anuais do jogo do bingo explorado em casinos, definindo as taxas a aplicar e prevendo a atualização anual daqueles escalões em resultado da evolução do índice médio de preços no consumidor;

d) Isentando de qualquer outra tributação, geral ou local, relativa ao exercício da atividade do jogo ou de quaisquer outras a que as empresas concessionárias estejam obrigadas no contrato de concessão;

e) Estabelecendo mais as seguintes isenções:

1) De sisa nas aquisições dos prédios indispensáveis ao cumprimento das obrigações contratuais;

2) Da contribuição autárquica, desde que os prédios estejam afetos às concessões;

3) De quaisquer taxas por alvarás e licenças municipais relativos ao cumprimento de obrigações contratuais;

6) Definir os crimes relativos à exploração e à prática ilícita dos jogos de fortuna ou azar e prever as seguintes sanções:

a) Prisão até 2 anos e multa até 200 dias para quem explorar jogos de fortuna ou azar ilícitos, pena que é agravada de um terço quando no local forem encontrados menores de 18 anos;

b) Prisão até 6 meses e multa até 50 dias para quem for encontrado a praticar jogos de fortuna ou azar ilícitos;

c) Pena prevista na alínea anterior, reduzida a metade, para quem for encontrado em local de jogo ilícito e por causa deste;

d) Pena correspondente ao crime de extorsão para quem usar de sugestão, ameaça ou violência para constringer outrem a jogar ou para dele obter meios para a prática do jogo;



- e) Pena correspondente à do crime de burla agravada para quem explorar ou praticar o jogo ou assegurar a sorte através de erro ou engano;
 - f) Pena correspondente à do crime de moeda falsa para quem viciar ou falsificar fichas de jogo e para quem as utilize;
 - g) Pena correspondente ao crime de usura para quem, com intenção de alcançar um benefício patrimonial para si ou para outrem, facultar a uma pessoa dinheiro ou qualquer outro meio para jogar;
 - h) Prisão até 2 anos e multa até 200 dias para quem, sem autorização legal ou violando as normas legais aplicáveis, fabricar, publicitar, importar, transportar, transacionar, expuser ou divulgar material e utensílios que sejam caracterizadamente destinados à prática de jogos de fortuna ou azar;
 - i) Apreensão e destruição, a mandado de tribunal, do material e utensílios de jogos encontrados nos locais onde se pratiquem jogos de fortuna ou azar ilícitos;
 - j) Apreensão de todo o dinheiro e valores destinados ao jogo, bem como os móveis do local onde se pratiquem jogos de fortuna ou azar ilícitos e ainda do dinheiro que for encontrado nas pessoas presentes no mesmo local, sendo tudo, por decisão do tribunal, declarado perdido a favor do Fundo de Turismo;
- 7) Considerar as irregularidades praticadas pelos frequentadores das salas de jogos como atos ilícitos de mera ordenação social, fixando as coimas a aplicar e a pena acessória de proibição de entrada nas mesmas salas nos seguintes termos:
- a) Por violação das regras dos jogos, coima mínima de (escudos) 30.000,00²⁴ e máxima de (escudos) 300.000,00²⁵ e proibição de entrada nas salas de jogos até 3 anos;
 - b) Por violação da privacidade, fazendo reportagens nas salas de jogos, coima mínima de (escudos) 2.000,00²⁶ e máxima de (escudos) 20.000,00²⁷ e proibição de entrada nas salas de jogos até 2 anos;
 - c) Por entrada irregular nas salas de jogos, coima mínima de (escudos) 5.000,00²⁸ e máxima de (escudos) 50.000,00²⁹ e proibição de entrada nas salas de jogos até 2 anos;

²⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 149,64

²⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 1496,39

²⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 9,98

²⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 99,76

²⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 24,94

²⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

d) Por concessão de empréstimos nos casinos e seus anexos, coima correspondente ao triplo da importância mutuada e proibição de entrada nas salas de jogos de 3 a 5 anos;

e) Por atos perturbadores do desenrolar normal da partida, coima mínima de (escudos) 10.000,00³⁰ e máxima de (escudos) 100.000,00³¹ e proibição de entrada nas salas de jogos até 2 anos.

Artigo 3.º Duração e execução

A autorização concedida por esta lei tem a duração de 90 dias contados da sua entrada em vigor.

Aprovada em 5 de Maio de 1989.

O Presidente da Assembleia da República, Vítor Pereira Crespo.

Promulgada em Angra do Heroísmo em 5 de Junho de 1989.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendada em 14 de Junho de 1989.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.

³⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 49,88

³¹ Equivale a aproximadamente (euro) 498,80



4. Decreto-Lei n.º 422/89, de 02 de dezembro³²

Lei do Jogo

A disciplina atual do jogo consagra algumas soluções que carecem ser adaptadas às alterações de natureza socioeconómica verificadas nos últimos anos e, fundamentalmente, à função turística que o jogo é chamado a desempenhar, designadamente como fator favorável à criação e ao desenvolvimento de áreas turísticas.

Daí que a presente legislação, de interesse e ordem pública, dadas as respetivas incidências sociais, administrativas, penais e tributárias, haja sido reformulada com vista a instaurar um sistema mais adequado de regulamentação e de controlo da atividade, sem deixar de acautelar a defesa dos direitos constituídos e das legítimas expectativas das atuais concessionárias da exploração de jogos de fortuna ou azar.

Como principais inovações, acentua-se a responsabilidade das concessionárias pela legalidade e regularidade da exploração e prática do jogo concessionado e melhoram-se as condições para uma exploração rentável, fator que beneficia, designadamente, a animação e equipamento turístico das regiões, bem como a respetiva promoção nos mercados interno e externo.

Opera-se uma liberalização, de acordo com os princípios constitucionais, nos condicionamentos a que se sujeitam os acessos às salas de jogos de fortuna ou azar, mas, por outro lado, ao acentuar-se o princípio da reserva de admissão, visa-se melhorar o nível de frequência das salas de jogos e das restantes dependências dos casinos.

Continua a proibir-se a efetivação de empréstimos nas salas de jogos e em qualquer outras dependências ou anexos dos casinos e, quanto às operações sobre cheques nacionais, alarga-se o período em que se permite a sua inutilização, quando aceites nas salas de jogos. A execução das obrigações das concessionárias permanece sujeita à fiscalização da Inspeção-Geral de Jogos, mantendo-se na mesma Inspeção-Geral, quanto ao imposto especial de jogo e às receitas proporcionadas pelos cartões e bilhetes de acesso às salas de jogos de fortuna ou azar, a competência que assiste à Direcção-Geral das Contribuições e Impostos no que respeita aos restantes impostos.

³² Última redação pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro, com entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

Não obstante o presente diploma legal conter um reduzido número de normas de natureza laboral, foi a totalidade do seu projeto submetida a apreciação pública, nos termos da Lei n.º 14/89, de 30 de junho, mediante publicação no Boletim do Trabalho e Emprego, de 14 de agosto de 1989.

Receberam-se contributos das associações sindicais e patronais interessadas, para além de outras entidades.

A ponderação das sugestões apresentadas conduziu à reformulação de diversos preceitos do projeto posto à discussão pública.

Foram ouvidos os órgãos de governo próprio das Regiões Autónomas dos Açores e da Madeira e a Associação Nacional dos Municípios Portugueses.

Assim:

No uso da autorização legislativa concedida pelos artigos 1.º e 2.º da Lei n.º 14/89, de 30 de junho, e nos termos das alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Jogos de fortuna ou azar

Jogos de fortuna ou azar são aqueles cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte.

Artigo 2.º Tutela

A tutela dos jogos de fortuna ou azar compete ao membro do Governo responsável pelo sector do turismo.

Artigo 3.º Zonas de jogo

1 - A exploração e a prática dos jogos de fortuna ou azar só são permitidas nos casinos existentes em zonas de jogo permanente ou temporário criadas por decreto-lei ou, fora daqueles, nos casos excecionados nos artigos 6.º a 8.º

2 - Para efeitos de exploração e prática de jogos de fortuna ou azar, haverá zonas de jogo nos Açores, no Algarve, em Espinho, no Estoril, na Figueira



da Foz, no Funchal, em Porto Santo, na Póvoa de Varzim, em Troia e em Vidago-Pedras Salgadas.

3 - A distância mínima de proteção concorrencial entre casinos de zonas de jogo será estabelecida, caso a caso, no decreto regulamentar que determinar as condições de adjudicação de cada concessão.

4 - Mediante autorização do membro do Governo da tutela, ouvida a Inspeção-Geral de Jogos, poderão as concessionárias das zonas de jogo optar pela exploração do jogo do bingo em salas com os requisitos regulamentares, em regime igual ao dos casinos, mas fora destes, desde que sejam situadas na área do município em que estes se achem localizados.

Artigo 4.º Tipos de jogos de fortuna ou azar

1 - Nos casinos é autorizada a exploração, nomeadamente, dos seguintes tipos de jogos de fortuna ou azar:

a) Jogos bancados em bancas simples ou duplas: bacará ponto e banca, banca francesa, *boule*, *cussec*, *écarté* bancado, roleta francesa e roleta americana com um zero;

b) Jogos bancados em bancas simples: *blackjack/21*, *chukluck* e trinta e quarenta;

c) Jogos bancados em bancas duplas: bacará de banca limitada e *craps*;

d) Jogo bancado: *keno*;

e) Jogos não bancados: bacará *chemin de fer*, bacará de banca aberta, *écarté* e bingo;

f) Jogos em máquinas pagando diretamente prémios em fichas ou moedas;

g) Jogos em máquinas que, não pagando diretamente prémios em fichas ou moedas, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte.

2 - É permitido às concessionárias adotar indiferentemente bancas simples ou duplas para a prática de qualquer dos jogos bancados referidos na alínea a) do n.º 1 deste artigo.

3 - Compete ao membro do Governo da tutela autorizar a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, a requerimento das concessionárias e após parecer da Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 5.º Regras dos jogos

As regras de execução para a prática dos jogos de fortuna ou azar serão aprovadas por portaria do membro do Governo da tutela, mediante proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias.

Artigo 6.º Exploração de jogos em navios ou aeronaves

1 - O membro do Governo responsável pela área do turismo poderá autorizar, por tempo determinado, ouvidas a Inspeção-Geral de Jogos e a Direcção-Geral do Turismo, a exploração e prática de quaisquer jogos de fortuna ou azar a bordo de aeronaves ou navios registados em Portugal, quando fora do território nacional.

2 - A exploração a que se refere o número anterior só pode ser concedida às empresas proprietárias ou afretadoras dos navios ou aeronaves nacionais ou a empresas concessionárias das zonas de jogo, com autorização daquelas.

3 - A exploração e a prática dos jogos de fortuna ou azar que sejam autorizadas nos termos do presente artigo obedecem às regras estabelecidas para a sua realização em casinos, fixando o membro do Governo da tutela por portaria as condições específicas a que devem obedecer.

Artigo 7.º Exploração fora dos casinos de jogos não bancados e de máquinas de jogo

1 - Por ocasião de manifestações de relevante interesse turístico, ouvidas a Inspeção-Geral de Jogos e a Direcção-Geral do Turismo, pode o membro do Governo da tutela autorizar a exploração e a prática fora dos casinos de jogos não bancados.

2 - Em localidades em que a atividade turística for predominante, pode o membro do Governo da tutela, ouvidas a Inspeção-Geral de Jogos e a Direcção-Geral do Turismo, autorizar a exploração e a prática do jogo em máquinas de fortuna ou azar em estabelecimentos hoteleiros ou complementares, com características e dimensão que forem fixadas por decreto regulamentar.

3 - As autorizações referidas nos números anteriores só podem ser concedidas à concessionária da zona de jogo cujo casino, em linha reta, se situar mais perto do local onde tiver lugar a exploração, independentemente do estabelecido no n.º 3 do artigo 3.º

4 - A exploração e a prática dos jogos nas condições indicadas nos números anteriores obedecem às regras estabelecidas para a sua realização em casinos, fixando-se em portaria as condições específicas a que devem obedecer.

Artigo 8.º Jogo do bingo

Fora das áreas dos municípios em que se localizem os casinos e dos que com estes confinem, a exploração e a prática do jogo do bingo podem também efetuar-se em salas próprias, nos termos da legislação especial aplicável.



CAPÍTULO II DAS CONCESSÕES

Artigo 9.º Regime de concessão

- 1 - O direito de explorar jogos de fortuna ou azar é reservado ao Estado.
- 2 - A exploração de jogos de fortuna ou azar pode ser atribuída mediante concessão a pessoas coletivas privadas, constituídas sob a forma de sociedades anónimas, ou equivalente, com sede num Estado-Membro da União Europeia, ou num Estado signatário do Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que esteja vinculado à cooperação administrativa no domínio da fiscalidade e do combate à fraude e ao branqueamento de capitais, desde que, no caso de sociedades estrangeiras, tenham sucursal em Portugal.
- 3 - O disposto no número anterior não é aplicável nos casos previstos no artigo 6.º.

Artigo 10.º Procedimento concursal

A concessão da exploração de jogos de fortuna ou azar nos casinos das zonas de jogo é atribuída mediante concurso público ou concurso limitado por prévia qualificação, nos termos dos artigos seguintes e, supletivamente, do disposto na parte II do Código dos Contratos Públicos, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29 de janeiro.

Artigo 11.º Tramitação do procedimento

- 1 - As decisões de contratar, de aprovação das peças procedimentais, de qualificação dos candidatos, quando aplicável, de adjudicação e de aprovação da minuta dos contratos de concessão e a outorga dos mesmos cabe ao membro do Governo responsável pela área do turismo.
- 2 - A decisão de aprovação das peças procedimentais é precedida de parecer por parte do membro do Governo responsável pela área das finanças.
- 3 - As demais decisões no âmbito do procedimento de formação dos contratos de concessão podem ser delegadas na comissão de jogos do Instituto de Turismo de Portugal, I.P.
- 4 - As peças procedimentais devem definir, nomeadamente:
 - a) O prazo da concessão e a possibilidade da sua prorrogação;
 - b) O critério de qualificação dos candidatos, quando aplicável;
 - c) A localização do casino onde se exerce a atividade do jogo e o acervo dos bens afetos à concessão;

- d) O critério de adjudicação das propostas;
- e) As contrapartidas financeiras mínimas e ou de natureza não pecuniária devidas como contraprestação pela concessão da exploração de jogos de fortuna ou azar, bem como o modo de pagamento das mesmas;
- f) O montante das cauções a prestar pelos concorrentes e o modo de prestação das mesmas.

Artigo 12.º Publicação do contrato de concessão

1 - O contrato de concessão e a sua prorrogação são publicados em Diário da República.

2 - *(revogado pelo artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 64/2015, de 29 de abril)*

3 - *(revogado pelo artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 64/2015, de 29 de abril)*

4 - *(revogado pelo artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 64/2015, de 29 de abril)*

Artigo 13.º Prorrogação do prazo

(revogado pelo artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 64/2015, de 29 de abril)

Artigo 14.º Alteração de circunstâncias

1 - Quando alguma das obrigações contratuais das concessionárias não possa ser cumprida ou seja aconselhável para o desenvolvimento turístico a execução de realizações não previstas, pode o membro do Governo da tutela impor ou admitir a respectiva substituição ou alteração, em termos de equivalência de valor.

2 - As alterações dos contratos de concessão, nos termos do número anterior, quando impostas pelo membro do Governo da tutela, não podem agravar nem reduzir os valores das obrigações inicialmente assumidas pelas concessionárias e, quando pedidas por estas, não podem reduzi-los.

Artigo 15.º Cessão da posição contratual

1 - A transferência para terceiros da exploração do jogo e das demais atividades que constituem obrigações contratuais pode ser permitida mediante autorização:

a) Do Conselho de Ministros, quanto à exploração do jogo;

b) Do membro do Governo da tutela, quanto às demais atividades que constituem obrigações contratuais.

2 - A cessão da posição contratual sem observância do disposto do número anterior é nula.



Artigo 16.º Obrigações de índole turística

1 - Sem prejuízo de outras obrigações constantes do presente diploma, de legislação complementar e dos respetivos contratos de concessão, as concessionárias obrigam-se a:

- a) Fazer funcionar normalmente todas as dependências dos casinos e anexos para os fins a que se destinam ou sejam autorizados;
- b) Fazer executar regularmente no casino, nas dependências para tal destinadas, programas de animação de bom nível artístico;
- c) Promover e organizar manifestações turísticas, culturais e desportivas, colaborar nas iniciativas oficiais de idêntica natureza que tiverem por objeto fomentar o turismo na respetiva zona de jogo e subsidiar ou realizar, ouvido, através da Inspeção-Geral de Jogos, o ICEP - Investimentos, Comércio e Turismo de Portugal, a promoção da zona de jogo no estrangeiro.

2 - Para cumprimento das obrigações previstas nas alíneas b) e c) do número anterior, a concessionária deverá afetar uma verba não inferior a 3% das receitas brutas do jogo apuradas no ano anterior ou, no primeiro ano das concessões, no ano em causa, não podendo a verba afeta ao cumprimento das obrigações previstas em cada uma daquelas alíneas ser inferior a 1% de tais receitas.

Artigo 17.º Capitais próprios

1 - Os capitais próprios das sociedades concessionárias não podem ser inferiores a 30% do ativo total líquido, devendo elevar-se a 40% deste a partir do sexto ano posterior à celebração do contrato de concessão, sem prejuízo do respetivo capital social mínimo poder ser fixado, para cada uma delas, nas peças procedimentais a que se refere o artigo 11.º.

2 - Pelo menos 60% do capital social é representado por ações que permitam ao emitente, a todo o tempo, conhecer a identidade dos respetivos titulares, sendo obrigatória a comunicação à entidade de controlo, inspeção e regulação, pelas sociedades concessionárias, de todos os atos ou negócios que impliquem a aquisição, transmissão ou oneração destas ações, no prazo de 30 dias a contar da data em que a sociedade tenha tomado conhecimento do ato ou negócio em causa.

3 - A aquisição, a qualquer título, da propriedade ou posse de ações que representem mais de 10% do capital ou de que resulte, direta ou indiretamente, alteração do domínio das concessionárias por outrem, pessoa singular ou coletiva, carece de autorização do membro do Governo responsável pela área do turismo, sob pena de os respetivos adquirentes não poderem exercer os respetivos direitos sociais.

4 - Se o adquirente das ações for pessoa coletiva, poderá a autorização condicionar a transmissão à sujeição da entidade adquirente ao regime do presente artigo.

5 - As peças procedimentais a que se refere o artigo 11.º podem impedir ou limitar a participação, direta ou indireta, no capital social de uma concessionária por parte de outra concessionária ou concessionárias, sendo nulas as aquisições que violem o disposto naquelas peças.

Artigo 18.º Utilidade pública e utilidade turística

1 - A celebração do contrato de concessão confere utilidade pública aos empreendimentos nele previstos para efeitos de expropriação com carácter de urgência de todos os bens necessários à sua execução, incluindo os direitos a eles inerentes.

2 - Respeitadas que sejam as formalidades exigidas pela lei geral sobre expropriações por utilidade pública, o Governo poderá autorizar, a solicitação da concessionária, a posse administrativa dos bens a expropriar.

3 - Os empreendimentos turísticos previstos nos contratos de concessão podem beneficiar dos incentivos previstos na lei geral, nos respetivos termos, nomeadamente do instituto de utilidade turística.

CAPÍTULO III DOS BENS AFETOS ÀS CONCESSÕES

Artigo 19.º Bens do Estado

1 - A adjudicação definitiva implica a transferência temporária para a concessionária da fruição de todos os bens propriedade do Estado afetos à concessão.

2 - As concessionárias devem assegurar a perfeita conservação ou substituição dos bens do Estado afetos à concessão, conforme instruções da Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 20.º Auto de entrega

A transferência referida no artigo anterior constará de auto de entrega, feito em quadruplicado, compreendendo a relação de todos os bens do Estado abrangidos, assinado por representantes da Direção-Geral do Património do Estado, da Inspeção-Geral de Jogos e da concessionária.



Artigo 21.º Inventário dos bens afetos às concessões

- 1 - Todos os bens pertencentes ao Estado ou para ele reversíveis no termo da concessão constarão de inventário, elaborado em quadruplicado, sendo um exemplar para a Direcção-Geral do Património do Estado, dois para a Inspeção-Geral de Jogos e outro para a concessionária.
- 2 - O inventário deve ser atualizado de dois em dois anos, promovendo-se, a partir do final do ano em que haja de proceder-se à atualização e até ao fim do primeiro semestre do ano seguinte, a elaboração dos mapas correspondentes às alterações verificadas.

Artigo 22.º Substituição de bens móveis

- 1 - Os bens móveis propriedade do Estado ou para ele reversíveis afetos a uma concessão que, mediante acordo da Inspeção-Geral de Jogos, sejam substituídos por outros para os mesmos fins pela concessionária ficam a pertencer a esta.
- 2 - Os bens móveis propriedade do Estado ou para ele reversíveis que a Inspeção-Geral de Jogos e a concessionária reconheçam não serem necessários são entregues à Direcção-Geral do Património do Estado.

Artigo 23.º Bens reversíveis para o Estado

- 1 - São reversíveis para o Estado, no termo da concessão:
 - a) Os bens como tal considerados no contrato de concessão;
 - b) Os bens adquiridos pelas concessionárias no decurso das concessões e que sejam utilizados para fazer funcionar, nos termos legal e contratualmente estabelecidos, quaisquer dependências dos casinos e seus anexos, que sejam propriedade do Estado ou para ele reversíveis;
 - c) As benfeitorias feitas em bens do Estado ou para ele reversíveis;
 - d) O material e utensílios de jogo.
- 2 - É nula a constituição de quaisquer ónus ou encargos sobre os bens reversíveis para o Estado.
- 3 - No termo da concessão, ainda que em resultado da rescisão da mesma, todos os bens referidos na alínea b) do n.º 1 reverterem para o Estado, mesmo quando postos ao serviço normal da exploração através de contratos de aluguer ou de quaisquer outros donde conste cláusula de reserva de propriedade.
- 4 - Nos contratos a que se refere o número anterior deverá fazer-se menção de que os bens locados ou cedidos, a qualquer outro título, à concessionária reverterem para o Estado no termo da concessão, sob pena de nulidade.

5 - A reversão para o Estado dos bens e das benfeitorias a que se refere a alínea c) do n.º 1 não confere às concessionárias qualquer direito de indemnização.

6 - O material e utensílios de jogo, quando julgados pela Inspeção-Geral de Jogos impróprios para utilização, serão postos fora de uso ou destruídos, salvo se exportados pela concessionária, com observância do disposto no artigo 68.º

7 - O material e utensílios de jogo, se postos fora de uso, terão o destino previsto no n.º 2 do artigo anterior; se destruídos, será elaborado o respetivo auto pela Inspeção-Geral de Jogos e vendidos os materiais resultantes, revertendo o respetivo valor para o Fundo de Turismo.

Artigo 24.º Benfeitorias

As benfeitorias que, a qualquer título, sejam feitas em bens do Estado ou para ele reversíveis não conferem à concessionária direito a qualquer indemnização.

Artigo 25.º Contrapartidas pelo uso de bens do Estado

1 - As concessionárias devem remunerar o Estado pela utilização de bens deste, nos termos do respetivo contrato.

2 - Os valores pecuniários das remunerações referidas no número anterior serão atualizados anualmente, de acordo com o índice médio de preços no consumidor para o continente, excluída a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística.

3 - As remunerações relativas a bens do Estado, que passam a ter utilização diversa da contratada, devem ser revistas por acordo do membro do Governo da tutela e a concessionária, ouvida a Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 26.º Pagamento das contrapartidas

1 - O pagamento das contrapartidas pecuniárias referidas no artigo anterior será efetuado pela concessionária em prestações semestrais, até ao dia 15 dos meses de janeiro e de julho de cada ano, na tesouraria da Fazenda Pública territorialmente competente, mediante guia emitida pela Inspeção-Geral de Jogos e por esta enviada à respetiva repartição de finanças.

2 - No ano em que se iniciar a exploração apenas são exigíveis à concessionária os duodécimos das contrapartidas pecuniárias contratualmente estabelecidas correspondentes aos meses posteriores ao do início da exploração.



3 - Terminados os prazos para pagamento à boca do cofre, a repartição de finanças devolverá à Inspeção-Geral de Jogos dois exemplares da guia por esta emitida, com a nota de pagamento averbada, ou, no caso de incumprimento, com informação nesse sentido.

4 - Para execução são competentes os tribunais tributários, sendo título executivo certidão extraída pela Inspeção-Geral de Jogos das guias não pagas nos prazos referidos no n.º 1.

CAPÍTULO IV DOS CASINOS

SECÇÃO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 27.º Casinos

1 - Os casinos são estabelecimentos que o Estado afeta à prática e exploração de jogos de fortuna ou azar e atividades complementares, em regime de concessão, nas condições estabelecidas no presente diploma, e que visam, fundamentalmente, assegurar a honestidade do jogo, a concentração e comodidade dos jogadores e proporcionar uma oferta turística de alta qualidade.

2 - Os casinos integram o domínio privado do Estado ou, quando assim não suceda, são para ele reversíveis, no termo da concessão, sempre que tal seja determinado por decreto-lei ou pelo decreto regulamentar a que se refere o artigo 11.º

3- Sem prejuízo do disposto nos n. ºs 1 e 2, o decreto regulamentar a que se refere o artigo 11.º, ao determinar a abertura do concurso, poderá autorizar a instalação de casinos em empreendimentos turísticos.

4- A concessionária poderá instalar meios de animação nos casinos, nos termos legais.

5 - Os casinos devem satisfazer os requisitos de funcionalidade, conforto e comodidade próprios de um estabelecimento turístico de categoria superior e serão dotados de mobiliário, equipamento e utensilagem cuja qualidade e estado de funcionamento devem manter-se continuamente adequados às exigências das explorações e serviços respetivos.

6 - A execução, nos casinos, de quaisquer obras que não sejam de simples conservação carece de autorização, a conceder pela Inspeção-Geral de Jogos, ouvida a Comissão de Apreciação de Projetos de Obras (CAPO).

7 - É vedada a utilização da palavra «casino», só ou em associação com outros vocábulos, na denominação de quaisquer pessoas coletivas ou como nome de quaisquer outros estabelecimentos ou edifícios que não sejam os referidos neste artigo, com exceção das associações empresariais e profissionais específicas do sector.

Artigo 28.º Períodos de funcionamento e de abertura

1 - Os casinos devem funcionar, normalmente, em todos os dias do ano ou em seis meses consecutivos, consoante se trate de zona de jogo permanente ou temporário, podendo estes períodos ser reduzidos até metade, mediante autorização do Governo.

2 - Sem prejuízo do disposto no presente diploma e demais legislação aplicável, podem as concessionárias estabelecer o período de abertura ao público dos casinos e das atividades neles integradas.

3 - A direção do casino deverá comunicar ao serviço de inspeção, com três dias de antecedência, qualquer alteração ao período de abertura que esteja a ser praticado.

Artigo 29.º Reserva do direito de acesso aos casinos

1 - As concessionárias podem cobrar bilhetes de entrada nos casinos, cujo preço não deverá exceder um montante máximo a fixar anualmente pela Inspeção-Geral de Jogos.

2 - O acesso aos casinos é reservado, devendo as concessionárias não permitir a frequência de indivíduos que, designadamente:

a) A partir das 22 horas, sejam menores de 14 anos, exceto quando maiores de 10 anos, desde que acompanhados pelo respetivo encarregado de educação;

b) Não manifestem a intenção de utilizar ou consumir os serviços neles prestados;

c) Se recusem, sem causa legítima, a pagar os serviços utilizados ou consumidos;

d) Possam causar cenas de violência, distúrbios do ambiente ou causar estragos;

e) Possam incomodar os demais utentes do casino com o seu comportamento e apresentação;

f) Sejam acompanhados por animais, exerçam a venda ambulante ou prestem serviços.

3 - Nos casos previstos nas alíneas b) a f) do número anterior e ainda quando existirem indícios, reputados suficientes, de ser inconveniente a



presença de um frequentador, a concessionária deve vedar-lhe o acesso ao casino, esclarecendo-o de que pode reclamar perante a Inspeção-Geral de Jogos.

4 - Sempre que um diretor do casino exerça o dever que lhe é imposto pelo número anterior, deve informar imediatamente da sua decisão o serviço de inspeção, indicando os factos em que se baseia, sem prejuízo de efetuar a comunicação por escrito no prazo de vinte e quatro horas.

5 - No caso de o frequentador não se conformar com a decisão da concessionária, pode, no prazo máximo de 10 dias a contar da decisão, requerer a notificação dos respetivos fundamentos à Inspeção-Geral de Jogos, devendo o pedido ser satisfeito no prazo de 10 dias.

6 - A partir da data da notificação a que se refere o número anterior, o frequentador dispõe de 10 dias para reclamar para a Inspeção-Geral de Jogos, indicando os motivos justificativos da reclamação, bem como as testemunhas que possam ser ouvidas sobre os factos.

7 - A reclamação não tem efeitos suspensivos.

8 - Independentemente de reclamação do interessado, a decisão da concessionária carece de confirmação da Inspeção-Geral de Jogos, que para o efeito desenvolverá as averiguações consideradas convenientes.

Artigo 30.º Utilização das instalações dos casinos

1 - Durante o horário de abertura dos casinos, as concessionárias podem reservar o acesso a certas dependências ou anexos daqueles ou dar-lhes utilização diferente da prevista, devendo, para o efeito, solicitar autorização à Inspeção-Geral de Jogos, a qual só poderá recusá-la quando considerar que a mesma afeta o regular funcionamento do estabelecimento e a comodidade dos frequentadores.

2 - Mediante comunicação ao serviço de inspeção, com antecedência de três dias, poderão as concessionárias, fora do horário de abertura dos casinos, dar às respetivas dependências ou anexos utilização diferente daquela para que estão destinados.

3 - As concessionárias podem afetar dependências dos casinos ou seus anexos a atividades de carácter comercial ou industrial, devendo, para o efeito, solicitar autorização à Inspeção-Geral de Jogos, a qual, ouvido o Conselho Consultivo de Jogos, só poderá recusá-la quando repute tais atividades incompatíveis com a natureza turística e lúdica daqueles estabelecimentos.

4 - As autorizações a que se referem os n.ºs 1 e 3 consideram-se tacitamente concedidas quando a Inspeção-Geral de Jogos não se

pronunciar negativamente no prazo de 10 dias, no caso do primeiro, e de 20 dias, no caso do último.

5 - As concessionárias só poderão ceder a terceiros as dependências a que se refere o n.º 3 a título de mera ocupação com carácter precário.

6 - Da recusa da autorização a que se refere o n.º 3 cabe recurso para o membro do Governo responsável pela área do turismo.

7 - Para manifestações de reconhecido interesse público pode a Inspeção-Geral de Jogos requisitar a utilização de dependências ou anexos dos casinos, fora do seu horário de abertura, mediante justa compensação dos inerentes encargos da concessionária.

Artigo 31.º Suspensão do funcionamento

Quando circunstâncias excepcionais o justificarem, o membro do Governo da tutela pode ordenar ou autorizar a suspensão por período determinado do funcionamento das salas de jogo e de outras dependências ou anexos dos casinos.

SECÇÃO II DAS SALAS DE JOGOS

Artigo 32.º Salas de jogos

1- Os jogos de fortuna ou azar são explorados em salas especialmente concebidas para a respetiva prática e atividades inerentes.

2 - A Inspeção-Geral de Jogos poderá autorizar:

- a) A existência de salas reservadas a determinados jogos e jogadores;
- b) A instalação de salas mistas, com jogos tradicionais e máquinas, em termos a definir, no tocante ao tipo de jogos a praticar e à relação entre o número de máquinas e de mesas de jogo a instalar, em regulamento daquela Inspeção;
- c) A instalação de máquinas nas salas de jogos tradicionais.

3 - Noutros locais dos casinos que tenham acesso reservado a maiores de 18 anos poderão ser exploradas máquinas de jogo de fortuna ou azar e o *keno*.

4 - Os compartimentos da zona de serviço das salas de jogos e respetivos acessos são interditos aos frequentadores.

5 - Nas salas de jogo, quando possível, devem ser delimitadas zonas reservadas a não fumadores.

6 - Da recusa da autorização a que se referem as alíneas b) e c) do n.º 2 cabe recurso para o membro do Governo responsável pela área do turismo.



Artigo 33.º Avisos

1 - À entrada das salas de jogos serão afixados os avisos a seguir indicados, em caracteres legíveis:

- a) Indicando o período de abertura ao público das referidas salas;
- b) Inserindo a tabela de preços dos cartões de acesso às mesmas salas, no caso das salas de jogos tradicionais e das salas mistas;
- c) Transcrevendo as disposições dos artigos 36.º, 37.º, 39.º e 41.º do presente diploma.

2 - Junto ou sobre cada mesa de jogo será igualmente afixado aviso onde se indique o número da mesa, o capital em giro inicial, o mínimo de aposta e o seu máximo, em cada uma das diferentes marcações possíveis.

Artigo 34.º Livre acesso

1 - Sendo-lhes vedada a prática do jogo, diretamente ou por interposta pessoa, é livre a entrada nas salas de jogos:

- a) Dos titulares dos órgãos de soberania, bem como dos Ministros da República para as Regiões Autónomas;
- b) Dos titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;
- c) *(revogada pela alínea a) do artigo 39.º do Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro)*;
- d) Dos presidentes da assembleia municipal e da câmara municipal do município em que se localize a sala de jogo;
- e) Dos membros dos corpos sociais das empresas concessionárias e da direção do casino, bem como dos convidados dos administradores das concessionárias, quando acompanhados por estes.

2 - Quando no desempenho das suas funções, podem também entrar nas salas de jogos, ficando-lhes vedada a prática do jogo, diretamente ou por interposta pessoa:

- a) Os magistrados do Ministério Público, as autoridades policiais e seus agentes, os funcionários autorizados do Ministério dos Negócios Estrangeiros e dos serviços oficiais do turismo, os inspetores da Inspeção de Crédito do Banco de Portugal e os agentes e inspetores da Inspeção-Geral do Trabalho;
- b) Os membros das direções das associações representativas das empresas concessionárias e dos empregados das salas de jogos e, nas salas de jogos do respetivo casino, os delegados sindicais e membros das comissões de trabalhadores.

3 - O inspetor-geral de Jogos e os inspetores da Inspeção-Geral de Jogos podem autorizar, em circunstâncias especiais, o acesso às salas de jogos

de pessoas às quais não esteja vedado, nos termos dos artigos seguintes, sem observância das formalidades neles prescritas, não lhes sendo, todavia, permitido jogar, diretamente ou por interposta pessoa.

4 - Compete à Inspeção-Geral de Jogos autorizar o diretor do serviço de jogos a usar da faculdade prevista no número precedente.

Artigo 35.º Acesso às salas de jogos tradicionais

1- O acesso às salas de jogos tradicionais é sujeito à obtenção de cartão ou documento equivalente, podendo a concessionária cobrar um preço pela emissão daquele cartão, cujo valor, único para cada tipo de cartão, deve ser comunicado à Inspeção-Geral de Jogos com oito dias de antecedência.

2 - As operações de emissão, autenticação, controlo e obliteração dos cartões referidos no n.º 1 e o seu processamento deverão ser feitos por processos automáticos.

3 - Quando a instalação, manutenção e programação do equipamento necessário às operações referidas no número anterior não sejam contratualmente exigíveis às concessionárias, poderão as despesas ser suportadas pelo orçamento da Inspeção-Geral de Jogos.

4 - Os frequentadores das salas a que se refere o n.º 1 conservarão em seu poder, enquanto nelas se encontrarem, o cartão ou documento que exibiram para o acesso.

5 - No ato de emissão do cartão, e integrando o preço deste, as empresas concessionárias cobrarão o imposto do selo devido e elaborarão o respetivo registo, que será conferido no dia seguinte pelo serviço de inspeção.

6 - O imposto do selo cobrado em cada mês será entregue pelas concessionárias na tesouraria da Fazenda Pública competente até ao dia 15 do mês seguinte ao da cobrança, mediante guia, em triplicado, processada pela Inspeção-Geral de Jogos, à qual será remetido o triplicado, depois de averbado o pagamento, nos três dias posteriores a esse pagamento.

Artigo 36.º Restrições de acesso

1 - O acesso às salas de jogos de fortuna ou azar é reservado, devendo o diretor do serviço de jogos ou a Inspeção-Geral de Jogos recusar a emissão de cartões de entrada ou o acesso aos indivíduos cuja presença nessas salas considerem inconveniente, designadamente nos casos do n.º 2 do artigo 29.º

2 - Independentemente do disposto no número anterior, é vedada a entrada nas salas de jogos, designadamente, aos indivíduos:

a) Menores de 18 anos;



- b) Incapazes, maiores acompanhados dependentes de representação ou de autorização prévia para a prática de atos patrimoniais e insolventes cuja insolvência seja qualificada como culposa³³;
- c) Membros das Forças Armadas e das corporações paramilitares, de qualquer nacionalidade, quando se apresentem fardados;
- d) Empregados das concessionárias que prestam serviço em salas de jogos, quando não em serviço;
- e) Portadores de armas, engenhos ou matérias explosivas e de quaisquer aparelhos de registo e transmissão de dados, de imagem ou de som.

Artigo 37.º Expulsão e restrição de acesso às salas de jogos

1 - Todo aquele que for encontrado numa sala de jogos em infração às disposições legais, ou quando seja inconveniente a sua presença, será mandado retirar pelos inspetores da Inspeção-Geral de Jogos ou pelo diretor do serviço de jogos, sendo a recusa de saída considerada crime de desobediência qualificada, no caso de a ordem ser dada ou confirmada pelos referidos inspetores.

2- Nos casos previstos no número anterior e ainda quando existirem indícios, reputados suficientes, de ser inconveniente a presença de um frequentador nas salas de jogos, a concessionária deve vedar-lhe o acesso àquelas salas, esclarecendo-o de que pode reclamar perante a Inspeção-Geral de Jogos.

3- Sempre que o diretor do serviço de jogos exerça o dever que lhe é imposto pelo número anterior, deve informar imediatamente da sua decisão o serviço de inspeção, indicando os factos em que se baseia, sem prejuízo de efetuar a comunicação por escrito no prazo de vinte e quatro horas.

4- É aplicável à expulsão e à restrição de acesso às salas de jogos, previstas neste artigo, o disposto nos n.ºs 5 a 8 do artigo 29.º.

Artigo 38.º Proibição de acesso

1 - Por sua iniciativa, ou a pedido justificado das concessionárias, ou ainda dos próprios interessados, o inspetor-geral de Jogos pode proibir o acesso às salas de jogos a quaisquer indivíduos, nos termos do presente diploma, por períodos não superiores a cinco anos.

2 - Quando a proibição for meramente preventiva ou cautelar, não excederá dois anos e fundamentar-se-á em indícios reputados suficientes de ser inconveniente a presença dos frequentadores nas salas de jogos.

³³ Conforme redação resultante do artigo 19.º da Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto de 2018.

3 - Das decisões tomadas pelo inspetor-geral de Jogos ao abrigo do disposto nos números anteriores e nos artigos 36.º e 37.º cabe recurso para o membro do Governo responsável pela área do turismo, nos termos da lei geral.

Artigo 39.º Documentos de identificação

A prova dos elementos de identificação necessários à emissão de cartões de acesso às salas de jogos tradicionais poderá ser feita por qualquer dos documentos seguintes:

- a) Em relação a residentes no território português, por:
 - i) Bilhete de identidade;
 - ii) Passaporte;
 - iii) Bilhete de identidade militar;
 - iv) Autorização de residência;
 - v) Carta de condução;
 - vi) Cartão diplomático;
- b) Em relação a não residentes no território português, qualquer documento oficial de identificação, passado pelas autoridades portuguesas ou do país onde residem, desde que dele conste, para além do nome do titular, a idade, a fotografia, a assinatura e o país de residência.

Artigo 40.º Cartões de acesso às salas de jogos tradicionais

- 1 - Os cartões de acesso às salas de jogos tradicionais são de modelos A e B.
- 2 - *(revogado pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17 de fevereiro).*
- 3 - O prazo de validade dos cartões modelo A é o correspondente ao período compreendido entre a data da emissão e 31 de dezembro do ano respetivo, sendo sempre referido a 3, 6, 9 ou 12 meses.
- 4 - O prazo de validade dos cartões modelo B é de 1, 8 ou 30 dias.
- 5 - Os cartões a que se referem os números anteriores podem incluir fotografia e assinatura do respetivo titular.
- 6 - Salvo no caso de cartões válidos por 1 dia, poderão ser emitidas, uma única vez, 2.as vias dos cartões modelos A e B, quando solicitadas com fundamento na inutilização ou perda dos cartões.
- 7 - Os cartões a que se referem os números anteriores são de modelo e da cor que, sob proposta da respetiva concessionária, forem determinados pela Inspeção-Geral de Jogos para cada casino, devendo, quando necessário, ser autenticados pelo respetivo serviço de inspeção.
- 8 - A Inspeção-Geral de Jogos definirá as regras a que deve obedecer a constituição dos ficheiros das salas de jogos tradicionais.



Artigo 41.º Controlo de acesso às salas de jogos

1- As concessionárias manterão, durante todo o tempo em que estiverem abertas as salas de jogos tradicionais, um serviço, devidamente apetrechado e dotado de pessoal competente, destinado à identificação dos indivíduos que as pretendam frequentar e à fiscalização das respetivas entradas.

2 - Os porteiros das salas a que se refere o número anterior devem solicitar aos frequentadores a apresentação do cartão de acesso, por forma bem visível, e ainda, quando os não conheçam e o respetivo cartão não inclua a fotografia do titular, a exibição do documento que haja servido de base à emissão.

3 - A entrada e permanência nas salas mistas, de máquinas e de bingo, e nas salas de jogo do *keno* é condicionada à posse de um dos documentos de identificação previstos no artigo 39.º, devendo os porteiros de tais salas solicitar a exibição do mesmo, quando a aparência do frequentador for de molde a suscitar dúvidas sobre o cumprimento do requisito constante da alínea a) do n.º 2 do artigo 36.º.

4 - O acesso às salas de máquinas é ainda condicionado à observância da lotação máxima fixada para essas salas pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária e ouvida a CAPO.

Artigo 42.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 43.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 44.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 45.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 46.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 47.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 48.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 49.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 50.º Período de abertura das salas de jogos

1 - As salas de jogos estão abertas ao público até doze horas por dia, num período compreendido entre as 15 horas de cada dia e as 6 horas do dia seguinte, a definir pela concessionária, a qual, para o efeito, deverá comunicar à Inspeção-Geral de Jogos o horário escolhido com 60 dias de antecedência.

2 - A direção do casino pode solicitar à Inspeção-Geral de Jogos com antecedência mínima de 15 dias, autorização para alargar o período de abertura máximo referido no n.º 1 quando no decurso do período de alargamento se pretendam praticar apenas jogos não bancados.

3 - A Inspeção-Geral de Jogos, quando conceda a autorização prevista no número anterior, determinará os serviços inerentes às salas de jogos que devem permanecer em funcionamento.

Artigo 51.º Encerramento das salas de jogos

1 - As salas de jogos só poderão ser encerradas antes do horário que esteja em vigor, mediante prévia comunicação ao serviço de inspeção, nos seguintes casos:

- a) Quando não haja jogadores na sala;
- b) Quando num período de 10 minutos nenhum dos jogadores presentes haja feito qualquer aposta.

2 - Ao atingir-se a hora determinada para encerramento das salas de jogos, far-se-á ouvir um sinal sonoro, após o qual só poderá ser anunciada mais uma única jogada.

3 - Nas salas de máquinas, o sinal sonoro será feito ouvir cinco minutos antes da hora determinada para o encerramento.

Artigo 52.º Equipamento de vigilância e controlo

1 - Compete à Inspeção-Geral de Jogos autorizar a utilização de equipamentos eletrónicos de vigilância e controlo nas salas de jogos dos casinos, como medida de proteção e segurança de pessoas e bens.

2 - Quando a instalação do equipamento referido no número anterior não seja contratualmente exigível às concessionárias, será a mesma feita por conta do orçamento da Inspeção-Geral de Jogos.



3 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, não é permitido nas salas de jogos, durante o período de abertura ao público destas, fazer uso dos instrumentos e aparelhos a que se refere a alínea e) do n.º 2 do artigo 36.º.

4 - As gravações de imagem ou som feitas através do equipamento de vigilância e controlo previsto neste artigo destinam-se exclusivamente à fiscalização das salas de jogos, seus acessos e instalações de apoio, sendo proibida a sua utilização para fins diferentes e obrigatória a sua destruição pela concessionária no prazo de 30 dias, salvo quando, por conterem matéria em investigação ou suscetível de o ser, se devam manter por mais tempo, circunstância em que serão imediatamente entregues ao serviço de inspeção da Inspeção-Geral de Jogos, acompanhadas de relatório sucinto sobre os factos que motivaram a retenção, só podendo ser utilizadas nos termos da legislação penal e do processo penal.

5 - Sem prejuízo do disposto do número anterior, o serviço de inspeção pode visionar as gravações de imagem ou de som efetuadas pela concessionária quando o entenda conveniente.

6 - As concessionárias devem criar um quadro de, pelo menos, três operadores obrigados ao sigilo profissional previsto no artigo 81.º e devidamente habilitados para proceder a todas as operações do sistema, por forma a assegurar uma fiscalização eficaz e regular dos sectores vigiados.

7 - Nos locais que se encontrem sob vigilância é obrigatória a afixação, em local bem visível, de um aviso com os seguintes dizeres: 'Para sua proteção este local encontra-se sob vigilância de um circuito fechado de televisão, procedendo-se à gravação de imagens e som'.

8 - No tratamento e circulação dos dados recolhidos através dos sistemas de vigilância deve ser respeitado o disposto na Lei n.º 67/98, de 26 de outubro.

CAPÍTULO V ***DA PRÁTICA DOS JOGOS NOS CASINOS***

Artigo 53.º Esquemas de abertura de jogos

1 - Antes da abertura das salas de jogos, a concessionária deve comunicar à Inspeção-Geral de Jogos o número de bancas e de máquinas ou de grupos de máquinas a funcionar, bem como o respetivo capital inicial, nos jogos em que ele deva existir, e sempre que pretenda alterar aquele número ou o valor desse capital.

2 - Não será liquidado imposto em relação às bancas ou máquinas abertas tempestivamente, nos termos do número anterior, cujo capital em giro inicial não chegue a ser utilizado por falta de jogadores até ao termo da partida.

Artigo 54.º Abertura suplementar de jogos

Sempre que os jogadores presentes nas salas de jogos não tenham condições de comodidade indispensáveis à prática do jogo, o diretor do serviço de jogos deve providenciar para que sejam abertas à exploração as necessárias salas, bancas e máquinas ou grupos de máquinas, dando imediato conhecimento dessa abertura ao serviço de inspeção no casino.

Artigo 55.º Imposição de abertura de jogos

1 - Verificando-se o condicionalismo referido no artigo anterior e no caso de o diretor do serviço de jogos não promover a abertura conveniente, compete ao serviço de inspeção determiná-la por escrito, o que deve fazer sempre que isso lhe pareça necessário.

2 - A determinação para a abertura à exploração de salas, bancas, máquinas ou grupos de máquinas referirá o número considerado indispensável no momento para garantir a comodidade dos jogadores.

3 - Consideram-se abrangidas pelo disposto no n.º 2 do artigo 53.º as bancas e máquinas que os jogadores não utilizem até ao termo da partida.

Artigo 56.º Reforços

1 - O capital em giro inicial estabelecido para a abertura das bancas poderá ser acrescido com os reforços necessários ao seu funcionamento.

2 - Os reforços a que este artigo se refere, de valor igual ao do capital em giro inicial das bancas a que se destinam, devem, antes de entrar em circulação, ser estendidos sobre a mesa e contados pelo pagador, que anunciará, em voz alta, o valor respetivo.

3 - Cada banca terá uma caderneta de reforços, com o número que lhe corresponde, com original e duplicado, onde serão lançados os reforços que nela se efetuam, devendo o duplicado ser destacado do livro e ficar sobre a banca.

4 - A efetivação de reforços só é obrigatória se o valor das fichas existentes na banca for insuficiente para pagamento integral das importâncias que os jogadores hajam ganho.

5 - As bancas cujo encerramento haja sido motivado por insuficiência de capital não poderão voltar a funcionar no decurso da sessão, ainda que o diretor do serviço de jogos se proponha reforçá-las.



Artigo 57.º Composição das mesas de jogo

O capital em giro inicial de cada banca deve ser constituído por uma coleção de fichas de vários valores, em quantidade tal que torne dispensável, tanto quanto possível, a realização de trocos com a caixa vendedora durante o seu funcionamento.

Artigo 58.º Máximos e mínimos de aposta

- 1 - As concessionárias fixam os valores mínimos e máximos das apostas.
- 2 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, os valores máximos das apostas nos jogos bancados são fixados em função do capital em giro inicial, não podendo, porém, aqueles exceder, relativamente a cada uma das marcações que seja possível efetuar, por cada jogador, importância da qual resulte que o valor do prémio, acrescido do valor da aposta, exceda 5,5% do capital em giro inicial da respetiva banca.
- 3 - Nas salas mistas, os valores mínimos de aposta não podem exceder o quíntuplo do valor mais elevado das apostas simples praticadas na sala de máquinas, aprovado pela Inspeção-Geral de Jogos.
- 4 - No jogo do *black-jack/21*, a duplicação da importância apostada, permitida quando os valores das duas primeiras cartas totalizem 9, 10 ou 11, não é limitada pelo disposto na parte final do n.º 2.
- 5 - A Inspeção-Geral de Jogos pode autorizar a exploração de jogos bancados cujas regras prevejam, em substituição dos máximos de aposta individuais e por chance previstos no n.º 2, a fixação do montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.
- 6 - As concessionárias deverão comunicar à Inspeção-Geral de Jogos, com oito dias de antecedência, os valores que vierem a estabelecer ao abrigo do disposto do n.º 1.

Artigo 59.º Obrigatoriedade de utilização de dinheiro em espécie

- 1 - Os jogos só podem praticar-se com a utilização efetiva de moeda com curso legal no território português.
- 2 - O dinheiro pode ser substituído por símbolos convencionais que o representem, de acordo com as regras dos jogos, nomeadamente por fichas ou cartões.
- 3 - Às concessionárias compete, sob a autorização da Inspeção-Geral de Jogos, emitir e lançar em circulação as fichas que se tornem necessárias para o funcionamento dos jogos, cabendo-lhes garantir o respetivo reembolso.

Artigo 60.º Empréstimos

- 1 - Nas salas de jogos ou em outras dependências ou anexos dos casinos é proibido fazer empréstimos em dinheiro ou por qualquer outro meio.
- 2 - Não são consideradas empréstimos as importâncias reunidas por jogadores que, de acordo com os usos, constituam um fundo comum destinado a ser posto em jogo por um deles.

Artigo 61.º Caixa vendedora

- 1 - A troca do dinheiro por fichas deve efetuar-se em caixa a esse fim destinada - caixa vendedora -, por intermédio de ficheiros volantes, dotados de um valor em fichas previamente fixado pelo diretor do serviço de jogos e comunicado ao serviço de inspeção, ou nas mesas de jogo, com observância, neste último caso, de regulamento a aprovar, para o efeito, pela Inspeção-Geral de Jogos.
- 2 - Sempre que se torne necessário, os ficheiros volantes poderão efetuar na caixa vendedora onde a sua dotação foi constituída a troca do dinheiro que tenham realizado.
- 3 - É obrigatória a existência de conta corrente entre a caixa vendedora e os ficheiros volantes que nela se tenham abastecido.
- 4 - Em todas as salas de jogos dos casinos podem ainda ser utilizados cartões bancários, correndo por conta do jogador os encargos bancários efetivos da operação, bem como ordens de pagamento nominativas (vouchers), em termos a afixar pela concessionária junto da caixa compradora, que deverão ser comunicados à Inspeção-Geral de Jogos com a antecedência de oito dias.
- 5 - Em todas as salas de jogos poderá também funcionar equipamento que permita a movimentação por meios automáticos das contas bancárias dos jogadores.

Artigo 62.º Troca de fichas por cheques

- 1 - As concessionárias podem manter nas salas de jogos um serviço destinado à troca de fichas por cheques, nominativos ou ao portador, sacados sobre contas de pessoas singulares para cujo movimento seja bastante a assinatura do frequentador ou sacados por concessionária, devendo efetuar no respetivo livro de registo, no ato, a correspondente inscrição.
- 2 - Os cheques trocados devem apresentar-se preenchidos e corresponder, cada um, a uma única entrega de fichas de valor igual ao do cheque.
- 3 - Os cheques referidos nos números anteriores, cuja aceitação não é obrigatória, podem, quando não sacados por concessionária,



ser inutilizados na partida em que foram aceites, por forma a não poderem ser de novo utilizados, devendo as concessionárias, no ato, efetuar no livro de registo o correspondente averbamento.

4 - As concessionárias são obrigadas a apresentar em instituição bancária no prazo de 8 dias os cheques não inutilizados, devendo efetuar no respetivo livro de registo o correspondente averbamento e arquivar os documentos bancários comprovativos do seu crédito em conta ou pagamento.

5 - Se os cheques forem devolvidos por falta de provisão, anotar-se-á esse facto no livro de registo, somente então se seguindo o uso pela concessionária dos meios legais para efetuar a cobrança.

6 - Todas as operações de registo previstas nos n.ºs 1 a 5 deste artigo e no n.º 5 do artigo anterior, bem como todos os documentos comprovativos, serão conferidos pelos inspetores do serviço de inspeção no casino.

Artigo 63.º Operações cambiais

1 - É permitida a instalação nos casinos de um serviço da concessionária destinado à realização das operações cambiais a que aludem os n.ºs 1 e 3 do artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 13/90, de 8 de janeiro, quando as mesmas se destinem à liquidação da compra, por frequentadores, de fichas para jogar.

2 - As concessionárias que pretendam fazer uso da faculdade prevista no número anterior deverão comunicá-lo à Inspeção-Geral de Jogos com 10 dias de antecedência.

Artigo 64.º Caixa compradora

1 - Nas salas de jogos haverá uma caixa compradora de fichas, destinada à troca por dinheiro das fichas na posse dos jogadores, das que hajam sido por estes dadas, a título de gratificação, aos empregados das mesmas salas e daquelas que se destinarem à assistência.

2 - As concessionárias podem trocar por cheques seus as fichas na posse dos jogadores ou com elas inutilizar cheques destes.

3 - A caixa compradora deve ter sempre em cofre, no início de cada sessão, a importância que for determinada pela Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias e tendo em conta o movimento dos casinos.

4 - A Inspeção-Geral de Jogos pode autorizar que parte da importância referida no número anterior se encontre em depósito bancário imediatamente mobilizável.

5 - Na caixa compradora poderá ainda funcionar o serviço destinado à realização de operações cambiais a que alude o artigo anterior.

Artigo 65.º Caixa única

A Inspeção-Geral de Jogos pode autorizar que as operações previstas para as caixas compradora e vendedora sejam feitas numa única caixa quando as condições das salas de jogos o permitam sem inconvenientes.

Artigo 66.º Importâncias destinadas à assistência

1 - As importâncias ou fichas encontradas no chão, deixadas sobre as mesas ou abandonadas no decurso da partida e cujo dono não seja possível determinar serão logo entregues ao diretor do serviço de jogos, devendo os valores correspondentes ser entregues à misericórdia local, ou, na falta desta, à mais próxima, até ao dia 15 de cada mês, em relação aos valores referentes ao mês anterior, mediante depósito bancário.

2 - Igual destino será dado às importâncias das paradas em divergência quando, não sendo possível identificar o verdadeiro dono, os litigantes não chegarem a acordo até ao momento de se iniciar o golpe seguinte.

3 - O montante das paradas abandonadas é constituído pela importância da aposta inicial, acrescida dos ganhos acumulados até ao momento em que, ao procurar individualizar-se o seu dono, se conclua que, efetivamente, aquelas importâncias estão abandonadas.

4 - Caso o legítimo proprietário de alguma das importâncias ou fichas a que alude o n.º 1 se faça reconhecer e prove o seu direito até ao fim da partida, deverão as mesmas ser-lhe entregues.

5 - O disposto neste artigo é aplicável a situações idênticas que se verifiquem nas salas privativas de máquinas e de jogo do bingo.

6 - Diariamente e em relação ao dia anterior, o diretor do serviço de jogos enviará ao serviço de inspeção no casino mapa donde constem:

- a) As importâncias encontradas no chão;
- b) O valor das fichas abandonadas, com a indicação do respetivo local;
- c) A importância das paradas que não foram pagas por divergência verificada entre os jogadores, com a indicação da respetiva banca.

Artigo 67.º Utilização de material de jogo

1 - Só é permitida a utilização de material e utensílios para a prática dos jogos de fortuna ou azar nas salas de jogos e nas salas de treino autorizadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

2 - O material e utensílios referidos no número anterior devem estar sempre acondicionados por forma a não poderem ser utilizados indevidamente.



Artigo 68.º Material de jogo

O fabrico, a exportação, a importação, a venda e o transporte de material e utensílios caracterizadamente destinados à exploração de jogos de fortuna ou azar carecem de autorização da Inspeção-Geral de Jogos.

CAPÍTULO VI DAS PESSOAS AFETAS À EXPLORAÇÃO E À PRÁTICA DOS JOGOS EM CASINOS

SECÇÃO I DOS ÓRGÃOS DAS CONCESSIONÁRIAS E DAS DIREÇÕES DOS CASINOS

Artigo 69.º

(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)

Artigo 70.º Incapacidades

Não pode fazer parte dos corpos sociais das concessionárias, das direções dos casinos ou exercer a função de diretor do serviço de jogos quem tenha sido condenado por crime doloso com pena de prisão superior a seis meses ou tenha violado o disposto nos artigos 60.º e 108.º a 115.º.

Artigo 71.º Representação da concessionária

1 - A administração da concessionária é, para todos os efeitos, a representante legal desta nas suas relações com a Inspeção-Geral de Jogos ou com o serviço de inspeção, considerando-se as notificações ou comunicações feitas a qualquer dos seus membros como feitas à própria administração.

2 - Na ausência ou impedimento da administração, a direção do casino assume, através de qualquer dos seus membros e nos termos do número anterior, a representação legal da concessionária.

3 - *(revogado pela alínea b) do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro)*

Artigo 72.º Direção do casino

1 - Os casinos são geridos por uma direção constituída por, pelo menos, dois dos administradores da concessionária, um dos quais presidirá.

2 - Quando a mesma concessão compreenda a exploração de vários casinos, os administradores da concessionária podem integrar as direções de mais de um deles.

3 - As funções de membro da direção do casino não podem ser delegadas ou mandatadas, devendo ser desempenhadas pessoalmente, tendo-se como praticados por este órgão diretivo os atos praticados por qualquer dos seus membros.

Artigo 73.º Competências da direção do casino

À direção do casino compete:

- a) Manter em bom estado de conservação todos os bens afetos à exploração;
- b) Notificar os empregados que prestem serviço nas salas de jogos dos regulamentos emitidos pela Inspeção-Geral de Jogos ao abrigo do artigo 95.º, quando tais regulamentos, direta ou indiretamente, lhes digam respeito;
- c) Até final de cada mês, em relação ao mês seguinte, enviar ao serviço de inspeção no casino o programa completo das manifestações, a que se refere a alínea c) do n.º 1 do artigo 16.º;
- d) Anualmente, até ao dia 15 de janeiro, enviar ao serviço de inspeção no casino relação nominal, por categorias, do pessoal dos quadros a que alude o artigo 78.º, bem como dos restantes empregados que prestam serviço nas salas de jogos, a qual será atualizada logo que se verifiquem quaisquer alterações;
- e) Anualmente, e no prazo máximo de 15 dias após a data da realização da respetiva assembleia geral, enviar à Inspeção-Geral de Jogos um exemplar do relatório e das respetivas contas, bem como nota discriminativa da constituição dos corpos gerentes e da direção do casino, com indicação do administrador que haja sido designado diretor do serviço de jogos;
- f) Participar à Inspeção-Geral de Jogos as infrações ao presente diploma e legislação complementar cometidas por empregados e frequentadores;
- g) Prestar todos os esclarecimentos que lhe forem solicitados pelo serviço de inspeção.

Artigo 74.º Adjuntos da direção do casino

1 - As direções dos casinos poderão designar como seus adjuntos, com competências sectoriais determinadas, os empregados superiores das concessionárias que julguem necessários, devendo comunicar à Inspeção-Geral de Jogos as designações que efetuarem com oito dias de antecedência em relação à data do início das funções.

2 - Os adjuntos das direções dos casinos não têm legitimidade para representar as concessionárias nas relações destas com a Inspeção-Geral de Jogos, salvo o diretor do serviço de jogos, ou um substituto deste, e na ausência dos membros da direção.



Artigo 75.º Diretor do serviço de jogos

1 - As salas de jogos são dirigidas por um membro da direção do casino ou, precedendo autorização do membro do Governo da tutela, por um adjunto da direção, nomeado nos termos do artigo anterior, para dirigir o serviço de jogos.

2 - O diretor do serviço de jogos, quando não administrador da concessionária, não pode desempenhar, cumulativamente, outras funções executivas nem funções cujo exercício incumba, nos termos deste diploma, a qualquer categoria do pessoal dos quadros das salas de jogos, salvo em casos de força maior.

3 - Às nomeações dos substitutos do diretor do serviço de jogos aplica-se o disposto no n.º 1.

4 - O diretor do serviço de jogos, ou um seu substituto, deve permanecer no casino durante o período de funcionamento das salas de jogos e aquando das operações de contagem das receitas dos jogos.

Artigo 76.º Competências do diretor do serviço de jogos

1 - Compete ao diretor do serviço de jogos:

a) Dirigir e controlar as salas de jogos do casino, tomando as decisões relativas à marcha das várias operações, de acordo com as normas técnicas dos jogos;

b) Assegurar o correto funcionamento de todos os equipamentos de jogo, instalações e serviços das salas de jogos;

c) Assegurar a exata escrituração da contabilidade especial do jogo.

2 - Constituem obrigações do diretor do serviço de jogos, designadamente:

a) Informar, por escrito, o serviço de inspeção no casino sobre qualquer alteração à hora de abertura das salas de jogos, nos termos previstos no n.º 1 do artigo 50.º;

b) Prestar aos funcionários do serviço de inspeção as informações e esclarecimentos que por estes lhes sejam solicitados, facultando-lhes prontamente os livros e documentos da contabilidade especial do jogo;

c) Velar pelo rigoroso cumprimento, por parte dos empregados das salas de jogos, dos deveres que este diploma e legislação complementar lhes impõem;

d) Manter a disciplina nas salas de jogos e zelar pelo seu bom nível social e turístico;

e) Zelar pela disciplina e cumprimento dos condicionamentos legais impostos para o funcionamento das salas de treino.

3 - É ainda obrigação do diretor do serviço de jogos remeter ao serviço de inspeção no casino:

- a) Diariamente, um mapa com indicação dos jogos bancados e máquinas que funcionaram na véspera, dos respetivos números, do capital em giro inicial e dos reforços efetuados em cada uma, dos lucros ou prejuízos verificados, do número de mesas dos jogos não bancados e das respetivas receitas que hajam sido cobradas dos pontos, dos montantes das gratificações destinadas ao pessoal e das importâncias entregues à assistência local;
- b) Diariamente, uma relação nominativa dos indivíduos a quem tenham sido concedidos cartões de acesso às salas de jogos, com indicação do número de ordem desses cartões;
- c) Até ao segundo dia de cada mês, e em relação ao mês anterior, um mapa donde constem os elementos indicados na alínea a) do n.º 3.

SECÇÃO II

DO PESSOAL DAS SALAS DE JOGOS

Artigo 77.º Pessoal dos quadros das salas de jogos

- 1 - As profissões e categorias do pessoal dos quadros das salas de jogos, bem como os respetivos conteúdos funcionais, são os constantes da regulamentação em vigor, sem prejuízo da possibilidade da sua modificação ou adaptação, com respeito das disposições legais relativas à aprovação da legislação laboral.
- 2 - As modificações ou adaptações operadas, nos termos do número anterior, nas profissões, categorias ou conteúdos funcionais serão acompanhadas da definição de equivalência com as atualmente existentes, sempre que isso seja exigido para aplicação de regras ou métodos de valoração.
- 3 - As concessionárias devem dotar os quadros de pessoal das salas de jogos por forma a assegurar o regular funcionamento de todos os serviços, nos termos legal e contratualmente definidos.
- 4 - Sempre que a Inspeção-Geral de Jogos considere que o disposto no número anterior não está a ser cumprido, deverá notificar a respetiva concessionária para, no prazo de 15 dias, alterar o quadro de pessoal, nos termos determinados por aquela inspeção, ou fazer prova de que o funcionamento dos serviços está a ser efetuado nos termos legal e contratualmente definidos.
- 5 - A Inspeção-Geral de Jogos quando, após a diligência a que se refere o número anterior, considere violado o disposto no n.º 3, fixará um prazo de 15 dias para que o quadro de pessoal seja alterado, nos termos previstos no primeiro daqueles números.



6 - A nenhum empregado das empresas concessionárias, ainda que prestando serviço fora das salas de jogos, poderá ser atribuída a designação de inspetor ou subinspetor, acompanhada ou não de qualquer qualificativo.

Artigo 78.º Condições de recrutamento e de acesso na carreira de empregado de banca

As condições de recrutamento e de acesso nos quadros de pessoal das salas de jogos são aprovadas mediante decreto regulamentar.

Artigo 79.º Gratificações

1 - Aos empregados dos quadros das salas de jogos é permitido aceitar as gratificações que, espontaneamente, lhes sejam dadas pelos frequentadores.

2 - Logo após o recebimento, as gratificações são obrigatoriamente introduzidas em caixas de modelo próprio, existentes nas salas de jogos, sendo proibida a sua percepção individual por qualquer dos trabalhadores a que se refere o número anterior.

3 - As regras de distribuição da parte das gratificações destinadas aos empregados com direito à sua percepção são fixadas por portaria do membro do Governo responsável pelo sector do turismo, ouvidos os representantes dos trabalhadores.

4 - Nas regras de distribuição pode determinar-se que uma percentagem das gratificações, a definir pelo Ministro do Emprego e da Segurança Social, não superior a 15%, reverta para o Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais da Banca dos Casinos, ou para outros fundos a constituir, ouvidos os representantes dos trabalhadores.

Artigo 80.º Outros empregados que prestam serviço nas salas de jogos

1 - Sem que façam parte dos quadros das salas de jogos, a solicitação das concessionárias, poderá a Inspeção-Geral de Jogos autorizar a admissão nas mesmas salas de outros empregados, sejam ou não da concessionária, que ali assegurem a execução de tarefas necessárias.

2 - A Inspeção-Geral de Jogos poderá revogar a autorização concedida ao abrigo do número anterior quando se torne inconveniente a presença daquele pessoal nas referidas salas.

Artigo 81.º Segredo profissional

Todos os empregados que prestam serviço nas salas de jogos devem guardar segredo de informações que detenham por via do exercício das suas funções, exceto quanto a autoridades judiciais ou a inspetores

da Inspeção-Geral de Jogos, no exercício das respetivas competências, com observância dos limites impostos pela Constituição da República Portuguesa e pelo regime aplicável ao contrato individual de trabalho.

Artigo 82.º Deveres dos empregados que prestam serviço nas salas de jogos

Todos os empregados que prestam serviço nas salas de jogos são especialmente obrigados a:

- a) Cumprir e fazer cumprir, na parte que lhes respeita, as disposições legais e os regulamentos emitidos pela Inspeção-Geral de Jogos relativos à exploração e à prática do jogo e ao exercício da sua profissão que lhes forem notificados nos termos previstos na alínea b) do artigo 73.º;
- b) Exercer as suas funções com zelo, diligência e correção, usando de urbanidade para com os frequentadores, superiores hierárquicos, funcionários do serviço de inspeção e colegas;
- c) Cuidar da sua boa apresentação pessoal e usar, quando em serviço, o traje aprovado pela concessionária, o qual, com exceção de um pequeno bolso exterior de peito, não poderá ter quaisquer bolsos.

Artigo 83.º Atividades proibidas aos empregados que prestam serviço nas salas de jogos

1 - A todos os empregados que prestam serviço nas salas de jogos é proibido:

- a) Tomar parte no jogo, diretamente ou por interposta pessoa;
- b) Fazer empréstimos nas salas de jogos ou em outras dependências ou anexos dos casinos;
- c) Ter em seu poder fichas de modelo em uso nos casinos para a prática de jogos e dinheiro ou símbolos convencionais que o representem cuja proveniência ou utilização não possam ser justificadas pelo normal funcionamento do jogo;
- d) Ter participação, direta ou indireta, nas receitas do jogo;
- e) Solicitar gratificações ou manifestar o propósito de as obter.

2 - Para os efeitos do disposto na alínea d) do número anterior, não se considera participação nas receitas do jogo a atribuição de retribuição variável em função das receitas brutas do jogo apuradas pela respetiva entidade patronal.

3 - Além dos previstos no artigo 52.º, as concessionárias podem utilizar quaisquer outros meios para fiscalizar o cumprimento do disposto no n.º 1.



CAPÍTULO VII

DO REGIME FISCAL

Artigo 84.º Imposto especial de jogo

1 - As empresas concessionárias ficam obrigadas ao pagamento de um imposto especial pelo exercício da atividade do jogo, o qual será liquidado e cobrado nos termos das disposições seguintes.

2 - Não será exigível qualquer outra tributação, geral ou local, relativa ao exercício da atividade referida no número anterior ou de quaisquer outras a que as empresas concessionárias estejam obrigadas nos termos dos contratos de concessão e pelo período em que estes se mantenham em vigor.

3 - Do imposto especial de jogo, 77,5% constituem receita do Fundo de Turismo que, da importância recebida, aplica um montante igual a 20% da totalidade do imposto especial de jogo na área dos municípios em que se localizem os casinos na realização de obras de interesse para o turismo, nos termos estabelecidos no capítulo X, e 2,5% constituem receita do Fundo de Fomento Cultural.

4 - Dos 77,5 % que constituem receita do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. e dos 20% que constituem receita do Orçamento Geral do Estado, nos termos previstos no número anterior, são afetos 2,8% como receita do Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca dos Casinos, resultando assim desta afetação 75,70% do imposto especial do jogo como receita do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. e 19% como receita do Orçamento Geral do Estado³⁴.

5 - A receita do Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca dos Casinos prevista no número anterior tem como limite anual absoluto o montante de (euro) 3.500.000,00, pelo que sempre que a percentagem de 2,8% do imposto especial do jogo corresponda a um valor superior a (euro) 3.500.000,00, esse quantitativo superior remanescente passa a ser recebido pelo Instituto do Turismo de Portugal, I.P. e Orçamento Geral do Estado, nas proporções de 80% e 20%, respetivamente³⁵.

6 - O exercício por parte das empresas concessionárias de quaisquer atividades não abrangidas pelos n.ºs 1 e 2 fica sujeito ao regime tributário geral.

³⁴ Artigo alterado conforme artigo 306.º, da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro de 2017, que aprovou o orçamento de estado para 2018.

³⁵ Artigo alterado conforme artigo 306.º, da Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro de 2017, que aprovou o orçamento de estado para 2018.

Artigo 85.º Jogos bancados

O imposto sobre os jogos bancados será liquidado em função de duas parcelas, respetivamente:

1) A primeira constará de uma percentagem sobre o capital em giro inicial, fixada da seguinte forma:

a) Bancas simples:

Estoril - 0,75%;

Funchal, Açores, Algarve, Troia, Vidago-PedrasSalgadasePortoSanto-0,1% no 1.º quinquénio, 0,15% no 2.º quinquénio, 0,2% no 3.º quinquénio, 0,25% nos 4.º e 5.º quinquénios e 0,55% nos demais quinquénios;

Restantes zonas - 0,55%;

b) Bancas duplas:

Estoril - 1,2%;

Funchal, Açores, Algarve, Troia, Vidago-PedrasSalgadasePortoSanto-0,15% no 1.º quinquénio, 0,25% no 2.º quinquénio, 0,3% no 3.º quinquénio, 0,35% nos 4.º e 5.º quinquénios e 0,9% nos demais quinquénios;

Restantes zonas - 0,9%;

2) A segunda parcela constará de uma percentagem sobre os lucros brutos das bancas, fixada da seguinte forma, qualquer que seja o modelo das bancas:

Funchal, Açores, Algarve, Troia, Vidago-PedrasSalgadasePortoSanto-10% no 1.º quinquénio, 12,5% no 2.º quinquénio, 15% no 3.º quinquénio e 20% nos demais quinquénios;

Restantes zonas - 20%;

3) Ao jogo do *keno* é aplicável o regime tributário fixado para o jogo do bingo;

4) Independentemente do capital em giro inicial necessário à normal exploração dos jogos a que alude o n.º 4 do artigo 58.º, a Inspeção-Geral de Jogos fixa anualmente, de harmonia com as respetivas características e as circunstâncias que se verificarem nas explorações, o montante do referido capital a considerar para efeitos tributários, sendo aplicáveis as bases estabelecidas para os jogos bancados praticados em bancas simples.

Artigo 86.º Jogos não bancados

1- Sobre os jogos não bancados o imposto é constituído por uma percentagem incidente sobre a receita cobrada dos pontos, fixada da seguinte forma:

Funchal, Açores, Algarve, Troia, Vidago-PedrasSalgadasePortoSanto-5%, 6% e 7,5% sobre a receita cobrada dos pontos, respetivamente, para



o 1.º, 2.º e 3.º quinquênios, 10% nos 4.º e 5.º quinquênios e 20% nos demais quinquênios;

Restantes zonas - 20%.

2 - Sobre as receitas do jogo do bingo incidem as seguintes percentagens: Importâncias até 150.000,00 contos³⁶ anuais - as percentagens indicadas no n.º 1;

Importâncias entre 150.000,00 contos³⁷ e 250.000,00 contos³⁸ anuais - o dobro das percentagens indicadas no n.º 1;

Importâncias superiores a 250.000,00 contos³⁹ anuais - o triplo das percentagens indicadas no n.º 1.

3 - As importâncias referidas no número anterior encontram-se expressas em escudos com poder aquisitivo referido ao ano de 1988 e serão atualizadas, com efeitos a partir de 1 de março de cada ano, tendo em conta o índice médio de preços no consumidor no continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística, arredondando-se para a dezena de contos⁴⁰ imediatamente inferior.

Artigo 87.º Bases do imposto

1 - As percentagens previstas nos artigos anteriores para cálculo do imposto a pagar pelas concessionárias incidem sobre as importâncias obtidas pela seguinte forma:

A) Jogos bancados:

a) Quanto ao capital em giro inicial, o utilizado no mês anterior, constante dos respetivos registos;

b) Quanto ao lucro bruto das bancas, pela aplicação das seguintes percentagens sobre o capital em giro inicial a que se refere a alínea a):

Bancas simples:

Algarve - 10%;

Espinho - 21%;

Estoril - 21%;

Figueira da Foz - 21%;

Funchal - 3%;

Troia - 1%;

Vidago-Pedras Salgadas - 1%;

³⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 748.197.28,00

³⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 748.197.28,00

³⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 124.699.547,00

³⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 124.699.547,00

⁴⁰ Dezena de contos equivale, aproximadamente, a (euro) 49,88

Porto Santo - 1%;
Póvoa de Varzim - 21%;
Açores – 3%.

Bancas duplas:

Algarve - 15%;
Espinho - 35%;
Estoril - 35%;
Figueira da Foz - 35%;
Funchal - 4,5%;
Troia - 2,5%;
Vidago-Pedras Salgadas - 2,5%;
Porto Santo - 2,5%;
Póvoa de Varzim - 35%;
Açores – 4,5%.

B) Jogos não bancados - quanto ao apuramento da receita cobrada dos pontos, proceder-se-á pela forma seguinte:

Em cada mesa de jogo o produto da percentagem que constitui receita da empresa concessionária é obrigatoriamente anunciado em voz alta pelo pagador e só será lançado na caixa nela existente para esse fim depois de destacados de cadernetas fornecidas pela Inspeção-Geral de Jogos e inutilizados bilhetes que perfaçam importância igual à anunciada;

Diariamente, por sessão e em relação a cada mesa de jogo, serão registados em livro próprio, por espécies, o número das cadernetas, a quantidade dos bilhetes inutilizados e a totalidade das importâncias correspondentes; O somatório das importâncias apuradas pela forma indicada em cada mesa de jogo é o lucro dos jogos não bancados e deve corresponder à totalidade das importâncias lançadas nas caixas respetivas; Sempre que o julgue conveniente, o serviço de inspeção no casino poderá determinar que a abertura das aludidas caixas e a contagem das importâncias nelas contidas só se façam na sua presença;

C) Máquinas automáticas - as máquinas automáticas ficam sujeitas ao regime dos jogos bancados, com as seguintes especialidades:

a) São-lhes aplicadas as bases fixadas para os jogos praticados em bancas simples;

b) A Inspeção-Geral de Jogos fixa anualmente, de harmonia com as respetivas características e as circunstâncias que se verifiquem nas explorações, o capital que deve considerar-se, para efeitos tributários, como capital em giro inicial;



c) O capital a que se refere a alínea anterior é fixado em relação a cada máquina oferecida à exploração ou, a solicitação da concessionária, por grupos de máquinas, sendo, nesta última hipótese, o imposto devido em relação ao referido capital, ainda que não funcionem todas as máquinas do grupo respetivo.

2 - Quando a Inspeção-Geral de Jogos o julgue necessário, o registo das quantias que constituem receita da concessionária nos jogos não bancados será feito em máquinas de modelo a aprovar pela Inspeção-Geral de Jogos, dispensando-se, neste caso, a utilização de cadernetas.

Artigo 88.º Prazo de cobrança

O imposto especial de jogo é pago, em relação a cada mês, até ao dia 15 do mês seguinte na tesouraria da Fazenda Pública do município respetivo, mediante guia emitida pela Inspeção-Geral de Jogos, a enviar à repartição de finanças competente.

Artigo 89.º Avença

1 - As concessionárias podem avançar-se para o pagamento do imposto especial de jogo.

2 - Requerido à Inspeção-Geral de Jogos, que informará o pedido, o regime de avença será estabelecido, revisto quanto ao quantitativo ou prorrogado por novos períodos, compreendidos nos limites estabelecidos no número seguinte, mediante despacho conjunto dos membros do Governo com tutela na administração fiscal e no sector do turismo.

3 - A avença não poderá ser estabelecida por período inferior a 6 meses ou superior a 24, quando se trate de zonas de jogo permanente, e inferior a 6 meses ou superior a 12, quando se trate de zonas de jogo temporário.

4 - A liquidação do imposto segundo o regime de avença, aceite pela concessionária, terá início no mês seguinte àquele em que se verifique a aceitação.

Artigo 90.º Fiscalização

É atribuída à Inspeção-Geral de Jogos a competência para fiscalizar o imposto especial de jogo, as receitas proporcionadas pelos cartões e bilhetes de acesso, bem como pelas atividades a que as empresas concessionárias estejam obrigadas nos termos dos contratos de concessão.

Artigo 91.º Contencioso

À cobrança coerciva do imposto especial de jogo aplica-se o regime prescrito no Código de Processo Tributário.

Artigo 92.º Sisa e contribuição autárquica

Ficam isentas de sisa as aquisições dos prédios indispensáveis ao cumprimento das obrigações contratuais assumidas pelas concessionárias, não sendo devida a contribuição autárquica pelos que estejam afetos às concessões.

Artigo 93.º Alvarás e licenças municipais

Não são devidas pelas concessionárias quaisquer taxas por alvarás e licenças municipais relativas às obrigações contratuais.

Artigo 94.º Informações

Deve a Inspeção-Geral de Jogos informar a Direção-Geral das Contribuições e Impostos ou as câmaras municipais, consoante os casos:

- a) De quais os prédios que, nos termos referidos no artigo 92.º, foram adquiridos ou construídos e afetados ao cumprimento das obrigações contratuais;
- b) De quais as atividades obrigatoriamente exercidas nos termos do contrato de concessão.

CAPÍTULO VIII **DA INSPEÇÃO E DAS GARANTIAS**

SECÇÃO I **DA INSPEÇÃO**

Artigo 95.º Princípio geral

1 - A exploração e a prática de jogos de fortuna ou azar e a execução das obrigações das concessionárias ficam sujeitas à inspeção tutelar do Estado, exercida pela Inspeção-Geral de Jogos e pelas demais entidades a quem a lei atribua competências neste domínio.

2 - As normas relativas à exploração e prática do jogo são de interesse e ordem pública, devendo a Inspeção-Geral de Jogos aprovar os regulamentos necessários à exploração e prática daquele no respeito dessas normas.

3 - A emissão dos regulamentos a que se refere o número anterior será precedida de consulta às concessionárias, devendo a Inspeção-Geral de Jogos, para o efeito, enviar àquelas o texto integral do projeto, fixando-se-lhes um prazo, não inferior a 10 dias, para se pronunciarem por escrito.



4 - Sem prejuízo das competências específicas atribuídas por lei a outras entidades e com observância da legislação substantiva e processual aplicável, a competência inspetiva e fiscalizadora da Inspeção-Geral de Jogos abrange a apreciação e o sancionamento das infrações administrativas das concessionárias, das contraordenações praticadas pelos trabalhadores que prestam serviço nas salas de jogos e pelos frequentadores destas, bem como a aplicação de medidas preventivas e cautelares de inibição de acesso às salas de jogo nos termos da lei geral, nomeadamente do presente diploma.

5 - Compete ao membro do Governo responsável pela área do turismo, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, fixar o prazo de cumprimento das obrigações legais e contratuais das concessionárias, quando aquele prazo não se encontre estabelecido na lei ou no contrato.

Artigo 96.º Funções de inspeção

1 - As funções de inspeção da Inspeção-Geral de Jogos compreendem a fiscalização de:

- a) O cumprimento das obrigações assumidas pelas concessionárias e, bem assim, das que a lei impõe aos seus empregados e aos frequentadores das salas de jogos de fortuna ou azar;
- b) O funcionamento das salas de jogo;
- c) O material e utensílios destinados aos jogos;
- d) A prática dos jogos;
- e) A contabilidade especial do jogo e a escrita comercial das concessionárias relativa às atividades afetas à concessão e em tudo o que for necessário, nomeadamente para averiguar do cumprimento do disposto no n.º 2 do artigo 16.º e no n.º 1 do artigo 17.º;
- f) O cumprimento das obrigações tributárias.

2 - O exercício das competências previstas nas alíneas a) a d) do número anterior, quando implique a presença de inspetores no interior das salas, deve efetuar-se, na medida do possível, de forma discreta, sem prejuízo desnecessário do normal desenrolar do jogo e da comodidade dos jogadores.

3 - As competências atribuídas pelo n.º 1 à Inspeção-Geral de Jogos, no que respeita à escrita comercial das concessionárias, às obrigações tributárias destas e ao cumprimento do que a lei impõe aos empregados das mesmas, serão exercidas sem prejuízo das competências da Direção-Geral das Contribuições e Impostos nesses domínios.

Artigo 97.º Serviço de inspeção nos casinos

1 - O serviço de inspeção em cada casino será permanente e está a cargo de inspetores da Inspeção-Geral de Jogos destacados para o efeito.

2 - O serviço referido no número anterior é dotado de instalações privativas dentro do próprio casino.

Artigo 98.º Consulta de documentos

1 - As concessionárias da exploração de zonas de jogo devem manter à disposição dos inspetores da Inspeção-Geral de Jogos todos os livros e documentos da sua escrituração comercial e facultar-lhes os demais elementos e informações relativos às obrigações contratuais que lhes sejam solicitados.

2 - Na ausência ou impedimento de administradores e de diretores dos casinos, os inspetores da Inspeção-Geral de Jogos podem efetuar as diligências urgentes e necessárias para obter, em tempo útil, os elementos referidos no número anterior.

Artigo 99.º Livros e impressos

1 - Sem prejuízo do disposto na lei geral, as concessionárias são obrigadas a possuir e manter escriturados em dia os livros e impressos da contabilidade especial do jogo, de modelos a aprovar pela Inspeção-Geral de Jogos.

2 - Os livros, com folhas numeradas, terão termos de abertura e de encerramento, assinados por inspetores da Inspeção-Geral de Jogos, e cada operação será neles registada no momento da respetiva realização.

3 - Os impressos, depois de numerados, serão autenticados pelo serviço de inspeção.

4 - Os livros, impressos e demais suportes documentais previstos no presente diploma poderão ser substituídos por registos informáticos, em termos a fixar pela Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias.

Artigo 100.º Autos de notícia

Os autos de notícia levantados pelos inspetores da Inspeção-Geral de Jogos por infrações previstas neste diploma e diplomas complementares têm o valor juridicamente atribuído aos autos levantados por autoridade policial.

Artigo 101.º Fiscalização de obras e melhoramentos em bens incluídos nas concessões

Sem prejuízo das competências específicas de outras entidades, o membro do Governo da tutela poderá solicitar ao Ministro das Obras Públicas, Transportes e Comunicações a designação de entidade que fiscalize as obras e melhoramentos efetuados pelas concessionárias em bens incluídos nas concessões.



SECÇÃO II DAS GARANTIAS

Artigo 102.º Caução

1 - Quando seja devida caução, deve a mesma ser prestada através de depósito, constituído na Caixa Geral de Depósitos, de montante equivalente à obrigação a garantir, à ordem do inspetor-geral de Jogos.

2 - O depósito referido no número anterior pode ser substituído por garantias bancárias ou seguros-caução, mobilizáveis em termos equivalentes.

Artigo 103.º Utilização da caução

1 - Quando se verifique o incumprimento da obrigação garantida, o inspetor-geral de Jogos submeterá a decisão do membro do Governo responsável pela área do turismo uma proposta de utilização da caução referida no artigo anterior.

2 - As cauções que as concessionárias venham a perder por força do disposto no número anterior reverterem para o Fundo de Turismo.

Artigo 104.º Renovação, reforço e atualização de cauções

1 - As cauções que, por quaisquer causas, se tornem insuficientes devem ser reforçadas pela entidade obrigada no prazo de 60 dias contados da data da notificação da Inspeção-Geral de Jogos para o efeito.

2 - As cauções que respeitem a obrigações de execução parcelar ou por fases serão alteradas, mediante iniciativa da Inspeção-Geral de Jogos, à medida que se verificar o cumprimento das respetivas parcelas ou fases.

3 - Os valores das cauções serão atualizados anualmente, tomando em conta a evolução do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística.

Artigo 105.º Cauções a prestar

1 - As concessionárias prestarão as seguintes cauções:

a) De montante igual aos valores mensais prováveis do imposto especial sobre o jogo e da participação nos encargos com o funcionamento da Inspeção-Geral de Jogos;

b) De montante igual a 50% do valor dos investimentos previstos, a título de contrapartida, para cada ano da concessão;

c) No penúltimo ano do termo da concessão, de montante a fixar pelo Ministério das Finanças, ouvida a Inspeção-Geral de Jogos, para garantir a entrega ao Estado, em perfeito estado de conservação, dos edifícios e seus anexos propriedade deste ou para ele reversíveis e respetivo mobiliário, equipamento e utensilagem.

2 - As cauções a que alude a alínea b) do n.º 1 serão prestadas até final do ano anterior àquele a que respeitam, sendo a relativa ao primeiro ano da concessão apresentada no ato da assinatura do contrato.

3 - Por despacho do Ministro das Finanças e do membro do Governo responsável pela área do turismo, poderá, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ser exigida, a todo tempo, a prestação da caução a que se refere a alínea c) do n.º 1, por período nunca inferior a dois anos, sempre que o estado de conservação dos bens do Estado, ou para este reversíveis no termo da concessão, não satisfaça o imposto pela obrigação cominada nessa mesma alínea.

Artigo 106.º Seguro dos bens

1 - As concessionárias devem segurar contra o risco de incêndio os edifícios e outros bens que pertençam ao Estado ou que para este sejam reversíveis.

2 - O valor seguro não deve ser inferior ao mencionado no inventário próprio, destinado à Direcção-Geral do Património do Estado, e será atualizado com as alterações decorrentes de iniciativas das concessionárias, com o acordo da Inspeção-Geral de Jogos ou por esta determinadas.

3 - As indemnizações serão pagas pelas seguradoras à Inspeção-Geral de Jogos, que as entregará às concessionárias à medida que os bens forem sendo substituídos.

Artigo 107.º Títulos executivos

Os autos ou certidões da Inspeção-Geral de Jogos relativos à falta de cumprimento de obrigações pecuniárias no âmbito deste diploma e dos contratos de concessão são títulos executivos e a sua cobrança coerciva será feita pelos tribunais tributários.



CAPÍTULO IX **ILÍCITOS E SANÇÕES**

SECÇÃO I **DOS CRIMES**

Artigo 108.º Exploração ilícita de jogo

1 - Quem, por qualquer forma, fizer a exploração de jogos de fortuna ou azar fora dos locais legalmente autorizados será punido com prisão até dois anos e multa até 200 dias.

2 - Será punido com a pena prevista no número anterior quem for encarregado da direção do jogo, mesmo que não a exerça habitualmente, bem como os administradores, diretores, gerentes, empregados e agentes da entidade exploradora.

Artigo 109.º Agravação de penas

As penas por exploração ilícita de jogo são agravadas de um terço quando no local sejam encontradas pessoas menores de 18 anos.

Artigo 110.º Prática ilícita de jogo

Quem for encontrado a praticar jogo de fortuna ou azar fora dos locais legalmente autorizados será punido com prisão até 6 meses e multa até 50 dias.

Artigo 111.º Presença em local de jogo ilícito

Quem for encontrado em local de jogo ilícito e por causa deste será punido com a pena prevista no artigo anterior, reduzida a metade.

Artigo 112.º Coação à prática de jogo

Aquele que usar de sugestão, ameaça ou violência para constranger outrem a jogar ou para dele obter meios para a prática do jogo, ou o ponha na impossibilidade de resistir, será punido com pena correspondente ao crime de extorsão.

Artigo 113.º Jogo fraudulento

1 - Quem explorar ou praticar o jogo ou assegurar a sorte através de erro, engano ou utilização de qualquer equipamento será punido com pena correspondente à do crime de burla agravada.

2 - A viciação ou falsificação de fichas e a sua utilização serão punidas com pena correspondente à do crime de moeda falsa.

Artigo 114.º Usura para jogo

Quem, com intenção de alcançar um benefício patrimonial para si ou para outrem, faculte a uma pessoa dinheiro ou qualquer outro meio para jogar será punido com pena correspondente à do crime de usura.

Artigo 115.º Material de jogo

Quem, sem autorização da Inspeção-Geral de Jogos, fabricar, publicitar, importar, transportar, transacionar, expuser ou divulgar material e utensílios que sejam caracterizadamente destinados à prática dos jogos de fortuna ou azar será punido com prisão até 2 anos e multa até 200 dias.

Artigo 116.º Apreensão de material de jogo

O material e utensílios de jogo serão apreendidos quando sejam cometidos crimes previstos nesta secção e destruídos, a mandado do tribunal, pela autoridade apreensora, que lavrará o competente auto de destruição.

Artigo 117.º Apreensão de dinheiro ou valores

Todo o dinheiro e valores destinados ao jogo, bem como os móveis do local em que sejam cometidos os crimes previstos nesta secção, serão apreendidos e declarados pelo tribunal perdidos a favor do Fundo de Turismo.

SECÇÃO II
VIOLAÇÃO DE DEVERES DAS CONCESSIONÁRIAS

Artigo 118.º Responsabilidade administrativa e contraordenacional

1 - O incumprimento pelas concessionárias, ainda que sem culpa, das obrigações legal e contratualmente estabelecidas constitui infração administrativa, punida com multa e rescisão do contrato, nos termos dos artigos seguintes.

2 - O disposto no número anterior é aplicável às concessionárias quando as infrações sejam cometidas por empregados ou agentes destas.

3 - As responsabilidades das concessionárias não prejudicam a responsabilidade penal ou contraordenacional dos respetivos empregados ou agentes pelas infrações cometidas.

4 - Pelo pagamento das multas são responsáveis as empresas concessionárias e, subsidiariamente, quando aquelas relevem de factos



ocorridos no período da respetiva gerência, os administradores ou diretores de tais sociedades, ainda que dissolvidas.

5 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, não haverá lugar a responsabilidade dos administradores ou diretores quando estes provem que não lhes é imputável nem a infração cometida nem a insuficiência do património da sociedade para o pagamento da multa.

6 - As concessionárias são subsidiariamente responsáveis pelas coimas aplicadas aos respetivos empregados nos termos dos artigos 138.º e seguintes.

7 - Quando a responsabilidade das concessionárias for imputada a título de negligência, os valores mínimos e máximos das multas a aplicar serão reduzidos a dois terços dos valores estabelecidos nos artigos 121.º e seguintes, não podendo, em caso algum, exceder o montante previsto na alínea b) do n.º 3 do artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, com a redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 356/89, de 17 de outubro.

8 - Quando a responsabilidade das concessionárias não se funde na culpa destas, os valores mínimos e máximos das multas a aplicar serão reduzidos a metade dos valores estabelecidos nos artigos 121.º e seguintes.

Artigo 119.º Casos de rescisão ou suspensão de funcionamento do casino

Constituem comportamentos suscetíveis de determinar a rescisão dos contratos de concessão ou o encerramento dos casinos até seis meses, nomeadamente:

- a) A sonegação de receitas dos jogos;
- b) A inobservância do disposto no artigo 17.º quanto ao capital social e aos capitais próprios em geral;
- c) A não constituição ou integração dos depósitos ou garantias a que as concessionárias se encontrem obrigadas;
- d) O decurso de mais de 180 dias, nos casos previstos na alínea c) do artigo 122.º;
- e) A cessão, abandono ou deficiente exploração do jogo ou de atividades essenciais que constituam obrigações contratuais;
- f) A violação reiterada da legislação do jogo;
- g) A inexecução continuada das obrigações contratuais assumidas pela concessionária;
- h) A constituição em mora da concessionária, por dívidas ao Estado, relativas a contribuições ou impostos, ou à segurança social.

Artigo 120.º Rescisão dos contratos de concessão ou encerramento temporário dos casinos

1 - A rescisão dos contratos de concessão ou o encerramento temporário dos casinos são decididos por resolução do Conselho de Ministros.

2 - Rescindidos os contratos, o Estado fica imediatamente investido na propriedade dos bens reversíveis e na posse dos seus bens afetos à concessão, sem direito por parte da concessionária a qualquer indemnização.

3 - Em casos de rescisão a resolução do Conselho de Ministros poderá determinar as condições em que será prosseguida, a título transitório, a exploração da concessão.

4 - Em caso de suspensão do funcionamento do casino, mantêm-se todas as obrigações das concessionárias, designadamente as decorrentes das relações laborais.

Artigo 121.º Violação das regras relativas aos capitais próprios

Constitui infração punível com multa até (escudos) 5.000.000,00⁴¹:

a) A violação do disposto no n.º 1 do artigo 17.º;

b) A permissão de exercício de direitos sociais por parte de acionistas que hajam adquirido ações sem observância do disposto no n.º 3 do artigo 17.º

Artigo 122.º Violação das obrigações de investimento

As concessionárias que violarem as obrigações de investimento, salvo casos de força maior, ficam sujeitas:

a) Pela falta de apresentação, em devido prazo, dos estudos, esboços, anteprojetos e projetos respeitantes a obras de construção ou de beneficiação previstas nos respetivos contratos de concessão, a multa até (escudos) 2.500.000,00⁴², por cada infração;

b) Pela inexecução das obras referidas na alínea anterior nos prazos estabelecidos nos contratos de concessão ou fixados pelo membro do Governo responsável pela área do turismo, a multa até (escudos) 5.000.000,00⁴³;

c) Por cada dia em que forem excedidos os prazos referidos nas alíneas anteriores e até ao limite de 180 dias, a multa até (escudos) 50.000,00⁴⁴, sem prejuízo da aplicação das multas previstas nessas alíneas.

⁴¹ Equivale a aproximadamente (euro) 24.939,92

⁴² Equivale a aproximadamente (euro) 12.469,96

⁴³ Equivale a aproximadamente (euro) 24.939,92

⁴⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 249,40



Artigo 123.º Entraves à fiscalização do Estado

As concessionárias que impedirem ou dificultarem a ação fiscalizadora do Estado ficam sujeitas:

- a) Pela inexistência ou inexatidão dos livros e impressos referidos no artigo 99.º, a multa até (escudos) 5.000.000,00⁴⁵;
- b) Pela não exibição dos livros e impressos referidos na alínea anterior, aquando da respetiva solicitação, a multa até (escudos) 2.500.000,00⁴⁶;
- c) Pelo não cumprimento das formalidades previstas nos n.ºs 2 e 3 do artigo 99.º, a multa até (escudos) 500.000,00⁴⁷.

Artigo 124.º Violação das regras referentes à exploração dos jogos

1 - As concessionárias que violem as regras dos jogos ou outras referentes à exploração e à prática do jogo ficam sujeitas a multa até (escudos) 5.000.000,00⁴⁸.

2 - As concessionárias que violem o dever de confidencialidade previsto no n.º 4 do artigo 52.º ficam sujeitas a multa até (escudos) 2.500.000,00⁴⁹.

Artigo 125.º Responsabilidade por acessos irregulares

As entradas irregulares nas salas de jogos fazem incorrer a concessionária em multa até (escudos) 250.000,00⁵⁰, por cada entrada.

Artigo 126.º Emissão irregular de cartões de acesso às salas de jogos tradicionais

A emissão de cartões de acesso às salas de jogos tradicionais a favor de quem não satisfaça os requisitos legais, faz incorrer a concessionária em multa até (euro) 1.500,00, por cada cartão.

Artigo 127.º Empréstimos

A realização de empréstimos nos casinos ou seus anexos, quando praticados por membro dos corpos sociais, empregados e agentes das concessionárias, faz incorrer estas em multa de valor correspondente ao dobro da importância mutuada, com um mínimo de (escudos) 500.000,00⁵¹.

⁴⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 24.939,92

⁴⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 12.469,96

⁴⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99

⁴⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 24.939,92

⁴⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 12.469,96

⁵⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 1.247,00

⁵¹ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99

Artigo 128.º Aceitação de cheques e operações cambiais

As concessionárias que violem o disposto nos artigos 62.º e 63.º incorrem em multa até (escudos) 2.500.000,00⁵², por cada infração.

Artigo 129.º Ausência do diretor do serviço de jogos

Durante o período de funcionamento das salas de jogos e aquando das operações de contagem das receitas dos jogos, a ausência do casino do diretor do serviço de jogos, ou de um substituto, quando em funções, sem motivo previamente comunicado ao serviço de inspeção, faz incorrer a concessionária em multa até (escudos) 400.000,00⁵³, por cada dia.

Artigo 130.º Outras infrações

1 - Constitui infração punível com multa até (escudos) 2.000.000,00⁵⁴:

- a) A violação do disposto no artigo 16.º;
- b) A violação do disposto nos n.ºs 4 a 6 do artigo 27.º;
- c) A realização das afetações previstas nos n.ºs 1 e 3 do artigo 30.º, quando as mesmas não hajam sido autorizadas pela Inspeção-Geral de Jogos;
- d) A exploração de jogos nos termos previstos no n.º 2 do artigo 32.º, quando não autorizada pela Inspeção-Geral de Jogos;
- e) A violação do disposto no n.º 1 do artigo 50.º;
- f) A violação do disposto nos n.ºs 1, 4 e 6 do artigo 52.º;
- g) O incumprimento de obrigações estabelecidas no artigo 73.º;
- h) A violação do disposto no n.º 3 do artigo 77.º, quando reconhecida nos termos previstos no n.º 5 desse artigo.

2 - A violação pelas concessionárias de normas constantes do presente diploma que não se encontrem sancionadas nos preceitos anteriores, dos regulamentos emitidos pela Inspeção-Geral de Jogos, nos termos do n.º 2 do artigo 95.º, bem como a inobservância de prazos fixados para o cumprimento de obrigações legais e contratuais, é passível de multa até (escudos) 600.000,00⁵⁵, por cada infração.

Artigo 131.º Destino das multas

Sobre as multas estabelecidas nesta Secção não incidem quaisquer adicionais e o respetivo produto reverte para o Fundo de Turismo.

⁵² Equivale a aproximadamente (euro) 12.469,96

⁵³ Equivale a aproximadamente (euro) 1.995,19

⁵⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 9.975,97

⁵⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 2.992,79



Artigo 132.º Fixação de novo prazo

1 - Sempre que as multas previstas nos artigos anteriores derivem da inobservância de quaisquer prazos, o membro do Governo responsável pela área do turismo, após a aplicação daquelas, fixará novo prazo, tendo em conta as circunstâncias de cada caso.

2 - O prazo da prorrogação prevista no número anterior não poderá exceder o prazo originariamente estabelecido.

Artigo 133.º Aplicação de multas e recursos

As multas são aplicadas pelo inspetor-geral de Jogos, ouvido o Conselho Consultivo de Jogos, com recurso para o membro do Governo da tutela.

Artigo 134.º Pagamento voluntário

As multas podem ser pagas voluntariamente no prazo de 30 dias a contar da data da respetiva notificação ou, tendo havido recurso hierárquico, dentro dos 30 dias posteriores à notificação da correspondente decisão, se esta não der provimento ao recurso.

Artigo 135.º Cobrança coerciva das multas

Na falta de pagamento voluntário das multas, a cobrança coerciva compete aos tribunais tributários, com base em certidão expedida pela Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 136.º Utilização da caução

1 - Independentemente das multas previstas, o incumprimento de obrigações de execução parcelar determina a utilização da caução, referida na alínea b) do n.º 1 do artigo 105.º, respeitante à parte não realizada do investimento.

2 - Não estando assegurada por caução a realização total das obrigações abrangidas pelo número anterior, as concessionárias ficam obrigadas à constituição de uma nova caução ou ao reforço da anterior, até ao montante considerado necessário para efetivação dos empreendimentos.

Artigo 137.º Prescrição

É de cinco anos o prazo de prescrição das infrações abrangidas por esta secção.

SECÇÃO III
CONTRAORDENAÇÕES PRATICADAS PELOS EMPREGADOS
DAS CONCESSIONÁRIAS

Artigo 138.º Incumprimento de normas relativas à exploração e prática do jogo

1 - Quem violar o disposto na alínea a) do artigo 82.º será punido com coima mínima de (escudos) 30.000,00⁵⁶ e máxima de (escudos) 300.000,00⁵⁷ e interdição do exercício da profissão até 120 dias.

2 - A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 139.º Violação de outros deveres

Quem violar o disposto nas alíneas b) e c) do artigo 82.º será punido com coima mínima de (escudos) 10.000,00⁵⁸ e máxima de (escudos) 100.000,00⁵⁹ e interdição do exercício da profissão até 90 dias, no caso da alínea b), ou até 60 dias, no caso da alínea c).

Artigo 140.º Participação no jogo ou nas receitas do jogo

1 - Quem violar o disposto nas alíneas a) e d) do artigo 83.º será punido com coima mínima de (escudos) 50.000,00⁶⁰ e máxima de (escudos) 500.000,00⁶¹ e interdição do exercício da profissão até um ano.

2 - A tentativa é punível.

Artigo 141.º Empréstimos

1 - Quem violar o disposto na alínea b) do artigo 83.º será punido com coima mínima de 50.000,00⁶² e máxima de (escudos) 500.000,00⁶³ e interdição do exercício da profissão até dois anos.

2 - A negligência e a tentativa são puníveis.

⁵⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 149,64

⁵⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 1.496,39

⁵⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 49,88

⁵⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 498,80

⁶⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

⁶¹ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99

⁶² Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

⁶³ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99



Artigo 142.º Posse ilegal de valores e solicitação de gratificações

1 - Quem violar o disposto nas alíneas c) e e) do artigo 83.º será punido com coima mínima de (escudos) 10.000,00⁶⁴ e máxima de (escudos) 100.000,00⁶⁵ e interdição do exercício da profissão até 180 dias.

2 - A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 143.º Sanções

1 - Além da coima aplicável, a prática das contraordenações previstas nos artigos anteriores pode implicar a interdição temporária do exercício da profissão, como sanção acessória.

2 - A aplicação da coima e a interdição temporária do exercício da profissão serão feitas pelo inspetor-geral de Jogos, ouvido o Conselho Consultivo de Jogos, competindo aos inspetores da Inspeção-Geral de Jogos instruir os respetivos processos.

3 - A decisão do inspetor-geral de Jogos que aplica a coima é suscetível de impugnação judicial.

SECÇÃO IV

CONTRAORDENAÇÕES PRATICADAS PELOS FREQUENTADORES DAS SALAS DE JOGOS

Artigo 144.º Violação das regras dos jogos

1 - Quem, na prática de uma modalidade de jogo, não observar as respetivas regras será punido com coima mínima de (escudos) 50.000,00⁶⁶ e máxima de (escudos) 500.000,00⁶⁷ e proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

2 - A tentativa é punível.

Artigo 145.º Violação da privacidade

1 - Quem, por qualquer forma, violar o disposto no n.º 3 do artigo 52.º será punido com coima mínima de (escudos) 20.000,00⁶⁸ e máxima de (escudos) 100.000,00⁶⁹ e proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

2 - A tentativa é punível.

⁶⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 49,88

⁶⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 498,80

⁶⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

⁶⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99

⁶⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 99,76

⁶⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 498,80

Artigo 146.º Irregularidades no acesso às salas de jogos

1- Quem entrar nas salas de jogos tradicionais sem cartão, com cartão que lhe não pertença ou cuja validade haja terminado ou depois de determinada a proibição da sua entrada nas mesmas salas e ainda quem, dentro daquelas salas, não o exhibir, quando instado por inspetor da Inspeção-Geral de Jogos, será punido com coima mínima de (euro) 300,00 e máxima de (euro) 1300,00 e proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

2 - Em igual coima incorrerá aquele que apresentar cartão que não lhe pertença, com vista a obter acesso, bem como o titular do documento exibido, salvo, quanto a este, se provar não ter havido da sua parte culpa ou dolo.

3- Quem entrar nas salas mistas, de máquinas ou do jogo do bingo sem estar munido de um dos documentos de identificação previstos no artigo 39.º será punido com coima mínima de (euro) 150,00 e máxima de (euro) 650,00 e proibição de entrada nas salas de jogos até um ano.

Artigo 147.º Empréstimos

1 - Quem conceder empréstimos nos casinos e seus anexos será punido com coima mínima de (escudos) 50.000,00⁷⁰ e máxima de (escudos) 500.000,00⁷¹, perda da quantia mutuada e interdição de acesso às salas de jogos até 2 anos.

2 - A tentativa e a negligência são puníveis.

Artigo 148.º Acos perturbadores da partida

Quem praticar atos que perturbem o desenrolar normal da partida será punido com coima mínima de (escudos) 50.000,00⁷² e máxima de (escudos) 500.000,00⁷³ e proibição de entrada nas salas de jogos até um ano.

Artigo 149.º Sanções

1 - Além da coima aplicável, a prática de contraordenações previstas nos artigos anteriores pode implicar a proibição de entrada nas salas de jogos de fortuna ou azar como sanção acessória.

2 - A aplicação da coima e a interdição de entrada nas salas de jogos serão feitas pelo inspetor-geral de Jogos, ouvido o Conselho Consultivo de Jogos, competindo aos inspetores da Inspeção-Geral de Jogos instruir os respetivos processos.

⁷⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

⁷¹ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99

⁷² Equivale a aproximadamente (euro) 249,40

⁷³ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493,99



3 - A decisão do inspetor-geral de Jogos que aplica a coima é suscetível de impugnação judicial.

Artigo 150.º Destino das coimas

O produto das coimas previstas no presente diploma reverte para o Fundo de Turismo.

CAPÍTULO X

PLANOS DE OBRAS DAS ZONAS DE JOGO

Artigo 151.º Comissão

1 - O estudo e elaboração dos planos de obras a que se refere o n.º 3 do artigo 84.º compete, em cada uma das zonas de jogo, a uma comissão nomeada mediante portaria do membro do Governo da tutela.

2 - Aos membros da comissão a que alude o número anterior poderá ser abonada, por cada reunião realizada fora das horas normais de serviço, a importância que for determinada por despacho conjunto do membro do Governo da tutela e do Ministro das Finanças, a satisfazer pelo orçamento da Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 152.º Competência

1 - À comissão compete:

- a) Elaborar os planos de obras e melhoramentos;
- b) Emitir parecer sobre os estudos e projetos das obras e melhoramentos integrados nos planos;
- c) Pronunciar-se sobre os contratos relativos a prestação de serviço para a elaboração de quaisquer estudos ou projetos;
- d) Acompanhar a execução dos planos;
- e) Propor as entidades a quem caberá a responsabilidade de execução das obras a realizar, quando não seja assegurada pelo Fundo de Turismo.

2 - O Fundo de Turismo, através das verbas consignadas aos planos de obras de cada zona, fará os pagamentos às entidades que superintendam na realização das obras, ou diretamente aos respetivos credores, nas condições que forem estabelecidas no despacho que os aprovar.

Artigo 153.º Elementos dos planos

Os planos devem conter, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) Justificação, sob o ponto de vista do interesse para o turismo, das obras e melhoramentos programados;

- b) Prioridades a ter em conta na sua execução;
- c) Prazos prováveis de realização de cada uma das obras;
- d) Mapa discriminativo das receitas previstas e sua utilização provável em cada um dos anos;
- e) Outras formas de financiamento previstas.

Artigo 154.º Aprovação

Os planos de obras e melhoramentos são submetidos à aprovação do membro do Governo da tutela, que por despacho determinará também a forma e prazos de utilização das verbas que lhes são consignadas.

Artigo 155.º Não utilização de verbas

Consideram-se perdidas a favor do Fundo de Turismo as verbas que não forem utilizadas nos prazos e condições estabelecidos nos termos do artigo anterior, exceto quando o incumprimento for aceite como justificado pelo membro do Governo da tutela.

Artigo 156.º Colaboração e assistência

As comissões podem corresponder-se com os diversos serviços do Estado e solicitar-lhes a colaboração e assistência consideradas necessárias para a elaboração dos planos.

Artigo 157.º Expediente

O expediente das comissões corre pelos organismos a que pertençam os respetivos presidentes.

Artigo 158.º Fiscalização

1 - Compete ao Fundo de Turismo fiscalizar a execução das obras e melhoramentos previstos nos planos cuja execução não esteja a seu cargo.
2 - Quando a especialidade das obras incluídas nos planos o exija, o membro do Governo da tutela poderá solicitar ao Ministro das Obras Públicas, Transportes e Comunicações a designação de técnicos, em representação de departamentos deste Ministério, para integrar as comissões ou colaborar na fiscalização da execução das obras constantes dos planos aprovados, sem prejuízo das competências específicas atribuídas por lei a outras entidades.



CAPÍTULO XI

DAS MODALIDADES AFINS DOS JOGOS DE FORTUNA OU AZAR E OUTRAS FORMAS DE JOGO

Artigo 159.º Modalidades afins do jogo de fortuna ou azar e outras formas de jogo

1 - Modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar são as operações oferecidas ao público em que a esperança de ganho reside conjuntamente na sorte e perícia do jogador, ou somente na sorte, e que atribuem como prémios coisas com valor económico predeterminado à partida.⁷⁴

2 - São abrangidos pelo disposto no número anterior, nomeadamente, rifas, tómbolas, sorteios, concursos publicitários, concursos de conhecimentos e passatempos.

3 - Sempre que qualquer modalidade afim do jogo de fortuna ou azar ou outras formas de jogo atinjam tal incremento público que ponham em perigo os bons costumes, ou esteja em causa a honestidade dos respetivos resultados, o membro do Governo responsável pela área governativa da administração interna ou o presidente da câmara municipal do município em cujo território se realize e quando a este se circunscreva tomará as medidas convenientes à proteção dos interesses ofendidos, reprimindo ou restringindo a exploração e prática de tais modalidades.⁷⁵

Artigo 160.º Condicionantes

1 - A exploração de modalidades afins do jogo de fortuna ou azar e outras formas de jogo referidas no artigo anterior fica dependente de autorização:

a) Do presidente da respetiva câmara municipal, quando circunscritos à área territorial do município;

b) Do presidente da câmara municipal da situação da residência ou da sede da entidade que procede à exploração das modalidades afins de jogos de fortuna ou azar e outras formas de jogo, quando não circunscritos à área territorial do município.⁷⁶

⁷⁴ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

⁷⁵ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

⁷⁶ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

2 - Quando haja emissão de bilhetes, a autorização será sempre condicionada à aplicação do correspondente lucro líquido a fins de assistência ou outros de interesse público, bem como à proibição das respetivas operações em estabelecimentos onde se vendam bilhetes das lotarias ou se aceitem boletins de apostas mútuas da Misericórdia de Lisboa.

3 - O presidente da câmara fixa as condições que tiver por convenientes para a exploração da modalidade afim de jogo de fortuna ou azar, as quais devem constar da autorização concedida, e determina o respetivo regime de auditoria.⁷⁷

Artigo 161.º Proibições

1 - Não é permitida a exploração de qualquer modalidade afim do jogo de fortuna ou azar e outras formas de jogo referidas no artigo 159.º por entidades com fins lucrativos, salvo os concursos de conhecimentos, passatempos ou outros, organizados por jornais, revistas, emissoras de rádio ou de televisão, e os concursos publicitários de promoção de bens ou serviços.

2 - Os concursos excecionados no número anterior não poderão ocasionar qualquer dispêndio para o jogador que não seja o do custo normal de serviços públicos de correios e de telecomunicações, sem qualquer valor acrescentado, ou do custo do jornal ou revista, com comprovada publicação periódica há mais de um ano, cuja expansão se pretende promover, ou ainda do custo de aquisição dos produtos ou serviços que se pretende reclamar.

3 - As modalidades afins do jogo de fortuna ou azar e outras formas de jogo referidas no artigo 159.º não podem desenvolver temas característicos dos jogos de fortuna ou azar, nomeadamente o póquer, frutos, campainhas, roleta, dados, bingo, lotaria de números ou instantânea, totobola e totoloto, nem substituir por dinheiro ou fichas os prémios atribuídos.

Artigo 162.º Jogos de perícia e aparelhos de venda de produtos

1 - Não é permitida a exploração de quaisquer máquinas cujos resultados dependam exclusiva ou fundamentalmente da perícia do jogador e que atribuam prémios em dinheiro, fichas ou coisas com valor económico, mesmo que diminuto, salvo o prolongamento gratuito da utilização da máquina face à pontuação obtida, regendo-se as máquinas de diversão por legislação específica.

⁷⁷ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.



2 - Os aparelhos destinados à venda de produtos, nos quais a importância despendida deve corresponder ao valor comercial desses produtos, não podem, por qualquer processo e com ou sem acréscimo de preço, atribuir prémios em dinheiro, fichas ou coisas com valor económico.

Artigo 163.º Contraordenações

1 - Constituem contraordenações, puníveis com coimas de (euro) 750,00 a (euro) 3.740,98, as violações ao disposto nos artigos 160.º a 162.º.⁷⁸

2 - Quando as contraordenações a que se refere o número anterior forem praticadas por pessoas coletivas, os montantes mínimos e máximos elevam-se, respetivamente, a (euro) 3.750,00 a (euro) 37.500,00.⁷⁹

3 - Os aparelhos e utensílios utilizados na prática das contraordenações a que se refere o n.º 1, bem como as importâncias obtidas por via da prática de tais infrações, podem ser apreendidos, a título de sanção acessória, desde que verificados os pressupostos previstos nas alíneas do n.º 2 do artigo 21.º do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro.

4 - Poderá ser determinada, como sanção acessória, a interdição, até seis meses, do exercício de quaisquer atividades nos estabelecimentos em que se hajam promovido ou realizado operações relativas a modalidades afins do jogo de fortuna ou azar e a outras formas de jogo a que se refere o artigo 159.º.

Artigo 164.º Competência

1 - O presidente da câmara municipal pode delegar, com faculdade de subdelegação, a competência que lhe é atribuída pelos artigos 159.º a 162.º.⁸⁰

2 - Compete às entidades autuantes a instrução dos processos de contraordenação e aplicação de coimas e respetivas sanções acessórias, sendo o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, o serviço técnico consultivo e pericial destas entidades.⁸¹

⁷⁸ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

⁷⁹ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

⁸⁰ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018 de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

⁸¹ Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.

Artigo 164.º-A - Coimas⁸²

O produto das coimas previstas no presente capítulo reverte em:

- a) 60 % para a entidade instrutora;
- b) 40 % para a entidade autuante.

CAPÍTULO XII

DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS E FINAIS

Artigo 165.º Norma transitória

Até publicação dos diplomas regulamentares previstos permanecem em vigor os correspondentes dispositivos legais aplicáveis.

Artigo 166.º Aplicação nas Regiões Autónomas

O disposto neste diploma aplica-se nas Regiões Autónomas, sem prejuízo das competências transferidas em matéria de jogo para os respetivos órgãos de governo próprio e da legislação que venha a ser criada em cada uma das Regiões Autónomas.

Artigo 167.º Entrada em vigor

O presente diploma entra em vigor em 1 de janeiro de 1990.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 21 de Setembro de 1989.

- Aníbal António Cavaco Silva - Lino Dias Miguel - Vasco Joaquim Rocha Vieira - Miguel José Ribeiro Cadilhe - Joaquim Fernando Nogueira - João Maria Leitão de Oliveira Martins - José Albino da Silva Peneda - Lúcio Alberto de Almeida Cunha.

Promulgado em 17 de Novembro de 1989.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendado em 17 de Novembro de 1989.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.

⁸² Conforme redação dada pelo Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro. Entrada em vigor a 1 de janeiro de 2019.



5. Decreto-Lei n.º 274/84, de 09 de agosto
**Determina a adjudicação da concessão da zona de jogo do Estoril
através de concurso público**

Termina em 31 de dezembro de 1986 o prazo da atual concessão da zona de jogo do Estoril.

São conhecidas as enormes carências da região onde se situa o Casino do Estoril e os consequentes reflexos negativos na respetiva atividade turística.

Assente a orientação de adjudicar a nova concessão mediante concurso público e não por negociação particular - apesar da legalidade desta via -, logo se constatou que, tendo o atual concessionário cumprido já a totalidade das obrigações que contratualmente assumiu em face do Estado, só no quadro de uma nova concessão poderá evitar-se que o tempo por cumprir decorra sem contrapartidas de interesse público.

Daí a deliberação de antecipar o concurso, como forma de obter contrapartidas de interesse para aquela região turística, a cargo do novo concessionário.

Igual atitude foi assumida por anteriores governos em relação a outras zonas de jogo, com a mesma justificação.

No caso presente o Governo optou pela realização de concurso público por razões de maior transparência.

Foram ainda estas preocupações que ditaram o molde do concurso, em que o único fator decisivo para a adjudicação consiste num dado factual, imune a quaisquer coeficientes subjetivos:

Assim:

Será concessionário o concorrente que, preenchendo os requisitos de idoneidade prefixados, ofereça a maior contrapartida inicial, em numerário, destinada a financiar projetos de construção e aperfeiçoamento de infraestruturas da região em que a zona de jogo se insere. A irrelevância

conferida a uma diferença não superior a 3%, relativamente a uma eventual proposta da atual concessionária, se vier a concorrer, situa-se na linha da preferência que todas as leis anteriores, em situações paralelas, reconheceram aos concessionários e traduz o nulo interesse de mudar de concessionário por mudar, sendo certo que a própria mudança em si acarreta sempre custos, que há que levar em linha de conta.

Com este espírito, e nestes termos, o Governo decreta, nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º

- 1 - A nova concessão para a exploração de jogos de fortuna ou azar na zona de jogo do Estoril terá início em 1 de janeiro de 1987 e será adjudicada mediante concurso público.
- 2 - A concessão referida no número anterior ficará sujeita às normas constantes do Decreto-Lei 48912, de 18 de março de 1969, salvo no que diferentemente se dispõe no presente diploma.

Artigo 2.º

- 1 - O capital social da empresa a que for adjudicada a concessão não poderá ser inferior a 800.000,00 contos⁸³, devendo estar integralmente realizado no momento da assinatura do contrato de concessão.
- 2 - 51%, pelo menos, do capital social da empresa será representado por ações nominativas pertencentes a portugueses de origem, ou naturalizados há mais de 10 anos, ou a pessoas coletivas portuguesas em que igual percentagem do respetivo capital pertença a portugueses naquelas condições.
- 3 - Para conhecimento, é obrigatória a comunicação à Inspeção-Geral de Jogos de todas as transferências entre vivos da propriedade das ações nominativas. Os novos proprietários devem comunicar a transmissão no prazo de 30 dias sobre a mesma, sob pena de não poderem exercer quaisquer dos seus direitos sociais.
- 4 - Quando da transmissão resulte alteração no domínio da sociedade adjudicatária por algum ou alguns dos seus acionistas, e não tenha sido autorizada pelo membro do Governo com tutela sobre a Inspeção-Geral de Jogos, é a mesma fundamento de rescisão do contrato de concessão.

⁸³ Equivale a aproximadamente (euro) 3.990.385,50.



Artigo 3.º

São da exclusiva responsabilidade da atual empresa concessionária, não se transmitindo à adjudicatária da nova concessão, salvo se for obtida prévia autorização da Inspeção-Geral de Jogos, as consequências jurídicas ou patrimoniais de alterações que se verifiquem, a partir da entrada em vigor do presente diploma, em relação ao pessoal afeto à exploração dos estabelecimentos pertencentes ao Estado ou para ele reversíveis no final da atual concessão e respeitantes a atos de:

- a) Admissão;
- b) Transferência de estabelecimento;
- c) Promoção, melhoria salarial ou de regalias sociais que não decorram necessariamente de lei ou de contrato coletivo de trabalho.

Artigo 4.º

Durante o prazo da concessão, que se inicia em 1 de janeiro de 1987, não será consentida a criação de novas zonas de jogo a menos de 300 km do local em que se situa o Casino do Estoril nem de salas de bingo no concelho de Cascais.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 26 de julho de 1984.
- Mário Soares - Carlos Alberto da Mota Pinto - António de Almeida Santos
- Eduardo Ribeiro Pereira - Rui Manuel Parente Chancerelle de Machete
- Ernâni Rodrigues Lopes - Amândio Anes de Azevedo - Álvaro Roque de Pinho Bissaia Barreto - João Rosado Correia - Francisco José de Sousa Tavares.

Promulgado em 3 de agosto de 1984.

Publique-se.

O Presidente da República, ANTÓNIO RAMALHO EANES.

Referendado em 3 de agosto de 1984.

O Primeiro-Ministro, Mário Soares.

6. Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro⁸⁴

Autoriza o Governo a adjudicar à IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., a concessão da exploração de zona de jogo de Tróia, sem precedência de concurso público, e estabelece as condições dessa concessão

Em 9 de julho de 1997, foi celebrado um contrato de compra e venda de créditos sobre a TORRALTA - Clube Internacional de Férias, S. A., entre o Estado Português, o Instituto de Gestão Financeira da Segurança Social, o Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo e o Instituto do Emprego e Formação Profissional, por um lado, e a FIGEST - Gestão de Participações Financeiras, Sociedade de Controle, S. A., a ORBITUR - Intercâmbio de Turismo, S. A., a SOLINCA - Investimentos Turísticos, S. A., e a PARGESTE - Sociedade Gestora de Participações Sociais, S. A., por outro.

No referido contrato de compra e venda de créditos foi prevista a atribuição, sem concurso público, da concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia a uma sociedade, cuja totalidade do capital social e respetivos direitos de voto fossem detidos pela sociedade adquirente dos referidos créditos.

Essa decisão foi justificada pelo consenso que se gerou à volta da resolução definitiva da situação da TORRALTA quer para o Estado, quer para a autarquia, trabalhadores e acionistas, tendo a concessão da exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia sido considerada como uma das componentes fundamentais do projeto subjacente ao contrato de investimento celebrado entre o Estado, a IMOAREIA, S. A., e outras, a qual não só é necessária ao equilíbrio e desenvolvimento do investimento em causa como constitui uma forma de garantir o cumprimento do objetivo que norteou a instituição da zona de jogo de Tróia, criada pelo Decreto-Lei 340/80, de 30 de agosto, qual seja o de contribuir para a criação de condições necessárias ao desenvolvimento turístico da península de Tróia.

Considera, assim, o Governo que se encontram reunidas as condições para que, nos termos do n.º 2 do artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, seja adjudicada a concessão da exploração de jogos

⁸⁴ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 83/2005, de 21 de abril.



de fortuna ou azar na península de Tróia a uma sociedade cuja totalidade do capital social e respetivos direitos de voto sejam integralmente detidos desde a data da sua constituição pela IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A.

Assim:

Ao abrigo do n.º 2 do artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, e nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Atribuição da concessão

1 - A concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia será adjudicada, sem concurso público, a uma empresa a constituir sob a forma de sociedade anónima e obedecendo aos requisitos exigidos pelo artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, cuja totalidade do capital social e respetivos direitos de voto sejam integralmente detidos desde a data da sua constituição pela IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A.

2 - A IMOAREIA, S. A., pode alienar a totalidade ou parte das ações representativas do capital social da sociedade concessionária, sem prejuízo do disposto no n.º 3 do artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na sua redação em vigor.

Artigo 2.º Duração da concessão

1 - A concessão inicia-se na data da celebração do contrato e termina no dia 31 de dezembro do 20.º ano posterior àquele em que se iniciar a exploração do jogo.

2 - O contrato é assinado no prazo máximo de 120 dias a contar da data da notificação da adjudicação provisória da concessão.

Artigo 3.º Direitos da concessionária

1 - À concessionária são reconhecidos todos os direitos e vantagens estabelecidos nas leis em vigor.

2 - A concessionária detém o exclusivo da concessão da exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia, bem como das salas de jogo do bingo, durante o prazo de concessão previsto no presente diploma.

Artigo 4.º Legislação aplicável

A concessionária aceita todas as obrigações impostas pela legislação em vigor, designadamente as estabelecidas pelo Decreto-Lei n.º 422/89,

de 2 de dezembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pelo Decreto-Lei n.º 184/88, de 25 de maio, e legislação complementar, bem como pelo presente diploma legal.

Artigo 5.º Obrigações da concessionária

1 - Sem prejuízo do disposto na legislação aplicável à generalidade das zonas de jogo, a concessionária fica vinculada ao cumprimento das seguintes obrigações:

- a) Construir um casino em Tróia, localizado na UNOP 1, denominada «Núcleo Urbano» do Plano de Urbanização de Tróia, dotado das características e requisitos de conforto e funcionalidade nos termos que vierem a ser aprovados por portaria do Ministro da Economia;
- b) Construir um centro de congressos, integrado no mesmo conjunto urbanístico localizado na UNOP 1, com os respetivos serviços de apoio;
- c) Concluir um hotel, integrado no mesmo conjunto urbanístico localizado na UNOP 1, com as características necessárias para ser classificado como hotel de 5 estrelas;
- d) Prestar, em cada ano, uma contrapartida correspondente a 10% das receitas brutas declaradas dos jogos, que pode ser superior quando se verificarem as condições previstas no número seguinte.

2 - Caso, no início do 3.º quinquénio (referente ao 11.º ano da concessão), o valor das receitas brutas declaradas dos jogos seja superior a (escudos) 2.000.000.000,00⁸⁵, a preços de 1997, o valor de 10% acima referido passará a ser de 12,5% durante o 3.º quinquénio e de 15% durante o 4.º quinquénio.

3 - O valor de (escudos) 2.000.000.000,00⁸⁶ referido no número anterior será atualizado tendo em conta o índice médio de preços no consumidor, excluindo habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística.

4 - Para os empreendimentos previstos nas alíneas a) a c) do n.º 1, o prazo de finalização é de cinco anos a contar do momento em que os respetivos projetos se encontrem devidamente aprovados pela entidade competente, ficando a concessionária obrigada a apresentar os projetos à entidade competente no prazo de 18 meses a contar da data em que o plano de pormenor da UNOP 1 se encontre plenamente eficaz.

⁸⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 9.975.966,41

⁸⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 9.975.966,41



Artigo 6.º Destino da contrapartida

1 - A contrapartida referida na alínea f) do n.º 1 da cláusula anterior será repartida da seguinte forma:

- a) Entrega de até 8% das receitas brutas à empresa municipal a criar ao abrigo da Lei n.º 58/98, de 18 de agosto, destinada à gestão das infraestruturas da área de desenvolvimento turístico (ADT) de Tróia. Esta entrega não poderá exceder o montante de (escudos) 450.000.000,00⁸⁷, a preços do ano 2000, atualizável segundo o índice de preços no consumidor publicado pelo INE, total sem habitação, nem a diferença entre tal montante e o somatório das reservas da empresa municipal após a aprovação das contas do exercício a que a entrega disser respeito;
- b) Pagamento das despesas que couberem à concessionária para compensação do Estado pelos encargos com o funcionamento da Inspeção-Geral de Jogos, nos termos legalmente estabelecidos;
- c) Entrega da verba remanescente, incluindo o montante que ultrapasse os limites definidos na alínea a) do presente número, ao Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo para aplicação em apoio a iniciativas de animação e promoção turística e de valorização do património na região de turismo em causa, sob proposta desta última entidade.

2 - A entrega a que alude a alínea a) do n.º 1 será feita à empresa municipal aí referida, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos.

3 - As obrigações mencionadas no n.º 1 vencem-se:

- a) A referida na alínea b), nos termos da legislação aplicável;
- b) As referidas nas alíneas a) e c), nos 30 dias posteriores à aprovação das contas do exercício pela assembleia geral da empresa municipal aí referida.

4 - As importâncias a pagar nos termos da alínea c) do n.º 1 serão depositadas no Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos.

5 - O cumprimento das obrigações referidas no n.º 1 deverá ser caucionado nos termos legais.

Artigo 7.º Salas mistas de jogos

A concessionária poderá instalar salas mistas, com jogos tradicionais e máquinas, nos termos das normas aplicáveis.

⁸⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 2.244.592,44

Artigo 8.º Cessão da posição contratual

A concessionária poderá transmitir para terceiros a exploração do jogo e demais atividades a que contratualmente fica obrigada, depois de devidamente autorizada pelas entidades referidas no artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro.

Artigo 9.º Imposto especial sobre o jogo

A concessionária fica obrigada, nos termos dos artigos 84.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, ao pagamento de um imposto especial pelo exercício da atividade do jogo, não sendo exigível qualquer outra tributação geral ou local relativa ao exercício dessa atividade ou de quaisquer outras a que esteja obrigada pelo contrato de concessão.

Artigo 10.º Modificação anormal das circunstâncias

A modificação anormal das circunstâncias em que as partes fundaram a vontade de contratar, resultante de ato soberano ou de alteração da lei ou regulamento que afete com gravidade o equilíbrio contratual, dará à parte lesada o direito à modificação do contrato de concessão, segundo juízos de equidade.

Artigo 11.º Reversibilidade de bens

No termo da concessão, qualquer que seja a causa, com exceção do material e utensílios de jogo, não reverterão para o Estado os bens afetos à concessão, que permanecerão propriedade da concessionária.

Artigo 12.º Rescisão do contrato

O contrato de concessão pode ser rescindido nos termos previstos na lei.

Artigo 13.º Resolução do contrato

O contrato de concessão é indissociável do contrato de investimento ao abrigo do qual é celebrado, pelo que a resolução pelo Estado do contrato de investimento será fundamento para a resolução do contrato de concessão.



Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 10 de agosto de 2000.

- Jaime José Matos da Gama - Fernando Manuel dos Santos Gomes
- Fernando Manuel dos Santos Vigário Pacheco - Vítor Manuel Sampaio
Caetano Ramalho - Alexandre António Cantigas Rosa.

Promulgado em 11 de setembro de 2000.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 14 de setembro de 2000.

O Primeiro-Ministro, António Manuel de Oliveira Guterres.

7. Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro

Autoriza a prorrogação dos prazos dos atuais contratos de concessão da exploração dos jogos de fortuna ou azar nos casinos das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim, altera o regime contratual da concessão de jogo da Figueira da Foz e introduz um regime especial de deduções nas contrapartidas anuais de exploração a liquidar pelas concessionárias das referidas zonas de jogo

A exploração de jogos de fortuna ou azar em regime de concessão de exclusivo em determinadas localidades qualificadas como zonas de jogo a praticar em casinos e o seu controlo e fiscalização pelo Estado, mais de 70 anos após a primeira legislação do sector em Portugal - Decreto n.º 14643, de 3 de dezembro de 1927 -, encontra-se perfeitamente consolidada no nosso país.

Ao longo dessas sete décadas foi patente na diversa legislação aprovada neste domínio o aperfeiçoamento técnico do respetivo quadro normativo no que concerne à adequação dos seus preceitos à evolução da realidade social envolvente.

Prevê expressamente o artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, que, tendo em conta o interesse público, o prazo de concessão de exploração de jogos de fortuna ou azar nas zonas de jogo pode ser prorrogado por iniciativa do Governo ou a pedido fundamentado das concessionárias que tenham cumprido as suas obrigações.

Ao abrigo do disposto nesse artigo 13.º, veio a Associação Portuguesa de Casinos, em representação e mandato das suas associadas em território continental, Estoril-Sol, S. A., SOLVERDE - Sociedade de Investimentos Turísticos da Costa Verde, S. A., SOPETE - Sociedade Poveira de Empreendimentos Turísticos, S. A., e Sociedade Figueira-Praia, S. A., requerer a prorrogação das respetivas concessões de jogo.

Resulta clara desde a referida primeira legislação a decisiva importância do jogo ao serviço de objetivos de interesse público turístico, tendo sido tal objetivo sucessivamente reforçado nas alterações legislativas que se lhe sucederam.



Nesse sentido, entende o Governo que o sector do jogo tem vindo a assumir ao longo dos últimos anos uma importância crescente no quadro do desenvolvimento do turismo em Portugal. Desde logo porque os recursos financeiros arrecadados pelo Estado através das contrapartidas iniciais e anuais pagas pelas concessionárias permitiram assegurar o financiamento de diferentes atividades de natureza social e económica e de importantes infraestruturas e projetos turísticos, possibilitaram a concretização de uma intervenção regular na área da animação turística e cultural, assim como a realização de eventos e ações de promoção turística, contribuindo de forma decisiva para o enriquecimento e diversificação da oferta turística local, regional e nacional.

Num momento crucial da evolução deste importante sector económico, em que a estratégia nacional tem como vetor principal a afirmação de Portugal como destino turístico de qualidade, num contexto de intensificação da concorrência internacional, a necessidade de dar continuidade à política de turismo exige o reforço e concentração, num limitado período temporal, de avultados recursos financeiros capazes de gerar investimentos que permitam consolidar, de forma irreversível, a sua estratégia e garantir, na evolução continuada de um crescimento sustentado, o futuro do turismo português.

Nesse sentido, cumpre reconhecer que a obtenção pelo Estado, a título de contrapartidas iniciais pela prorrogação dos prazos de concessão, de um montante particularmente significativo é fator de vital importância para a consolidação da estratégia de desenvolvimento do turismo português.

Estão pois preenchidas as razões de interesse público que justificam a prorrogação dos atuais prazos de concessão.

A prorrogação antecipada das concessões permitirá também às concessionárias dar continuidade aos investimentos em curso e programar novos investimentos de médio e longo prazos, com as inerentes vantagens para a estabilidade e desenvolvimento deste sector, bem como para o prosseguimento e reforço das suas ações de promoção turística.

Verifica-se, por outro lado, o cabal cumprimento das obrigações legais e contratuais que impendem sobre as concessionárias.

Considera assim o Governo que se encontram reunidas as condições para que, nos termos do artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, sejam prorrogados os atuais prazos de concessão de exploração de jogos de fortuna ou azar nas abaixo referidas zonas de jogo de Portugal continental. Ainda nos termos de tal preceito, deve o Governo estabelecer em decreto-lei as condições da prorrogação.

Aproveita ainda o Governo o ensejo para introduzir alterações ao regime contratual de tais concessões. Desde logo, aproximando o regime contratual da concessão de jogo da Figueira da Foz com o modelo de concessão aplicado às demais concessões de jogo.

Acresce a introdução de um regime especial de deduções nas contrapartidas anuais de exploração a liquidar pelas concessionárias, a aplicar desde que verificadas determinadas condições cumulativas, garantindo que haverá sempre, por esta via, acréscimo de receitas para o Estado. Procura-se com tal regime de deduções estimular as concessionárias ao investimento na área cultural e de animação de forma a reforçar a promoção turística local e regional.

Foi ouvida a Associação Portuguesa de Casinos.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Autorização da prorrogação dos atuais contratos de concessão
É autorizada a prorrogação dos prazos dos atuais contratos de concessão das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim, nos termos e condições do presente diploma, pela forma seguinte:

- a) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar nos Casinos de Vilamoura, do Sotavento e do Barlavento Algarvios, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 50, de 28 de fevereiro de 1996, é prorrogado por seis anos, com termo em 31 de dezembro de 2023;
- b) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente de Espinho, publicado



- no Diário da República, 3.ª série, n.º 37, de 14 de fevereiro de 1989, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2023;
- c) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente do Estoril, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 197, de 28 de agosto de 1985, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2020;
- d) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Figueira da Foz, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 169, de 25 de julho de 1981, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2020;
- e) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Póvoa de Varzim, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 37, de 14 de fevereiro de 1989, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2023.

Artigo 2.º Contrapartidas

1 - Sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações legais e contratuais a que se encontram adstritas, as concessionárias ficam obrigadas a prestar contrapartidas iniciais ao Estado no valor global de (euro) 256.382.119,09 ([escudos] 51.400.000.000,00), a que correspondem os seguintes montantes por concessionária:

- a) A concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 14.963.936,91 ([escudos] 3.000.000.000,00);
- b) A concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 57.860.556,06 ([escudos] 11.600.000.000,00);
- c) A concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 98.761.983,62 ([escudos] 19.800.000.000,00);
- d) A concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 26.436.288,54 ([escudos] 5.300.000.000,00);
- e) A concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 58.359.353,96 ([escudos] 11.700.000.000,00).

2 - As importâncias indicadas no número anterior, expressas em escudos de 31 de dezembro de 2000, serão pagas do seguinte modo:

- a) Um montante inicial de (euro) 149.639.369,12 ([escudos] 30.000.000.000,00), a liquidar por todas as concessionárias até ao dia da assinatura do acordo que, na sequência da publicação deste diploma, formalize a prorrogação e adaptação contratual em causa, sendo esse valor inicial pago pelas concessionárias respetivamente nos seguintes montantes:

- i) Concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 8.733.815,50 ([escudos] 1.750.972.800,00);
 - ii) Concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 33.770.752,49 ([escudos] 6.770.428.000,00);
 - iii) Concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 57.643.180,93 ([escudos] 11.556.420.200,00);
 - iv) Concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 15.429.740,33 ([escudos] 3.093.385.200,00);
 - v) Concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 34.061.879,87 ([escudos] 6.828.793.800,00);
- b) O remanescente, no montante global de (euro) 106.742.749,97 ([escudos] 21.400.000.000,00), será liquidado em 10 prestações semestrais iguais, que se vencerão em 2 de janeiro e 1 de julho de cada ano, sendo a primeira prestação devida em 2 de janeiro de 2002, sendo pago esse valor remanescente pelas concessionárias respetivamente nos seguintes montantes, todos a preços de dezembro de 2000:
- i) Concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 6.230.121,41 ([escudos] 1.249.027.200,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 623.012,14 ([escudos] 124.902.720,00);
 - ii) Concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 24.089.803,57 ([escudos] 4.829.572.000,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 2.408.980,36 ([escudos] 482.957.200,00);
 - iii) Concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 41.118.802,69 ([escudos] 8.243.579.800,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 4.111.880,27 ([escudos] 824.357.980,00);
 - iv) Concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 11.006.548,22 ([escudos] 2.206.614.800,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 1.100.654,82 ([escudos] 220.661.480,00);
 - v) Concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 24.297.474,09 ([escudos] 4.871.206.200,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 2.429.747,41 ([escudos] 487.120.620,00).

3 - Os valores das prestações referidas na alínea b) do número anterior serão atualizados para o ano em que cada uma dessas prestações for paga com recurso à evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística.



4 - As contrapartidas anuais a que continuam obrigadas as concessionárias das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril e Póvoa de Varzim não podem ser inferiores aos valores indicados no mapa anexo ao presente diploma, depois de previamente convertidos em euros do ano corrente a que respeitam, nos termos do número anterior.

Artigo 3.º Destino das contrapartidas

1 - As contrapartidas iniciais anteriormente referidas ficam afetas, exclusivamente, a finalidades de interesse turístico, nos termos a definir por portaria do Ministro da Economia.

2 - Os montantes a que se refere o artigo 2.º serão entregues no Tesouro, constituindo receita do Estado, sendo posteriormente transferidos para o Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo (IFT), para conta aberta na Direcção-Geral do Tesouro.

3 - O disposto no número anterior será levado a efeito mediante dotações com compensação em receita a inscrever no capítulo 01 do orçamento do Ministério da Economia.

Artigo 4.º Zona de jogo da Figueira da Foz

1 - Para além da contrapartida inicial devida pela prorrogação, a concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz fica ainda obrigada, com efeitos a partir da data da outorga do contrato que formalize a mesma prorrogação, a prestar uma contrapartida anual correspondente a 30% das receitas brutas dos jogos explorados no Casino da Figueira da Foz, não podendo em caso algum a contrapartida ser inferior aos valores indicados no mapa anexo, depois de previamente convertidos em euros do ano corrente a que respeitam, nos termos do n.º 3 do artigo 2.º

2 - A contrapartida anual realiza-se pelas seguintes formas:

a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo, nos termos da legislação em vigor;

b) Através do pagamento das importâncias que couberem à concessionária para compensação do Estado pelos encargos com a Inspeção-Geral de Jogos, nos termos legalmente estabelecidos;

c) Através da dedução dos encargos com animação e promoção turística do Casino, prevista no artigo 5.º;

d) Através do pagamento das verbas previstas nas alíneas h) e i) do artigo 1.º do Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro;

e) Através do pagamento da diferença entre o total da contrapartida anual e o somatório dos valores apurados nos termos das alíneas anteriores.

3 - As contrapartidas mencionadas no número anterior vencem-se:

a) As referidas nas alíneas a), b) e d), nos termos previstos na legislação aplicável;

b) As referidas na alínea c), à medida que se torne necessário satisfazer os respetivos encargos;

c) As referidas na alínea e), até 31 de janeiro do ano seguinte àquele a que as receitas respeitarem.

4 - As contrapartidas a pagar nos termos da alínea e) do n.º 2 serão depositadas no Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo (IFT), mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos, e deverão ser afetadas a finalidades de interesse turístico, nos termos a definir por portaria do Ministro da Economia.

5 - No caso de o somatório dos valores das importâncias a que se referem as alíneas a) a d) do n.º 2 exceder a contrapartida a que alude o n.º 1, o excesso não será creditado à concessionária.

Artigo 5.º Regime de deduções dos encargos com animação e promoção turística

1 - Nas contrapartidas anuais de exploração a que se encontram obrigadas as empresas concessionárias referidas no artigo 1.º, será feita a dedução até 1% das receitas brutas dos jogos, dos encargos relativos ao cumprimento das obrigações previstas nas alíneas b) e c) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na redação do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, encargos que não poderão ser inferiores a 3% das receitas brutas dos jogos.

2 - Caso os encargos referidos no n.º 1, adicionados aos custos líquidos com animação e restauração e aos encargos com publicidade e marketing, ultrapassem um valor correspondente a 3% das receitas brutas dos jogos, as concessionárias referidas no artigo 1.º têm, adicional e complementarmente, direito a deduzir 50% dos encargos em excesso do mínimo exigível nos termos do n.º 1, não podendo esta dedução suplementar exceder 3% das receitas brutas dos jogos.

3 - As deduções previstas no n.º 2 só serão exequíveis na medida e dentro dos limites de 25% do acréscimo de receitas brutas dos jogos de cada exercício, relativamente ao exercício anterior, nos casos das zonas de jogo da Póvoa de Varzim, Espinho e Estoril, e 17,5% e 15%, nos casos das zonas de jogo do Algarve e da Figueira da Foz, respetivamente.



Artigo 6.º Alteração ao regime contratual

Com efeitos a partir da data em que seja aplicável, a cada uma das concessionárias, o regime de deduções previsto no artigo 5.º, são alteradas, em conformidade com esse regime, as seguintes disposições:

- a) A alínea j) do artigo 1.º do Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro;
- b) A alínea f) do n.º 1 do artigo 6.º do Decreto Regulamentar n.º 56/84, de 9 de agosto;
- c) A alínea f) do n.º 1 do artigo 6.º do Decreto Regulamentar n.º 29/88, de 3 de agosto;
- d) A alínea c) do n.º 1 do artigo 7.º do Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro.

Artigo 7.º Rescisão por imperativo de interesse público

1 - Os contratos de concessão cuja prorrogação é autorizada pelo presente diploma podem ser rescindidos por motivos de interesse público e mediante justa indemnização, nos termos previstos na lei.

2 - No caso de rescisão do contrato conforme referido no n.º 1, e a título de indemnização, a concessionária terá direito a receber montante igual à soma dos seguintes valores:

- a) Valor das contrapartidas iniciais pagas à data da prorrogação do contrato, reduzido proporcionalmente do período da prorrogação já decorrido;
- b) Valor dos encargos, previamente aprovados pela Inspeção-Geral de Jogos, com os projetos e execução de obras de ampliação e modernização dos espaços afetos à concessão, que a concessionária tenha suportado no período de prorrogação já cumprido, na parte que não tenha sido considerada para a realização das contrapartidas de exploração.

3 - O montante indemnizatório previsto no número anterior englobará a sua atualização, a ser efetuada pela forma seguinte:

- a) Na parte a que se refere a alínea a) do número anterior, mediante a aplicação da evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística, verificada desde a data da prorrogação até à da rescisão;
- b) Na parte a que se refere a alínea b) do número anterior, mediante a aplicação da evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística, verificada desde a data em que a concessionária tenha suportado os respetivos encargos até à da rescisão.

4 - A rescisão será precedida de aviso prévio de seis meses, devendo respeitar-se quanto a ela o direito de audiência prévia da concessionária, nos termos dos artigos 100.º e seguintes do Código do Procedimento Administrativo.

Artigo 8.º Entrada em vigor das modificações aos contratos de concessão vigentes

As alterações introduzidas por força do presente diploma ao regime contratual aplicável a cada uma das concessões entram em vigor na data de assinatura do acordo que relativamente a cada uma dessas concessões formalize a respetiva prorrogação contratual, salvo o disposto no artigo 5.º, que será aplicável ao exercício no decurso do qual seja outorgado o referido acordo.

Visto e aprovado no Conselho de Ministros de 19 de julho de 2001. -
António Manuel de Oliveira Guterres - Rui Pedro da Conceição Coimbra
Fernandes - Eduardo Guimarães de Oliveira Fernandes.

Promulgado em 3 de outubro de 2001.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 8 de outubro de 2001.

O Primeiro-Ministro, António Manuel de Oliveira Guterres.



QUADRO ANEXO
VALOR DAS CONTRAPARTIDAS MÍNIMAS ANUAIS,
A PREÇOS DE 2000

(ver quadro no documento original)

Ano	Zona de jogo de Algora		Zona de jogo de Espinho		Zona de jogo de Estariz		Zona de jogo de Figueira da Foz		Zona de jogo de Pinheiro do Vale	
	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída
2001	8 589 299,79	1 722 000 000	10 789 046,60	2 159 000 000	27 847 806,59	5 583 000 000	3 576 380,92	717 000 000	13 871 569,52	2 781 000 000
2002	8 758 891,07	1 756 000 000	10 983 529,69	2 202 000 000	28 571 143,54	5 728 000 000	3 651 200,61	732 000 000	14 150 896,34	2 837 000 000
2003	8 933 470,34	1 791 000 000	11 201 000,77	2 246 000 000	29 314 352,41	5 877 000 000	3 721 632,31	746 000 000	14 435 211,14	2 894 000 000
2004	9 113 037,58	1 827 000 000	11 427 459,82	2 291 000 000	30 077 513,19	6 030 000 000	3 795 852,00	761 000 000	14 719 525,94	2 951 000 000
2005	9 297 592,80	1 864 000 000	11 656 906,85	2 337 000 000	30 855 637,91	6 186 000 000	3 870 671,66	776 000 000	15 013 816,70	3 010 000 000
2006	9 482 148,02	1 901 000 000	11 889 343,87	2 384 000 000	31 656 762,55	6 347 000 000	3 950 478,34	792 000 000	15 318 053,42	3 071 000 000
2007	9 671 691,22	1 939 000 000	12 130 784,86	2 432 000 000	32 481 719,06	6 512 000 000	4 030 287,01	808 000 000	15 622 330,14	3 132 000 000
2008	9 866 232,40	1 978 000 000	12 379 187,85	2 480 000 000	33 329 675,48	6 682 000 000	4 110 094,67	824 000 000	15 936 592,81	3 195 000 000
2009	10 060 773,18	2 017 000 000	12 631 596,80	2 530 000 000	34 192 593,84	6 853 000 000	4 189 862,34	840 000 000	16 255 823,47	3 259 000 000
2010	10 260 272,74	2 057 000 000	12 888 985,74	2 580 000 000	35 085 444,08	7 024 000 000	4 274 697,98	857 000 000	16 580 042,10	3 324 000 000
2011	10 469 767,86	2 099 000 000	13 128 360,65	2 632 000 000	35 993 256,25	7 216 000 000	4 359 493,62	874 000 000	16 909 248,71	3 390 000 000
2012	10 679 262,98	2 141 000 000	13 382 722,54	2 685 000 000	36 930 996,30	7 404 000 000	4 449 277,28	892 000 000	17 240 431,28	3 458 000 000
2013	10 888 758,09	2 183 000 000	13 657 086,42	2 738 000 000	37 893 676,24	7 597 000 000	4 539 060,86	910 000 000	17 582 601,83	3 527 000 000
2014	11 108 228,17	2 227 000 000	13 931 425,27	2 793 000 000	38 876 308,10	7 794 000 000	4 628 844,48	928 000 000	17 946 748,34	3 598 000 000
2015	11 332 688,22	2 272 000 000	14 219 752,89	2 849 000 000	39 888 867,83	7 997 000 000	4 723 618,89	947 000 000	18 305 882,82	3 670 000 000
2016	11 557 147,28	2 317 000 000	14 495 066,89	2 906 000 000	40 926 267,45	8 205 000 000	4 813 396,71	965 000 000	18 670 005,29	3 743 000 000
2017	11 786 594,31	2 363 000 000	14 784 569,67	2 964 000 000	41 989 806,98	8 418 000 000	4 912 158,29	985 000 000	19 044 102,71	3 818 000 000
2018	12 026 047,30	2 411 000 000	15 078 660,43	3 023 000 000	43 081 174,37	8 637 000 000	5 007 930,89	1 004 000 000	19 423 190,11	3 894 000 000
2019	12 265 440,29	2 459 000 000	15 382 927,15	3 084 000 000	44 198 481,66	8 861 000 000	5 112 678,44	1 023 000 000	19 812 225,47	3 972 000 000
2020	12 509 851,26	2 508 000 000	15 692 191,84	3 146 000 000	45 330 704,80	9 092 000 000	5 212 438,02	1 043 000 000	20 211 290,79	4 052 000 000
2021	12 759 250,23	2 558 000 000	16 006 424,52	3 209 000 000	-	-	-	-	20 615 317,09	4 133 000 000
2022	13 013 637,13	2 609 000 000	16 325 653,17	3 273 000 000	-	-	-	-	21 024 331,36	4 215 000 000
2023	13 278 000,02	2 662 000 000	16 649 873,80	3 338 000 000	-	-	-	-	21 448 309,57	4 300 000 000

8. Decreto-Lei n.º 15/2003, de 30 de janeiro

Autoriza na zona de jogo do Estoril a exploração de jogos de fortuna ou azar em dois casinos, um situado no Estoril e outro em Lisboa

O turismo é um sector fundamental à estrutura económica portuguesa, sendo, também, a atividade que dará um grande contributo para o desenvolvimento futuro do nosso país.

Lisboa apresenta-se como um destino de referência no contexto turístico nacional. A sua oferta é fator de grande dinamização económico-social, traduzida nas receitas que proporciona, na mão-de-obra que ocupa e nos efeitos multiplicadores que induz em outras áreas.

A atratividade de Lisboa advém da diversidade e complementaridade da sua oferta, de onde se destaca uma componente hoteleira de dimensão e qualidade, assim como de outras infraestruturas de suporte em razão das quais se perspetiva um crescimento acentuado da procura.

É reconhecido que na composição da oferta de Lisboa existem lacunas em matéria de animação, para as quais importa encontrar ajustadas soluções.

Neste contexto, a instalação de um casino em Lisboa traduz-se numa valência de grande significado, porquanto constitui uma nova e polivalente centralidade indutora de oferta vária de animação.

Importante é, também, a valorização dos aspetos culturais da cidade, que a instalação de um casino permite potenciar e dinamizar.

Ora, é certo que, sob a égide dos modelos de concessão que o Estado atribui, os casinos têm sido postos ao serviço do turismo e da cultura e que essa missão tem sido cumprida.

Com efeito, sistematizaram-se e desenvolveram-se ações de cariz cultural e de animação promocional com elevados índices de qualidade, as quais, por si próprias ou integradas em inovadoras estratégias de marketing, permitem à generalidade dos casinos portugueses assumir, em plenitude, a missão instrumental que por lei lhes está cometida, como decisivos agentes de formação de imagem, de fixação de qualidade e de promoção turística.



Reconhecendo o decisivo contributo dos casinos para o enriquecimento e diversificação da oferta turística local, regional e nacional, a Câmara Municipal de Lisboa, em reunião plenária de 19 de novembro de 2002, deliberou, por maioria, solicitar ao Governo que adote os mecanismos legais conducentes à reapreciação da instalação de um casino em Lisboa.

O referido casino terá de inserir-se na zona de jogo do Estoril e a sua exploração será, consequentemente, adjudicada à atual concessionária desta zona de jogo.

Tal faculdade fundamenta-se no disposto no n.º 3 do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, conjugado com o artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 274/84, de 9 de agosto, o qual estabelece em 300 km a zona de proteção concorrencial em torno do local onde se situa o Casino Estoril, zona essa que não é intercedida por qualquer outra.

Esta proteção é também estabelecida a favor de outras concessões de jogos de futuro e pressupõe a vontade de, no âmbito das atividades a desenvolver por este casino, atribuir uma clara prevalência às políticas integradas de animação, produção de espetáculos e manifestações culturais, as quais, representando uma área de intervenção em que a concessionária da zona do jogo do Estoril tem desenvolvido uma ação de reconhecido mérito, deverão constituir o escopo da sua renovada missão, em prol da dinamização cultural e da promoção turística da cidade de Lisboa.

Outra especificidade subjacente à instalação deste casino em Lisboa é a prudente ponderação de que, representando, na prática, uma mera extensão física do Casino Estoril inserida no âmbito da mesma concessão, a sua capacidade, em termos de oferta de jogo, deverá ser limitada a níveis que não afetem o normal e expectável desenvolvimento do Casino Estoril, face à respetiva proximidade geográfica e tendencial identidade de públicos e visitantes.

Nesse contexto, para além do indispensável gradualismo com que essa oferta do jogo deverá ser instalada no casino em Lisboa, serão fixados critérios orientadores, a definir por portaria do Ministério da Economia, em que, a par de requisitos de excelência em conforto e funcionalidade, se estabeleça um adequado equilíbrio na distribuição das áreas afetas ao jogo e às atividades de animação e lazer.

Os referidos condicionalismos exigirão à concessionária assegurar a conceção e construção de um casino cuja tipologia contemple o preenchimento dos pressupostos que determinam a sua criação.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Instalação de um casino em Lisboa

Na zona de jogo do Estoril é autorizada a exploração de jogos de fortuna ou azar em dois casinos, um situado no Estoril e outro em Lisboa.

Artigo 2.º Normas aplicáveis

A exploração do casino de Lisboa é regulada pelo contrato de concessão celebrado, em 14 de dezembro de 2001, entre o Governo Português e a Estoril Sol (III), Turismo, Animação e Jogo, S. A., publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 27, de 1 de fevereiro de 2002, com as necessárias adaptações, que constarão de aditamento àquele contrato, a formalizar no prazo de 180 dias a contar da data de entrada em vigor do presente diploma.

Artigo 3.º Obrigações da concessionária

1 - A concessionária da zona de jogo do Estoril deve, para além das suas atuais obrigações legais e contratuais, assumir ainda as seguintes:

- a) Assegurar a construção do casino de Lisboa;
- b) Assegurar a construção de um parque de estacionamento automóvel subterrâneo, com o mínimo de 600 lugares, para apoio ao funcionamento do casino;
- c) Prestar uma contrapartida inicial no montante (euro) 30.000.000,00, a preços de 2002, a pagar em quatro prestações anuais de igual valor, a primeira das quais antes da assinatura do aditamento ao contrato de concessão, a que alude o artigo 2.º, a segunda até ao dia 31 de dezembro do ano em que se iniciar a exploração do casino e as restantes até ao dia 31 de dezembro dos anos seguintes;
- d) Prestar uma contrapartida anual correspondente a 50% das receitas brutas dos jogos explorados no casino de Lisboa.

2 - Os valores das prestações referidas na alínea c) do número anterior serão atualizados para o ano em que cada uma dessas prestações for paga com recurso à evolução do índice de preços no consumidor no continente,



excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística.

3 - A dimensão, características e requisitos de conforto e funcionalidade do casino de Lisboa serão definidos por portaria do Ministro da Economia.

Artigo 4.º Destino da contrapartida inicial

1 - A contrapartida inicial prevista na alínea c) do n.º 1 do artigo 3.º será depositada no Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo (IFT), mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de jogos (IGJ), e, juntamente com as atualizações previstas no n.º 2 do artigo 3.º, terá os seguintes destinos:

- a) 33,5% para um teatro no Parque Mayer;
- b) 16,5% para outro equipamento cultural no Parque Mayer;
- c) 16,5% para a recuperação do Pavilhão Carlos Lopes;
- d) 33,5% para um museu nacional a criar pelo Governo no município de Lisboa.

2 - Os montantes dos financiamentos a conceder ao abrigo do número anterior, bem como os prazos e condições de utilização, serão definidos por despacho do Ministro da Economia, ouvida a Câmara Municipal de Lisboa, considerando-se perdidas a favor do IFT as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos naquele despacho.

Artigo 5.º Destino da contrapartida anual

1 - A contrapartida anual referida na alínea d) do n.º 1 do artigo 3.º será depositada no IFT, mediante guias a emitir pela IGJ, a utilizar nos seguintes termos:

- a) Até ao montante de (euro) 1.000.000,00, a preços de 2002, convertidos em euros do ano a que diga respeito, nos termos previstos no n.º 2 do artigo 3.º, destina-se ao Instituto de Formação Turística (INFTUR), sendo afeta à realização de ações de formação turística;
- b) O montante remanescente destina-se a financiar e subsidiar obras de interesse para o turismo no município de Lisboa, bem como ações de promoção turística no mesmo município, até ao limite de 15% da citada contrapartida.

2 - Caso o valor proveniente da contrapartida anual relativa ao Casino Estoril, correspondente a 50% das receitas brutas declaradas ou ao valor mínimo a que alude a alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º do Decreto Regulamentar n.º 56/84, de 9 de agosto, venha a registar um decréscimo relativamente ao ano anterior, sendo tal decréscimo comprovadamente causado pela abertura à exploração do casino de Lisboa, e não por

quaisquer outras causas, nos termos a definir no contrato de concessão, a respetiva diferença será correspondentemente compensada pelas verbas destinadas a financiar e subsidiar obras de interesse para o turismo no município de Lisboa, de acordo com a alínea b) do n.º 1.

3 - Para efeitos do disposto no número anterior, o valor da contrapartida anual do Casino Estoril, respeitante ao ano anterior à abertura à exploração do casino de Lisboa, será atualizado, para efeitos compensatórios, em cada ano, nos termos previstos no n.º 2 do artigo 3.º

4 - Os montantes dos financiamentos e subsídios a conceder nos termos dos números anteriores, as condições e os prazos da sua utilização são definidos por despacho do Ministro da Economia, ouvida a Câmara Municipal de Lisboa.

5 - Consideram-se perdas a favor do IFT as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos no despacho a que alude o número anterior.

Artigo 6.º Apuramento da contrapartida anual

1 - A contrapartida anual referida na alínea d) do n.º 1 do artigo 3.º realiza-se pelas formas seguintes:

- a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo devido pela exploração do casino de Lisboa, nos termos da legislação aplicável;
- b) Através do pagamento da importância que couber à concessionária para compensação do Estado pelos encargos com o funcionamento da IGJ, nos termos legalmente estabelecidos, proporcionalmente às receitas brutas dos jogos explorados no casino de Lisboa;
- c) Através da dedução, até 50%, em termos a aprovar pelo Ministro da Economia, ouvida a IGJ, dos encargos com a aquisição, renovação ou substituição do equipamento de jogo, designadamente da aquisição, no mercado nacional ou estrangeiro, de máquinas eletrónicas;
- d) Através da dedução dos encargos, relativos ao casino de Lisboa e aprovados pela IGJ, com a automatização do sistema de emissão de cartões de acesso às salas de jogos e de controlo das respetivas receitas, bem como com a instalação de circuitos internos de televisão e outros dispositivos de vigilância, de acordo com programas a definir pela mesma entidade, sob proposta da concessionária ou, na falta desta, após audição da concessionária;
- e) Através da dedução às receitas brutas dos jogos explorados no casino de Lisboa das importâncias correspondentes às percentagens previstas no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro, para as finalidades indicadas no mesmo preceito legal;



f) Através do pagamento da diferença entre o total da contrapartida anual referida na alínea d) do n.º 1 do artigo 3.º e o somatório dos valores apurados nas alíneas anteriores.

2 - Para efeitos da dedução prevista da alínea e) do n.º 1, aplica-se à soma das receitas brutas geradas no Casino Estoril e no casino de Lisboa o limite máximo de 25% do acréscimo das receitas brutas dos jogos de cada exercício, relativamente ao exercício anterior, a que alude o n.º 3 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro.

Artigo 7.º Prazos para cumprimento das obrigações

1 - Os prazos para apresentação das propostas de localização dos empreendimentos mencionados nas alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 3.º, para elaboração dos anteprojetos e projetos de licenciamento e para a conclusão das obras são, respetivamente, de seis meses após a assinatura do aditamento ao contrato previsto no artigo 2.º, seis meses a contar da data em que for notificada a aprovação da localização, seis meses a partir da data em que for notificada a aprovação do anteprojeto e vinte e quatro meses depois da data em for notificada à concessionária a aprovação do projeto de licenciamento por todas as entidades competentes.

2 - Excecionalmente, e apenas em casos devidamente fundamentados, o Ministro da Economia poderá, a pedido da concessionária, autorizar a prorrogação dos prazos referidos no número anterior.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 20 de dezembro de 2002.
- José Manuel Durão Barroso - Maria Manuela Dias Ferreira Leite - Carlos Manuel Tavares da Silva - Pedro Manuel da Cruz Roseta - Isaltino Afonso de Moraes.

Promulgado em 17 de janeiro de 2003.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 23 de janeiro de 2003.

O Primeiro-Ministro, José Manuel Durão Barroso.

9. Decreto-Lei n.º 83/2005, de 21 de abril

Autoriza a alienação pela IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., à Amorim Turismo, SGPS, S. A., ou a sociedade por esta dominada, das ações representativas do capital social da sociedade concessionária do exclusivo de exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia

Pelo Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, foi adjudicada a concessão do exclusivo de exploração de jogos de fortuna ou azar na península de Tróia a uma empresa a constituir sob a forma de sociedade anónima e obedecendo aos requisitos exigidos pelo artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na sua versão em vigor, cuja totalidade do capital social e respetivos direitos de voto fossem integralmente detidos desde a data da sua constituição pela IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A..

Na sequência desse diploma, a Resolução do Conselho de Ministros n.º 28/2001, de 20 de fevereiro, determinou a adjudicação provisória da concessão à sociedade GRANO SALIS - Investimentos Turísticos, Jogo e Lazer, S. A., que satisfazia os requisitos fixados por lei, tendo o contrato de concessão definitivo sido celebrado em 28 de junho de 2001.

A concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar foi considerada como uma forma de garantir o cumprimento do objetivo que norteou a instituição da zona de jogo de Tróia pelo Decreto-Lei n.º 340/80, de 30 de agosto, e que consistia numa contribuição para serem criadas as condições necessárias ao desenvolvimento turístico da península de Tróia.

A referida concessão de jogo constituiu também uma das componentes fundamentais do projeto de investimento da península de Tróia subjacente ao contrato de investimento celebrado em 16 de maio de 2000 pelo Estado e a IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., e várias outras entidades públicas e privadas.

As alterações entretanto ocorridas relativamente aos pressupostos em que assentou a celebração deste contrato de investimento, nomeadamente em matéria de aprovação de planos urbanísticos necessários à implementação do projeto, aconselham a tomada de algumas medidas de adaptação do atual modelo contratual.



No que à concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar diz respeito, foi assinalada pela IMOAREIA, S. A., e aceite pelo Estado, a conveniência de ser admitido no seio do projeto de investimento um parceiro estratégico para a mencionada concessão.

Tendo sido manifestada pela Amorim Turismo, SGPS, S. A., entidade que dispõe de conhecimento e experiência nesta área, interesse na aquisição da totalidade das ações representativas do capital social da GRANO SALIS, S.A., considera o Governo estarem reunidas as condições para que seja autorizada a transmissão àquela sociedade da totalidade do capital social da concessionária e, bem assim, dos ativos da mesma que sejam necessários ao cumprimento das respetivas obrigações.

Pelo presente diploma exonera-se, ainda, a concessionária das obrigações previstas nas alíneas d) e e) do n.º 1 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, uma vez que tais obrigações se mostram relacionadas com o projeto na sua globalidade, devendo ficar a cargo do respetivo promotor ou de uma outra sociedade por ele dominada. Já estes últimos, ficarão exonerados das demais obrigações que se mantêm na esfera da concessionária.

A estreita conexão existente, no âmbito do projeto de investimento, entre a exploração dos jogos de fortuna e azar na península de Tróia e o direito de uso privativo do Cais da Ponta do Adoxe, em Tróia, e de Setúbal motiva também a atribuição aos Ministros das Obras Públicas Transportes e Comunicações e do Turismo de competência para promover a autorização do trespasse da concessão daquele direito de uso privativo da IMOAREIA, S. A., para a nova detentora da concessão da exploração de jogo ou de outra sociedade por ela dominada. Permanece, todavia, a cargo da trespasante a obrigação de construção de novo cais para ferries, na península de Tróia, de cujo cumprimento fica exonerada a nova concessionária.

As autorizações assim concedidas, bem como as modificações operadas relativamente às obrigações das concessionárias, para além de implicarem uma redefinição do modelo legal e contratual da concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna e azar na zona de jogo de Tróia, exigem também a modificação, estabelecida no presente diploma quanto às suas linhas gerais, do contrato de investimento celebrado pelo Estado e a IMOAREIA, S. A..

Aproveita-se ainda para proceder à clarificação de alguns aspetos do regime do contrato de investimento que se mostravam dela carecidos, remetendo a sua concretização para ato do Ministro do Turismo.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Alterações ao Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro

Os artigos 1.º e 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, passam a ter a seguinte redação:

«Artigo 1.º

[...]

1 -

2 - A IMOAREIA, S. A., pode alienar a totalidade ou parte das ações representativas do capital social da sociedade concessionária, sem prejuízo do disposto no n.º 3 do artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na sua redação em vigor.

Artigo 5.º

[...]

1 -

a)

b)

c)

d) (Revogada.)

e) (Revogada.)

f) [Passa a alínea d).]

2 -

3 -

4 - Para os empreendimentos previstos nas alíneas a) a c) do n.º 1, o prazo de finalização é de cinco anos a contar do momento em que os respetivos projetos se encontrem devidamente aprovados pela entidade competente, ficando a concessionária obrigada a apresentar os projetos à entidade competente no prazo de 18 meses a contar da data em que o plano de pormenor da UNOP 1 se encontre plenamente eficaz.»

Artigo 2.º Autorização da alienação do capital social da GRANO SALIS

1 - Fica o Ministro do Turismo mandatado para autorizar, em nome do Estado, a alienação pela IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., da



totalidade do capital social da GRANO SALIS - Investimentos Turísticos, Jogo e Lazer, S. A., bem como dos ativos de que seja direta ou indiretamente titular, à Amorim Turismo, SGPS, S. A., ou a sociedade que com esta se encontre em relação de domínio, desde que o seu objeto social seja fundamentalmente turístico.

2 - No mesmo ato em que seja concedida a autorização mencionada no número anterior, deverá proceder-se às alterações do contrato de investimento e demais contratos conexos a que se referem os artigos 4.º a 6.º do presente diploma.

Artigo 3.º Autorização de trespasse da concessão do direito de uso privativo dos terminais fluviais

Ficam os Ministros das Obras Públicas, Transportes e Comunicações e do Turismo autorizados a promover o trespasse da concessão do direito de uso privativo do Cais da Ponta do Adoxe, na península de Tróia, e de outro terminal fluvial em Setúbal para a concessionária da exploração dos jogos de fortuna ou azar da zona de jogo de Tróia, caso esta concessionária venha a ser dominada pela Amorim Turismo, SGPS, S. A., ou para sociedade que seja por esta última dominada.

Artigo 4.º Alterações ao contrato de investimento

1 - Fica o Ministro do Turismo mandatado para aprovar a revisão do contrato de investimento celebrado entre o Estado, e outras entidades públicas, e a IMOAREIA - Sociedade Imobiliária, S. A., e outras, relativo ao projeto turístico da península de Tróia, por forma a harmonizá-lo com o conteúdo do presente diploma e, em particular, com o disposto nos números seguintes.

2 - Deverá ficar consignada a possibilidade de ser autorizada pelo Estado a transmissão pela IMOAREIA, S. A., para entidade idónea da totalidade ou parte das ações representativas da concessionária do jogo e dos respetivos ativos, estatuidando-se que a IMOAREIA, S. A., ficará exonerada, em tal hipótese, do cumprimento das obrigações abrangidas pela concessão.

3 - Deverá explicitar-se que, em caso de perda pela IMOAREIA, S. A., do domínio da concessionária de jogo, decorrente de uma alienação autorizada nos termos do número anterior, o incumprimento do contrato de investimento e, em particular, das obrigações que eram impostas à concessionária nos termos das alíneas d) e e) do n.º 1 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, e que, por força deste diploma, são alterados, constituindo responsabilidade

da IMOAREIA, S. A., ou da sociedade por ela dominada, não poderão constituir fundamento para a declaração de incumprimento, integral ou parcial, pela concessionária e, em especial, para a resolução do contrato da concessão do jogo.

4 - De igual modo, deverá constar da revisão do contrato de investimento que, verificando-se a hipótese mencionada na primeira parte do número anterior, a IMOAREIA, S. A., ficará desonerada do cumprimento das obrigações que impendam sobre a concessionária do jogo, não podendo o incumprimento desta ou a resolução do contrato de concessão pelo Estado constituir fundamento de declaração de incumprimento ou de resolução pelo Estado do contrato de investimento ou dos demais contratos com ele conexos.

5 - Deverá, ainda, consignar-se expressamente no contrato de investimento que as obrigações previstas nas alíneas d) e e) do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, deixam de constituir obrigações da concessionária da zona de jogo e que passam a constituir obrigações da IMOAREIA, S. A.

6 - Deverá prever-se a possibilidade de o direito do uso exclusivo do domínio público, para efeitos da exploração de um sistema de transporte não regular de passageiros entre Setúbal e a península de Tróia, ser trespassado a sociedade não dominada pela IMOAREIA, S. A., e que, verificando-se tal trespasso, só à IMOAREIA, S. A., caberá a construção do novo cais para ferries, ficando a nova concessionária exonerada do cumprimento dessa obrigação.

7 - Deverá estabelecer-se relativamente à concessão de uso privativo do domínio público, em caso de autorização do respetivo trespasso nos termos do número anterior, um regime equivalente ao disposto nos n.ºs 3 e 4 deste artigo.

8 - Deve prever-se a possibilidade de a obrigação de manutenção do domínio das sociedades responsáveis pela execução de cada um dos projetos integrados no projeto de investimento, prevista nas cláusulas 2.ª e 5.ª do contrato de investimento, poder ser levantada, mediante despacho conjunto dos Ministros das Finanças e da Administração Pública e do Turismo, verificada a conclusão da respetiva execução.

9 - No tocante aos terrenos destinados à edificação das unidades hoteleiras, deverá admitir-se a possibilidade de a sua alienação ter lugar ainda antes da completa execução do empreendimento em causa, desde que seja conhecido o respetivo comprador e a alienação seja autorizada pelo Ministro do Turismo.



Artigo 5.º Alterações ao contrato de concessão do exclusivo de exploração de jogos de fortuna ou azar

1 - No ato a que se refere o n.º 1 do artigo anterior, deverá o Ministro do Turismo aprovar a revisão do contrato de concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na zona de jogo de Tróia, por forma a harmonizá-lo com o conteúdo do presente diploma, nomeadamente quanto à possibilidade de alienação do capital e ativos da concessionária a sociedade não dominada pela IMOAREIA, S. A., e a exoneração da concessionária do cumprimento das obrigações correspondentes às alíneas d) e e) do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, a cuja revogação procede o presente diploma.

2 - Deverá ainda proceder-se à alteração do regime dos efeitos recíprocos do incumprimento e eventual resolução dos contratos de investimento e demais contratos conexos, por um lado, e do contrato de concessão do jogo, por outro, em termos equivalentes aos referidos nos n.ºs 3 e 4 do artigo 4.º do presente diploma.

Artigo 6.º Alterações ao contrato de concessão de uso privativo do domínio público

1 - Ficam os Ministros das Obras Públicas, Transportes e Comunicações e do Turismo mandatados para promover junto da entidade concedente do uso privativo, para fins de apoio ao empreendimento turístico da península de Tróia, do Cais da Ponte do Adoxe, na península de Tróia, e de outro terminal fluvial em Setúbal, a modificação do contrato de concessão celebrado com a IMOAREIA, S. A., por forma a harmonizá-lo com o conteúdo do presente diploma, nomeadamente no sentido de poder ser autorizado o trespasses da concessão a entidade não dominada pela IMOAREIA, S. A.

2 - Deverá proceder-se à alteração do regime dos efeitos recíprocos do incumprimento e eventual resolução de contratos de investimento e demais contratos conexos, por um lado, e do contrato de concessão do uso privativo do domínio público, por outro, em termos equivalentes aos referidos nos n.ºs 3 e 4 do artigo 4.º

Artigo 7.º Efeitos das alterações contratuais

As alterações a efetuar nos contratos de investimento, de concessão de jogo de fortuna ou azar e da concessão de uso privativo do domínio público a que se reporta o presente diploma produzem efeitos a partir da mesma data.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 20 de janeiro de 2005.
- Pedro Miguel de Santana Lopes - António José de Castro Bagão Félix
- António Luís Guerra Nunes Mexia - Telmo Augusto Gomes de Noronha
Correia.

Promulgado em 5 de abril de 2005.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 7 de abril de 2005.

O Primeiro-Ministro, José Sócrates Carvalho Pinto de Sousa.



10. Decreto-Lei n.º 31/2011, de 04 de março⁸⁸

Regula o exercício da atividade de exploração do jogo do bingo

A regulamentação do jogo do bingo permanece inalterada desde a entrada em vigor do Regulamento da Exploração do Jogo do Bingo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 314/95, de 24 de novembro, não obstante terem ocorrido profundas modificações na realidade social, económica e cultural do País.

Como consequência, a aplicação daquele regime ao longo de mais de uma década torna hoje necessário introduzir alterações e, simultaneamente, dar um novo enquadramento ao exercício da atividade do jogo do bingo, de forma a melhorar as condições de exploração das salas e torná-la mais atrativa.

Nesta perspetiva e mantendo-se a natureza e interesse público da exploração do jogo do bingo enquanto jogo de fortuna ou azar, introduzem-se novas soluções e instrumentos tendo em vista à sua dinamização, adotando práticas já experimentadas em outros países europeus, nomeadamente, quanto a uma maior diversidade no tipo de prémios, os quais configuram um fator mobilizador do interesse do jogador.

Assim, em primeiro lugar, o presente decreto-lei vem permitir a abertura de novos concursos para novas salas de jogo, salvaguardando os contratos já assumidos com os casinos. Nos municípios onde existam casinos, não será permitida a concessão de salas em número superior às que se encontravam concessionadas à data da celebração dos contratos de concessão das zonas de jogo.

Manteve-se a regra do concurso público na adjudicação das concessões do jogo do bingo, mas instituiu-se uma maior liberdade quanto aos locais onde pode ser concessionada a sua exploração, através da eliminação das condições decorrentes do número de eleitores, visando atenuar a ideia de massificação do jogo e tornar as salas de bingo pólos de animação e convívio social.

Em segundo lugar, o presente decreto-lei vem fixar que os concessionários possam ser pessoas coletivas públicas e pessoas coletivas privadas.

⁸⁸ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril.

Em terceiro lugar, passa a admitir-se a possibilidade de as salas serem (i) dotadas de equipamentos de restauração e bebidas, (ii) de poderem realizar programas de animação para os frequentadores e (iii) de se poder instalar, nas respetivas áreas de apoio, até 10 máquinas de diversão ou meios eletrónicos com as mesmas características e finalidade.

Em quarto lugar, permite-se agora a publicidade no interior e no exterior das salas de bingo aos espetáculos e programas de animação que ocorram nas salas de jogo.

Em quinto lugar, deixa-se à liberdade das concessionárias, atendendo ao seu público concreto, a fixação do período de funcionamento do estabelecimento, o qual não pode exceder doze horas diárias.

Por último, estabelece-se como receita dos concessionários 35% da receita bruta da venda de cartões de jogo, igualando o regime aplicável a todos os concessionários.

O incremento pretendido para a atividade visa aumentar o volume das receitas destinadas a suportar atividades sem fins lucrativos de carácter social, cultural e desportivo, promovidas por entidades privadas e do sector público, para além de garantir a sustentabilidade das explorações e, com isso, a manutenção dos postos de trabalho com inerente benefício para as regiões.

Foram ouvidos a Associação Portuguesa de Casinos, a Associação Portuguesa de Bingos, o Sindicato dos Profissionais de Banca dos Casinos, o Sindicato dos Trabalhadores das Salas de Jogos e a Federação dos Sindicatos Alimentação, Bebidas, Hotelaria e Turismo de Portugal. Foi promovida a audição do Sindicato dos Trabalhadores da Indústria de Hotelaria, Turismo, Restaurantes e Similares do Centro.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:



CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Objeto

1 - O presente decreto-lei regula o exercício da atividade de exploração e prática do jogo do bingo e o funcionamento das salas onde o mesmo é praticado.

2 - As características, os elementos e as regras técnicas das modalidades do jogo do bingo, bem como os prémios a atribuir e os demais requisitos necessários para a exploração do jogo nas salas e funcionamento das sessões de jogo constam de regulamento a aprovar por portaria do membro do Governo responsável pela área do turismo.

Artigo 2.º Jogo do bingo

1 - O bingo caracteriza-se como um jogo de fortuna ou azar não bancado.

2 - São modalidades do jogo do bingo:

a) O bingo tradicional;

b) O bingo eletrónico.

3 - Nas salas de jogo do bingo, para além do bingo tradicional, pode ser explorado o bingo eletrónico, não podendo ser explorados quaisquer outros tipos de jogos de fortuna ou azar.

4 - Qualquer modalidade do jogo do bingo pode ser explorada em simultâneo em várias salas de jogo do bingo, nos termos e condições definidos no regulamento a que se refere o n.º 2 do artigo 1.º.

Artigo 3.º Exploração e prática do jogo do bingo

1 - As normas relativas à exploração e à prática do jogo do bingo são de interesse e ordem públicos, cabendo à entidade de controlo, inspeção e regulação emitir os regulamentos, as instruções e as orientações que se afigurem necessários ao seu cumprimento.

2 - As funções de entidade de controlo, inspeção e regulação são exercidas pela comissão de jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (comissão de jogos) e pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos), nos termos previstos na lei orgânica deste instituto, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, alterado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015.

Artigo 4.º Dever geral de colaboração e informação

Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo e os seus trabalhadores devem prestar toda a colaboração que lhes seja solicitada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, bem como fornecer todas as informações e todos os documentos necessários ao desempenho das funções de controlo, inspeção e regulação.

Artigo 5.º Informação específica sobre jogo

1 - Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo e os seus trabalhadores estão obrigados a disponibilizar e prestar informação sobre as regras de cada modalidade do jogo do bingo, de forma clara e transparente.

2 - Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo e os seus trabalhadores estão ainda obrigados a disponibilizar aos jogadores, em articulação com as entidades competentes na matéria, informação sobre problemas de dependência e adição ao jogo e, nomeadamente, sobre as entidades que prestam apoio a jogadores com problemas de dependência e adição.

CAPÍTULO II

CONCESSÃO DA EXPLORAÇÃO DAS SALAS DE JOGO DO BINGO

Artigo 6.º Locais de exploração do jogo do bingo

1 - A exploração e a prática do jogo do bingo só são permitidas nos locais que vierem a ser determinados por despacho do membro do Governo responsável pela área do turismo.

2 - A exploração e prática do jogo do bingo são ainda permitidas nos casinos, nos termos da legislação aplicável.

3 - Nos municípios onde existam casinos não é permitida a concessão da exploração de salas de jogo do bingo em número superior às que se encontravam concessionadas à data da celebração dos contratos de concessão das zonas de jogo, relativamente a cada um dos casinos em exploração.

Artigo 7.º Regime da concessão da exploração das salas de jogo do bingo

1 - A exploração de salas de jogo do bingo é atribuída mediante concessão a pessoas coletivas públicas ou privadas.

2 - A atribuição da concessão para exploração de salas de jogo do bingo é efetuada mediante concurso público, nos termos estabelecidos na parte



II do Código dos Contratos Públicos (CCP), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29 de janeiro, com as especificidades previstas no presente decreto-lei.

3 - As decisões de contratar, de aprovação das peças procedimentais, de qualificação dos candidatos, quando aplicável, de adjudicação e de aprovação da minuta dos contratos de concessão e a outorga dos mesmos cabe ao membro do Governo responsável pela área do turismo.

4 - A decisão de aprovação das peças procedimentais é precedida de parecer por parte do membro do Governo responsável pela área das finanças.

5 - As demais decisões no âmbito do procedimento de formação do contrato podem ser delegadas na comissão de jogos.

6 - As peças procedimentais devem definir, nomeadamente, a possibilidade de prorrogação do prazo da concessão e estabelecer as respetivas condições, bem como as contrapartidas financeiras devidas pela concessão da exploração de salas de jogo do bingo e o modo de pagamento das mesmas.

7 - A transmissão da concessão da exploração de salas de jogo do bingo depende de decisão favorável do membro do Governo responsável pela área do turismo, sendo condição essencial para essa decisão o cumprimento pelo novo concessionário de todas as regras que lhe seriam aplicáveis caso se tivesse apresentado a concurso, bem como das demais disposições constantes do presente decreto-lei.

8 - Em caso de transmissão da concessão operada nos termos do número anterior, o novo concessionário assume perante os poderes públicos todos os direitos e deveres do transmitente, bem como se obriga ao cumprimento do disposto no presente decreto-lei e demais legislação complementar.

9 - Quando sejam praticados atos administrativos relativos à execução do contrato, estes constituem título executivo, podendo o cumprimento das obrigações determinadas pelos mesmos ser imposto coercivamente.

Artigo 8.º Concurso público

(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)

Artigo 9.º Caução

1 - A caução a prestar para garantia da outorga do contrato de concessão, do cumprimento de todas as obrigações legais e contratuais, incluindo o pagamento dos prémios e das sanções pecuniárias por que o concessionário seja responsável, bem como pela obrigação de entrega de todo o material e o equipamento de jogo em boas condições de

funcionamento e de utilização no termo do prazo da concessão, é de valor correspondente a (euro) 250,00 por cada lugar previsto na lotação da sala de jogo de bingo objeto do concurso, de montante nunca inferior a (euro) 50.000,00.

2 - A caução prevista no número anterior deve obedecer aos modelos definidos pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e ser prestada à ordem do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (Turismo de Portugal, I.P.), por depósito bancário ou por garantia bancária autónoma idónea e mobilizável em termos equivalentes àquele.

3 - Se a caução for utilizada ou, por qualquer motivo, se mostrar insuficiente, deve ser reforçada pelo concessionário no prazo de 30 dias, a contar da data da notificação para o efeito, efetuada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - A falta de reforço da caução no prazo estabelecido confere ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos o direito de aplicar penalidades, podendo o concedente resolver o contrato de concessão.

CAPÍTULO III

EXPLORAÇÃO E FUNCIONAMENTO DAS SALAS DE JOGO DO BINGO

Artigo 10.º Requisitos de instalação

Sem prejuízo da observância dos requisitos estabelecidos no regulamento previsto no n.º 2 do artigo 1.º, bem como da obtenção de todas as licenças necessárias à construção, à instalação e ao funcionamento das salas de jogo do bingo, os concessionários devem, previamente ao início da atividade, assegurar que as salas satisfazem todos os requisitos de funcionalidade, conforto e comodidade próprios de uma oferta turística de qualidade e se encontram dotadas do equipamento considerado necessário ao desenvolvimento e às exigências das modalidades de bingo que exploram.

Artigo 10.º-A Sistema técnico e de comunicações

1 - Os concessionários devem dispor de um sistema técnico e de comunicações para a organização e exploração do jogo do bingo que permita cumprir as obrigações decorrentes do presente decreto-lei e as que resultam das respetivas regras de execução ou de regulamentos, instruções ou orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação.



2 - O sistema referido no número anterior deve conter mecanismos que garantam a segurança da informação e, nomeadamente:

- a) O registo de cada ação e operação de jogo em relação a cada jogador, autonomizada por modalidade de jogo do bingo;
- b) O registo de todas as operações e eventos que ocorram em cada modalidade de jogo do bingo;
- c) Que o acesso ao sistema técnico e de comunicações é feito exclusivamente nas condições definidas pela entidade de controlo, inspeção e regulação;
- d) A integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança das comunicações, bem como de toda a informação processada e armazenada, nomeadamente ao nível de todas as comunicações com a entidade de controlo, inspeção e regulação.

3 - O sistema referido no n.º 1 deve estar localizado nas instalações dos concessionários, podendo, a qualquer momento, ser fiscalizado pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, os concessionários devem garantir que o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos tem, a partir das suas instalações, acesso, em tempo real, a toda a informação processada através do sistema técnico e de comunicações.

5 - As características do sistema técnico e de comunicações constam do regulamento previsto no n.º 2 do artigo 1.º

Artigo 11.º Início da exploração

1 - O início da exploração da sala de jogo do bingo é autorizado pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, após o licenciamento das respetivas instalações nos termos legais e a verificação de que a sala reúne os requisitos de funcionamento previstos no artigo anterior.

2 - A lotação máxima de cada sala de jogo do bingo ou qualquer alteração à mesma são fixadas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, sob proposta do respetivo concessionário.

3 - No caso de ser fixada uma lotação máxima superior à declarada para efeitos de prestação de caução nos termos do artigo 9.º, o concessionário fica obrigado ao reforço da mesma, de acordo com as regras definidas naquela disposição.

Artigo 12.º Outras atividades e programas de animação

1 - As salas de jogo do bingo podem ser dotadas de equipamentos de restauração e bebidas.

2 - Nas salas de jogo de bingo podem ainda ser realizados programas de animação destinados aos frequentadores.

3 - Os concessionários de salas de jogo do bingo podem igualmente instalar e explorar, nas áreas de apoio a essas salas, máquinas de jogos de diversão ou meios eletrónicos com as mesmas características e finalidade, em número não superior a 10 unidades.

4 - As atividades previstas nos números anteriores não podem comprometer a exploração do jogo do bingo, em qualquer uma das suas modalidades, enquanto atividade principal da exploração.

5 - A realização numa sala de jogo de qualquer uma das atividades previstas no presente artigo carece de autorização prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

6 - O pedido de autorização para a realização das referidas atividades deve ser acompanhado, de acordo com as instruções emitidas pelas entidades competentes nos termos previstos no presente decreto-lei, dos elementos necessários para identificar e caracterizar a atividade ou evento, devendo ser objeto de decisão no prazo de 15 dias.

7 - É permitida a cessão da exploração das atividades previstas no presente artigo, desde que previamente autorizada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

8 - O pedido de autorização para a cessão da exploração a que se refere o número anterior deve ser instruído com a identificação da entidade cessionária e cópia da minuta de contrato de cessão de exploração a celebrar, sem prejuízo de outros elementos e documentos necessários ou que sejam solicitados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 13.º Publicidade

(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)

Artigo 14.º Período e horário de funcionamento

1 - As salas de jogo do bingo funcionam nos períodos estabelecidos nos contratos de concessão, podendo a comissão de jogos, a pedido fundamentado dos concessionários e no respeito pela legislação laboral, autorizar o seu encerramento temporário, até ao limite máximo acumulado de seis meses de encerramento, por ano.

2 - As salas de jogo do bingo estão abertas ao público até 12 horas por dia, num horário a definir pelo concessionário, o qual deve ser comunicado ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, por via eletrónica, com oito dias de antecedência, e afixado na sala de jogo em local visível.



3 - O encerramento diário da sala de jogo de bingo é anunciado no intervalo entre jogadas, nunca menos de 10 minutos antes do termo do horário regulamentar.

4 - O horário de abertura ao público da divisão separada e independente dedicada à exploração do bingo eletrónico pode ser alargado até três horas adicionais relativamente ao limite definido no n.º 2.

5 - No caso de pretenderem utilizar a faculdade prevista no número anterior, os concessionários devem comunicar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, por via eletrónica e com o período de antecedência definido no n.º 2, o horário de abertura ao público da divisão onde se encontra instalado o bingo eletrónico e afixar na sala de jogo do bingo, em local visível, a referência às diferenças de horário.

Artigo 15.º Condições de acesso às salas

1 - É proibido o acesso às salas de jogo do bingo a menores de 18 anos, devendo, à entrada das salas de jogo do bingo, ser solicitada a exibição de um documento de identificação quando se suscitarem dúvidas quanto à idade da pessoa.

2 - Os concessionários podem cobrar bilhetes de entrada nas salas de jogo do bingo.

3 - Sem prejuízo das condicionantes de lotação das salas de jogo de bingo, o acesso às salas é reservado, devendo os concessionários ou os seus representantes recusá-lo às pessoas cuja presença seja considerada inconveniente ou que de algum modo perturbe a ordem e tranquilidade das salas e o normal funcionamento do jogo.

4 - Os representantes do concessionário, bem como os inspetores do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, podem, a qualquer momento, solicitar aos frequentadores das salas de jogo do bingo, documento de identificação válido, emitido por entidade oficial portuguesa ou do país de residência.

Artigo 16.º Permanência nas salas

1 - Não é permitida a permanência nas salas de jogo do bingo àqueles a quem tenha sido proibido o acesso pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, nos termos do artigo 32.º

2 - Todo aquele que for encontrado numa sala de jogo do bingo em infração às disposições legais é mandado retirar pelo responsável pela sala ou pelos inspetores do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

3 - Sempre que o responsável pela sala a faculdade que lhe é atribuída pelo número anterior, comunica a sua decisão, no prazo de 24 horas,

ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, indicando os motivos que a justificaram, bem como as testemunhas que podem ser ouvidas sobre os factos, pedindo a confirmação da medida adotada.

4 - A confirmação pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, operada nos termos do número anterior, implica a proibição preventiva de acesso às salas onde ocorreram as práticas que a motivaram e dá lugar à instauração dos competentes processos administrativos ou judiciais.

CAPÍTULO IV

ORGANIZAÇÃO E GESTÃO DAS SALAS

Artigo 17.º Representação do concessionário

1 - As notificações ou comunicações efetuadas aos legais representantes das concessionárias, assim como ao diretor da concessão, ou a quem este tenha delegado as respetivas competências, consideram-se como realizadas ao próprio concessionário.

2 - O registo dos titulares dos órgãos sociais do concessionário deve estar permanentemente atualizado, nos termos da lei.

Artigo 18.º Diretor da concessão

1 - As salas de jogo do bingo são geridas pelo diretor da concessão que, para o efeito, for designado pelo concessionário.

2 - Ao diretor da concessão compete, designadamente:

- a) Dirigir e controlar a sala e responder pelo funcionamento da mesma;
- b) Tomar as decisões relativas ao andamento das várias operações, de acordo com as normas técnicas do jogo do bingo;
- c) Gerir o pessoal que preste serviço na sala de jogo do bingo;
- d) Velar pelo cumprimento, por parte dos trabalhadores da sala de jogo do bingo, dos deveres impostos pelo presente decreto-lei e legislação complementar;
- e) Manter a disciplina e zelar pelo bom funcionamento da exploração;
- f) Manter em bom estado de conservação todos os bens afetos à exploração;
- g) Participar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, as infrações ao presente decreto-lei e legislação complementar cometidas por trabalhadores ou frequentadores;
- h) Assegurar a exata escrituração da contabilidade especial do jogo do bingo;
- i) Prestar todos os esclarecimentos e informações que lhe sejam solicitados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, nomeadamente,



disponibilizando os documentos da contabilidade especial do jogo;

j) Assegurar o bom funcionamento de todos os equipamentos de jogo, instalações e serviços da sala de jogo do bingo.

3 - O diretor da concessão pode delegar as suas competências no chefe de sala ou nos respetivos adjuntos.

4 - A nomeação do diretor da concessão, bem como o âmbito das competências por ele delegadas, devem ser comunicados por via eletrónica ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, antes da data do início das respetivas funções, sob pena de a nomeação não produzir efeitos.

Artigo 19.º Pessoal das salas de jogo do bingo

1 - As salas de jogo do bingo devem estar dotadas do pessoal necessário para assegurar o seu regular funcionamento e o desenvolvimento da atividade objeto da concessão, nos termos legal e contratualmente estabelecidos, devendo, obrigatoriamente, incluir, no seu quadro de pessoal, o lugar de chefe de sala.

2 - Os trabalhadores devem possuir as habilitações académicas e a experiência profissional adequadas às funções a desempenhar.

3 - Sempre que o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos verifique que a exploração do jogo está a ser prejudicada por incumprimento do disposto nos números anteriores, deve notificar o respetivo concessionário para, no prazo de 15 dias, adotar as medidas que se mostrem necessárias para corrigir a situação verificada.

4 - Não é permitida a atribuição da designação de inspetor ou subinspetor no âmbito da gestão dos recursos humanos das salas de jogo do bingo.

Artigo 20.º Deveres dos trabalhadores

Os trabalhadores das salas de jogo do bingo devem cumprir e fazer cumprir, na parte que lhes diga respeito, as disposições legais e regulamentares, incluindo os regulamentos, instruções e orientações emitidos pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, respeitantes à exploração e à prática do jogo do bingo e ao exercício da respetiva profissão.

Artigo 21.º Deveres do empregador

Sem prejuízo das demais obrigações que lhe estejam legalmente cometidas, o concessionário deve fornecer aos trabalhadores das salas de jogo do bingo informação sobre a legislação que regulamenta a atividade, bem como sobre os regulamentos, instruções e orientações emitidos pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 22.º Atividades proibidas aos trabalhadores

1 - Aos trabalhadores que prestam serviço nas salas de jogo do bingo é proibido:

- a) Tomar parte em qualquer modalidade do jogo do bingo, diretamente ou por interposta pessoa;
- b) Fazer empréstimos aos jogadores;
- c) Ter em seu poder cartões do jogo do bingo ou dinheiro cuja proveniência ou utilização não possam ser justificadas pelo normal funcionamento do jogo;
- d) Ter participação direta ou indireta nos prémios do jogo;
- e) Solicitar gratificações ou manifestar, por qualquer modo, o propósito de as obter.

2 - *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)*

Artigo 23.º Sigilo profissional

Os trabalhadores das salas de jogo do bingo devem guardar sigilo de todas as informações que obtenham no exercício das suas funções, nos termos do artigo 81.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pela Lei n.º 28/2004, de 16 de julho, pelo Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17 de fevereiro, e pela Lei n.º 64-A/2008, de 31 de dezembro.

Artigo 24.º Gratificações

1 - Aos trabalhadores das salas de jogo do bingo é permitido aceitar as gratificações que, espontaneamente, lhes sejam dadas pelos jogadores, nos termos definidos no regulamento mencionado n.º 2 do artigo 1.º

2 - Em cada sala de bingo deve existir uma comissão de distribuição das gratificações, composta por três elementos, sendo dois designados pelos trabalhadores e um pelo concessionário.

3 - Os membros da comissão de distribuição de gratificações são solidariamente responsáveis pela liquidação, movimentação e distribuição das gratificações aos trabalhadores beneficiários, bem como por quaisquer irregularidades cometidas, salvo se em ata tiverem votado contra a deliberação ou nela não tiverem participado.

4 - Os membros da comissão estão obrigados à prestação de informação fiscal para efeitos de tributação relativa às gratificações distribuídas.

5 - A atividade e o funcionamento da comissão de distribuição de gratificações regem-se por regulamento interno próprio.



CAPÍTULO V

BENS AFETOS À EXPLORAÇÃO

Artigo 25.º Bens do Estado

1 - O material e o equipamento do jogo do bingo são bens do Estado, consignados ao Turismo de Portugal, I. P., e que integram o seu património.

2 - É nula a constituição de quaisquer ónus ou encargos sobre os bens afetos à concessão e consignados ao Turismo de Portugal, I. P.

3 - O concessionário deve assegurar a conservação dos bens afetos à exploração do jogo do bingo, devendo promover a sua substituição quando se verifique que o material e equipamento de jogo não reúne adequadas condições de funcionamento.

4 - O material e o equipamento de jogo substituído pode ser alienado pelo Turismo de Portugal, I. P., nos termos legais.

5 - No termo da concessão, pelo decurso do prazo ou por qualquer outra causa, o concessionário deve entregar ao Turismo de Portugal, I. P., o material e o equipamento de jogo, em boas condições de funcionamento e de utilização, ressalvando o normal desgaste por uso e decurso do tempo.

Artigo 26.º Inventário

Todo o material e o equipamento do jogo do bingo constam de inventário, o qual deve ser atualizado de dois em dois anos, promovendo-se a partir do final do ano em que haja de proceder-se à atualização e até ao fim do primeiro semestre do ano seguinte, à elaboração dos mapas correspondentes às alterações verificadas.

CAPÍTULO VI

REGIME FISCAL E DE AFETAÇÃO DE RECEITAS

Artigo 27.º Prémios

1 - No bingo tradicional, são reservadas a prémios as seguintes percentagens da verba correspondente à receita bruta resultante da venda de cartões de bingo:

a) 55% no caso das salas de jogo do bingo instaladas fora dos casinos;

b) 60% no caso das salas de jogo do bingo instaladas nos casinos.

2 - No bingo eletrónico, é reservado a prémios, pelo menos, 60% da receita bruta resultante da venda de cartões de bingo eletrónico em todos os terminais de jogo.

3 - Sempre que o bingo eletrónico esteja a ser jogado em simultâneo em mais do que uma sala de jogo do bingo, no mínimo, 30% da percentagem referida no número anterior destina-se a prémios próprios de cada sala de jogo do bingo.

4 - Os tipos de prémios em cada modalidade de jogo do bingo, bem como os respetivos valores, são fixados no regulamento previsto no n.º 2 do artigo 1.º

Artigo 28.º Receita dos concessionários

1 - Nas salas de jogo do bingo instaladas fora dos casinos, constitui receita dos concessionários:

- a) No bingo tradicional, as verbas correspondentes a 35% da receita bruta resultante da venda de cartões de bingo;
- b) No bingo eletrónico, as verbas correspondentes a 32% da receita bruta resultante da venda de cartões de bingo eletrónico em todos os terminais de jogo.

2 - Nas salas de jogo do bingo instaladas nos casinos, constitui receita dos concessionários a parte da receita bruta resultante da venda de cartões de bingo tradicional e de bingo eletrónico não destinada a prémios.

3 - Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os concessionários podem aumentar a percentagem da receita bruta a afetar a prémios do jogo do bingo, em qualquer das suas modalidades, por redução do montante da receita que lhes é destinada nos termos do presente artigo, devendo, nesse caso, informar o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com, pelo menos, oito dias de antecedência.

Artigo 29.º Receita do setor público

1 - A parte da receita bruta resultante da venda dos cartões de bingo tradicional e de bingo eletrónico não reservada a prémios nem a receita dos concessionários é consignada nos seguintes termos:

- a) No caso de os concessionários não serem clubes desportivos:
 - i) 10% para o Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P.;
 - ii) 45% para as entidades regionais de turismo em cuja área de jurisdição sejam geradas as receitas;
 - iii) 45% para o Turismo de Portugal, I.P.;
- b) No caso de os concessionários serem clubes desportivos:
 - i) 75% para o Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P.;
 - ii) 25% para o Turismo de Portugal, I.P.

2 - *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)*



Artigo 30.º Entrega de receitas

1 - Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo são fiéis depositários das importâncias a que se refere o artigo anterior.

2 - Os concessionários devem proceder ao depósito das importâncias referidas no número anterior na Agência de Gestão da Tesouraria e da Dívida Pública - IGCP, E.P.E., junto de qualquer agência da Caixa Geral de Depósitos, em conta do Turismo de Portugal, I.P., até ao dia 10 de cada mês em relação ao mês anterior.

3 - O Turismo de Portugal, I. P., promove a entrega das importâncias nos termos das afetações referidas no artigo anterior.

CAPÍTULO VII INSPEÇÃO E FISCALIZAÇÃO

Artigo 31.º Âmbito dos poderes de inspeção e fiscalização

1 - As funções de inspeção e fiscalização do exercício da atividade de exploração do jogo do bingo por parte do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, compreendem, designadamente:

- a) A verificação do cumprimento das obrigações legais e contratuais por parte dos concessionários da exploração de salas de jogo do bingo, bem como das que incumbem aos seus representantes e trabalhadores;
- b) A verificação do bom estado de funcionamento do material e equipamento de jogo e da respetiva inventariação;
- c) A verificação do cumprimento das regras do jogo do bingo;
- d) A análise e auditoria à contabilidade especial do jogo e à escrita comercial dos concessionários;
- e) *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril);*
- f) *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril);*
- g) A verificação do cumprimento das regras de liquidação, movimentação e distribuição das gratificações por parte da respetiva comissão de distribuição, bem como das obrigações tributárias relativas às mesmas;
- h) A verificação do cumprimento das obrigações tributárias em geral.

2 - As competências atribuídas ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, pelo número anterior, no que respeita à escrita comercial dos concessionários, às suas obrigações tributárias e ao cumprimento do que a lei impõe aos respetivos trabalhadores, não prejudicam as competências de outras entidades nesses domínios.

Artigo 32.º Interdição de acesso

- 1 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, no âmbito dos seus poderes de inspeção e fiscalização, pode ainda, por sua iniciativa ou a pedido justificado dos concessionários ou dos próprios interessados, proibir o acesso às salas de jogos a quaisquer pessoas por períodos não superiores a dois anos, nos termos dos artigos 36.º a 38.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pela Lei n.º 28/2004, de 16 de julho, pelo Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17 de fevereiro, e pela Lei n.º 64-A/2008, de 31 de dezembro.
- 2 - Quando a proibição for meramente preventiva ou cautelar, não pode exceder um ano e deve fundar-se em indícios suficientes de inconveniência da presença dos frequentadores nas salas de jogo do bingo.
- 3 - *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)*

Artigo 33.º Fiscalização das atividades e programas de animação

O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode, fundamentadamente, a todo o tempo, determinar a suspensão da utilização dos equipamentos instalados e dos programas de animação desenvolvidos, sem que tal confira qualquer direito indemnizatório ao concessionário.

Artigo 34.º Consulta de documentos

- 1 - Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo devem manter à disposição do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos a documentação relativa à escrituração especial do jogo do bingo e da sua escrita comercial, bem como facultar os demais elementos e informações relativos ao objeto da concessão.
- 2 - Os inspetores do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos podem aceder a toda a informação e documentação necessários ao desempenho das suas funções de inspeção e fiscalização, independentemente da presença no local dos administradores, diretores, gerentes ou outros responsáveis da concessionária.

Artigo 35.º Contabilidade especial do jogo do bingo

- 1 - Sem prejuízo do estabelecido na lei geral, os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo são obrigados a possuir e manter atualizada a documentação relativa à contabilidade especial do jogo do bingo, nos termos determinados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.



2 - Os concessionários são também obrigados a organizar a sua contabilidade de modo a que sejam autonomizados centros de custos por cada uma das modalidades de bingo exploradas.

3 - Os concessionários são ainda obrigados a constituir e manter uma conta bancária em instituição de crédito estabelecida num Estado-Membro da União Europeia, de que são únicos titulares, por onde correm, exclusivamente, todos os movimentos financeiros da exploração do jogo do bingo, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

4 - Mediante pedido fundamentado dos concessionários, o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode autorizar a abertura de uma segunda conta bancária, em instituição de crédito estabelecida num Estado-Membro da União Europeia, destinada especificamente a movimentar os valores relativos a prémios acumulados.

Artigo 36.º Poderes específicos do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos

1 - Sempre que o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos detetar o exercício da atividade de exploração do jogo de bingo por uma entidade que não esteja legalmente habilitada para o efeito, notifica a referida entidade para, no prazo máximo de 48 horas, pôr termo a essa atividade, sem prejuízo da responsabilidade criminal em que a mesma incorre.

2 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos deve criar, manter atualizado e divulgar um registo dos concessionários da exploração de salas de jogo do bingo.

3 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos deve também, em respeito pelas regras de proteção dos dados pessoais, criar e manter atualizado um sistema de registo nacional centralizado dos jogadores que, voluntária, administrativa ou judicialmente, estejam impedidos de jogar bingo, o qual deve ser disponibilizado aos concessionários da exploração de salas de jogo do bingo.

4 - É da exclusiva responsabilidade do Turismo de Portugal, I.P., a edição dos cartões de bingo tradicional, cabendo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos proceder à sua entrega aos concessionários mediante prévia requisição e depois de efetuado o pagamento do valor de aquisição que for fixado por deliberação da comissão de jogos.

5 - Cabe ainda ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos autorizar o material e equipamento de jogo a utilizar nas salas de jogo do bingo.

6 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos dispõe de um sistema informático de suporte a atividade de exploração do jogo do bingo, nomeadamente informação técnica e contabilística.

CAPÍTULO VIII

REGIME SANCIONATÓRIO

Artigo 37.º Responsabilidade administrativa

1 - O incumprimento, pelos concessionários, ainda que sem culpa, das obrigações legal e contratualmente estabelecidas constitui infração administrativa punida com multa e ou rescisão do contrato, nos termos dos artigos 38.º a 40.º

2 - O disposto no número anterior é ainda aplicável aos concessionários quando as infrações sejam cometidas pelos seus empregados ou agentes.

3 - A responsabilidade dos concessionários não prejudica a responsabilidade penal ou contraordenacional dos seus empregados ou agentes.

4 - Pelo pagamento das multas respondem os concessionários e, subsidiariamente, quando as mesmas respeitem a factos ocorridos no período da respetiva gerência, os titulares dos seus órgãos executivos, ainda que hajam perdido essa qualidade ou que aqueles órgãos tenham sido extintos.

5 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, não há lugar a responsabilidade dos titulares dos órgãos executivos quando aqueles provem que não lhes é imputável nem a infração cometida nem a insuficiência do património do concessionário para o pagamento da multa.

6 - Os concessionários são subsidiariamente responsáveis pelas coimas aplicadas aos seus empregados, nos termos do artigo 41.º

7 - Quando a responsabilidade dos concessionários for imputada a título de mera negligência, os valores mínimos e máximos das multas a aplicar são reduzidos a dois terços dos valores estabelecidos no n.º 1 do artigo 39.º

8 - Quando a responsabilidade dos concessionários não se fundamente na culpa destes, os valores mínimos e máximos das multas a aplicar são reduzidos a metade dos valores estabelecidos no n.º 1 do artigo 39.º

9 - As sanções aplicadas ao abrigo do presente decreto-lei não dispensam o cumprimento dos deveres associados.

Artigo 38.º Infrações cometidas pelos concessionários

1 - A violação das disposições do presente decreto-lei, quando imputáveis aos concessionários, constituem infrações administrativas consideradas leves, quando não expressamente qualificadas como graves ou muito graves, salvo se da sua prática resultarem prejuízos para terceiros ou benefícios para os concessionários, bem como em casos de reincidência, em que são qualificadas como graves.



2 - As violações a seguir indicadas, quando imputáveis aos concessionários, constituem infrações administrativas consideradas graves:

- a) O início da exploração do jogo sem prévia autorização do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- b) A inobservância do disposto no artigo 10.º;
- c) *(revogado pelo artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril)*
- d) O incumprimento de qualquer uma das obrigações constantes dos n.ºs 2, 3 e 5 do artigo 14.º;
- e) O incumprimento do disposto nos n.ºs 1 e 3 do artigo 15.º;
- f) A violação do disposto no n.º 1 do artigo 19.º, quando reconhecida nos termos previstos no n.º 3 do mesmo artigo;
- g) A venda de cartões de numeração não seguida ou de séries diferentes;
- h) A recusa em referir no livro próprio as reclamações apresentadas pelos jogadores;
- i) A utilização de equipamento de jogo cujo modelo não haja sido aprovado pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- j) O incumprimento dos regulamentos, instruções ou orientações emitidos pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, quando as mesmas não integrarem infrações muito graves.

3 - As violações a seguir indicadas, quando imputáveis aos concessionários, constituem infrações administrativas consideradas muito graves:

- a) A exploração nas salas de jogo do bingo de outros jogos de fortuna ou azar para além do bingo, em violação do disposto no n.º 3 do artigo 2.º;
- b) A venda de cartões por preço superior ao seu valor facial;
- c) A venda de cartões de bingo eletrónico por preço superior ao valor anunciado;
- d) O incumprimento do disposto nos n.ºs 1 a 4 do artigo 10.º-A;
- e) A concessão de empréstimos aos jogadores, independentemente da forma que a mesma revista;
- f) A inobservância do disposto no n.º 1 do artigo 14.º;
- g) O incumprimento do disposto nos n.ºs 1 a 3 do artigo 27.º;
- h) A inobservância do disposto no artigo 35.º;
- i) A falta de entrega atempada das importâncias de que são fiéis depositários, nomeadamente, quanto a receitas de natureza tributária e destinadas a outras entidades do setor público;
- j) A inobservância dos prazos estabelecidos para o cumprimento de obrigações legais e contratuais no âmbito da concessão;
- l) A recusa da colaboração devida ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;

- m) A participação em qualquer modalidade de jogo do bingo, na qualidade de jogadores, dos membros dos órgãos sociais dos concessionários;
- n) A inobservância das regras de execução do bingo tradicional ou do bingo eletrónico, fixadas no regulamento a que alude o n.º 2 do artigo 1.º;
- o) A cessão da exploração dos serviços de restauração e bebidas, de animação e apoio previstos na concessão, quando não autorizada nos termos legais e regulamentares;
- p) O incumprimento do disposto no n.º 2 do artigo 18.º pelo diretor da concessão ou por quem exerça essas funções nos termos do n.º 3 do mesmo artigo;
- q) A inexistência em cofre na sala de jogo ou em depósito bancário do valor dos prémios especiais em atribuição;
- r) As infrações previstas no n.º 1 do artigo 40.º, quando a gravidade das mesmas não justifique a rescisão do contrato.

Artigo 39.º Sanções administrativas

1 - As infrações a que alude o artigo anterior são sancionadas nos seguintes termos:

- a) As infrações leves, com multa de (euro) 250,00 a (euro) 2.000,00;
- b) As infrações graves, com multa de (euro) 2.500,00 a (euro) 5.000,00;
- c) As infrações muito graves, com multa de (euro) 5.500,00 a (euro) 20.000,00.

2 - As multas referidas no número anterior são aplicadas pela Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P.

3 - A aplicação das multas a que se referem os números anteriores não prejudica eventual responsabilidade criminal.

4 - Na falta de pagamento voluntário das multas sem que as mesmas tenham sido objeto de impugnação nos termos das leis aplicáveis, procede-se à sua cobrança coerciva, nos termos prescritos para as contribuições e impostos do Estado, mediante certidão emitida pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, da qual devem constar a proveniência da dívida, a importância da mesma, a data de vencimento, a designação da entidade devedora e a respetiva sede.

5 - As multas previstas no n.º 1 constituem receita do Turismo de Portugal, I. P.

6 - Sob proposta da Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., o membro do Governo responsável pela área do turismo pode ordenar como sanção acessória e sem prejuízo da aplicação das multas previstas, o encerramento das salas de jogo do bingo por um período de oito dias a seis meses, quando se trate de infrações muito graves.



Artigo 40.º Rescisão dos contratos

1 - Constituem práticas suscetíveis de determinar a rescisão dos contratos de concessão:

- a) A utilização de cartões de bingo tradicional não editados nos termos previstos no n.º 4 do artigo 36.º ou não fornecidos pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- b) A não prestação das garantias a que os concessionários se encontram obrigados;
- c) A prática reiterada de infrações graves ou muito graves;
- d) O incumprimento das obrigações assumidas no contrato de concessão;
- e) A cessão da exploração ou a transmissão não autorizada da posição contratual;
- f) A constituição em mora do concessionário, por dívidas ao Estado relativas a contribuições, impostos ou à segurança social.

2 - A rescisão dos contratos de concessão é competência do membro do Governo responsável pela área do turismo.

Artigo 41.º Contraordenações cometidas pelos empregados

1 - Constituem contraordenações puníveis com coima de (euro) 200,00 a (euro) 3.000,00:

- a) Tomar parte no jogo, diretamente ou por interposta pessoa;
- b) Usar de meios fraudulentos na prática do jogo;
- c) Fazer empréstimos aos jogadores;
- d) Vender cartões de bingo tradicional por preço superior ao seu valor facial ou cartões de bingo eletrónico por preço superior ao anunciado;
- e) Retenção em seu poder de cartões de jogo do bingo, cheques ou dinheiro cuja proveniência não possa ser justificada pelo desenrolar normal do jogo;
- f) Infringir, enquanto membro da comissão de distribuição de gratificações, as normas estabelecidas na regulamentação respetiva;
- g) A violação do disposto no artigo 20.º;
- h) Solicitação de gratificações ou manifestação, por qualquer forma, do propósito de as obter;
- i) Permitir o acesso às salas de jogo do bingo em violação do disposto nos n.ºs 1 e 3 do artigo 15.º;
- j) Ter participação, direta ou indireta, nos prémios de jogo;
- l) A violação do dever de sigilo, previsto no artigo 23.º

2 - A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 42.º Contraordenações cometidas pelos frequentadores

1 - Constitui contraordenação punível com coima de (euro) 500,00 a (euro) 3.740,00, a falsificação de cartões não pertencentes à série anunciada e postos em circulação para determinada jogada, ou vendidos para jogadas anteriores.

2 - Constituem contraordenações puníveis com coima de (euro) 200,00 a (euro) 2.500,00:

- a) A recusa de identificação a pedido do responsável pela sala ou dos inspetores do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- b) A prática de atos que perturbem a ordem, a tranquilidade e o desenrolar normal do jogo, bem como o ambiente da sala e áreas de apoio;
- c) A falta de colaboração devida aos inspetores do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, quando no exercício das suas funções;
- d) A entrada nas salas de jogo do bingo depois de determinada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos a sua proibição.

3 - Constitui contraordenação punível com coima de (euro) 30,00 a (euro) 200,00 a entrada nas salas de menores de 18 anos ou de pessoas que não estejam na posse dos documentos de identificação a que aludem os n.ºs 1 e 4 do artigo 15.º

4 - A reincidência em infrações da mesma natureza, em prazo não superior a um ano, constitui circunstância agravante.

5 - A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 43.º Sanções acessórias

1 - A prática das contraordenações previstas no artigo 41.º pode implicar, como sanção acessória, a interdição temporária do exercício da profissão até 90 dias.

2 - A prática das contraordenações previstas no artigo 42.º pode implicar, como sanção acessória, a proibição de entrada nas salas de jogo do bingo até dois anos, no caso das infrações previstas no n.º 1, ou até um ano, no caso das infrações previstas no n.º 2.

Artigo 44.º Competência

A aplicação das coimas e das sanções acessórias compete à Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I.P.

Artigo 45.º Destino das coimas

As coimas previstas no presente decreto-lei revertem:

- a) 60% para o Estado;
- b) 40% para o Turismo de Portugal, I.P.



CAPÍTULO IX

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 46.º Livro de reclamações

Os concessionários da exploração de salas de jogo do bingo são obrigados a ter livro de reclamações e a disponibilizá-lo ao utente, nos termos e condições estabelecidas no Decreto-Lei n.º 156/2005, de 15 de setembro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 371/2007, de 6 de novembro, 118/2009, de 19 de maio, 317/2009, de 30 de outubro, e 242/2012, de 7 de novembro, devendo o original da reclamação ser remetido ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 47.º Direito subsidiário

Em tudo o que não estiver previsto no presente decreto-lei, incluindo em matéria de ilícitos e sanções criminais, observa-se o disposto no Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, pela Lei n.º 28/2004, de 16 de julho, pelo Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17 de fevereiro, pela Lei n.º 64-A/2008, de 31 de dezembro, e pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, e respetiva legislação complementar, que disciplina a exploração dos jogos de fortuna ou azar nos casinos.

Artigo 48.º Salas de jogo de bingo instaladas em casinos

A exploração e a prática de qualquer modalidade do jogo do bingo em salas instaladas em casinos obedecem ao disposto no presente decreto-lei, com exceção das normas que não lhe sejam aplicáveis e das que sejam prejudicadas pela legislação respeitante à exploração de jogos nos casinos.

Artigo 49.º Aplicação às Regiões Autónomas

Os atos e os procedimentos necessários à execução do presente decreto-lei nas Regiões Autónomas dos Açores e da Madeira competem às entidades das respetivas administrações regionais com atribuições e competências nas matérias em causa.

Artigo 50.º Norma revogatória

São revogados:

- a) Os n.ºs 1 e 2 do artigo 16.º do Decreto Regulamentar n.º 76/86, de 31 de dezembro;

- b) O artigo 2.º do Decreto Regulamentar n.º 19/93, de 5 de julho;
- c) O Despacho Normativo n.º 80/85, de 24 de agosto;
- d) O Despacho n.º 20/87, de 12 de março;
- e) A Portaria n.º 880/93, de 15 de setembro;
- f) O Decreto-Lei n.º 314/95, de 24 de novembro;
- g) A Resolução do Conselho de Ministros n.º 17/96, de 8 de fevereiro;
- h) A Resolução do Conselho de Ministros n.º 179/96, de 12 de setembro.

Artigo 51.º Entrada em vigor

O presente decreto-lei entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

Assinatura

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 27 de janeiro de 2011.

- José Sócrates Carvalho Pinto de Sousa – Fernando Teixeira dos Santos
- Manuel Pedro Cunha da Silva Pereira - José Manuel Santos de Magalhães
- José António Fonseca Vieira da Silva - Maria Helena dos Santos André.

Promulgado em 16 de fevereiro de 2011.

Publique-se.

O Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva.

Referendado em 17 de fevereiro de 2011.

O Primeiro-Ministro, José Sócrates Carvalho Pinto de Sousa.



III – JOGOS SOCIAIS

11. Decreto-Lei n.º 40 397, de 24 de novembro de 1955⁸⁹ Aprova a reorganização da Santa Casa da Misericórdia

Artigo 11.º

Em comparticipação com o Estado e com as províncias ultramarinas de Angola e Moçambique, compete à Misericórdia de Lisboa a exploração, sob regime de monopólio para todo o território metropolitano e ultramarino, da lotaria nacional portuguesa, distribuindo-se as receitas pela forma seguinte:

- a) Do produto líquido correspondente às vendas efetuadas em todo o território metropolitano e ultramarino, com exceção de Angola e Moçambique, pertence à Misericórdia de Lisboa um terço e os restantes dois terços ao Tesouro da metrópole;
- b) Do produto líquido correspondente às vendas efetuadas no território de Angola pertencem dois terços ao tesouro desse Estado e um terço à Misericórdia de Lisboa.
- c) Do produto líquido corresponde às vendas efetuadas no território de Moçambique pertence um terço ao Tesouro desta província, um terço ao Tesouro da metrópole e um terço à Misericórdia de Lisboa;
- d) A Misericórdia de Lisboa aplicará em atividade de assistência em Angola e Moçambique um terço dos seus quinhões previstos nas alíneas b) e c);
- e) No final de cada exercício anual, até perfazer a importância de 40.000,00 contos⁹⁰, a Misericórdia de Lisboa entregará ao Tesouro de Moçambique um terço do aumento que, a partir de 1 de janeiro de 1961 e em relação ao produto líquido das vendas efetuadas nesta província no ano de 1960, se verificar no seu quinhão previsto na alínea c).

§ 1.º Toda a receita proveniente da lotaria nacional portuguesa é consignada a fins de assistência, constituindo os quinhões do Estado e das províncias ultramarinas compensação parcial das dotações inscritas nos orçamentos para esses fins.

§ 2.º À Misericórdia de Lisboa poderá ser confiada, nos termos que forem estabelecidos em lei, a exploração de outras formas de lotaria ou aposta mútua.

⁸⁹ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 120/75, de 10 de março.

⁹⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 199.519,28

§ 3.º A partir da data deste diploma, com exceção das províncias de Goa e Macau, nenhuma nova lotaria, organização de aposta mútua ou atividade similar poderá ser criada ou dada em concessão, nem poderá ser renovada a concessão existente em Moçambique para além do prazo respetivo sem que a lotaria nacional portuguesa seja oferecida a opção de, mediante aprovação dos Ministros da Saúde e Assistência, das Finanças e do Ultramar, assegurar às atividades de assistência provinciais benefícios iguais aos que forem oferecidos pelos restantes pretendentes.

§ 4.º Os Ministros das Finanças, do Ultramar e da Saúde e Assistência, por meio de portaria, podem ampliar a outras províncias ultramarinas o regime estabelecido neste diploma para as províncias de Angola e Moçambique, e bem assim o regime de liberdade de transferências previsto no § 9.º

§ 5.º Nas províncias de Angola e Moçambique só é permitida, e na metrópole é proibida, a venda de bilhetes que tenham apostas em todas as frações, respetivamente, as seguintes palavras: «Angola» e «Moçambique».

§ 6.º A transgressão ao disposto no parágrafo anterior é punida com a apreensão dos bilhetes ou frações, que poderá ser efetuada por qualquer autoridade, a requisição da Misericórdia de Lisboa, e importará o perdimento a favor desta instituição do valor dos bilhetes apreendidos e dos prémios que lhes corresponderem.

§ 7.º Os saldos que existirem nas contas de depósito da Misericórdia de Lisboa em Moçambique em 31 de dezembro de 1960 serão transferidos para a metrópole, sem encargos a favor da província, nas seguintes três parcelas: até 31 de dezembro de 1960, a importância necessária para que a Misericórdia possa pagar ao Tesouro da metrópole a totalidade da comparticipação deste nos lucros relativos aos anos de 1959 e 1960, de acordo com o regime vigente; até 31 de dezembro de 1961, 30.000,00 contos⁹¹; até 31 de dezembro de 1962, 30.000,00 contos⁹²; em 1963, o saldo restante.

§ 8.º Os saldos existentes nas contas de depósito da Misericórdia de Lisboa em Angola serão transferidos até 30 de dezembro de 1960; o saldo que posteriormente se apurar referente ao ano de 1960 será transferido até 15 de janeiro de 1961.

§ 9.º As importâncias depositadas a partir de 1 de janeiro de 1961 nas contas da Misericórdia de Lisboa em Angola e Moçambique serão livremente transferíveis para a metrópole sem encargos a favor da província.

⁹¹ Equivale a aproximadamente (euro) 149.639,46.

⁹² Equivale a aproximadamente (euro) 149.639,46



12. Decreto-Lei n.º 479/77, de 15 de novembro⁹³ **Introduz alterações à legislação aplicável à Lotaria Nacional**

O valor facial que atualmente consta dos bilhetes e frações da Lotaria Nacional está referido ao preço de venda aos agentes oficiais.

Sendo, porém, o público comprador o destinatário final daqueles títulos, considera-se mais correto e fator de clarificação do mercado que o valor facial corresponda ao preço de venda ao público. A referida correção, consignada no artigo 1.º, altera o montante do capital emitido, o qual, obtido que é a partir do valor facial, passa a incluir a parcela atribuída aos agentes. Esta circunstância requer que sejam ajustadas as percentagens para prémios, comissões e outros encargos obrigatórios, que incidem sobre o valor do capital emitido. Trata-se, porém, de ajustamentos destinados a manter os resultados a nível idêntico ao correspondente às percentagens anteriores, dos quais não resulta, portanto, prejuízo para nenhuma das partes: o público, os agentes oficiais, os revendedores e as entidades públicas interessadas na Lotaria Nacional.

São também introduzidas algumas medidas corretivas em aspetos pontuais, cujas vantagens práticas recomendam que sejam tomadas desde já, sem embargo de uma revisão mais geral da legislação respeitante à Lotaria Nacional.

Nestes termos:

O Governo decreta, nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º

O preço de venda ao público constará obrigatoriamente dos bilhetes e frações da Lotaria Nacional.

Artigo 2.º

A importância destinada a prémios em cada lotaria não pode ser inferior a 50 %, nem superior a 70 %, do capital emitido.

Artigo 3.º

(revogado pelo artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 479/77, de 15 de novembro)

⁹³ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 200/2009, de 27 de agosto.

Artigo 4.º

1 - (revogado pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 200/2009, de 27 de agosto)
2 - O regime jurídico da atividade de mediador de jogos sociais do Estado consta de regulamento próprio, aprovado por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas do trabalho e da solidariedade social.

Artigo 5.º

Os planos da lotaria e a lista oficial dos resultados dos sorteios serão tornados públicos pela Lotaria Nacional, devendo os primeiros ser reproduzidos no Diário da República.

Artigo 6.º

O direito aos prémios dos bilhetes da lotaria nacional e suas frações caduca no prazo de três meses contados desde o dia da extração, findo o qual reverte a favor da Misericórdia de Lisboa o valor dos prémios não reclamados.

Artigo 7.º

Mantêm-se em vigor a isenção de taxas e impostos estabelecidos no artigo 11.º do Decreto-Lei 24902, de 10 de janeiro de 1935, que contudo deixa de ser aplicada aos vendedores ambulantes que forem agentes oficiais da Lotaria Nacional.

Artigo 8.º

É reduzida para cinco minutos a tolerância referida no artigo 32.º do Decreto 12790, de 30 de novembro de 1926.

Artigo 9.º

Este diploma, com exceção do disposto no artigo 8.º, não se aplica às lotarias cujos planos tenham sido aprovados pela Mesa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, para a gerência da Lotaria Nacional, em data anterior à da sua entrada em vigor.

Mário Soares - Henrique Teixeira Queirós de Barros - Joaquim Jorge de Pinho Campinos - Armando Bacelar.

Promulgado em 2 de novembro de 1977.

Publique-se.

O Presidente da República, ANTÓNIO RAMALHO EANES.



13. Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março⁹⁴

Estabelece normas relativas à organização e exploração dos concursos de apostas mútuas denominados «totobola» e «totoloto»

Através do Decreto-Lei n.º 382/82, de 15 de setembro, foi entre nós criado o loto. Contudo, a regulamentação do seu funcionamento não chegou a ter lugar, em virtude da superveniência de diversas dificuldades e obstáculos gerados, nomeadamente por insuficiente previsão daquele diploma legal. De todo o modo, não se pensa que tenham resultado prejuízos da sua não implementação, pois só recentemente passou a existir, em condições de funcionamento, o indispensável equipamento informático.

Tratando-se de uma nova modalidade de aposta mútua, agora sobre sorteio de números, achou-se conveniente afetá-la, na Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, ao seu Departamento de Aposta Mútuas Desportivas, que deverá assim assumir a designação de Departamento de Apostas Mútuas, dado que os meios operacionais com que lidam uma e outra exploração são exatamente os mesmos.

Dado que, à luz da experiência do que ocorreu noutros países, é de esperar que a exploração do loto venha a afetar negativamente as receitas do totobola, considerou-se justificada a distribuição unitária das receitas líquidas de um e outro.

Tão-só esse facto, mas não apenas ele, justifica ainda que se proceda, como de facto procede, à fixação de um novo sistema de distribuição da receita líquida global.

O presente diploma representa, assim, a reformulação da problemática das apostas mútuas, à luz das referidas inovações.

Nestes termos, e nos da alínea a) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º

1 - O direito de promover concursos de apostas mútuas é reservado ao Estado, que concede à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a sua organização e exploração em regime de exclusivo para todo o território nacional.

⁹⁴ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro.

2 - Consideram-se concursos de apostas mútuas todos aqueles em que os participantes prognostiquem ou prevejam resultados de uma ou mais competições ou de sorteios de números para obter o direito a prémios em dinheiro ou a quaisquer outras recompensas.

Artigo 2.º

1 - Serão organizados e explorados ao abrigo deste diploma concursos denominados «totobola» e «totoloto» e quaisquer outras modalidades de concursos de apostas mútuas a criar por diploma legal adequado.

2 - Constitui concurso de totobola todo aquele em que os participantes prognostiquem resultados de uma ou mais competições desportivas com a finalidade prevista no artigo anterior.

3 - Constitui concurso de totoloto todo aquele em que os participantes prognostiquem resultados de sorteios de números com a finalidade prevista no artigo anterior.

4 - É reconhecido à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa o direito exclusivo ao uso das designações «totobola» e «totoloto», bem como ao respetivo emblema, do modelo anexo ao presente decreto-lei.

Artigo 3.º

Em simultâneo com os concursos referidos no artigo anterior poderá a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa organizar sorteios de prémios adicionais, expressos em dinheiro ou em espécie.

Artigo 4.º

1 - As normas gerais de participação nos concursos a que respeita o presente diploma, os prazos de caducidade e, bem assim, as taxas e emolumentos a que haja lugar constarão de regulamento, denominado «regulamento geral dos concursos», a aprovar por portaria do Ministro do Trabalho e Segurança Social.

2 - Haverá um regulamento geral dos concursos para cada modalidade de aposta mútua a que se refere o artigo 2.º do presente diploma.

3 - A participação nos concursos implica a adesão às normas que os disciplinem.

4 - No verso dos bilhetes de participação nos concursos deverá constar um extrato das suas normas reguladoras essenciais.



Artigo 5.º

1 - A participação nos concursos de apostas mútuas processa-se pela inscrição das apostas em bilhetes de modelo adotado e pelo pagamento do preço correspondente.

2 - A entrega dos bilhetes e o pagamento do preço das apostas podem ser feitos diretamente à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou a agentes por ela autorizados, que são considerados mandatários dos concorrentes.

3 - Os bilhetes, em regra nominativos, serão constituídos pelo menos por duas partes, identificáveis como pertencentes ao mesmo bilhete, representando a que fica em poder da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a matriz da aposta e a outra, que fica em poder do concorrente, o recibo comprovativo da entrega da matriz e do pagamento do preço.

4 - Do bilhete deverá constar a modalidade de aposta e, tratando-se de totobola, as competições e eventos sobre que hão-de formar-se os prognósticos ou, tratando-se de totoloto, o concurso ou número de concursos por que é válido.

5 - Poderá a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa emitir bilhetes sem indicação das competições ou eventos referidos no número anterior.

6 - Os prognósticos formar-se-ão pela aposição no bilhete de sinal convencional obrigatório, e apenas dele, de acordo com o respetivo regulamento geral dos concursos, podendo a sua não utilização implicar para o apostador a perda do direito a prémio.

Artigo 6.º

O regime jurídico da atividade dos agentes constará de regulamento próprio, aprovado por portaria do Ministro do Trabalho e Segurança Social.

Artigo 7.º

1 - A superintendência e a fiscalização das operações de microfilmagem das matrizes das apostas, bem como a deliberação sobre a atribuição de prémios, competem a um júri, designado «júri dos concursos», constituído por um representante da mesa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, que presidirá, por um representante do Ministério da Administração Interna e por um representante da Inspeção-Geral de Finanças.

2 - Por cada membro do júri haverá um suplente, sendo o do representante da mesa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa o substituto do presidente.

3 - O júri poderá atuar na mesma semana, com recurso aos membros efetivos e suplentes, sempre em operações diversas.

4 - A forma de atuação do júri constará de regime próprio, aprovado por portaria do Ministro do Trabalho e Segurança Social.

5 - Assistem ao júri poderes de fiscalização sobre todos os serviços do Departamento de Apostas Mútuas, da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, em que decorram quaisquer operações dos concursos de apostas mútuas, designadamente os atos dos sorteios determinantes dos resultados de que depende a atribuição de prémios.

6 - Serão lavradas atas, assinadas pelo júri, da receção dos microfímes das matrizes, das operações de escrutínio das apostas e dos sorteios a que haja lugar.

Artigo 8.º

Os resultados do escrutínio de cada concurso serão divulgados pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa através dos seus agentes, sem prejuízo do recurso aos meios de comunicação social.

Artigo 9.º

O Departamento de Apostas Mútuas, da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, cobrará, além do imposto do selo, quando devido, emolumentos fixados no respetivo regulamento geral dos concursos pela passagem de certidões extraídas dos bilhetes de participação ou dos correspondentes microfímes.

Artigo 10.º

Os concorrentes que se julguem prejudicados por deliberação de atribuição de prémio do júri dos concursos podem recorrer dela, dentro dos prazos fixados no respetivo regulamento geral, os quais não deverão exceder 60 dias, contados da data da realização do concurso, para o júri de reclamações, constituído nos termos do artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 43777, de 3 de julho de 1961.

Artigo 11.º

1 - Cada regulamento geral dos concursos estabelecerá os respetivos prémios, em número superior a um, e o modo de divisão, pelos prémios, em partes iguais ou desiguais, da importância destinada a esse fim, bem como a possibilidade da adição dos prémios não atribuídos num concurso ao montante correspondente aos prémios do concurso imediatamente posterior ou da sua distribuição por outras categorias de prémios.

2 - Cada regulamento geral dos concursos fixará ainda o montante mínimo a considerar na divisão do montante global para cada categoria



de prémios, bem como a forma de atribuição das importâncias que não atinjam o limite fixado.

Artigo 12.º

Os prémios atribuídos a incapazes serão pagos aos respetivos representantes legais.

Artigo 13.º

1 - O direito aos prémios caduca no prazo de 90 dias a contar da realização do concurso, sendo os respetivos montantes distribuídos pelas entidades e nas percentagens previstas no artigo 16.º

2 - O prazo a que se refere o número anterior poderá ser suspenso ou alterado, quando razões excecionais o justifiquem, segundo normas a fixar em cada regulamento geral dos concursos.

Artigo 13.º-A

(revogado pelo artigo único do Decreto-Lei n.º 174/92, de 28 de março)

Artigo 14.º

1 - A receita de cada concurso é constituída pelo montante total das apostas admitidas e das anuladas, sem direito a restituição, nos termos regulamentares.

2 - Da receita apurada nos termos do número anterior é destinada obrigatoriamente à integração de prémios uma importância não inferior a 45 %, nem superior a 60 %, fixada em cada regulamento geral dos concursos.

Artigo 15.º

1 - Das receitas dos concursos do totobola e do totoloto serão deduzidas importâncias correspondentes a 0,5%, até perfazer os montantes máximos, respetivamente de (euro) 74.819.550,00 e (euro) 423.977.450,00, para constituição de dois fundos para pagamento de prémios por reclamações, quando tenha ocorrido acumulação com os prémios do concurso seguinte, nos termos do regulamento geral dos concursos.

2 - Das receitas dos concursos referidos no número anterior deduzir-se-ão igualmente as importâncias correspondentes a 1% e 2%, até perfazer os montantes máximos de (euro) 748.195.500,00 e (euro) 24.939.850,00 respetivamente, destinadas à formação de dois fundos, renováveis, para reestruturação e investimento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, tendo em vista a implantação do sistema de registo de apostas em tempo real (sistema *online*) no território nacional.

3 - Os fundos referidos no número anterior poderão ser utilizados para suportar quaisquer despesas resultantes do processo de implantação do sistema de registo de apostas em tempo real (sistema *online*), nomeadamente os relativos à imagem, agentes, pessoal, renovação das instalações, renovação de material e equipamento, e outros.

4 - Os rendimentos dos fundos previstos nos números antecedentes acrescem aos respetivos montantes, até à concorrência dos seus valores máximos, após o que constituem receita de exploração.

Artigo 16.º

1 - Os resultados da exploração dos concursos do totobola e do totoloto serão distribuídos, percentualmente, de acordo com o estabelecido nos n.ºs 3 e 4 do presente artigo.

2 - Para efeitos da determinação dos resultados de exploração consideram-se:

a) Receitas de exploração - as provenientes dos concursos, acrescidas dos rendimentos dos fundos, nos termos indicados, respetivamente, no n.º 1 do artigo 14.º e na parte final do n.º 3 do artigo 15.º;

b) Despesas de exploração - as especificamente imputáveis a cada um dos concursos, bem como as partes correspondentes das despesas comuns, repartidas na proporção do número anual de bilhetes de apostas movimentados.

3 - A distribuição dos resultados de exploração do totobola é feita de acordo com as seguintes normas:

a) Para promoção e desenvolvimento do futebol, nos termos fixados no presente diploma - 50%;

b) Santa Casa da Misericórdia de Lisboa - 21,5%;

c) Estabelecimentos e instituições que prossigam ações no domínio da prevenção e reabilitação de deficientes e de apoio a deficientes graves e profundos - 7%;

d) Instituto de Gestão Financeira da Segurança Social - 9,5%;

e) Instituições particulares de solidariedade social - 8%;

f) Prevenção e reparação de situações de calamidade pública - 2%;

g) Associações de bombeiros voluntários - 2%.

4 - A distribuição dos resultados de exploração do totoloto é feita de acordo com as seguintes normas:

a) Santa Casa da Misericórdia de Lisboa - 21,5%;

b) Estabelecimentos e instituições que prossigam ações no domínio da prevenção e reabilitação de deficientes e de apoio a deficientes graves e profundos - 12,5%;



- c) Instituições particulares de solidariedade social - 8%;
- d) Instituto de Gestão Financeira da Segurança Social - 30%;
- e) Fomento de atividades desportivas - 16%;
- f) Fundo de Fomento Cultural - 4,5%;
- g) INATEL - 2,5%;
- h) Prevenção e reparação de situações de calamidade pública - 1,5%;
- i) Associações de bombeiros voluntários - 2%;
- j) Policiamento de espetáculos desportivos - 1,5%.

Artigo 17.º

1 - Os montantes correspondentes às percentagens referidas na alínea c) do n.º 3 e na alínea b) do n.º 4 do artigo 16.º serão distribuídos em 40% e 60%, respetivamente, pelos Ministérios da Segurança Social e do Trabalho e da Saúde.

2 - Os montantes atribuídos ao Instituto de Gestão Financeira da Segurança Social, correspondentes às percentagens constantes da alínea d) do n.º 3 e da alínea d) do n.º 4 do artigo 16.º, destinam-se à cobertura parcial de despesas efetuadas pelas instituições de segurança social no domínio da ação social.

3 - Os montantes correspondentes às percentagens constantes da alínea e) do n.º 4 do artigo 16.º serão distribuídos de acordo com as seguintes regras:

- a) Instituto Nacional do Desporto - 85%;
- b) Ministério da Educação, para apoio ao desporto escolar e investimentos em infraestruturas desportivas escolares - 10%;
- c) Instituto do Desporto da Madeira (IDRAM) - 2,5%;
- d) Fundo Regional de Fomento do Desporto dos Açores (FRFD) - 2,5%.

4 - As verbas atribuídas por força das alíneas c) e d) do número anterior são processadas diretamente para os organismos referidos e deverão consignar um montante destinado ao apoio ao desporto escolar e investimentos em infraestruturas desportivas escolares.

5 - Os montantes correspondentes às percentagens constantes da alínea g) do n.º 3 e da alínea i) do n.º 4 do artigo 16.º serão distribuídos ao Ministério da Administração Interna, que procederá à sua repartição pelas associações de bombeiros voluntários segundo critérios objetivos, a fixar por portaria, ouvidos os representantes das associações interessadas, sem prejuízo da sua fixação por lei.

6 - Os montantes correspondentes às percentagens constantes da alínea e) do n.º 3 e da alínea c) do n.º 4 do artigo 16.º serão atribuídos ao Ministério da Segurança Social e do Trabalho e destinam-se a apoiar as

misericórdias e outras instituições particulares de solidariedade social que prossigam modalidades de ação social, em termos a regulamentar.

7 - Os montantes correspondentes às percentagens constantes da alínea f) do n.º 3 e da alínea h) do n.º 4 do artigo 16.º serão transferidos para o Serviço Nacional de Proteção Civil.

Artigo 17.º-A

1 - O montante previsto na alínea a) do n.º 3 do artigo 16.º será entregue ao Fundo de Fomento do Desporto, que o transferirá para a federação desportiva de futebol que for titular do estatuto de utilidade pública desportiva ou, enquanto este não estiver regulamentado, do estatuto de mera utilidade pública.

2 - As verbas referidas no número anterior serão repartidas da seguinte forma:

- a) 20% para os clubes de futebol da I Divisão;
- b) 20% para os clubes de futebol da II Divisão de Honra;
- c) 20% para os clubes de futebol da II Divisão B;
- d) 20% para os clubes de futebol da III Divisão;
- e) 20% para a federação de futebol referida no número anterior.

3 - A verba afeta a cada divisão nacional será repartida equitativamente entre os clubes que dela façam parte, salvaguardando-se que cada clube concessionário do bingo receba um terço do que caiba a cada clube não concessionário, respeitando-se ainda os fatores de correção referidos nos números seguintes.

4 - Cada clube de futebol concessionário do bingo que no exercício terminado em 31 de dezembro do ano imediatamente anterior tiver tido receitas líquidas de exploração do jogo do bingo superiores a (euro) 49.879.700,00 receberá metade do que couber a um clube concessionário, nos termos do disposto no número anterior; aqueles clubes concessionários que tiverem tido, em termos e de fonte equivalente, receitas líquidas inferiores a (euro) 24.939,85 serão, por seu turno, havidos como clubes não concessionários para efeitos do número anterior.

5 - A verba afeta aos clubes de futebol da III Divisão suportará os encargos adicionais inerentes à deslocação, nas regiões autónomas ou no continente, das equipas abrangidas pela série que compreende as equipas das regiões autónomas (atual série E), nos termos que forem regulamentados pela Federação Portuguesa de Futebol, sendo o remanescente repartido pelos clubes de futebol da III Divisão com observância do disposto nos números anteriores.



6 - Para os efeitos do disposto neste artigo, a Inspeção-Geral de Jogos fornecerá à Federação Portuguesa de Futebol informação anual sobre os montantes de receitas líquidas apuradas por cada clube de futebol concessionário do bingo.

Artigo 17.º-B

Da verba que lhe for atribuída nos termos da alínea a) do n.º 3 do artigo 17.º, o Instituto Nacional do Desporto reservará até 10% para suportar os encargos com a deslocação, por via aérea, entre o continente e as Regiões Autónomas, de equipas de futebol que disputem os campeonatos das quatro divisões nacionais, a Taça de Portugal, as provas de apuramento e a fase final do Campeonato Nacional de Juniores, e com a deslocação das respetivas equipas de arbitragem, sem prejuízo do disposto no artigo 17.º-D; o remanescente desta verba cativada constituirá receita geral do Instituto Nacional do Desporto.

Artigo 17.º-C

(revogado pelo artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 238/92, de 29 de outubro)

Artigo 17.º-D

(revogado pelo artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 317/2002, de 27 de dezembro)

Artigo 18.º

1 - A gestão do Departamento de Apostas Mútuas cabe à mesa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, acrescentando aos seus membros, para este efeito, um representante do Ministro das Finanças e do Plano, um representante do Ministro da Segurança Social e do Trabalho, um representante do Ministro das Cidades, Ordenamento do Território e Ambiente e o diretor do Departamento de Apostas Mútuas.

2 - A competência e o funcionamento do órgão de gestão referido no número anterior serão definidos no decreto regulamentar a que se refere o n.º 4 do artigo 19.º

Artigo 19.º

1 - A execução das tarefas respeitantes à exploração dos concursos de apostas mútuas cabe, na Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, ao Departamento de Aposta Mútuas, que sucede ao Departamento de Apostas Mútuas Desportivas, criado pelo artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 43777, de 3 de julho de 1961.

2 - O Departamento de Apostas Mútuas é dotado de autonomia financeira, orçamento e contas próprias, caracterizados pela existência de administração e contabilidade privativas.

3 - O Departamento de Apostas Mútuas ficará sujeito a fiscalização por parte da Inspeção-Geral de Finanças, de harmonia com as atribuições e competências que lhe estão cometidas por lei.

4 - O estatuto do Departamento de Apostas Mútuas, sem prejuízo do que venha a ser definido estatutariamente para a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, será objeto de decreto regulamentar.

Artigo 20.º

Os horários de trabalho do pessoal do Departamento de Apostas Mútuas serão estabelecidos por despacho do Ministro do Trabalho e Segurança Social, de harmonia com as características e conveniências dos serviços.

Artigo 21.º

1 - Para a execução dos trabalhos relativos às diferentes operações dos concursos, poderá o Departamento de Apostas Mútuas, da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, recorrer a pessoal externo, mediante a celebração de contratos, em regime de tarefa, os quais definirão, o trabalho a realizar e as remunerações a praticar.

2 - Os contratos referidos no número anterior serão obrigatoriamente reduzidos a escrito, deles constando o prazo, as condições de rescisão e a menção de que não conferem, em caso algum, a qualidade de funcionário ou agente administrativo.

Artigo 22.º

Constituem contraordenação a introdução, venda, distribuição ou publicidade de bilhetes de concursos de apostas mútuas estrangeiros, punível com coima não inferior a (euro) 997,59 nem superior ao triplo do presumível valor das referidas operações, quando mais elevado do que aquele limite.

Artigo 23.º

1 - Constituem contraordenação a promoção, organização ou exploração de concursos de apostas mútuas ou outros sorteios idênticos aos que o presente diploma regula, com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 1.º, bem como a emissão, distribuição ou venda dos respetivos bilhetes ou boletins e a publicitação da sua realização.



2 - Constitui igualmente contraordenação a participação em concurso de apostas mútuas ou sorteios idênticos realizados com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 1.º

3 - A contraordenação prevista no n.º 1 é punível com coima não inferior a (euro) 24,94 nem superior ao triplo da presumível receita global dos concursos, quando mais elevado do que aquele limite, valores estes fixados no dobro em caso de reincidência.

4 - A contraordenação prevista no n.º 2 é punível com coima não inferior a (euro) 4,99 nem superior ao valor da aposta, quando mais elevado do que aquele limite.

5 - Como sanção acessória de contraordenação estabelecida nos n.ºs 1 e 2 deste artigo poderá ser determinada, no todo ou em parte, a apreensão e perda de bens ou valores utilizados para a perpetração da infração, incluindo os destinados a prémios ou que como tal hajam sido distribuídos.

6 - É competente para aplicação das sanções previstas no presente diploma a mesa da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa para a gerência das apostas mútuas, e o produto das coimas e da venda dos bens e valores apreendidos integrará o produto líquido da exploração dos concursos.

Artigo 24.º

É autorizada a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a abrir conta em qualquer estabelecimento bancário, a fim de facilitar a gestão de valores ou em geral as relações de natureza comercial conexas com os concursos regulados pelo presente diploma.

Artigo 25.º

Os encargos com o início da exploração do totoloto serão suportados pela exploração do totobola.

Artigo 26.º

São revogados, na parte prejudicada pelo disposto no presente diploma:

- a) O Decreto-Lei n.º 43777, de 3 de julho de 1961;
- b) O Decreto-Lei n.º 47866, de 28 de agosto de 1967;
- c) O Decreto-Lei n.º 720/76, de 9 de outubro;
- d) O Decreto-Lei n.º 382/82, de 15 de setembro;
- e) O Decreto-Lei n.º 280/84, de 13 de agosto.

Artigo 27.º

O presente diploma produz efeitos a partir do dia 15 de março, com exceção do regime de repartição de receitas previsto no n.º 2 do artigo 16.º, o qual produzirá efeitos a partir do início da exploração do Totoloto.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 21 de fevereiro de 1985.
- Mário Soares - Rui Manuel Parente Chancerelle de Machete - António de Almeida Santos - Eduardo Ribeiro Pereira - Alípio Barrosa Pereira Dias - Amândio Anes de Azevedo - António Manuel Maldonado Gonelha - Júlio Miranda Calha.

Promulgado em 26 de março de 1985.

Publique-se.

O Presidente da República, ANTÓNIO RAMALHO EANES.

Referendado em 26 de março de 1985

O Primeiro-Ministro, Mário Soares.



14. Decreto-Lei n.º 412/93, de 21 de dezembro⁹⁵

Autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a organizar e explorar um jogo denominado «JOKER»

Com a introdução em Portugal dos concursos de apostas mútuas, cuja organização e exploração foi atribuída em regime de exclusivo à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, primeiro o Totobola, através do Decreto-Lei n.º 43777, de 3 de junho, e posteriormente o Totoloto, através do Decreto-Lei n.º 382/1982, de 15 de setembro, pretendeu-se, ao mesmo tempo que se satisfazia uma necessidade lúdica do apostador pela oferta de jogos legais, explorados em estritas condições de segurança e rigor, obter receitas que revertem para fins de interesse público, seja na área da assistência social, do desporto, da cultura ou de outras com idêntico escopo benemérito.

Por outro lado, considerou-se que a afetação das receitas assim originadas deveria constituir, pela importância social e humana das áreas a beneficiar, um importante incentivo para o jogador, que assim ganha a consciência da dimensão da sua participação, a qual, independentemente de poder causar um ganho individual, se traduz num ganho coletivo apreciável.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Natureza e denominação

É organizado e explorado pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, em regime de exclusivo para todo o território nacional, simultaneamente com outros jogos sociais de concursos de apostas e lotarias, um jogo denominado «JOKER».

Artigo 2.º Condições de participação

1 - A participação no JOKER implica a participação nos jogos a que alude o artigo anterior e o pagamento de um preço adicional ao das apostas efetuadas naqueles jogos.

⁹⁵ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 200/2009, de 27 de agosto.

2 - As normas de participação neste jogo, o preço a pagar, o número e o valor dos prémios, a forma de atribuição destes e os prazos de caducidade respetivos são objeto de regulamentação própria, a aprovar nos termos da alínea i) do n.º 3 do artigo 27.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei 235/2008, de 3 de dezembro.

Artigo 3.º Receita

1 - A receita do JOKER é constituída pelo montante total das apostas admitidas a participar neste jogo, através do sistema informático de registo e validação do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Da receita apurada nos termos do número anterior é destinada a prémios a importância correspondente a 55 %.

3 - Da receita a que se refere o n.º 1 é ainda retirada em cada concurso:

a) A importância correspondente a 7 % para remuneração dos mediadores dos jogos sociais do Estado;

b) A importância correspondente a 2 %, até perfazer um montante máximo de um milhão de euros, para constituição de um fundo destinado ao pagamento de prémios por reclamações procedentes ou para cobrir, na eventual falha, o valor atribuído ao primeiro prémio, em conformidade com as normas regulamentares aplicáveis.

Artigo 4.º Órgãos de fiscalização

A superintendência e a fiscalização deste jogo, bem como o processo de reclamação de prémios, constam do regulamento referido no n.º 2 do artigo 2.º.

Artigo 5.º Resultados de exploração

Os resultados líquidos de exploração são distribuídos nos termos previstos no Decreto-Lei 56/2006, de 15 de março.

Artigo 6.º Prémios caducados

O montante dos prémios caducados reverte a favor das entidades beneficiárias do produto líquido da exploração, na proporção dos respetivos benefícios.



Artigo 7.º Entrada em vigor

O presente diploma entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 25 de novembro de 1993.

- Aníbal António Cavaco Silva - José Manuel Cardoso Borges Soeiro -
Arlindo Gomes de Carvalho - José Albino da Silva Peneda - Luís Manuel
Gonçalves Marques Mendes.

Promulgado em 14 de dezembro de 1993.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendado em 15 de dezembro de 1993.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.

15. Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro

Autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a organizar e explorar um jogo denominado «Lotaria Instantânea»

Nos termos dos seus Estatutos, anexos ao Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto, é atribuído à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, como meio de obtenção de receitas e para cumprimento dos seus fins estatutários, o direito de exploração de lotarias, em regime de exclusivo, para todo o território nacional.

Aliás, refira-se que a exploração da denominada «Lotaria Nacional» foi outorgada à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa por Carta Régia de 18 de novembro de 1783, pela Rainha D. Maria I, já então com o fim de canalizar verbas para o cumprimento de finalidades sociais.

Pretende-se agora com a introdução no mercado de uma nova modalidade de lotaria, denominada «Lotaria Instantânea», caracterizada pelo baixo preço e celeridade do resultado, atingir o duplo objetivo de, por um lado, ampliar as áreas de intervenção social, designadamente para apoio a crianças e jovens carenciados, através das receitas obtidas com a sua venda e, por outro lado, acompanhar a evolução que nesta modalidade se tem vindo a registar nos restantes países europeus.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 201.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º

1 - É concedido à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML) o direito de organizar e explorar um jogo denominado «Lotaria Instantânea», em regime de exclusivo, para todo o território nacional.

2 - Por Lotaria Instantânea entende-se um jogo vendido através de bilhetes onde figura, em zona reservada e vedada por película de segurança, a remover pelo jogador, um conjunto de símbolos ou números que determinarão, de forma automática, a atribuição de prémio, conforme regras indicadas no próprio bilhete.



Artigo 2.º

O resultado líquido obtido com a venda da Lotaria Instantânea é distribuído da seguinte forma:

- a) 30 % para projetos especiais de apoio a crianças carenciadas, incluindo os referentes à recuperação e educação especial de crianças com deficiência, a definir por despacho do Ministro do Emprego e da Segurança Social;
- b) 20 % para projetos especiais destinados a estudantes do ensino secundário que revelem mérito excecional e que careçam de apoio financeiro para prosseguimento dos seus estudos, a definir por despacho do Ministro da Educação;
- c) 25 % para aplicação em projetos especiais de ocupação de jovens, a definir por despacho do ministro responsável pela área da juventude;
- d) 25 % para a SCML para aplicação em projetos especiais integrados nos seus fins estatutários, a definir por despacho conjunto dos Ministros da Saúde e do Emprego e da Segurança Social.

Artigo 3.º

As normas relativas à organização e funcionamento da Lotaria Instantânea, nomeadamente as condições a que obedece a habilitação aos prémios, o seu número, o preço do bilhete e o valor para prémios a retirar da receita ilíquida apurada, será objeto de regulamento, elaborado nos termos dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, a aprovar por portaria conjunta dos Ministros da Saúde e do Emprego e da Segurança Social.

Artigo 4.º

O montante dos prémios caducados reverte a favor das entidades beneficiárias do produto líquido da exploração, na proporção dos respetivos benefícios.

Artigo 5.º

São aplicáveis à Lotaria Instantânea, em tudo aquilo que não se encontrar especialmente regulado no presente diploma, as normas que disciplinam a Lotaria Nacional, designadamente as constantes do Decreto-Lei n.º 479/77, de 15 de novembro.

15. Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 6 de outubro de 1994.
- Aníbal António Cavaco Silva - Maria Manuela Dias Ferreira Leite -
Adalberto Paulo da Fonseca Mendo - José Bernardo Veloso Falcão e
Cunha - Luís Manuel Gonçalves Marques Mendes.

Promulgado de 1 de dezembro de 1994.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendado em 5 de dezembro de 1994.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.



16. Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro
Autoriza o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a registar apostas e pagar prémios de lotarias e apostas mútuas nos canais de distribuição eletrónica (Internet, multibanco, telemóvel, telefone, televisão, etc.), através de uma plataforma de acesso multicanal

O presente diploma visa disciplinar o registo de apostas nos jogos sociais do Estado, cuja exploração foi concedida à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nomeadamente pelo Decreto-Lei 84/85, de 28 de março, republicado em anexo ao Decreto-Lei 317/2002, de 27 de dezembro, e alterado pelo Decreto-Lei 37/2003, de 6 de março, ou daqueles cuja exploração lhe venha a ser atribuída através da plataforma de acesso multicanal.

A plataforma de acesso multicanal permite que as apostas possam ser efetuadas por via eletrónica, através da Internet, telemóvel, multibanco, telefone fixo, televisão, televisão interativa e por cabo, entre outros meios.

O apostador tem agora ao seu dispor uma panóplia de meios que lhe permitem de uma forma mais cómoda, expedita e rápida efetuar as apostas nos diversos jogos sociais.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

O presente diploma estabelece a disciplina normativa da exploração, em suporte eletrónico, dos jogos sociais do Estado, nomeadamente lotarias e apostas mútuas, ou quaisquer outros jogos cuja exploração venha a ser atribuída à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos do disposto no artigo 1.º do anexo II do Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto, através de uma plataforma de acesso multicanal que inclui a utilização integrada do sistema informático do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, dos terminais da rede informática interbancária denominada «multibanco», da Internet, telemóvel, telefone, televisão, incluindo por satélite e por cabo e televisão interativa, entre outros meios.

Artigo 2.º Âmbito

A exploração referida no artigo anterior é efetuada em regime de exclusivo, para todo o território nacional, incluindo o espaço radioelétrico, o espectro hertziano terrestre analógico e digital, a Internet, bem como quaisquer outras redes públicas de telecomunicações, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa através do seu Departamento de Jogos, nos termos dos diplomas que regulam cada um dos jogos e do Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto.

Artigo 3.º Contrato de jogo

1 - O contrato de jogo é celebrado diretamente entre o jogador e o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa com ou sem intervenção dos mediadores.

2 - O contrato de jogo é aquele através do qual uma das partes, mediante o pagamento de uma quantia certa, adquire números ou prognósticos com os quais se habilita, como contrapartida da prestação, ao recebimento de um prémio, de montante fixo ou variável, a pagar pela outra parte, conforme o resultado de uma operação baseada exclusiva ou fundamentalmente na sorte e de acordo com regras predefinidas.

3 - O pagamento pelo jogador da quantia certa que habilita ao prémio de jogo pode ser efetuado em dinheiro, diretamente por débito em conta bancária à ordem ou através do cartão do jogador.

4 - O contrato de jogo só está concluído quando o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa recebe a quantia referida no número anterior e emite o comprovativo de confirmação da aposta efetuada.

Artigo 4.º Comercialização

1 - A comercialização dos jogos sociais por meios eletrónicos referidos no artigo 1.º, nomeadamente através do sistema de mensagens curtas (SMS), pode implicar, para o jogador, além do preço da aposta, o custo da utilização da rede de comunicações como o telefone ou a Internet e o custo do serviço de um operador de telecomunicações.

2 - O apostador pode recorrer para efetuar apostas nos jogos sociais do Estado por meios eletrónicos a um cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, a ser emitido pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O cartão de jogador tem capacidade para armazenar até determinado montante para utilização nos jogos sociais do Estado, é recarregável e



permite ao jogador creditar no próprio cartão, até determinado montante, o valor dos prémios, dos jogos referidos, a que tenha direito.

4 - Os montantes referidos no número anterior são definidos anualmente pela direção do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, são divulgados publicamente e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

5 - As regras de utilização do cartão de jogador são aprovadas pela direção do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

Artigo 5.º Funcionalidades da plataforma e legislação aplicável

1 - A plataforma referida no artigo 1.º permite a receção, registo e pagamento eletrónico de apostas nos concursos de apostas mútuas, a compra de bilhetes virtuais das lotarias, a participação em quaisquer outros jogos cuja exploração venha a ser atribuída à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos do disposto no artigo 1.º do anexo II do Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto, a participação nos respetivos sorteios adicionais e promocionais, bem como o recebimento eletrónico de prémios dos jogos identificados.

2 - Em tudo o que não contrarie o presente diploma, é aplicável à exploração dos jogos sociais do Estado através da plataforma de acesso multicanal o disposto na legislação em vigor para os jogos identificados no número anterior e respetiva regulamentação.

Artigo 6.º Pagamento das operações de compra

1 - Cada operação de compra origina uma única transferência automática de fundos entre a conta do jogador-comprador e a conta do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Em caso de insuficiência de saldo disponível na conta do jogador-comprador, a plataforma de acesso multicanal não aceita a aposta/ordem de compra, que se considera como não efetuada.

Artigo 7.º Pagamento dos prémios

Sem prejuízo do disposto na legislação em vigor, o pagamento dos prémios correspondentes às apostas efetuadas através da plataforma de acesso multicanal é automaticamente creditado na conta dos jogadores através da qual foi efetuada a aposta ou no respetivo cartão de jogador sem necessidade de qualquer outro procedimento por parte do jogador.

Artigo 8.º Suporte material das operações de compra

1 - Em cada operação de compra será gerado pela plataforma de acesso multicanal e emitido pelo terminal automático de pagamento um recibo, com valor meramente informativo, no qual constarão a data, hora e terminal da transação, todas as fações adquiridas ou prognósticos efetuados, conforme se trate, respetivamente, de lotarias ou apostas mútuas, bem como o código de segurança de cada uma das fações ou apostas e o preço pago.

2 - No caso de o terminal automático de pagamento não emitir recibo, este ser ilegível ou no caso de o apostador não poder imprimir o recibo gerado pela plataforma de acesso multicanal, o comprador-jogador pode solicitar a respetiva emissão ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, por via postal ou mediante telefone, fax ou Internet, conforme o caso.

Artigo 9.º Prova das operações de compra

Em caso de litígio, a prova da compra-aposta de um número ou prognóstico será feita através dos registos informáticos existentes no sistema informático central do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 10.º Conservação dos registos informáticos

1 - Os registos informáticos relativos à compra dos jogos sociais do Estado através da plataforma de acesso multicanal e ao pagamento dos prémios de valor inferior a (euro) 4.987,98 serão mantidos em arquivo no Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa pelo período de três anos.

2 - Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a (euro) 4.987,98 serão mantidos em arquivo no Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa pelo período de 10 anos.

Artigo 11.º Contraordenações

1 - Constituem contra-ordenações:

a) A promoção, organização ou exploração, por via eletrónica, dos jogos sociais do Estado previstos no artigo 1.º, com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 2.º, bem como a emissão, distribuição ou venda de bilhetes virtuais e a publicitação da realização dos sorteios respetivos, quer estes ocorram ou não em território nacional;



- b) A promoção, organização ou exploração, por via eletrónica, de lotarias ou outros sorteios similares à Lotaria Nacional ou à Lotaria Instantânea, com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 2.º, bem como a emissão, distribuição ou venda de bilhetes virtuais e a publicitação da realização dos sorteios respetivos, quer estes ocorram ou não em território nacional;
- c) A angariação, por via eletrónica, de apostas sobre os números dos sorteios da Lotaria Nacional não emitidos pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, bem como a subdivisão eletrónica de fações da Lotaria Nacional;
- d) A realização de sorteios publicitários ou promocionais de instituições, bens ou serviços, de qualquer espécie, que habilitem a um prémio em dinheiro ou coisa com valor económico superior a (euro) 25,00, explorados eletronicamente sob a forma de rifas numeradas ou outros sorteios de números sobre os resultados dos sorteios da Lotaria Nacional, Totoloto, Totobola, Totogolo e JOKER e Lotaria Instantânea, sob a forma de bilhetes virtuais, que atribuam imediatamente o direito a um prémio ou à possibilidade de ganhar um prémio;
- e) A introdução, a venda e ou a distribuição eletrónica dos suportes de participação em jogos estrangeiros similares aos identificados no artigo 1.º, a angariação eletrónica de apostas para os referidos jogos, ainda que em bilhetes virtuais diferentes dos permitidos nos países a que respeitem, bem como a publicidade ou qualquer outra forma de prestação de serviços relativa à exploração de jogos estrangeiros por via eletrónica, incluindo a divulgação regular e periódica dos resultados dos sorteios respetivos;
- f) A participação por via eletrónica em sorteios de lotaria, jogos de Lotaria Instantânea, concursos de apostas mútuas ou sorteios idênticos realizados com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 2.º, cuja exploração seja punível nos termos das alíneas a), b), c) e d);
- g) A participação a partir do território nacional, em lotarias, jogos de Lotaria Instantânea ou em concursos de apostas mútuas ou sorteios similares estrangeiros, cuja exploração seja punível nos termos da alínea e).
- 2 - A tentativa é punível.
- 3 - A negligência é punível.

Artigo 12.º Coimas

1 - As contraordenações previstas nas alíneas a), b) e d) do n.º 1 do artigo anterior são puníveis com coima não inferior a (euro) 500,00 nem superior ao triplo do presumível valor global angariado com a organização do jogo, quando mais elevado que aquele limite, até ao máximo de (euro)

3.740,00 para pessoas singulares e coima mínima não inferior a (euro) 2.000,00, nem superior ao triplo do presumível valor global angariado com a organização do jogo, quando mais elevado que aquele limite, num montante máximo de (euro) 44.890,00 para pessoas coletivas.

2 - A contraordenação prevista na alínea c) do n.º 1 do artigo anterior é punível com coima mínima de (euro) 500,00 e máxima até ao triplo do montante angariado com a exploração do jogo num máximo (euro) 3.740,00 para pessoas singulares e coima mínima de (euro) 2.000,00 e máxima até ao triplo do montante angariado com a exploração do jogo num máximo de (euro) 44.890,00 para pessoas coletivas.

3 - A contraordenação prevista na alínea e) do n.º 1 do artigo anterior é punida com coima não inferior a (euro) 1.000,00, nem superior ao triplo do presumível valor total das operações referidas, até ao limite máximo de (euro) 3.740,00 para pessoas singulares e coima não inferior a (euro) 2.500,00, nem superior ao triplo do presumível valor total das referidas operações, até ao limite máximo de (euro) 44.890,00 para pessoas coletivas.

4 - As contraordenações previstas nas alíneas f) e g) do n.º 1 do artigo anterior são puníveis com coima não inferior a (euro) 75,00 ou ao dobro do valor da aposta, quando mais elevado do que aquele valor, até ao limite máximo de (euro) 250,00.

5 - Na determinação da medida da coima deve atender-se, nomeadamente, ao lucro que, direta ou indiretamente, o promotor do jogo esperava obter com o recurso ao mesmo, em termos de numerário arrecadado ou em termos de aumentos de vendas.

6 - Os montantes mínimos e máximos são reduzidos, respetivamente, em um terço e em metade em caso de negligência.

Artigo 13.º Sanções acessórias

1 - Como sanções acessórias das contraordenações estabelecidas nas alíneas a) a g) do n.º 1 do artigo 11.º poderão ser determinados, no todo ou em parte, a perda de bens, incluindo equipamentos técnicos, meios de transporte ou valores utilizados para a perpetração da infração ou resultantes desta, incluindo os destinados a prémios ou que como tal hajam sido distribuídos, bem como o encerramento do estabelecimento onde tal atividade se realize e cujo funcionamento esteja sujeito a autorização ou licenciamento de autoridade administrativa e a interdição de exercício de qualquer atividade relativa aos jogos sociais do Estado durante um período máximo de dois anos, nos termos do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, na redação do Decreto-Lei n.º 244/95, de 14 de setembro.



2 - Quando entre o material apreendido se verifique existir direito a prémio, o mesmo deverá ser recebido, integrando o valor dos bens apreendidos.

Artigo 14.º Processo e competência contraordenacional

1 - Compete à Direção do Departamento de Jogos, no âmbito das suas atribuições, a apreciação e aplicação de coimas ou outras sanções acessórias dos processos de contraordenação que vierem a ser instaurados com vista à aplicação das penalidades previstas no presente decreto-lei.

2 - A instrução dos processos segue o disposto no Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, na redação do Decreto-Lei n.º 244/95, de 14 de setembro, e compete ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O produto das coimas e da venda dos bens e valores apreendidos integrará o resultado líquido da exploração dos jogos a que respeitem, ainda que cobrado em juízo.

4 - O pagamento da coima aplicada será efetuado ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 15.º Disposições finais e transitórias

1 - Em tudo o mais que não estiver expressamente previsto no presente diploma regem as disposições em vigor para os jogos sociais do Estado, nomeadamente lotarias e apostas mútuas, ou quaisquer outros jogos cuja exploração venha a ser atribuída à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos do disposto no artigo 1.º do anexo II do Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto.

2 - O regulamento de mediadores relativo a todos os jogos sociais do Estado cuja exploração foi ou venha a ser atribuída à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa será aprovado por portaria dos ministros da tutela.

Artigo 16.º Norma revogatória

São revogados os artigos 4.º, 5.º, 6.º e 7.º do Decreto-Lei n.º 182/2000, de 10 de agosto.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 4 de setembro de 2003.
- José Manuel Durão Barroso - Maria Celeste Ferreira Lopes Cardona - Luís Filipe Pereira - António José de Castro Bagão Félix.

Promulgado em 24 de outubro de 2003.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 30 de outubro de 2003.

O Primeiro-Ministro, José Manuel Durão Barroso.



**17. Decreto-Lei n.º 210/2004, de 20 de agosto⁹⁶
Cria o jogo social do Estado denominado «EUROMILHÕES»
e autoriza a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através
do seu Departamento de Jogos, a proceder à respetiva exploração
em regime de exclusividade para todo o território nacional**

O Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, veio disciplinar o regime de exploração dos concursos de apostas mútuas, clarificando que o direito de promover os mesmos é reservado ao Estado, única entidade à qual compete definir, em cada momento, a política de jogo que pretende ver implementada no respetivo território.

Este diploma concedeu à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a respetiva organização e exploração, em regime de exclusivo para todo o território nacional.

O EUROMILHÕES é um novo jogo de apostas mútuas sobre sorteios de números do tipo loto, à semelhança dos jogos criados ao abrigo do decreto-lei supracitado, que se reveste de algumas particularidades face aos jogos já existentes, podendo a respetiva exploração ser efetuada em conjunto com outros países europeus.

As receitas do EUROMILHÕES destinam-se a ser aplicadas no desenvolvimento de infraestruturas, de projetos piloto e de novos serviços de apoio e promoção de pessoas idosas, numa sociedade fortemente marcada pelo envelhecimento da sua população, assumindo, assim, este jogo as mesmas características dos jogos sociais do Estado atribuídos à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Um dos atrativos do presente jogo é o facto de os respetivos prémios se encontrarem isentos de tributação em sede de imposto sobre o rendimento das pessoas singulares, o que permite a atribuição de prémios mais elevados.

Consagra-se um regime sancionatório de condutas violadoras do exclusivo da exploração concedido à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mantendo-se a punição em sede de ilícito de mera ordenação social, tal como sucede nos outros concursos de apostas mútuas, procedendo-se, no entanto, a uma atualização dos valores das respetivas coimas.

⁹⁶ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 43/2016, de 16 de agosto.

Estabelecem-se, igualmente, diversas sanções acessórias que, em conjunto com as coimas, visam dissuadir a prática de jogo ilícito semelhante ao criado pelo presente diploma.

Foi ouvido o Conselho de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

- 1 - É criado o jogo social do Estado denominado «EUROMILHÕES».
- 2 - O EUROMILHÕES é atribuído à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa para ser organizado e explorado pelo seu Departamento de Jogos, em regime de exclusividade para todo o território nacional, nos termos do disposto no n.º 1 do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março.

Artigo 2.º Definição e regime de exploração

- 1 - Por EUROMILHÕES entende-se um jogo de apostas mútuas no qual os participantes prognosticam cumulativamente o resultado de dois sorteios de números para obter direito a prémios em dinheiro.
- 2 - O jogo consiste num concurso para a escolha de determinada quantidade de números constantes de duas grelhas existentes nos boletins de apostas ou suporte equivalente, previamente aos respetivos sorteios, que atribui prémios em dinheiro, de acordo com as normas constantes do respetivo regulamento, aprovado por portaria do membro do Governo responsável pela área da segurança social.
- 3 - O EUROMILHÕES é um jogo nacional que pode ser explorado de forma coordenada com outros países europeus.
- 4 - O EUROMILHÕES pode ter um ou dois concursos semanais, a definir pela portaria a que se refere o n.º 2, cabendo ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa determinar o local, o dia e a hora em que os respetivos sorteios têm lugar.
- 5 - Os atos dos sorteios realizam-se na presença de um auditor independente.
- 6 - O júri dos concursos recebe e guarda em segurança uma cópia dos ficheiros contendo as apostas validamente registadas para cada concurso.



Artigo 3.º Lei reguladora da exploração do jogo

A exploração do EUROMILHÕES rege-se pelo presente diploma, pelo Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, e 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro, e pelos Decretos-Leis n.ºs 84/85, de 28 de março, 282/2003, de 8 de novembro, e 235/2008, de 3 de dezembro, pelo regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, e pelo regulamento do jogo previsto no n.º 2 do artigo 2.º.

Artigo 4.º Sorteios adicionais

Em simultâneo com o jogo EUROMILHÕES, poderá o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa organizar sorteios de prémios adicionais, expressos em dinheiro ou em espécie.

Artigo 5.º Condições de participação

1 - A participação no EUROMILHÕES processa-se pela inscrição das apostas em bilhetes de modelo adotado pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou pela escolha de números ou de apostas aleatórias, através da plataforma de acesso multicanal, aprovada pelo Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro, e pelo pagamento do preço correspondente.

2 - As apostas e o respetivo preço podem ser entregues diretamente ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou aos mediadores por este autorizados, nos termos do regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março.

3 - Os mediadores são mandatários dos concorrentes.

4 - As normas gerais de participação no EUROMILHÕES constarão de regulamento próprio, previsto no n.º 2 do artigo 2.º, nomeadamente quanto a:

- a) Sistema de jogo;
- b) Modo de realização das apostas;
- c) Valor probatório dos bilhetes;
- d) Categorias de prémios, em número superior a um;
- e) Modo de divisão da importância destinada a prémios pelas respetivas categorias, bem como a sua distribuição por outras categorias de prémios e a possibilidade de adição dos prémios não atribuídos num concurso ao montante para prémios dos concursos posteriores;

- f) Envio e receção dos ficheiros informáticos do jogo;
- g) Fiscalização da exploração do jogo;
- h) Preço da aposta;
- i) Normas a que obedece o escrutínio de prémios, sua atribuição e respetivos montantes;
- j) Divulgação dos resultados;
- l) Prazos de caducidade.

5 - A participação no EUROMILHÕES implica a adesão às normas constantes do respetivo regulamento.

6 No verso dos bilhetes de participação no EUROMILHÕES deverá constar um extrato das suas normas essenciais, nos termos do n.º 4.

7 - A participação no EUROMILHÕES implica a participação no «Totosorteio» e o pagamento do respetivo preço, para além do pagamento das apostas realizadas no EUROMILHÕES.

Artigo 6.º Órgãos de fiscalização

1 - A receção e guarda em segurança de cópia dos registos das apostas efetuadas, a comprovação do direito a prémio das apostas registadas através da leitura da cópia de segurança, bem como a deliberação sobre a atribuição de prémios, competem ao júri dos concursos, nos termos dos artigos 30.º, 31.º e 32.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e do regulamento previsto no n.º 2 do artigo 2.º.

2 - Os atos dos sorteios previstos no n.º 4 do artigo 2.º, bem como o escrutínio e a distribuição de prémios, são fiscalizados no local da sua realização por um auditor independente.

3 - Os jogadores que se considerem prejudicados por qualquer deliberação do júri dos concursos relativa à não atribuição de prémios a que considerem ter direito podem dela reclamar para o júri de reclamações, nos termos dos artigos 35.º, 36.º e 37.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, dentro dos prazos fixados no regulamento do jogo.

4 - Das decisões do júri de reclamações cabe recurso para o tribunal administrativo de círculo.

Artigo 7.º Pagamento de prémios

1 - Os prémios constantes de títulos apresentados a pagamento são pagos aos respetivos portadores.

2 - No caso de os portadores dos títulos a que se refere o número anterior serem menores ou equiparados, os prémios a que tenham direito são pagos aos seus representantes legais.



Artigo 8.º Receita

1 - A receita do EUROMILHÕES é constituída pelo montante total das apostas registadas neste jogo, nos termos do n.º 1 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março.

2 - Da receita apurada nos termos do número anterior é destinada a prémios a importância correspondente a 50%.

3 - Da receita a que se refere o n.º 1 serão deduzidas:

a) A importância correspondente a 1 %, até perfazer um montante máximo de (euro) 150.000.000,00 para constituição de um fundo destinado ao pagamento de prémios por reclamações procedentes, em conformidade com as normas regulamentares aplicáveis;

b) A importância correspondente a 1%, até perfazer um montante permanente de (euro) 20.000.000,00, para constituição de um fundo para renovação e manutenção de equipamento, material e programas.

4 - Os encargos com o início da exploração do EUROMILHÕES são suportados pelos resultados da exploração da Lotaria Nacional.

Artigo 9.º Resultados de exploração

(revogado pelo artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 56/2006, de 15 de março)

Artigo 10.º Prémios caducados

O montante dos prémios caducados, nos termos do regulamento do jogo, reverte a favor da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 11.º Contraordenações

1 - Constituem contraordenações:

a) A promoção, organização ou exploração, independentemente dos meios utilizados, nomeadamente o eletrónico, de concursos de apostas mútuas, lotarias ou outros sorteios idênticos ao que o presente diploma regula, com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 1.º, bem como a emissão, distribuição ou venda dos respetivos bilhetes ou boletins e a publicitação da realização dos sorteios respetivos, quer estes ocorram ou não em território nacional;

b) A realização, independentemente dos meios utilizados, nomeadamente o eletrónico, de sorteios publicitários ou promocionais de instituições, bens ou serviços, de qualquer espécie, que habilitem a um prémio em dinheiro ou coisa com valor económico superior a (euro) 25,00, explorados sob a forma de rifas numeradas ou outros sorteios de números sobre os resultados dos sorteios do EUROMILHÕES, ou sob a forma de bilhetes,

que atribuam imediatamente o direito a um prémio ou à possibilidade de ganhar um prémio com base nesse sorteio;

c) A introdução, a venda e ou a distribuição, independentemente dos meios utilizados, nomeadamente o eletrónico, no território nacional, dos suportes de participação no jogo EUROMILHÕES de outro Estado;

d) A angariação de apostas para o jogo EUROMILHÕES, ainda que em bilhetes diferentes dos permitidos nos Estados a que respeitem, bem como a publicidade ou qualquer outra forma de prestação de serviços relativa à exploração de jogos estrangeiros similares, incluindo a divulgação regular e periódica dos resultados dos sorteios respetivos;

e) A participação, independentemente dos meios utilizados, nomeadamente o eletrónico, em concursos de apostas mútuas ou sorteios idênticos, com violação do regime de exclusivo estabelecido no artigo 1.º, cuja exploração seja punível nos termos das alíneas a) e b);

f) A participação, a partir do território nacional, em concursos de apostas mútuas do tipo EUROMILHÕES ou sorteios similares estrangeiros, cuja exploração seja punível nos termos das alíneas c) e d).

2 - A tentativa e a negligência são puníveis.

Artigo 12.º Coimas

1 - As contraordenações previstas nas alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo anterior são puníveis com coima não inferior a (euro) 500,00 nem superior ao triplo do presumível valor global angariado com a organização do jogo, quando mais elevado que aquele limite, até ao máximo de (euro) 3.740,00, para pessoas singulares, e coima mínima não inferior a (euro) 2.000,00, nem superior ao triplo do presumível valor global angariado com a organização do jogo, quando mais elevado que aquele limite, num montante máximo de (euro) 44.890,00, para pessoas coletivas.

2 - As contraordenações previstas nas alíneas c) e d) do n.º 1 do artigo anterior são puníveis com coima mínima de (euro) 1.000,00 e máxima até ao triplo do presumível valor total das operações referidas, até ao limite máximo de (euro) 3.740,00, para pessoas singulares, e coima não inferior a (euro) 2.500,00 e máxima até ao triplo do presumível valor total das referidas operações, num montante máximo de (euro) 44.890,00, para pessoas coletivas.

3 - As contraordenações previstas nas alíneas e) e f) do n.º 1 do artigo anterior são puníveis com coima não inferior a (euro) 75,00 ou ao dobro do valor da aposta, quando mais elevado do que aquele valor, até ao limite máximo de (euro) 250,00.



4 - Na determinação da medida da coima deve atender-se, nomeadamente, ao lucro que, direta ou indiretamente, o promotor do jogo esperava obter com o recurso ao mesmo, em termos de numerário arrecadado ou em termos de aumentos de vendas.

5 - Os montantes mínimos e máximos são reduzidos para um terço em caso de negligência.

Artigo 13.º Sanções acessórias

1 - Podem ser aplicadas as seguintes sanções acessórias às contraordenações estabelecidas nas alíneas a) a f) do n.º 1 do artigo 11.º:

a) A apreensão e perda de bens, incluindo meios de transporte, ou valores utilizados para a perpetração da infração ou dela resultantes, incluindo os destinados a prémios ou que como tal hajam sido distribuídos;

b) O encerramento do estabelecimento onde tal atividade se realize e cujo funcionamento esteja sujeito a autorização ou licenciamento de autoridade administrativa;

c) A interdição de exploração de qualquer atividade relativa aos jogos sociais do Estado durante um período máximo de dois anos, nos termos do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, e 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro.

2 - Quando entre os títulos de jogo apreendidos se encontre algum com direito a prémio, o mesmo deverá ser recebido, integrando o valor dos bens apreendidos.

Artigo 14.º Processo e competência contraordenacional

1 - Compete ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a apreciação e a aplicação de coimas e de sanções acessórias dos processos de contraordenação que sejam instaurados no âmbito do presente decreto-lei.

2 - A instrução dos processos segue o disposto no Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, e 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro, e compete ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O produto das coimas e da venda dos bens e valores apreendidos integrará o resultado líquido da exploração do EUROMILHÕES, ainda que cobrado em juízo.

4 - O pagamento da coima aplicada será efetuado ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 15.º Isenção da tributação incidente sobre os prémios

(revogado pelo Decreto-Lei n.º 175/2009, de 4 de agosto)

Artigo 16.º Alteração ao Decreto-Lei n.º 64/95, de 7 de abril

É alterado o artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 64/95, de 7 de abril, que passa a ter a seguinte redação:

«Artigo 1.º

1 - As despesas comuns resultantes da exploração, pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, dos jogos do Totobola, do Totoloto, do Totogolo, da Lotaria Nacional, do JOKER, da Lotaria Instantânea e do EUROMILHÕES são repartidas, respetivamente, na proporção das receitas anualmente arrecadadas em cada uma das modalidades de jogo.

2-

Artigo 17.º Entrada em vigor

O presente diploma entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 1 de julho de 2004. - Maria Manuela Dias Ferreira Leite - Maria Manuela Dias Ferreira Leite - Maria Celeste Ferreira Lopes Cardona - Luís Filipe Pereira - António José de Castro Bagão Félix.

Promulgado em 2 de agosto de 2004.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 5 de agosto de 2004.

O Primeiro-Ministro, Pedro Miguel de Santana Lopes.



18. Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril⁹⁷

Aprova o regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial

O Governo pretende, de uma forma abrangente e compreensiva, proceder à definição do regime jurídico da exploração e prática de diversos tipos de jogos a dinheiro.

Subjazem, também, a este propósito razões que se prendem com a necessidade de evitar a prática de atividades criminosas e combater a fraude e o branqueamento de capitais, assegurar a integridade, fiabilidade e transparência das operações de jogo, proteger os menores e assegurar a proteção dos jogadores, bem como delimitar e enquadrar a oferta e o consumo e controlar a sua exploração, garantindo a segurança e a ordem pública.

Neste contexto, também se enquadram as apostas desportivas à cota de base territorial, cuja exploração e prática não é atualmente permitida.

Pretende-se, agora, à semelhança do que aconteceu no passado, que a exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial deixem de ser atividades proibidas para passar a dispor de um quadro normativo que as enquadre e garanta o seu desenvolvimento com condições para a prática de um jogo estritamente controlado, reduzindo ou anulando o interesse pelo jogo clandestino e ilícito. Desta forma, estimula-se a cidadania e o jogo responsável, reforçando-se, em simultâneo, a proteção da ordem pública.

Na exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial, verifica-se com especial acuidade a necessidade de assegurar e garantir os princípios e valores anteriormente enunciados.

O Estado, detendo o exclusivo da exploração do jogo em Portugal, vai assim atribuir, também em exclusivo, para todo o território nacional, o direito de exploração das apostas desportivas à cota de base territorial a uma entidade que tutela diretamente e à qual reconhece a capacidade, a integridade e idoneidade para desenvolver esta atividade em nome e por sua conta, no integral respeito pelos princípios e valores enunciados, condições também essenciais para defender a integridade do desporto através do reforço da luta contra a corrupção e o falseamento dos resultados.

⁹⁷ Última redação pela Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto

Esta opção assenta na necessidade de garantir, no momento em que se disponibilizam pela primeira vez as apostas desportivas à cota de base territorial, que elas se destinam a canalizar a procura para esta oferta legal do Estado e que a sua exploração pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa contribua decisivamente para a proteção, transparência e idoneidade deste tipo de apostas, bem como para a prevenção dos riscos associados às mesmas.

Adicionalmente, a oferta legal deste novo jogo social do Estado posiciona-se numa lógica de grande proximidade com os apostadores, pelo que são exigidas especiais cautelas na forma como essa disponibilização é feita e controlada, cautelas que a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, atenta nomeadamente a sua natureza, conforme resulta dos seus estatutos, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, permite assegurar.

Com efeito, a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa já tem, desde longa data, uma rede de mediadores em estabelecimentos físicos por todo o país, que disponibilizam ao público os jogos sociais do Estado sem que se concretizem ameaças à ordem pública.

Entende, por isso, o Governo que beneficiar dessa rede e da experiência existente para disponibilizar apostas desportivas à cota de base territorial, de forma segura e controlada, é a solução que melhor acautela e defende o interesse público e protege os apostadores. A existência de mediadores idóneos, sujeitos à fiscalização da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, permite, ainda, prevenir e controlar os fenómenos de fraude e de branqueamento de capitais.

Acresce, finalmente, que não só o financiamento das políticas sociais do Estado é também beneficiado pelos resultados da exploração deste novo jogo social, como igualmente os fins sociais e de assistência que a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa prossegue são beneficiados por via da afetação de parte desses resultados.

Foram ouvidos os órgãos de governo próprio das Regiões Autónomas, a Comissão Nacional de Proteção de Dados e a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.



Assim:

No uso da autorização legislativa concedida pelo artigo 1.º da Lei n.º 73/2014, de 2 de setembro, alterada pela Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro, e nos termos das alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

O presente decreto-lei aprova o regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial, e altera a Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro, e os Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro.

Artigo 2.º Aprovação do regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial

É aprovado, em anexo ao presente decreto-lei e do qual faz parte integrante, o regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial.

Artigo 3.º Alteração à Tabela Geral do Imposto do Selo

A verba 11. da Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro, passa a ter a seguinte redação:

«11 - [...]:

11.1 - [...]:

11.1.1 - [...].

11.1.2 - [...].

11.2 - [...]:

11.2.1 - [...];

11.2.2 - [...];

11.3 - Jogos sociais do Estado: Euromilhões, Lotaria Nacional, Lotaria Instantânea, Totobola, Totogolo, Totoloto, Joker e apostas desportivas à cota de base territorial - incluídos no preço de venda da aposta - 4,5 %;

11.4 - Jogos sociais do Estado: Euromilhões, Lotaria Nacional, Lotaria Instantânea, Totobola, Totogolo, Totoloto, Joker e apostas desportivas à cota de base territorial - sobre a parcela do prémio que exceder (euro) 5.000,00 - 20 %.»

Artigo 4.º Alteração aos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

Os artigos 27.º e 31.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, passam a ter a seguinte redação:

«Artigo 27.º

[...]

1 - [...].

2 - [...].

3 - [...]:

a) [...];

b) [...];

c) [...];

d) [...];

e) [...];

f) [...];

g) [...];

h) [...];

i) [...];

j) [...],

l) [...];

m) [...];

n) [...];

o) [...];

p) Proceder à consulta de bases de dados públicas com vista a obter informação sobre a identificação, idade e número de identificação fiscal das pessoas individuais que se registem no seu sítio na Internet ou que realizem apostas de base territorial, nos termos de protocolo a celebrar com as entidades públicas detentoras das bases de dados, no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais.

Artigo 31.º

[...]

[...]:

a) Receber e guardar, em segurança, as cópias dos registos das apostas mútuas efetuadas através do sistema de registo e validação informático e lavrar ata desta operação;

b) Proceder ao reconhecimento dos direitos a prémio, através de confrontação entre o número de registo e validação informáticos e número de acertos verificados nas apostas constantes dos suportes informáticos guardados em segurança e a informação relativa a apostas apuradas no escrutínio de prémios, disponibilizada pelo DJ;



c) [...];

d) Fiscalizar a segurança e a integridade dos registos das apostas desportivas à cota de base territorial efetuadas através do sistema de registo e validação informático e lavrar ata destas operações.»

Artigo 5.º Regulamentação

1 - O regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial previsto no artigo 6.º do regime jurídico constante do anexo ao presente decreto-lei é aprovado por portaria do membro do Governo responsável pela área da segurança social.

2 - As condições de atribuição do montante previsto na alínea c) do n.º 2 do artigo 12.º do regime jurídico constante do anexo ao presente decreto-lei são fixadas por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas da segurança social e do desporto.

Artigo 6.º Entrada em vigor

O presente decreto-lei entra em vigor 60 dias a contar da data da sua publicação.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 26 de fevereiro de 2015. - Pedro Passos Coelho - Maria Luís Casanova Morgado Dias de Albuquerque - Anabela Maria Pinto de Miranda Rodrigues - Paula Maria von Hafe Teixeira da Cruz - Luís Maria de Barros Serra Marques Guedes - António de Magalhães Pires de Lima - Luís Pedro Russo da Mota Soares.

Promulgado em 23 de abril de 2015.

Publique-se.

O Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva.

Referendado em 24 de abril de 2015.

O Primeiro-Ministro, Pedro Passos Coelho.

ANEXO
(A QUE SE REFERE O ARTIGO 2.º)
REGIME JURÍDICO DA EXPLORAÇÃO E PRÁTICA DAS APOSTAS
DESPORTIVAS À COTA DE BASE TERRITORIAL

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Objeto

O regime jurídico da exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial, abreviadamente designado regime jurídico, regula a exploração e prática das apostas desportivas à cota de base territorial.

Artigo 2.º Âmbito de aplicação

O presente regime jurídico aplica-se às «apostas desportivas à cota de base territorial», definidas como o jogo social do Estado no qual os participantes prognosticam um ou mais factos ocorridos no decurso de um ou vários acontecimentos ou eventos desportivos, de desfecho incerto e não dependente da vontade dos participantes, quando o valor do prémio seja determinado em função de uma cota previamente definida pelo organizador do jogo e do montante apostado pelo jogador na realização do seu prognóstico.

Artigo 3.º Direito de exploração

- 1 - O direito de explorar as apostas desportivas à cota é reservado ao Estado.
- 2 - O Estado atribui à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu departamento de jogos, o direito de organizar e explorar, em regime de exclusividade para todo o território nacional, as apostas desportivas à cota de base territorial, sem prejuízo do disposto no número seguinte.
- 3 - O direito de organizar e explorar apostas desportivas à cota de base territorial referido no número anterior não abrange a exploração em suporte eletrónico a que se refere o Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

Artigo 4.º Proibições

- 1 - É proibida a prática de apostas desportivas à cota, diretamente ou por interposta pessoa:
 - a) Aos titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as Regiões Autónomas;



- b) Aos titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;
- c) Aos magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e seus agentes;
- d) Aos maiores acompanhados dependentes de representação ou de autorização prévia para a prática de atos patrimoniais⁹⁸
- e) Àqueles que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;
- f) Aos titulares dos órgãos de administração da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e dos órgãos do seu departamento de jogos;
- g) Aos trabalhadores do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;
- h) A quaisquer pessoas que tenham ou possam ter acesso aos sistemas de apostas desportivas à cota de base territorial;
- i) A quaisquer pessoas, tais como os dirigentes desportivos, os técnicos desportivos, os treinadores, os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juízes, os árbitros, os empresários desportivos e os responsáveis das entidades organizadoras dos eventos objeto de apostas desportivas, quando direta ou indiretamente, tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos referidos eventos;
- j) A quaisquer pessoas relativamente às quais a lei estabeleça uma proibição de jogar.

2 - Sem prejuízo das demais disposições legais e regulamentares que impendam sobre os trabalhadores do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e sobre os mediadores dos jogos sociais do Estado, está-lhes vedado, em especial:

- a) Fazer empréstimos em dinheiro ou por qualquer outro meio aos apostadores;
- b) Ter participação, direta ou indireta, nos resultados das apostas.

3 - Sem prejuízo das demais disposições legais e regulamentares aplicáveis, o departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e os mediadores dos jogos sociais do Estado devem recusar o pagamento de prémios quando seja do seu conhecimento que o premiado se encontra proibido de apostar, caducando os respetivos prémios.

4 - São proibidas as apostas desportivas em quaisquer eventos, provas ou competições desportivas de escalões de formação, nestes se compreendendo todos os anteriores ao da categoria sénior, como tal definido pela respetiva federação desportiva dotada do estatuto de utilidade pública desportiva.

⁹⁸ Conforme redação resultante do artigo 19.º da Lei n.º 49/2018, de 14 de agosto de 2018. Entrada em vigor a 10 de fevereiro de 2018 (180 dias após a sua publicação).

5 - São proibidas as apostas desportivas em eventos em que participem sociedades desportivas que não cumpram as obrigações legalmente definidas de transparência da respetiva titularidade, enquanto durar tal incumprimento.

Artigo 5.º Política de jogo responsável

1 - O desenvolvimento de uma política de jogo responsável exige que na exploração das apostas desportivas à cota seja salvaguardada a sua integridade, fiabilidade e segurança e assegurada a consciencialização da complexidade desta atividade e a necessidade de serem promovidas, em simultâneo, ações preventivas de sensibilização, de informação e difusão de boas práticas.

2 - O departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, em articulação com as entidades competentes na matéria, deve promover a realização de estudos tendentes a identificar comportamentos aditivos e adotar medidas preventivas e dissuasoras.

CAPÍTULO II

EXPLORAÇÃO E PRÁTICA DAS APOSTAS DESPORTIVAS À COTA DE BASE TERRITORIAL

Artigo 6.º Regras de exploração

1 - As regras de exploração das apostas desportivas à cota de base territorial constam do regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial, o qual contém normas relativas, nomeadamente, a:

- a) Sistema de jogo;
- b) Modo de realização das apostas;
- c) Momento da aposta;
- d) Tipos de aposta;
- e) Modalidades de aposta;
- f) Oferta de apostas;
- g) Preço da aposta;
- h) Limites e restrições das apostas;
- i) Normas a que obedece a atribuição de prémios e seus montantes;
- j) Normas a que obedece o pagamento de prémios;
- k) Prazos de caducidade;
- l) Fiscalização do jogo;
- m) Reclamações.



2 - A participação nas apostas desportivas à cota de base territorial implica a adesão às normas constantes do regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial.

3 - No verso dos bilhetes de participação nas apostas desportivas à cota de base territorial consta obrigatoriamente um extrato das normas essenciais do regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial.

Artigo 7.º Mediadores

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos apostadores junto do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o departamento de jogos junto dos apostadores.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores no exercício das suas funções não são imputáveis ao departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - Os mediadores são responsáveis pelo cumprimento dos deveres e obrigações estabelecidos no presente regime jurídico, no regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial e no regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, alterada pelas Portarias n.ºs 216/2012, de 18 de julho, e 112/2013, de 21 de março.

Artigo 8.º Condições de participação

1 - A participação nas apostas desportivas à cota de base territorial processa-se pela inscrição das apostas em bilhetes de modelo adotado pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou por digitação no terminal de jogo pelo mediador dos jogos sociais do Estado, e pelo pagamento do preço correspondente e registo e validação das apostas no sistema informático do departamento de jogos.

2 - As apostas e o respetivo preço são entregues diretamente ao departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou a mediadores autorizados por este departamento, nos termos do regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, alterada pelas Portarias n.ºs 216/2012, de 18 de julho, e 112/2013, de 21 de março.

3 - O departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa deve, diretamente ou através dos mediadores por este autorizados, exigir aos apostadores, aquando da realização das apostas e do pagamento dos prémios, informação sobre a respetiva identificação, idade e ou número

de identificação fiscal, para efeitos de verificação da respetiva identidade, nomeadamente mediante consulta às bases de dados de entidades públicas.

4 - A consulta às bases de dados públicas referida no número anterior é regulada por protocolo a celebrar entre o departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e as entidades responsáveis pelas bases de dados, no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais.

Artigo 9.º Meios de pagamento

1 - Os valores apostados são pagos em numerário ou mediante cartão bancário de débito pela totalidade do montante apostado.

2 - Os prémios constantes dos títulos apresentados a pagamento são pagos em numerário ou por transferência bancária para a conta indicada pelo portador do título, nos termos definidos no regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial.

Artigo 10.º Órgãos de fiscalização

1 - Compete ao júri dos concursos, com a composição prevista no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, e do regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial, a fiscalização da segurança e integridade das apostas efetuadas, bem como o reconhecimento dos direitos a prémio.

2 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema central de registo e validação informático do departamento de jogos que, tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado, 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 para o júri de reclamações, com a composição prevista no artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro.

Artigo 11.º Prémios

O montante destinado a prémios é definido anualmente pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, devendo corresponder a uma percentagem final entre 55 % e 85 % do montante total anual das apostas admitidas e não anuladas.



Artigo 12.º Receita

1 - A receita é constituída pelo montante total das apostas admitidas e não anuladas.

2 - Da receita apurada nos termos do número anterior são deduzidos:

- a) O montante correspondente ao Imposto do Selo;
- b) O montante correspondente a 2 % destinado à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;
- c) O montante correspondente a 3,5 % a atribuir às entidades a repartir pelos clubes ou pelos praticantes, consoante o caso, e pela federação que organiza o evento, objeto de aposta, incluindo as ligas se as houver, para promoção da modalidade e execução de programas de prevenção, formação e educação sobre o combate à manipulação de competições e corrupção desportiva, em defesa da integridade das competições desportivas;
- d) O montante correspondente a 1 %, até perfazer um montante máximo de (euro) 5.000.000,00, para constituição de um fundo destinado ao pagamento de prémios que excedam a receita apurada por evento ou que resultem de reclamações procedentes, em conformidade com as normas regulamentares aplicáveis;
- e) O montante correspondente a 0,2 %, até perfazer um montante permanente de (euro) 2.000.000,00 para constituição de um fundo para renovação e manutenção de equipamento, material e programas.

3 - Os encargos com o início da exploração das apostas desportivas à cota de base territorial são suportados pelo fundo de renovação de material e equipamento previsto no Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março.

Artigo 13.º Distribuição dos resultados líquidos de exploração

À distribuição dos resultados líquidos de exploração das apostas desportivas à cota de base territorial aplica-se o disposto no Decreto-Lei n.º 56/2006, de 15 de março, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 44/2011, de 24 de março, e 106/2011, de 21 de outubro.

Artigo 14.º Prémios caducados

O montante dos prémios caducados nos termos do regulamento das apostas desportivas à cota de base territorial reverte para a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

CAPÍTULO III

REGIME SANCIONATÓRIO

Artigo 15.º Exploração ilícita de apostas desportivas à cota de base territorial
Quem, por qualquer meio e sem estar para o efeito devidamente autorizado, explorar, promover, organizar ou consentir a exploração de apostas desportivas à cota de base territorial é punido com pena de prisão até cinco anos ou com pena de multa até 500 dias.

Artigo 16.º Apostas desportivas à cota de base territorial fraudulentas
Quem, por qualquer forma, explorar ou praticar apostas desportivas à cota de base territorial, ou assegurar a sorte, através de erro, engano, adulteração ou utilização de qualquer equipamento é punido com pena de prisão de três a oito anos ou com pena de multa até 600 dias.

Artigo 17.º Desobediência

1 - Quem incumprir ou criar obstrução ao cumprimento das sanções acessórias aplicadas ou das medidas cautelares legalmente previstas é punido com a pena prevista para o crime de desobediência qualificada.
2 - A prática do crime depende de prévia comunicação expressa ao agente de que pode incorrer na pena de desobediência qualificada.

Artigo 18.º Punibilidade da negligência e da tentativa

A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 19.º Penas acessórias

Em simultâneo com a pena de prisão ou de multa, podem ser aplicadas as seguintes penas acessórias:

- a) Interdição, por prazo não superior a cinco anos, do exercício da atividade que com o crime se relacione, incluindo a inibição do exercício de funções de administração, chefia ou fiscalização em entidades cujo objeto social seja a exploração de jogos e apostas, quando a infração tenha sido cometida com flagrante abuso desse cargo ou com manifesta e grave violação dos deveres que lhe são inerentes;
- b) Publicação da sentença condenatória a expensas do arguido em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico, nomeadamente em sítios na Internet e publicações específicas da área de atividade em causa.



Artigo 20.º Responsabilidade penal das pessoas coletivas

1 - As pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas são responsáveis pelos crimes previstos nos artigos 15.º e 16.º quando cometidos:

- a) Em seu nome e no interesse coletivo por pessoas que nelas ocupem uma posição de liderança; ou
- b) Por quem aja sob autoridade das pessoas referidas na alínea anterior em virtude da violação dos deveres de vigilância ou controlo que lhes incumbem.

2 - Entende-se que ocupam uma posição de liderança os titulares dos órgãos, os representantes da pessoa coletiva e quem nela tiver autoridade para exercer o controlo da sua atividade.

3 - A responsabilidade das pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas é excluída quando o agente tiver atuado contra ordens ou instruções expressas emanadas de quem de direito.

4 - A responsabilidade criminal das entidades referidas no n.º 1 não exclui a responsabilidade individual dos respetivos agentes, nem depende da responsabilização destes.

5 - Se a multa for aplicada a uma entidade sem personalidade jurídica, responde por ela o património comum e, na sua falta ou insuficiência, solidariamente, o património de cada um dos associados.

Artigo 21.º Regime subsidiário

Aos crimes, ao regime processual e à cooperação internacional em matéria penal são subsidiariamente aplicáveis, respetivamente, as disposições do Código Penal, do Código de Processo Penal, da Lei n.º 109/2009, de 15 de setembro, e da Lei n.º 144/99, de 31 de agosto, alterada pelas Leis n.ºs 104/2001, de 25 de agosto, 48/2003, de 22 de agosto, 48/2007, de 29 de agosto, e 115/2009, de 12 de outubro.

CAPÍTULO IV

DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES E FINAIS

Artigo 22.º Tratamento de dados pessoais

1 - O disposto no presente regime jurídico não prejudica a aplicação a todas as atividades por ele abrangidas da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, nomeadamente as Leis n.ºs 67/98, de 26 de outubro, e 41/2004, de 18 de agosto, alterada pela Lei n.º 46/2012, de 29 de agosto, incluindo no que respeita ao exercício dos direitos pelos titulares dos dados e ao regime de acesso de terceiros, em tudo o que não seja legitimado pelo presente regime.

2 - As entidades envolvidas nas apostas desportivas à cota de base territorial, estão sujeitas ao cumprimento dos princípios e regras decorrentes da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, bem como ao controlo e fiscalização da Comissão Nacional de Proteção de Dados, no exercício das suas competências legais.

3 - As pessoas que, no exercício das suas funções, tenham conhecimento dos dados pessoais no âmbito do presente regime jurídico, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções, de acordo com o disposto no artigo 17.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro.

Artigo 23.º Imposto do Selo

Cada aposta validamente registada e não anulada está sujeita ao pagamento de Imposto do Selo, nos termos do disposto na verba 11.3 da Tabela Geral do Imposto do Selo, anexa ao Código do Imposto do Selo, aprovado pela Lei n.º 150/99, de 11 de setembro.



19. Decreto-Lei n.º 68/2015, de 29 de abril
Aprova os regimes jurídicos da exploração e prática
das apostas hípcas mútuas de base territorial e da atribuição
da exploração de hipódromos

A importância dos cavalos tem ao longo da história sido reconhecida e retratada, figurando estes animais nas mais diferentes atividades, desde montadas de trabalho até a práticas lúdicas.

Tão vastas aptidões, desenvolvidas por sucessivas gerações, permitem atualmente a existência de animais seletos e perfeitamente vocacionados.

Portugal é um país onde existe evidente interesse popular pelos cavalos, que tem condições potenciais para o desenvolvimento da fileira que os enquadra e que pode constituir uma significativa atividade económica transversal, desde a agricultura ao turismo, passando por um grande conjunto de interesses económicos, sociais e culturais intercalares.

As corridas de cavalos dão uma contribuição significativa para o desenvolvimento, criação de riqueza e emprego, constituindo as apostas mútuas hípcas em particular, uma condição necessária para o fomento do cluster do cavalo.

A introdução em Portugal das corridas de cavalos com apostas hípcas tem como objetivo central a promoção das atividades e iniciativas que potenciam o desenvolvimento das várias áreas e atividades relacionadas com o cavalo, da inovação à tecnologia com vocação internacional, da genética à comercialização e à organização de eventos culturais e desportivos, da cooperação entre organizações, empresas, sistema científico, e entre entidades e autoridades públicas nacionais a internacionais, salvaguardando sempre a qualidade e o profissionalismo, para que se promova o volume de negócios, as exportações, o emprego, a qualificação, enfim, a importância económica do setor e das atividades relacionadas.

O fomento da criação de cavalos em termos qualitativos e quantitativos é condição para o desenvolvimento do investimento nas múltiplas atividades ligadas aos cavalos.

As condições climatéricas do nosso País são fator que favorece a deslocação de cavalos dos países do Norte da Europa durante os meses de inverno, para a criação e o treino.

São ainda valorizáveis no setor equídeo as atividades que se desenvolvem na perspetiva da terapia com animais, para além das atividades colaterais como sejam, as de ferrador e tratador de cavalos, ou o fabrico de equipamentos e outras matérias.

Também no campo do desenvolvimento regional, as atividades agrícolas, industriais e das atividades profissionais relacionadas com o cavalo têm um papel relevante a desempenhar.

Ainda no campo da internacionalização a localização estratégica do país associada às condições climáticas fazem dele uma plataforma fundamental para o sector equino internacional.

Para a prossecução destes objetivos, o presente decreto-lei vem definir a autoridade competente para regular e para o controlo das corridas de cavalos com apostas hípcas que se realizem no território do Continente de modo a garantir que as mesmas se realizem dentro dos parâmetros legalmente exigíveis, protegendo a saúde e o bem-estar animal, clarificando as responsabilidades dos diversos intervenientes e assegurando que os animais envolvidos têm a sua paternidade comprovada, as condições de saúde e bem-estar garantidas e não estão sujeitos à administração de substâncias proibidas.

De igual modo se estabelecem e enquadram os requisitos exigidos aos hipódromos autorizados à realização de corridas de cavalos com apostas hípcas, cuja exploração será atribuída pelo Estado, em regime de concessão, a entidades idóneas.

Neste contexto é também essencial criar um quadro normativo que regule a exploração e prática das apostas hípcas mútuas de base territorial de molde a assegurar o seu desenvolvimento com condições para a prática de um jogo estritamente controlado, reduzindo ou anulando o interesse pelo jogo clandestino e ilícito.

Subjazem, também, a este propósito razões que se prendem com a necessidade de evitar a prática de atividades criminosas e combater a fraude e o branqueamento de capitais, assegurar a integridade, fiabilidade e transparência das operações de jogo, proteger os menores e assegurar a proteção dos jogadores, bem como delimitar e enquadrar a oferta e o consumo e controlar a sua exploração, garantindo a segurança e ordem pública.



Conforme resulta do disposto no Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, o direito de promover concursos de apostas mútuas é reservado ao Estado, que, pelo mesmo diploma, concedeu à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a sua organização e exploração em regime de exclusivo para todo o território nacional.

Nesta senda, o Estado vai assim atribuir, em exclusivo, para todo o território nacional, o direito de exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, entidade que tutela diretamente e à qual reconhece a capacidade, a integridade e idoneidade para desenvolver esta atividade em seu nome e por sua conta, no integral respeito pelos princípios e valores enunciados.

Pretende-se, igualmente, por esta via, beneficiar da experiência da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa na organização e exploração dos concursos de apostas mútuas, nos quais esta nova modalidade se integra, para garantir a disponibilização das apostas hípcas mútuas de base territorial de forma segura e controlada, entendendo-se ser esta a solução que melhor acautela o interesse público e protege os jogadores.

Acresce, finalmente, que não só o financiamento das políticas sociais do Estado é também beneficiado pelos resultados da exploração deste novo jogo social, como igualmente os fins sociais e de assistência que a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa prossegue são beneficiados por via da afetação de parte desses resultados.

Assim:

No uso da autorização legislativa concedida pelo artigo 1.º da Lei n.º 73/2014, de 2 de setembro, alterada pela Lei n.º 82-B/2014, de 31 de dezembro, e nos termos das alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

1 - O presente decreto-lei aprova o regime jurídico da exploração e prática das apostas hípcas mútuas de base territorial.

2 - O presente decreto-lei aprova ainda o regime jurídico da atribuição da exploração de hipódromos autorizados a realizar corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípcas e das corridas de cavalos sobre as quais podem ser efetuadas apostas hípcas.

Artigo 2.º Apostas hípicas mútuas de base territorial

É aprovado, no anexo I ao presente decreto-lei e do qual faz parte integrante, o regime jurídico da exploração e prática das apostas hípicas mútuas de base territorial.

Artigo 3.º Exploração de hipódromos e das corridas de cavalos sobre as quais podem ser efetuadas apostas hípicas

É aprovado, no anexo II ao presente decreto-lei e do qual faz parte integrante, o regime jurídico da atribuição da exploração de hipódromos autorizados a realizar corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas e das corridas de cavalos sobre as quais podem ser efetuadas apostas hípicas.

Artigo 4.º Alteração do Decreto Regulamentar n.º 31/2012, de 13 de março

O artigo 2.º do Decreto Regulamentar n.º 31/2012, de 13 de março, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 109/2013, de 1 de agosto e 171/2014, de 10 de novembro, passa a ter a seguinte redação:

«Artigo 2.º

[...]

1 - [...].

2 - [...]:

a) [...];

b) [...];

c) [...];

d) [...];

e) [...];

f) [...];

g) [...];

h) [...];

i) [...];

j) [...];

l) [...];

m) [...];

n) [...];

o) [...];

p) [...]:

q) [...];

r) [...];

s) [...];

t) [...];

u) [...];



- v) [...];
- x) [...];
- z) Regular e controlar as provas equestres e as corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípcas qualquer que seja a sua modalidade, realizadas no território continental, bem como, no mesmo âmbito assegurar a concessão da exploração de hipódromos e o seu controlo.»

Artigo 5.º Regulamentação

1 - O regulamento das apostas hípcas mútuas de base territorial previsto no artigo 7.º do regime jurídico constante do anexo I ao presente decreto-lei é aprovado por portaria do membro do Governo responsável pela área da segurança social.

2 - Os requisitos específicos de construção e da exploração de hipódromos autorizados a realizar corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípcas e o procedimento de reconhecimento de entidade organizadora de corridas de cavalos com apostas hípcas, previstos no anexo II ao presente decreto-lei, são definidos por portaria do membro do Governo responsável pela área da agricultura.

Artigo 6.º Norma revogatória

É revogado o Decreto-Lei n.º 268/92, de 28 de novembro.

Artigo 7.º Entrada em vigor

O presente decreto-lei entra em vigor 60 dias a contar da data da sua publicação.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 26 de fevereiro de 2015. - Pedro Passos Coelho - Maria Luís Casanova Morgado Dias de Albuquerque - Anabela Maria Pinto de Miranda Rodrigues - Luís Maria de Barros Serra Marques Guedes - António de Magalhães Pires de Lima - José Diogo Santiago de Albuquerque - Luís Pedro Russo da Mota Soares.

Promulgado em 23 de abril de 2015.

Publique-se.

O Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva.

Referendado em 24 de abril de 2015.

O Primeiro-Ministro, Pedro Passos Coelho.

ANEXO I
(A QUE SE REFERE O ARTIGO 2.º)
REGIME JURÍDICO DA EXPLORAÇÃO E PRÁTICA DAS APOSTAS
HÍPICAS MÚTUAS DE BASE TERRITORIAL

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Objeto

O regime jurídico da exploração e prática das apostas hípicas mútuas de base territorial, abreviadamente designado regime jurídico, regula a exploração e prática das apostas hípicas mútuas de base territorial.

Artigo 2.º Âmbito de aplicação

O presente regime jurídico aplica-se às apostas hípicas mútuas de base territorial.

Artigo 3.º Definições

Para efeitos do presente regime jurídico, entende-se por:

- a) «Aposta hípica», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre resultados de uma ou mais corridas de cavalos, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;
- b) «Aposta mútua», aquela em que uma percentagem da totalidade das quantias apostadas é reservada a prémios a distribuir pelos apostadores que tenham acertado no prognóstico a que se referia a aposta.

Artigo 4.º Direito de exploração

1 - O direito de explorar as apostas hípicas mútuas de base territorial é reservado ao Estado.

2 - O Estado atribui à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu departamento de jogos, o direito de organizar e explorar, em regime de exclusividade para todo o território nacional, as apostas hípicas mútuas de base territorial, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

3 - O direito de organizar e explorar apostas hípicas mútuas de base territorial referido no número anterior não abrange a exploração em suporte eletrónico a que se refere o Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.



Artigo 5.º Proibições

1 - É proibida a prática de apostas hípcas mútuas de base territorial, diretamente ou por interposta pessoa:

- a) Aos menores e aos declarados incapazes nos termos da lei civil;
- b) Àqueles que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;
- c) A quaisquer pessoas que estejam relacionadas com a organização ou o controlo das corridas de cavalos, bem como qualquer interveniente que diretamente esteja envolvido nas mesmas;

2 - Sem prejuízo das demais disposições legais e regulamentares que impendam sobre os trabalhadores do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e sobre os mediadores dos jogos sociais do Estado, está-lhes vedado, em especial, fazer empréstimos em dinheiro ou por qualquer outro meio aos apostadores.

3 - Sem prejuízo das demais disposições legais e regulamentares aplicáveis, o departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e os mediadores dos jogos sociais do Estado devem recusar o pagamento de prémios quando seja do seu conhecimento que o premiado se encontra proibido de apostar, caducando os respetivos prémios.

Artigo 6.º Política de jogo responsável

1 - O desenvolvimento de uma política de jogo responsável exige que na exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial seja salvaguardada a sua integridade, fiabilidade e segurança e assegurada a consciencialização da complexidade desta atividade e a necessidade de serem promovidas, em simultâneo, ações preventivas de sensibilização, de informação e difusão de boas práticas.

2 - O departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, em articulação com as entidades competentes na matéria, deve promover a realização de estudos tendentes a identificar comportamentos aditivos e adotar medidas preventivas e dissuasoras.

CAPÍTULO II

EXPLORAÇÃO E PRÁTICA DAS APOSTAS HÍPICAS MÚTUAS DE BASE TERRITORIAL

Artigo 7.º Regras de exploração

1 - As regras de exploração das apostas hípicas mútuas de base territorial constam do regulamento das apostas hípicas mútuas de base territorial, o qual contém normas relativas, nomeadamente, a:

- a) Sistema de jogo;
- b) Modo de realização das apostas;
- c) Oferta de apostas;
- d) Preço da aposta;
- e) Categorias de prémios;
- f) Modo de divisão da importância destinada a prémios e sua distribuição pelas respetivas categorias e a possibilidade de adição dos prémios não atribuídos num concurso ao montante para prémios de concursos posteriores;
- g) Normas a que obedece o escrutínio de prémios, sua atribuição e respetivos montantes;
- h) Normas a que obedece o pagamento de prémios;
- i) Prazos de caducidade;
- j) Fiscalização do jogo;
- k) Reclamações.

2 - A participação nas apostas hípicas mútuas de base territorial implica a adesão às normas constantes do regulamento das apostas hípicas mútuas de base territorial.

3 - No verso dos bilhetes de participação nas apostas hípicas mútuas de base territorial consta obrigatoriamente um extrato das normas essenciais do regulamento das apostas hípicas mútuas de base territorial.

Artigo 8.º Mediadores

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos apostadores junto do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o departamento de jogos junto dos apostadores.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores no exercício das suas funções não são imputáveis ao departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - Os mediadores são responsáveis pelo cumprimento dos deveres e obrigações estabelecidos no presente regime jurídico, no regulamento



das apostas hípcas mútuas de base territorial e no regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, alterada pelas Portarias n.ºs 216/2012, de 18 de julho, e 112/2013, de 21 de março.

Artigo 9.º Condições de participação

1 - A participação nas apostas hípcas mútuas de base territorial processa-se pela inscrição das apostas em bilhetes de modelo adotado pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou por digitação no terminal de jogo pelo mediador dos jogos sociais do Estado, e pelo pagamento do preço correspondente e registo e validação das apostas no sistema informático do departamento de jogos.

2 - As apostas e o respetivo preço são entregues diretamente ao departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ou a mediadores autorizados por este departamento, nos termos do regulamento dos mediadores dos jogos sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, alterada pelas Portarias n.ºs 216/2012, de 18 de julho, e 112/2013, de 21 de março.

3 - O departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa deve, diretamente ou através dos mediadores por este autorizados, exigir aos apostadores, aquando da realização das apostas e do pagamento dos prémios, informação sobre a respetiva identificação, idade e ou número de identificação fiscal, para efeitos de verificação da respetiva identidade, nomeadamente mediante consulta às bases de dados de entidades públicas.

4 - A consulta às bases de dados públicas referida no número anterior é regulada por protocolo a celebrar entre o departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e as entidades responsáveis pelas bases de dados, no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais.

Artigo 10.º Meios de pagamento

1 - Os valores apostados são pagos em numerário ou mediante cartão bancário de débito pela totalidade do montante apostado.

2 - Os prémios constantes dos títulos apresentados a pagamento são pagos em numerário ou por transferência bancária para a conta indicada pelo portador do título, nos termos definidos no regulamento das apostas hípcas mútuas de base territorial.

Artigo 11.º Órgãos de fiscalização

1 - Compete ao júri dos concursos, com a composição prevista no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, e do regulamento das apostas hípcas mútuas de base territorial, a fiscalização da segurança e integridade das apostas efetuadas, bem como o reconhecimento dos direitos a prémio.

2 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema central de registo e validação informático do departamento de jogos que, tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado, 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 para o júri de reclamações, com a composição prevista no artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro.

Artigo 12.º Prémios

O montante destinado a prémios é definido anualmente pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, devendo corresponder a uma percentagem entre 55 % e 85 % do montante total das apostas admitidas e não anuladas.

Artigo 13.º Receita bruta

1 - A receita bruta é constituída pelo montante total das apostas hípcas mútuas de base territorial admitidas e não anuladas, deduzido do montante destinado a prémios.

2 - Da receita apurada nos termos do número anterior são deduzidos:

- a) O montante correspondente a 2 % destinado à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;
- b) O montante correspondente a 1 %, até perfazer um montante máximo de (euro) 5.000.000,00, para constituição de um fundo destinado ao pagamento de prémios que resultem de reclamações procedentes, em conformidade com as normas regulamentares aplicáveis;
- c) O montante correspondente a 0,2 %, até perfazer um montante permanente de (euro) 2.000.000,00 para constituição de um fundo para renovação e manutenção de equipamento, material e programas.

3 - Os encargos com o início da exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial são suportados pelo fundo de renovação de material e equipamento previsto no Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março.



Artigo 14.º Distribuição dos resultados líquidos de exploração

1 - Os resultados líquidos de exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial são distribuídos da seguinte forma:

a) Até ao máximo de 35 %, a definir anualmente por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas da agricultura e da segurança social, para a entidade organizadora das corridas dos cavalos, para que a mesma assegure:

i) O cumprimento do disposto no artigo 18.º do regime jurídico da atribuição da exploração de hipódromos autorizados a realizar corridas de cavalos e das corridas de cavalos sobre as quais podem ser efetuadas apostas hípcas; e

ii) O cumprimento de outras condições definidas na portaria acima referida;

b) O remanescente é repartido nos termos do disposto no Decreto-Lei n.º 56/2006, de 15 de março, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 44/2011, de 24 de março, e 106/2011, de 21 de outubro.

2 - Os resultados líquidos de exploração correspondem à receita bruta depois de deduzidos os montantes referidos no n.º 2 do artigo anterior e o imposto especial de jogo (IEJ).

Artigo 15.º Prémios caducados

O montante dos prémios caducados nos termos do regulamento das apostas hípcas mútuas de base territorial reverte para a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

CAPÍTULO III ***FISCALIZAÇÃO E REGIME SANCIONATÓRIO***

Artigo 16.º Fiscalização

A entidade competente para a fiscalização das apostas hípcas mútuas de base territorial é a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 17.º Exploração ilícita de apostas hípcas mútuas de base territorial

Quem, por qualquer meio e sem estar para o efeito devidamente autorizado, explorar, promover, organizar ou consentir a exploração de apostas hípcas mútuas de base territorial é punido com pena de prisão até cinco anos ou com pena de multa até 500 dias.

Artigo 18.º Apostas hípcas mútuas de base territorial fraudulentas

Quem, por qualquer forma, explorar ou praticar apostas hípcas mútuas de base territorial, ou assegurar a sorte, através de erro, engano, adulteração ou utilização de qualquer equipamento é punido com pena de prisão de três a oito anos ou com pena de multa até 600 dias.

Artigo 19.º Desobediência

1 - Quem incumprir ou criar obstrução ao cumprimento das sanções acessórias aplicadas ou das medidas cautelares legalmente previstas é punido com a pena prevista para o crime de desobediência qualificada.

2 - A prática do crime depende de prévia comunicação expressa ao agente de que pode incorrer na pena de desobediência qualificada.

Artigo 20.º Punibilidade da negligência e da tentativa

A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 21.º Penas acessórias

Em simultâneo com a pena de prisão ou de multa, podem ser aplicadas as seguintes penas acessórias:

a) Interdição, por prazo não superior a cinco anos, do exercício da atividade que com o crime se relacione, incluindo a inibição do exercício de funções de administração, chefia ou fiscalização em entidades cujo objeto social seja a exploração de jogos e apostas, quando a infração tenha sido cometida com flagrante abuso desse cargo ou com manifesta e grave violação dos deveres que lhe são inerentes;

b) Publicação da sentença condenatória a expensas do arguido em locais idóneos ao cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico, nomeadamente em sítios na Internet e publicações específicas da área de atividade em causa.

Artigo 22.º Responsabilidade penal das pessoas coletivas

1 - As pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas são responsáveis pelos crimes previstos nos artigos 17.º e 18.º quando cometidos:

a) Em seu nome e no interesse coletivo por pessoas que nelas ocupem uma posição de liderança; ou

b) Por quem aja sob autoridade das pessoas referidas na alínea anterior em virtude da violação dos deveres de vigilância ou controlo que lhes incumbem.



2 - Entende-se que ocupam uma posição de liderança os titulares dos órgãos, os representantes da pessoa coletiva e quem nela tiver autoridade para exercer o controlo da sua atividade.

3 - A responsabilidade das pessoas coletivas, sociedades, ainda que irregularmente constituídas, e outras entidades equiparadas é excluída quando o agente tiver atuado contra ordens ou instruções expressas emanadas de quem de direito.

4 - A responsabilidade criminal das entidades referidas no n.º 1 não exclui a responsabilidade individual dos respetivos agentes, nem depende da responsabilização destes.

5 - Se a multa for aplicada a uma entidade sem personalidade jurídica, responde por ela o património comum e, na sua falta ou insuficiência, solidariamente, o património de cada um dos associados.

Artigo 23.º Regime subsidiário

Aos crimes, ao regime processual e à cooperação internacional em matéria penal são subsidiariamente aplicáveis, respetivamente, as disposições do Código Penal, do Código de Processo Penal, da Lei n.º 109/2009, de 15 de setembro, e da Lei n.º 144/99, de 31 de agosto, alterada pelas Leis n.ºs 104/2001, de 25 de agosto, 48/2003, de 22 de agosto, 48/2007, de 29 de agosto, e 115/2009, de 12 de outubro.

CAPÍTULO IV ***DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES E FINAIS***

Artigo 24.º Tratamento de dados pessoais

1 - O disposto no presente regime jurídico não prejudica a aplicação a todas as atividades por ele abrangidas da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, nomeadamente as Leis n.ºs 67/98, de 26 de outubro, e 41/2004, de 18 de agosto, alterada pela Lei n.º 46/2012, de 29 de agosto, incluindo no que respeita ao exercício dos direitos pelos titulares dos dados e ao regime de acesso de terceiros, em tudo o que não seja legitimado pelo presente regime.

2 - As entidades envolvidas nas apostas hípcas mútuas de base territorial, estão sujeitas ao cumprimento dos princípios e regras decorrentes da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, bem como ao controlo e fiscalização da Comissão Nacional de Proteção de Dados, no exercício das suas competências legais.

3 - As pessoas que, no exercício das suas funções, tenham conhecimento dos dados pessoais no âmbito do presente regime jurídico, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções, de acordo com o disposto no artigo 17.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro.

Artigo 25.º Imposto especial de jogo

1 - Pela atividade de exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial, a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa fica sujeita ao IEJ.

2 - O IEJ incide sobre o montante da receita bruta resultante da exploração das apostas hípcas mútuas de base territorial.

3 - Para os efeitos previstos no número anterior, a receita bruta das apostas hípcas mútuas de base territorial resulta da dedução, em cada mês, do quantitativo atribuído em prémios ao valor total das apostas realizadas no mesmo período.

4 - A taxa do IEJ nas apostas hípcas mútuas de base territorial é de 15 %.

5 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, quando a receita bruta anual da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa for superior a (euro) 5.000.000,00 a matéria coletável é dividida em duas parcelas:

a) Até ao montante de (euro) 5.000.000,00, aplica-se a taxa de 15 %;

b) Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula:

$$\text{Taxa} = [15 \% \times (\text{montante da receita bruta anual} / (\text{euro}) 5.000.000,00)]$$

6 - A taxa calculada nos termos da alínea b) do número anterior tem como limite máximo 30 %.

7 - O IEJ é liquidado mensalmente pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, sendo remetido o respetivo documento de cobrança até ao dia 5 do mês seguinte àquele a que respeita, e pago pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa até ao dia 15 do mesmo mês.

8 - A diferença entre o montante calculado nos termos do n.º 5 e o montante do imposto liquidado mensalmente nos termos do n.º 4 com referência ao mesmo ano, é liquidada até ao dia 15 do mês de janeiro do ano seguinte àquele a que respeita, devendo a respetiva nota de cobrança ser paga até ao dia 31 do mesmo mês.

9 - As certidões de dívida emitidas relativas ao não pagamento do IEJ constituem títulos executivos e a sua cobrança coerciva é feita pela Autoridade Tributária e Aduaneira, nos termos previstos no Código de Procedimento e de Processo Tributário (CPPT).

10 - Em tudo o que não estiver especificamente regulado no presente decreto-lei, aplicam-se ao IEJ, com as devidas adaptações, as regras estabelecidas na Lei Geral Tributária e no CPPT.



Artigo 26.º Afetação de receitas

1 - Do montante do IEJ apurado nos termos do artigo anterior, 15 % constitui receita própria da Santa Casa Misericórdia de Lisboa e 42,5 % destina-se ao setor equídeo, nos termos a fixar por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças, do desporto, do turismo e da agricultura.

2 - O montante líquido do imposto especial de jogo, determinado nos termos do número anterior, é aplicado nos seguintes termos:

- a) 59 % para o Turismo de Portugal, I. P.;
- b) 40 % para o Estado;
- c) 1 % para o SICAD.

ANEXO II

(A QUE SE REFERE O ARTIGO 3.º)

**REGIME JURÍDICO DA ATRIBUIÇÃO DA EXPLORAÇÃO DE HIPÓDROMOS
AUTORIZADOS A REALIZAR CORRIDAS DE CAVALOS SOBRE
AS QUAIS SE PRATICAM APOSTAS HÍPICAS E DAS CORRIDAS
DE CAVALOS SOBRE AS QUAIS PODEM SER EFETUADAS
APOSTAS HÍPICAS.**

CAPÍTULO I **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 1.º Objeto

O presente regime jurídico regula:

- a) A atribuição da exploração de hipódromos autorizados a realizar corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hílicas;
- b) As corridas de cavalos sobre as quais podem ser efetuadas apostas hílicas, bem como os requisitos mínimos hígio-sanitários, de bem-estar, transporte, identificação e registo dos equinos que nelas participam.

Artigo 2.º Âmbito de aplicação

O presente regime jurídico aplica-se a todas as corridas de cavalos, a trote e a galope, qualquer que seja a modalidade, realizadas no território do Continente, sobre as quais se praticam apostas hílicas.

CAPÍTULO II

HIPÓDROMOS

Artigo 3.º Exploração e concessão de hipódromos

1 - O direito de explorar hipódromos para a realização de corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas é reservado ao Estado.

2 - A exploração de hipódromo pode ser atribuída, mediante concessão pela entidade de controlo, a pessoas coletivas públicas ou a pessoas coletivas privadas constituídas sob a forma de sociedade, que reúnam os requisitos legalmente exigíveis.

3 - No caso de pessoas coletivas privadas, constituem nomeadamente requisito para a concessão da exploração de hipódromo ter sede num Estado-Membro da União Europeia, ou num Estado signatário do Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que esteja vinculado à cooperação administrativa no domínio da fiscalidade e no combate à fraude e ao branqueamento de capitais, desde que, no caso de sociedades estrangeiras, tenham sucursal permanente em Portugal durante o período da concessão.

4 - O número de concessões para a exploração de hipódromo não pode ser superior a três em todo o território do Continente.

Artigo 4.º Prazo de concessão

1 - O contrato de concessão da exploração de hipódromo tem a duração mínima de cinco anos e máxima de 20 anos, neste caso desde que o concessionário, simultaneamente com a exploração do hipódromo, se obrigue à construção ou remodelação deste e das respetivas infraestruturas, com investimento próprio.

2 - A contagem do prazo da concessão de hipódromo inicia-se na data da outorga do contrato.

Artigo 5.º Requisitos dos hipódromos

Os hipódromos onde se realizam corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas estão sujeitos ao cumprimento das normas legais e regulamentares aplicáveis, nomeadamente as referentes à detenção e produção pecuária de equídeos, e dos demais requisitos específicos da atividade, a estabelecer por portaria do membro do Governo responsável pela área da agricultura.



Artigo 6.º Procedimento de concurso

A concessão de hipódromo é atribuída mediante concurso público, nos termos dos artigos seguintes e, supletivamente, do disposto na parte II do Código dos Contratos Públicos, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29 de janeiro.

Artigo 7.º Tramitação do procedimento

1 - A fixação do prazo máximo da concessão de exploração de hipódromo, a decisão de contratar, de aprovação das peças procedimentais, de adjudicação, de aprovação da minuta do contrato de concessão e a outorga do mesmo é da competência do membro do Governo responsável pela área da agricultura.

2 - Compete ainda ao membro do Governo referido no número anterior definir a localização do hipódromo a concessionar, bem como os requisitos especiais a estabelecer nas peças do procedimento do concurso.

3 - As demais decisões no âmbito do procedimento de formação do contrato de concessão são da competência da Direção-Geral de Alimentação e Veterinária (DGAV).

Artigo 8.º Conselho consultivo

1 - Compete ao conselho consultivo, sempre que solicitado pelo membro do Governo responsável pela área da agricultura, apoiar e participar na definição das linhas gerais de atuação da exploração e concessão de hipódromos.

2 - O conselho consultivo tem a seguinte composição:

a) Um representante do membro do Governo responsável pela área da agricultura, que preside;

b) Um representante do membro do Governo responsável pela área da segurança social, que substitui o presidente nas ausências e impedimentos;

c) Um representante do membro do Governo responsável pela área do turismo;

d) Um representante do membro do Governo responsável pela área do desporto;

e) O diretor-geral da DGAV, ou quem ele delegar;

f) Um representante da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - Nas decisões do conselho consultivo, em caso de empate, o presidente tem voto de qualidade.

4 - Os membros do conselho consultivo não têm por esse facto direito a

receber qualquer tipo de remuneração ou abono.

5 - O apoio logístico e de secretariado ao funcionamento e atividade do conselho consultivo são assegurados pela DGAV.

6 - A assunção de compromissos para a atividade do conselho consultivo, depende da existência de fundos disponíveis por parte das entidades públicas que o compõem.

Artigo 9.º Peças do procedimento

As peças do procedimento concursal para concessão da exploração de hipódromo devem definir, nomeadamente:

- a) O prazo da concessão e a possibilidade da sua prorrogação;
- b) A localização do hipódromo;
- c) O critério de qualificação dos candidatos, quando aplicável;
- d) Os critérios de adjudicação das propostas;
- e) As contrapartidas financeiras mínimas ou de natureza não pecuniária devidas como contraprestação pela concessão da exploração do hipódromo, bem como o modo de pagamento das mesmas;
- f) O montante das cauções e outras garantias a prestar pelos concorrentes e o modo de prestação das mesmas.

Artigo 10.º Documentos que instruem as propostas

As propostas apresentadas ao concurso são instruídas, nomeadamente, com os seguintes documentos:

- a) O comprovativo de que o concorrente é proprietário do terreno de implementação do hipódromo a concessionar e das infraestruturas anexas, ou titular de direito de outra natureza que o autorize a construir, quando aplicável, e a explorar o hipódromo durante o prazo da concessão;
- b) Um memorando que descreva a estratégia de desenvolvimento da atividade a prosseguir no hipódromo, do qual conste, nomeadamente, o seu impacto no emprego, na criação cavalar nacional e na atividade agrícola e agroindustrial, na criação de novas indústrias, no turismo, no desenvolvimento da região, bem como outras matérias de âmbito socioeconómico relevantes;
- c) Um estudo económico e financeiro do hipódromo, com especial referência aos meios financeiros a afetar;
- d) O anteprojecto do hipódromo e das infraestruturas anexas, que obedeam aos requisitos legais e regulamentares aplicáveis;
- e) O mapa de localização do hipódromo e das infraestruturas anexas, à escala de 1:5000;



- f) O comprovativo da obtenção de informação prévia favorável da câmara municipal competente, relativa à operação urbanística da obra de construção ou remodelação do hipódromo e das respetivas infraestruturas, quando aplicável;
- g) A descrição dos meios a utilizar para fomentar o interesse do público pelas corridas de cavalos e pelas apostas mútuas hípicas.

Artigo 11.º Causas de resolução da concessão

1 - Podem determinar a resolução do contrato de concessão, ou o encerramento do hipódromo, nomeadamente:

- a) A não prestação de garantias a que a concessionária se encontra obrigada;
- b) O abandono ou deficiente exploração do hipódromo;
- c) A inexecução continuada das obrigações contratuais assumidas pela concessionária;
- d) A constituição em mora da concessionária, por dívidas ao Estado, relativas a contribuições ou impostos;
- e) A situação de insolvência ou pedido de proteção de credores requerido pela concessionária, quando aplicável.

2 - Nas situações referidas no número anterior, mesmo quando não imputáveis ao concessionário, desde que o hipódromo deixe de poder assegurar de forma continuada, frequente ou duradoura, a realização das corridas de cavalos constantes dos calendários aprovados, o Estado, através da DGAV, pode tomar posse administrativa do hipódromo, ou entregar a temporariamente a sua exploração a terceiro.

3 - A exploração de hipódromo concessionado mediante posse administrativa, tem carácter transitório e cessa com a reposição do normal funcionamento do hipódromo.

Artigo 12.º Publicitação

A DGAV, o Turismo de Portugal, I. P., e a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa publicitam nos seus sítios na Internet, os hipódromos concessionados para a exploração de corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas.

CAPÍTULO III

CONDIÇÕES DE HÍGIO-SANITÁRIAS, BEM-ESTAR, TRANSPORTE, IDENTIFICAÇÃO E REGISTO DE CAVALOS DE CORRIDAS

Artigo 13.º Médico veterinário da corrida

1 - Durante a realização das corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípcas é obrigatória a presença de, pelo menos, um médico veterinário designado pela entidade organizadora reconhecida nos termos do presente regime jurídico.

2 - Compete ao médico veterinário designado zelar pelas condições hígio-sanitárias, o bem-estar animal, o registo e a identificação dos cavalos apresentados para as corridas e verificar todas as demais condições estabelecidas no presente regime jurídico e demais legislação aplicável.

Artigo 14.º Bem-estar animal

1 - O proprietário, o detentor ou o treinador dos cavalos de corridas deve tomar as medidas necessárias ao bem-estar dos equinos que estão ao seu cuidado ou responsabilidade, e garantir que não lhes são causadas dores, lesões ou sofrimentos desnecessários.

2 - O proprietário ou o detentor dos cavalos de corridas deve garantir a sua segurança e velar para que os equinos não causem danos em pessoas, bens e outros animais.

3 - Todos os cavalos de corridas devem ter acesso à alimentação em intervalos apropriados às suas necessidades fisiológicas.

4 - Os cavalos de corridas devem ter acesso a uma quantidade de água suficiente e de qualidade adequada, ou poder satisfazer as necessidades de abeberamento de outra forma.

5 - A ferração dos cavalos de corrida deve ser apropriada e realizada de modo a evitar que lhes cause dor ou trauma.

6 - As éguas não podem competir em corridas de cavalos, após o quarto mês de gestação ou quando acompanhadas de poldros.

7 - Não devem ser administradas quaisquer substâncias aos cavalos de corridas, com exceção das necessárias para fins terapêuticos ou profiláticos.

Artigo 15.º Transporte de cavalos

1 - No transporte, os cavalos de corridas devem estar completamente protegidos de possíveis lesões ou outros problemas de saúde.

2 - Os veículos de transporte de equinos devem respeitar as regras de bem-estar animal em cumprimento do Regulamento (CE) n.º 1/2005,



do Conselho, de 22 de dezembro de 2004, e do Decreto-Lei n.º 267/2007, de 24 de julho, alterado pelo Decreto-Lei n.º 100/2011, de 29 de setembro.

3 - O transporte de equinos apenas pode ser efetuado por transportadores e em meios de transporte autorizados pela DGAV.

4 - Os condutores de veículos rodoviários de transporte de equinos e os seus tratadores devem possuir o certificado de aptidão profissional, emitido pela autoridade competente.

Artigo 16.º Identificação, registo de equinos e documentos de acompanhamento

1 - Os equinos que participam em corridas de cavalos devem cumprir com o sistema de identificação e registo de equídeos de acordo com a legislação nacional em vigor, e dispor de:

a) Documento de identificação único e vitalício, ou passaporte, a que se referem os artigos 3.º e 5.º e o anexo I do Regulamento (CE) n.º 504/2008, da Comissão, de 6 de junho de 2008, denominado Documento de Identificação de Equídeos ou Passaporte (DIE ou Passaporte);

b) Método que assegure a ligação inequívoca entre o DIE ou Passaporte e o equídeo, associando:

i) O resenho completo (gráfico e descritivo);

ii) O repetidor eletrónico (microchip);

c) Registo na Base de dados ou Registo Nacional de Equídeos, sob um número de identificação único dos elementos de identificação relativos ao equídeo que deu origem ao DIE emitido.

2 - Durante o transporte os cavalos de corridas registados devem ser acompanhados do documento de identificação a que se refere a alínea

a) do número anterior, devendo esse documento, no caso de trocas intracomunitárias, ser completado pelo atestado.

Artigo 17.º Condições de admissão dos cavalos de corridas

1 - As inspeções aos equinos apresentados a participar em corridas de cavalos são realizadas pelo médico veterinário designado a que se refere o n.º 1 do artigo 13.º

2 - Apenas podem ser admitidos nas corridas de cavalos, os equinos que cumpram as seguintes condições:

a) Satisfaçam as regras de identificação animal;

b) Apresentem boas condições hígio-sanitárias e bem-estar;

c) Não apresentarem qualquer sintoma clínico de doença infetocontagiosa;

d) Estarem vacinados contra a gripe equina (influenza) e tétano;

e) Não terem estado em contacto com outros equinos que apresentem sintomatologia de infeção ou doença contagiosa, nos 15 dias anteriores à inspeção.

3 - Não são admitidos a participar em corridas de cavalos os equinos vacinados nos 10 dias imediatamente anteriores à corrida.

4 - O diretor-geral da DGAV, enquanto Autoridade Sanitária Nacional, pode suspender ou proibir a realização de corridas de cavalos, por razões fundamentadas de natureza hígio-sanitária, e ainda exigir o cumprimento de condições sanitárias adicionais.

5 - A DGAV pode estabelecer derrogações às medidas de proibição previstas no n.º 8 do artigo 8.º do capítulo II do anexo V do Decreto-Lei n.º 79/2011, de 20 de junho, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 223/2012, de 15 de outubro, e 260/2012, de 12 de dezembro, para os hipódromos e terrenos de corrida.

CAPÍTULO IV

CORRIDAS DE CAVALOS COM APOSTAS HÍPICAS

Artigo 18.º Entidade organizadora de corridas de cavalos

1 - A atividade de organização de corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas é reservada à entidade que seja reconhecida por despacho do diretor-geral da DGAV como entidade organizadora de corridas de cavalos, na sequência de procedimento a regular por portaria do membro do Governo responsável pela área da agricultura.

2 - A entidade organizadora de corridas de cavalos está obrigada ao cumprimento do disposto no presente regime jurídico e das demais condições a estabelecer na decisão de reconhecimento.

3 - Para além de outras obrigações que se encontrem definidas na decisão de reconhecimento, compete à entidade organizadora de corridas de cavalos assegurar, nomeadamente, o seguinte:

- a) A organização do calendário das corridas de cavalos e submetê-lo a aprovação pela autoridade competente;
- b) A promoção das corridas de cavalos nacionais e a sua divulgação;
- c) A manutenção e a utilização dos hipódromos onde se realizam corridas de cavalos sobre as quais se praticam apostas hípicas;
- d) A logística e o financiamento das corridas de cavalos nos hipódromos concessionados, incluindo a presença de médico veterinário nos termos do presente regime jurídico e outros custos sanitários;



- e) O pagamento de prémios aos participantes nas corridas de cavalos.
4 - A decisão de reconhecimento pode ser revogada em caso de incumprimento das obrigações previstas no número anterior.

Artigo 19.º Balcões de apostas hípcas

No hipódromo, nomeadamente na tribuna, devem existir balcões para as apostas hípcas.

Artigo 20.º Corridas de cavalos

1 - Compete à DGAV, sob proposta da entidade organizadora das corridas de cavalos, a aprovação dos calendários de corridas de cavalos nos hipódromos concessionados nos termos do presente regime jurídico.

2 - A alteração do calendário de corridas de cavalos, e a suspensão ou anulação destas pela DGAV, no exercício dos seus poderes de inspeção, controlo e fiscalização, não confere à entidade organizadora das corridas, nem à concessionária do hipódromo o direito a indemnização ou compensação.

Artigo 21.º Controlo e fiscalização

Sem prejuízo das competências atribuídas por lei a outras entidades, compete à DGAV assegurar o controlo e a fiscalização do cumprimento do presente regime jurídico, nomeadamente:

- a) Assegurar o cumprimento dos regulamentos das corridas de cavalos cujos resultados sejam objeto de apostas hípcas;
- b) Controlar, no âmbito da sua competência, o cumprimento das exigências de identificação e bem-estar animal, condições hígio-sanitárias, de transporte dos equinos e exercer os demais poderes de autoridade previstos no presente regime jurídico;
- c) Controlar o cumprimento das obrigações decorrentes da concessão e condições da exploração de hipódromos.

Artigo 22.º Medidas administrativas

1 - Sempre que as autoridades competentes verifiquem que os proprietários, detentores ou treinadores dos cavalos de corridas não lhes prestam os cuidados mínimos legalmente exigidos e os fixados no presente regime jurídico, comprometendo o seu bem-estar ou pondo em risco pessoas ou outros animais, elaboram relatório com a descrição pormenorizada dos factos apurados, enviando o mesmo, de imediato, à DGAV.

2 - Após a realização de uma vistoria ao local o diretor-geral da DGAV pode determinar as medidas de natureza administrativa, hígio-sanitária, bem-estar e de manejo adequadas à situação, que incluem alimentação e abeberamento, bem como a regularização das condições de alojamento dos equinos ou, quando estas medidas, ou outras consideradas adequadas não sejam suficientes para pôr termo ao sofrimento dos animais, pode determinar a sua eutanásia.

3 - Os encargos decorrentes da execução das medidas administrativas determinadas pela DGAV são suportados pela entidade organizadora de corridas ou pelo proprietário ou detentor dos equinos quando a responsabilidade lhe for imputada.

4 - As autoridades competentes prestam a colaboração necessária à execução pela DGAV das medidas a que se refere o presente artigo.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES E FINAIS

Artigo 23.º Contraordenações

1 - O incumprimento das obrigações previstas no artigo 5.º constitui contraordenação punível com coima cujo montante mínimo é de (euro) 2.000,00 ou de (euro) 10.000,00, e o máximo de (euro) 3.740,00 ou de (euro) 44.890,00, consoante o agente seja pessoa singular ou coletiva.

2 - O incumprimento das obrigações previstas no artigo 13.º constitui contraordenação punível com coima cujo montante mínimo é de (euro) 2.000,00 ou (euro) 10.000,00 e o máximo de (euro) 3.740,00 ou (euro) 44.890,00, consoante o agente seja pessoa singular ou coletiva.

3 - O incumprimento das obrigações previstas nos artigos 14.º, 15.º, 16.º e 17.º constitui contraordenação punível com coima cujo montante mínimo é de (euro) 500,00 ou (euro) 5.000,00 e o máximo de (euro) 3.740,00 ou (euro) 44.890,00, consoante o agente seja pessoa singular ou coletiva.

4 - O incumprimento das obrigações previstas nos n.ºs 2 e 3 do artigo 18.º constitui contraordenação punível com coima cujo montante mínimo é de (euro) 5.000,00 e o máximo de (euro) 44.890,00.

5 - A tentativa é punível com a coima aplicável à contraordenação consumada, especialmente atenuada.

6 - A negligência é punível, sendo os limites mínimo e máximo da coima reduzidos para metade.



Artigo 24.º Instrução e aplicação das coimas

- 1 - A aplicação das coimas compete ao diretor-geral da DGAV.
- 2 - A entidade que levantar o auto de notícia remete o mesmo para instrução ao serviço desconcentrado da DGAV que for competente na área da prática da infração.

Artigo 25.º Produto das coimas

O produto das coimas reverte em:

- a) 10 % para a entidade que levantar o auto;
- b) 30 % para a DGAV;
- c) 60 % para o Estado.

Artigo 26.º Regime subsidiário

Às contraordenações são aplicáveis, subsidiariamente, as disposições do regime geral do ilícito de mera ordenação social, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro.

IV – OUTROS DIPLOMAS RELEVANTES

20. Lei n.º 83/2017, de 18 de agosto

Estabelece medidas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo

Estabelece medidas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, transpõe parcialmente as Diretivas 2015/849/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015, e 2016/2258/UE, do Conselho, de 6 de dezembro de 2016, altera o Código Penal e o Código da Propriedade Industrial e revoga a Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, e o Decreto-Lei n.º 125/2008, de 21 de julho.

A Assembleia da República decreta, nos termos da alínea c) do artigo 161.º da Constituição, o seguinte:

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

SECÇÃO I OBJETO E DEFINIÇÕES

Artigo 1.º Objeto

1 - A presente lei estabelece medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo e transpõe parcialmente para a ordem jurídica interna a Diretiva 2015/849/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015, relativa à prevenção da utilização do sistema financeiro e das atividades e profissões especialmente designadas para efeitos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, bem como, a Diretiva 2016/2258/UE, do Conselho, de 6 de dezembro de 2016, que altera a Diretiva 2011/16/UE, no que respeita ao acesso às informações antibranqueamento de capitais por parte das autoridades fiscais.

2 - A presente lei estabelece, também, as medidas nacionais necessárias à efetiva aplicação do Regulamento (UE) 2015/847, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015, relativo às informações que acompanham as transferências de fundos e que revoga o Regulamento (CE) 1781/2006 [adiante designado «Regulamento (UE) 2015/847»].



3 - A presente lei procede, ainda, à alteração do:

- a) Código Penal, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 400/82, de 23 de setembro;
- b) Código da Propriedade Industrial, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 36/2003, de 5 de março.⁹⁹

Artigo 2.º Definições

1 - Para os efeitos da presente lei, entende-se por:

- a) «Agente», uma pessoa singular ou coletiva que presta serviços de pagamento em nome de uma instituição de pagamento ou de uma instituição de moeda eletrónica;
- b) «Atividades imobiliárias», qualquer uma das seguintes atividades económicas:
 - i) Mediação imobiliária;
 - ii) Compra, venda, compra para revenda ou permuta de imóveis;
 - iii) Arrendamento;
 - iv) Promoção imobiliária;
- c) «Auditores», os revisores oficiais de contas, as sociedades de revisores oficiais de contas, os auditores de Estados-Membros da União Europeia e os auditores de países terceiros registados na CMVM;
- d) «Autoridades Europeias de Supervisão», a Autoridade Bancária Europeia, criada pelo Regulamento (UE) 1093/2010, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 24 de novembro de 2010, a Autoridade Europeia dos Seguros e Pensões Complementares de Reforma, criada pelo Regulamento (UE) 1094/2010, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 24 de novembro de 2010, e a Autoridade Europeia dos Valores Mobiliários e dos Mercados, criada pelo Regulamento (UE) 1095/2010, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 24 de novembro de 2010;
- e) «Autoridades policiais», os órgãos de polícia criminal competentes para a investigação dos crimes de branqueamento e de financiamento do terrorismo, nos termos da lei, bem como para a investigação dos respetivos crimes subjacentes;
- f) «Autoridades setoriais», a Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, o Banco de Portugal, a Comissão do Mercado de Valores Mobiliários (CMVM), a Inspeção-Geral de Finanças, a Inspeção-Geral do Ministério do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., o Instituto dos Mercados Públicos, do Imobiliário e da Construção, I. P. (IMPIC, I. P.), e a Autoridade de Segurança Alimentar e Económica (ASAE);

⁹⁹ O Decreto-Lei n.º 110/2018 de 10 de novembro, aprovou o Novo Código da Propriedade Industrial.

- g) «Banco de fachada», qualquer entidade que exerça atividade própria ou equivalente à de uma entidade financeira que:
- i) Seja constituída em país ou jurisdição em que não disponha de presença física que envolva uma efetiva direção e gestão, não configurando presença física a mera existência de um agente local ou de funcionários subalternos; e
 - ii) Não se integre num grupo financeiro regulado;
- h) «Beneficiários efetivos», a pessoa ou pessoas singulares que, em última instância, detêm a propriedade ou o controlo do cliente e ou a pessoa ou pessoas singulares por conta de quem é realizada uma operação ou atividade, de acordo com os critérios estabelecidos no artigo 30.º;
- i) «Bens», quaisquer:
- i) Fundos, ativos financeiros, recursos económicos ou outros bens de qualquer espécie, corpóreos ou incorpóreos, móveis ou imóveis, tangíveis ou intangíveis, independentemente da forma como sejam adquiridos, bem como os documentos ou instrumentos jurídicos sob qualquer forma, incluindo a eletrónica ou digital, que comprovem o direito de propriedade ou outros direitos sobre os bens, incluindo créditos bancários, cheques de viagem, cheques bancários, ordens de pagamento, obrigações, ações, outros valores mobiliários, saques e cartas de crédito;
 - ii) Juros, dividendos ou outras receitas ou rendimentos gerados pelos bens referidos na sublínea anterior;
- j) «Branqueamento de capitais»:
- i) As condutas previstas e punidas pelo artigo 368.º-A do Código Penal;
 - ii) A aquisição, a detenção ou a utilização de bens, com conhecimento, no momento da sua receção, de que provêm de uma atividade criminosa ou da participação numa atividade dessa natureza; e
 - iii) A participação num dos atos a que se referem as sublíneas anteriores, a associação para praticar o referido ato, a tentativa e a cumplicidade na sua prática, bem como o facto de facilitar a sua execução ou de aconselhar alguém a praticá-lo;
- k) «Centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica», os patrimónios autónomos, tais como condomínios de imóveis em propriedade horizontal, heranças jacentes e fundos fiduciários (*trusts*) de direito estrangeiro, quando e nos termos em que lhes for conferida relevância pelo direito interno;
- l) «Comissão de Coordenação», a Comissão de Coordenação das Políticas de Prevenção e Combate ao Branqueamento de Capitais e ao



Financiamento do Terrorismo, criada pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 88/2015, de 6 de outubro;

m) «Contas correspondentes de transferência (*payable through accounts*)», as contas tituladas pelos correspondentes que, diretamente ou através de uma subconta, permitem a execução de operações, por conta própria, por parte dos clientes do respondente ou outros terceiros;

n) «Direção de topo», qualquer dirigente ou colaborador com conhecimentos suficientes da exposição da entidade obrigada ao risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo e com um nível hierárquico suficientemente elevado para tomar decisões que afetem a exposição ao risco, não sendo necessariamente um membro do órgão de administração;

o) «Distribuidores», as pessoas singulares ou coletivas que distribuem ou reembolsam moeda eletrónica nos termos do disposto nos artigos 18.º-A e 23.º-A do regime jurídico constante do anexo I ao Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, Regime jurídico relativo ao acesso à atividade das instituições de pagamento e à prestação de serviços de pagamento, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;

p) «Entidades financeiras», as entidades referidas no artigo 3.º;

q) «Entidades não financeiras», as entidades referidas no artigo 4.º;

r) «Entidades obrigadas», as entidades referidas nos artigos 3.º e 4.º;

s) «Financiamento do terrorismo», as condutas previstas e punidas pelo artigo 5.º-A da Lei n.º 52/2003, de 22 de agosto, Lei de combate ao terrorismo, alterada pelas Leis n.ºs 59/2007, de 4 de setembro, 25/2008, de 5 de junho, 17/2011, de 3 de maio, e 60/2015, de 24 de junho;

t) «Grupo», um conjunto de entidades constituído por:

i) Uma pessoa coletiva ou outra entidade que exerce, em última instância, o controlo sobre outra ou outras pessoas coletivas ou entidades que integram o grupo (empresa-mãe), as suas filiais ou outras entidades em que a empresa-mãe ou as filiais detêm uma participação, designadamente quando se verifique um ou mais indicadores de controlo; ou

ii) Outras entidades ligadas entre si por uma relação de controlo, designadamente quando se verifique um ou mais indicadores de controlo;

u) «Indicadores de controlo», qualquer uma das seguintes situações:

i) Uma empresa-mãe controla de modo exclusivo outra entidade, nos termos do disposto nos n.ºs 3 e 4;

ii) Uma entidade e uma ou várias outras entidades, com as quais a primeira não esteja relacionada conforme descrito na sublínea anterior, estão colocadas sob uma direção única, em virtude de um

- contrato celebrado com aquela primeira entidade ou de cláusulas estatutárias destas outras entidades;
- iii) Os órgãos de administração ou de fiscalização de uma entidade e os de uma ou várias outras entidades, com as quais a primeira não esteja relacionada conforme descrito na subalínea i), são, na sua maioria, compostos pelas mesmas pessoas em funções durante o exercício em curso e até à elaboração das demonstrações financeiras consolidadas;
- iv) O controlo efetivo de uma entidade é exercido por um número limitado de sócios e as decisões a ela relativas resultam de comum acordo entre estes (situação de controlo conjunto);
- v) «Instituição financeira», qualquer das seguintes entidades:
- i) Uma empresa que, não sendo uma instituição de crédito, realiza uma ou mais das operações mencionadas no anexo I à presente lei, da qual faz parte integrante;
 - ii) Uma empresa ou mediador de seguros, na medida em que exerça atividade no âmbito do ramo Vida;
 - iii) Uma empresa de investimento na aceção do ponto 1 do n.º 1 do artigo 4.º da Diretiva 2004/39/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 21 de abril de 2004, relativa aos mercados de instrumentos financeiros;
 - iv) Um organismo de investimento coletivo que comercialize as suas ações ou unidades de participação;
 - v) As sucursais, situadas na União Europeia, das instituições financeiras a que se referem as subalíneas anteriores, independentemente de a respetiva sede estar situada num Estado membro ou num país terceiro;
- w) «Membros próximos da família»:
- i) Os ascendentes e descendentes diretos em linha reta de pessoa politicamente exposta;
 - ii) Os cônjuges ou unidos de facto de pessoa politicamente exposta e das pessoas referidas na subalínea anterior;
- x) «Moeda eletrónica», o valor monetário abrangido pela definição da alínea d) do artigo 2.º do regime jurídico constante do anexo I ao Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;
- y) «Ordens profissionais», a Ordem dos Advogados, a Ordem dos Contabilistas Certificados, a Ordem dos Revisores Oficiais de Contas e a Ordem dos Solicitadores e dos Agentes de Execução, no âmbito das competências que exercem, ao abrigo da presente lei, relativamente aos respetivos membros;



z) «Organização sem fins lucrativos», pessoa coletiva, entidade sem personalidade jurídica ou organização que tem por principal objeto a recolha e a distribuição de fundos para fins caritativos, religiosos, culturais, educacionais, sociais ou fraternais ou outros tipos de obras de beneficência;

aa) «Órgão de administração», o órgão plural ou singular da entidade obrigada responsável pela prática dos atos materiais e jurídicos necessários à execução da vontade daquela;

bb) «Países terceiros de risco elevado», os países ou as jurisdições não pertencentes à União Europeia identificados pela Comissão Europeia como tendo regimes nacionais de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo que apresentam deficiências estratégicas que constituem uma ameaça significativa para o sistema financeiro da União Europeia;

cc) «Pessoas politicamente expostas», as pessoas singulares que desempenham, ou desempenharam nos últimos 12 meses, em qualquer país ou jurisdição, as seguintes funções públicas proeminentes de nível superior:

i) Chefes de Estado, chefes de Governo e membros do Governo, designadamente ministros, secretários e subsecretários de Estado ou equiparados;

ii) Deputados;

iii) Juizes do Tribunal Constitucional, do Supremo Tribunal de Justiça, do Supremo Tribunal Administrativo, do Tribunal de Contas, e membros de supremos tribunais, tribunais constitucionais e de outros órgãos judiciais de alto nível de outros estados e de organizações internacionais;

iv) Representantes da República e membros dos órgãos de governo próprio de regiões autónomas;

v) Provedor de Justiça, Conselheiros de Estado, e membros da Comissão Nacional da Proteção de Dados, do Conselho Superior da Magistratura, do Conselho Superior dos Tribunais Administrativos e Fiscais, da Procuradoria-Geral da República, do Conselho Superior do Ministério Público, do Conselho Superior de Defesa Nacional, do Conselho Económico e Social, e da Entidade Reguladora para a Comunicação Social;

vi) Chefes de missões diplomáticas e de postos consulares;

vii) Oficiais Gerais das Forças Armadas em efetividade de serviço;

viii) Presidentes e vereadores com funções executivas de câmaras municipais;

ix) Membros de órgãos de administração e fiscalização de bancos centrais, incluindo o Banco Central Europeu;

x) Membros de órgãos de administração e de fiscalização de

institutos públicos, fundações públicas, estabelecimentos públicos e entidades administrativas independentes, qualquer que seja o modo da sua designação;

xi) Membros de órgãos de administração e de fiscalização de entidades pertencentes ao setor público empresarial, incluindo os setores empresarial, regional e local;

xii) Membros dos órgãos executivos de direção de partidos políticos de âmbito nacional ou regional;

xiii) Diretores, diretores-adjuntos e membros do conselho de administração ou pessoas que exercem funções equivalentes numa organização internacional;

dd) «Pessoas reconhecidas como estreitamente associadas»:

i) Qualquer pessoa singular, conhecida como comproprietária, com pessoa politicamente exposta, de uma pessoa coletiva ou de um centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica;

ii) Qualquer pessoa singular que seja proprietária de capital social ou detentora de direitos de voto de uma pessoa coletiva, ou de património de um centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica, conhecidos como tendo por beneficiário efetivo pessoa politicamente exposta;

iii) Qualquer pessoa singular, conhecida como tendo relações societárias, comerciais ou profissionais com pessoa politicamente exposta;

ee) «Relação de correspondência», a prestação de serviços por banco, entidade financeira ou outra entidade prestadora de serviços similares (o correspondente), a banco, entidade financeira ou outra entidade de natureza equivalente que seja sua cliente (o respondente), a qual inclua a disponibilização de uma conta corrente ou outra conta que gere uma obrigação e serviços conexos, tais como gestão de numerário, processamento de transferências de fundos e de outros serviços de pagamento por conta do respondente, compensação de cheques, contas correspondentes de transferência (*payable-through accounts*), serviços de câmbio e operações com valores mobiliários;

ff) «Relação de negócio», qualquer relação de natureza empresarial, profissional ou comercial entre as entidades obrigadas e os seus clientes, que, no momento em que se estabelece, seja ou se preveja vir a ser duradoura, tendencialmente estável e continuada no tempo, independentemente do número de operações individuais que integrem ou venham a integrar o quadro relacional estabelecido;

gg) «Titulares de outros cargos políticos ou públicos», as pessoas singulares que, não sendo qualificadas como pessoas politicamente expostas, desempenhem ou tenham desempenhado, nos últimos 12 meses e em território nacional, algum dos seguintes cargos:



- i) Os cargos enumerados no n.º 3 do artigo 4.º da Lei n.º 4/83, de 2 de abril, Controle público da riqueza dos titulares de cargos políticos, alterada pelas Leis n.ºs 38/83, de 25 de outubro, 25/95, de 18 de agosto, 19/2008, de 21 de abril, 30/2008, de 10 de julho, e 38/2010, de 2 de setembro, quando não determinem a qualificação do respetivo titular como «pessoa politicamente exposta»;
- ii) Membros de órgão representativo ou executivo de área metropolitana ou de outras formas de associativismo municipal;
- hh) «Transação ocasional», qualquer transação efetuada pelas entidades obrigadas fora do âmbito de uma relação de negócio já estabelecida, caracterizando-se, designadamente, pelo seu caráter expectável de pontualidade;
- ii) «Transferência de fundos», qualquer transferência na aceção do n.º 9 do artigo 3.º do Regulamento (UE) 2015/847;
- jj) «Unidade de Informação Financeira», a unidade central nacional com competência para:
- i) Receber, analisar e difundir a informação resultante de comunicações de operações suspeitas nos termos da presente lei e de outras fontes quando relativas a atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens; e
 - ii) Cooperar com as congéneres internacionais e as demais entidades competentes para a prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.
- 2 - O conhecimento, a intenção ou o motivo exigidos como elemento das condutas descritas nas alíneas j) e s) do número anterior podem ser deduzidos a partir de circunstâncias factuais objetivas.
- 3 - Para os efeitos do disposto na subalínea i) da alínea u) do n.º 1, considera-se que uma empresa-mãe controla de modo exclusivo outra entidade quando:
- a) Tiver a maioria dos direitos de voto dos titulares do capital dessa entidade;
 - b) Tiver o direito de designar ou destituir a maioria dos membros do órgão de administração ou de fiscalização dessa entidade, sendo simultaneamente titular de capital da mesma;
 - c) Tiver o direito de exercer uma influência dominante sobre essa entidade, sendo um dos titulares do respetivo capital, por força de um contrato celebrado com a referida entidade ou de cláusula estatutária desta;
 - d) For titular de capital de uma entidade cuja maioria dos membros do órgão de administração ou de fiscalização em funções, durante o exercício em curso, bem como no exercício anterior e até à elaboração das contas consolidadas, tenha sido exclusivamente nomeada por efeito dos seus direitos de voto;

- e) Controlar por si só, por força de um acordo celebrado com outros sócios dessa entidade, a maioria dos direitos de voto dos titulares do capital da mesma;
 - f) Puder exercer, ou exercer efetivamente, influência dominante ou controlo sobre essa entidade; ou
 - g) Gerir essa entidade como se ambas constituíssem uma única entidade.
- 4 - Para os efeitos da aplicação das alíneas a), b), d) e e) do número anterior, são:
- a) Adicionados aos direitos de voto, de designação e de destituição da empresa-mãe os direitos de qualquer outra sua filial e os das filiais desta, bem como os de qualquer pessoa que atue em nome próprio, mas por conta da empresa-mãe ou de qualquer outra filial;
 - b) Deduzidos à totalidade dos direitos de voto dos titulares de capital da filial os direitos de voto relativos às ações ou quotas próprias detidas por esta entidade, por uma filial desta ou por uma pessoa que atue em nome próprio, mas por conta destas entidades.

SECÇÃO II **ÂMBITO DE APLICAÇÃO**

Artigo 3.º Entidades financeiras

1 - Estão sujeitas às disposições da presente lei, com exceção do disposto no capítulo XI, as seguintes entidades com sede em território nacional:

- a) Instituições de crédito;
- b) Instituições de pagamento;
- c) Instituições de moeda eletrónica;
- d) Empresas de investimento e outras sociedades financeiras;
- e) Sociedades de investimento mobiliário e sociedades de investimento imobiliário autogeridas;
- f) Sociedades de capital de risco, investidores em capital de risco, sociedades de empreendedorismo social, sociedades gestoras de fundos de capital de risco, sociedades de investimento em capital de risco e sociedades de investimento alternativo especializado, autogeridas;
- g) Sociedades de titularização de créditos;
- h) Sociedades que comercializam, junto do público, contratos relativos ao investimento em bens corpóreos;
- i) Consultores para investimento em valores mobiliários;
- j) Sociedades gestoras de fundos de pensões;
- k) Empresas e mediadores de seguros que exerçam atividades no âmbito do ramo Vida.



2 - Estão igualmente sujeitas às disposições da presente lei, com exceção do disposto no capítulo XI:

- a) As sucursais situadas em território português das entidades referidas no número anterior, ou de outras de natureza equivalente, que tenham sede no estrangeiro, bem como as sucursais financeiras exteriores;
- b) As instituições de pagamento com sede noutro Estado membro da União Europeia, quando operem em território nacional através de agentes;
- c) As instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia, quando operem em território nacional através de agentes ou distribuidores;
- d) As entidades referidas no número anterior, ou outras de natureza equivalente, que operem em Portugal em regime de livre prestação de serviços, apenas para os efeitos previstos no artigo 73.º

3 - A presente lei aplica-se ainda, na medida em que ofereçam serviços financeiros ao público, com exceção do disposto no capítulo XI:

- a) Às entidades que prestem serviços postais;
- b) À Agência de Gestão da Tesouraria e da Dívida Pública, E. P. E. (IGCP, E. P. E).

Artigo 4.º Entidades não financeiras

1 - Estão sujeitas às disposições da presente lei, nos termos constantes do presente artigo, com exceção do disposto no capítulo XI, as seguintes entidades que exerçam atividade em território nacional:

- a) Concessionários de exploração de jogo em casinos e concessionários de exploração de salas de jogo do bingo;
- b) Entidades pagadoras de prémios de apostas e lotarias;
- c) Entidades abrangidas pelo Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril;
- d) Entidades não previstas no artigo anterior que exerçam qualquer atividade imobiliária;
- e) Auditores, contabilistas certificados e consultores fiscais, constituídos em sociedade ou em prática individual;
- f) Advogados, solicitadores, notários e outros profissionais independentes da área jurídica, constituídos em sociedade ou em prática individual;
- g) Prestadores de serviços a sociedades, a outras pessoas coletivas ou a centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica;
- h) Outros profissionais que intervenham em operações de alienação e aquisição de direitos sobre praticantes de atividades desportivas profissionais;
- i) Operadores económicos que exerçam a atividade leiloeira, incluindo os prestamistas;

- j) Operadores económicos que exerçam as atividades de importação e exportação de diamantes em bruto;
- k) Entidades autorizadas a exercer a atividade de transporte, guarda, tratamento e distribuição de fundos e valores, prevista na alínea d) do n.º 1 do artigo 3.º da Lei n.º 34/2013, de 16 de maio;
- l) Comerciantes que transacionem bens ou prestem serviços cujo pagamento seja feito em numerário.

2 - Os profissionais abrangidos pela alínea f) do número anterior estão sujeitos às disposições da presente lei, quando intervenham ou assistam, por conta de um cliente ou noutras circunstâncias, em:

- a) Operações de compra e venda de bens imóveis, estabelecimentos comerciais ou participações sociais;
- b) Operações de gestão de fundos, valores mobiliários ou outros ativos pertencentes a clientes;
- c) Operações de abertura e gestão de contas bancárias, de poupança ou de valores mobiliários;
- d) Operações de criação, constituição, exploração ou gestão de empresas, sociedades, outras pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, que envolvam:
 - i) A realização das contribuições e entradas de qualquer tipo para o efeito necessárias;
 - ii) Qualquer dos serviços referidos nas alíneas a) a f) do número seguinte;
- e) Operações de alienação e aquisição de direitos sobre praticantes de atividades desportivas profissionais;
- f) Outras operações financeiras ou imobiliárias, em representação ou em assistência do cliente.

3 - Os profissionais a que se refere a alínea g) do n.º 1 estão sujeitos às disposições da presente lei quando não se enquadrem nas categorias profissionais previstas nas alíneas e) e f) do mesmo número e prestem a terceiros os seguintes serviços, no exercício da sua atividade profissional:

- a) Constituição de sociedades, de outras pessoas coletivas ou de centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica;
- b) Fornecimento de sedes sociais, endereços comerciais, administrativos ou postais ou de outros serviços relacionados a sociedades, a outras pessoas coletivas ou a centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica;
- c) Desempenho de funções de administrador, secretário, sócio ou associado de uma sociedade ou de outra pessoa coletiva, bem como execução das diligências necessárias para que outra pessoa atue das referidas formas;



d) Desempenho de funções de administrador fiduciário (*trustee*) de um fundo fiduciário explícito (*express trust*) ou de função similar num centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica de natureza análoga, bem como execução das diligências necessárias para que outra pessoa atue das referidas formas;

e) Intervenção como acionista fiduciário por conta de outra pessoa (nominee shareholder) que não seja uma sociedade cotada num mercado regulamentado sujeita a requisitos de divulgação de informações em conformidade com o direito da União Europeia ou sujeita a normas internacionais equivalentes, bem como execução das diligências necessárias para que outra pessoa atue dessa forma;

f) Prestação de outros serviços conexos de representação, gestão e administração a sociedades, outras pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica.

4 - Excetuando os concessionários de exploração de jogo em casinos, o Governo, através de portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e dos jogos, pode isentar, total ou parcialmente, da aplicação da presente lei, os serviços de jogo previstos na parte final da alínea a) e nas alíneas b) e c) do n.º 1, com base numa avaliação demonstrativa da existência de um risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo comprovadamente baixo e que assente, pelo menos, na ponderação dos seguintes aspetos específicos:

a) Natureza e, se aplicável, escala de operações dos serviços em causa;

b) Grau de vulnerabilidade das transações associadas aos serviços em causa, inclusivamente no que diz respeito aos métodos de pagamento utilizados;

c) Conclusões emergentes dos relatórios e respetivas atualizações a que se refere o n.º 4 do artigo 8.º, na parte aplicável, devendo a concessão de qualquer isenção ser precedida da indicação do modo como tais conclusões foram consideradas.

5 - As isenções concedidas ao abrigo do número anterior:

a) São notificadas pelo Governo à Comissão Europeia, conjuntamente com a avaliação de risco específica que as fundamenta;

b) São objeto de um acompanhamento regular e baseado no risco, através da adoção de medidas, a especificar na portaria referida no número anterior, que se mostrem adequadas a assegurar que tais isenções não são utilizadas abusivamente para fins de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;

c) São objeto de imediata revogação, sempre que se verifique um agravamento do risco de branqueamento de capitais e de financiamento de terrorismo que esteve na base da concessão da isenção.

Artigo 5.º Entidades equiparadas a entidades obrigadas

A presente lei é ainda aplicável:

- a) Às pessoas singulares e coletivas que atuem em Portugal na qualidade de agentes de instituições de pagamento com sede noutro Estado membro da União Europeia, ou na qualidade de agentes ou distribuidores de instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia, apenas para os efeitos previstos no artigo 72.º;
- b) Nos termos previstos no capítulo X, às seguintes entidades que exerçam atividade em território nacional:
 - i) Entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo, nas modalidades de empréstimo e de capital;
 - ii) Entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo, nas modalidades de donativo e com recompensa;
 - iii) Organizações sem fins lucrativos.

Artigo 6.º Prestadores de serviços de pagamento sujeitos ao Regulamento (UE) 2015/847

1 - Independentemente de se encontrarem ou não sujeitos às demais disposições da presente lei, os capítulos XI e XII são aplicáveis aos prestadores de serviços de pagamento estabelecidos em Portugal que se encontrem abrangidos pelo n.º 1 do artigo 2.º do Regulamento (UE) 2015/847, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

2 - Para além das situações previstas nos n.ºs 2 a 4 do respetivo artigo 2.º, o Regulamento (UE) 2015/847 também não é aplicável aos prestadores de serviços de pagamento estabelecidos em Portugal, quando estejam em causa transferências de fundos integralmente efetuadas no território nacional para a conta de pagamento de um beneficiário para efeitos de pagamento exclusivo da prestação de bens ou serviços, se estiverem preenchidas, cumulativamente, as seguintes condições:

- a) O prestador de serviços de pagamento do beneficiário ser uma entidade financeira, na aceção da presente lei;
- b) O prestador de serviços de pagamento do beneficiário poder rastrear, através do beneficiário e por meio de um identificador único da operação, a transferência de fundos desde a pessoa que tem um acordo com o beneficiário para a prestação de bens ou serviços;
- c) O montante da transferência de fundos não exceder (euro) 1.000,00.

3 - O disposto no Regulamento (UE) 2015/847 não prejudica a aplicação das demais disposições constantes da presente lei e da regulamentação que o concretiza.



Artigo 7.º Conservadores e oficiais dos registos

1 - São entidades auxiliares na prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo os conservadores e os oficiais dos registos.

2 - Os conservadores e os oficiais dos registos estão sujeitos, no exercício das respetivas funções:

a) Ao dever de comunicação previsto no artigo 43.º;

b) Ao dever de colaboração previsto no artigo 53.º;

c) Ao dever de não divulgação previsto no artigo 54.º, quanto às comunicações efetuadas ao abrigo das alíneas anteriores.

3 - Sempre que estejam em causa atos de titulação, os conservadores e os oficiais dos registos estão ainda sujeitos aos deveres de exame e de abstenção previstos na presente lei.

4 - Para os efeitos do número anterior, são atos de titulação aqueles em que se confira forma legal a um determinado ato ou negócio jurídico, designadamente, através da elaboração de títulos nos termos de lei especial, da autenticação de documentos particulares ou do reconhecimento de assinaturas.

5 - As obrigações que emergem do disposto na presente lei e na regulamentação que as concretiza integram o vínculo de trabalho em funções públicas dos conservadores e dos oficiais dos registos aplicando-se o regime previsto para o respetivo incumprimento.

6 - O Instituto dos Registos e do Notariado, I. P., constitui entidade equiparada a autoridade setorial, aplicando-se-lhe, com as necessárias adaptações, o respetivo regime.

7 - A Inspeção-Geral dos Serviços de Justiça verifica o cumprimento, pelo Instituto dos Registos e do Notariado, I. P., das funções conferidas pelo presente artigo, ficando autorizada a realizar as ações inspetivas que para o efeito considere relevantes.

CAPÍTULO II

AVALIAÇÃO NACIONAL DE RISCO

Artigo 8.º Avaliação nacional de risco

1 - A condução das avaliações nacionais dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo cabe, sem prejuízo das competências e da autonomia das diferentes autoridades que a integram, à Comissão de Coordenação, à qual incumbe:

- a) Acompanhar e coordenar a identificação, avaliação e compreensão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que Portugal se encontra ou se venha a encontrar exposto;
- b) Coordenar a resposta nacional necessária à mitigação dos riscos referidos na alínea anterior.

2 - A Comissão de Coordenação promove, com uma periodicidade adequada aos riscos concretos identificados, os exercícios de avaliação e atualização que se mostrem necessários ao cumprimento do disposto no número anterior, desenvolvendo os instrumentos, procedimentos e mecanismos para o efeito necessários.

3 - Os exercícios de avaliação e atualização a que se refere o número anterior visam:

- a) Contribuir para a formulação e para o ajustamento das políticas e dos planos de ação nacionais de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, documentando possíveis alterações ou outras melhorias ao respetivo regime nacional;
- b) Identificar os setores ou as áreas que apresentem um nível de risco mais baixo ou mais elevado de branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, assinalando os concretos fatores de risco que contribuíram para a verificação daqueles níveis de risco;
- c) Propor medidas de resposta proporcionais aos riscos concretos identificados, nomeadamente:
 - i) De regras adequadas a cada setor ou área de atuação das entidades obrigadas; e
 - ii) Domínios em que as entidades obrigadas devem adotar medidas simplificadas ou reforçadas, especificando o teor das respetivas propostas de medidas;
- d) Identificar setores que estejam em risco de utilizações abusivas ao nível do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo e que não sejam abrangidos pela definição de entidades obrigadas;



e) Auxiliar a distribuição e a atribuição de prioridades na afetação dos recursos próprios das autoridades competentes, contribuindo para melhorar eventuais avaliações de risco que as mesmas tenham efetuado, designadamente a nível setorial;

f) Contribuir para melhorar as avaliações dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo realizadas pelas entidades obrigadas, colocando informação pertinente à disposição destas;

g) Avaliar as principais tendências e ameaças de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, bem como as vulnerabilidades às referidas ameaças do sistema nacional de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

4 - Os exercícios de avaliação e atualização a que se refere o n.º 2 fazem uso, em qualquer caso:

a) Dos relatórios, e respetivas atualizações, que venham a ser disponibilizados pela Comissão Europeia sobre a identificação, análise e avaliação dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo relacionados com atividades transfronteiriças a que se encontra exposto o mercado interno da União Europeia;

b) Dos pareceres, e respetivas atualizações, que venham a ser disponibilizados pelo Comité Conjunto das Autoridades Europeias de Supervisão sobre os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que se encontra exposto o setor financeiro da União Europeia.

5 - As autoridades setoriais, na medida do legalmente admissível:

a) Prestam à Comissão de Coordenação a colaboração e a informação necessárias à boa e expedita condução dos exercícios de avaliação e atualização a que se refere o n.º 2;

b) Têm acesso, no âmbito daqueles exercícios, a toda a informação relevante para a atividade de supervisão ou fiscalização, de acordo com as respetivas áreas de competência;

c) Consideram a informação a que se refere a alínea anterior na planificação e execução da respetiva atividade de supervisão ou fiscalização, bem como na condução das avaliações de risco, de natureza setorial ou outra, que decidam promover;

d) Disponibilizam prontamente às entidades obrigadas, de acordo com as respetivas áreas de competência e pelo modo mais expedito e adequado, quaisquer informações que facilitem as avaliações de risco a conduzir por aquelas entidades.

6 - Os resultados de cada exercício de avaliação e atualização a que se refere o n.º 2 são disponibilizados, pelas entidades para o efeito competentes, à Comissão Europeia, às Autoridades Europeias de Supervisão e aos demais Estados-Membros da União Europeia.

7 - As informações e os resultados a disponibilizar ao abrigo da alínea d) do n.º 5 e do n.º 6 não podem conter informações suscetíveis de comprometer a prevenção, deteção e investigação do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, nem constituir entrave a inquéritos ou procedimentos pendentes, sejam de natureza criminal ou outra.

8 - A Comissão de Coordenação, após o termo de cada exercício de avaliação e atualização a que se refere o n.º 2, faz publicar, através do portal previsto no artigo 121.º ou de outra fonte acessível ao público em geral, um relatório sumário do respetivo exercício, contendo informação de interesse geral.

9 - Na determinação das medidas de resposta aos riscos, a que se refere a alínea c) do n.º 3, a Comissão de Coordenação atende às recomendações que venham eventualmente a ser dirigidas ao Estado Português pela Comissão Europeia, na sequência da avaliação supranacional dos riscos, e das respetivas atualizações, referida na alínea a) do n.º 4.

10 - Sempre que a Comissão de Coordenação considere não poderem ser adotadas as recomendações a que se refere o número anterior, dá nota do facto e da respetiva justificação ao órgão governamental competente, o qual, por sua vez, transmite a informação à Comissão Europeia.

11 - O disposto no presente artigo não prejudica a realização de avaliações de risco, setoriais ou de outra natureza, pelas autoridades setoriais previstas na presente lei ou por outras entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e repressão do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

Artigo 9.º Garantias em matéria de dados pessoais

1 - Sempre que, no decurso das avaliações nacionais de risco e suas posteriores atualizações, se suscitem preocupações em matéria de proteção de dados pessoais, a Comissão de Coordenação dá conhecimento das mesmas à Comissão Nacional de Proteção de Dados, a qual se pronuncia sobre elas no prazo de 30 dias a contar da comunicação.

2 - A Comissão de Coordenação, decorrido o prazo previsto no número anterior, propõe as medidas necessárias à salvaguarda da eficácia do sistema nacional de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.



CAPÍTULO III

LIMITES À UTILIZAÇÃO DE NUMERÁRIO

Artigo 10.º Limites

As entidades obrigadas abstêm-se de celebrar ou de algum modo participar em quaisquer negócios de que, no âmbito da sua atividade profissional, resulte a violação dos limites à utilização de numerário previstos em legislação específica.

CAPÍTULO IV

DEVERES GERAIS

SECÇÃO I

DISPOSIÇÃO GERAL

Artigo 11.º Deveres preventivos

1 - As entidades obrigadas estão sujeitas, na sua atuação, ao cumprimento dos seguintes deveres preventivos:

- a) Dever de controlo;
- b) Dever de identificação e diligência;
- c) Dever de comunicação;
- d) Dever de abstenção;
- e) Dever de recusa;
- f) Dever de conservação;
- g) Dever de exame;
- h) Dever de colaboração;
- i) Dever de não divulgação;
- j) Dever de formação.

2 - A extensão dos deveres de controlo, de identificação e diligência e de formação deve ser proporcional à natureza, dimensão e complexidade das entidades obrigadas e das atividades por estas prosseguidas, tendo em conta as características e as necessidades específicas das entidades obrigadas de menor dimensão.

3 - As entidades obrigadas estão proibidas de praticar atos de que possa resultar o seu envolvimento em qualquer operação de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo e devem adotar todas as medidas adequadas para prevenir tal envolvimento.

SECÇÃO II
DEVER DE CONTROLO

SUBSECÇÃO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 12.º Sistema de controlo interno

1 - As entidades obrigadas definem e asseguram a aplicação efetiva das políticas e os procedimentos e controlos que se mostrem adequados:

a) À gestão eficaz dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que entidade obrigada esteja ou venha a estar exposta;

b) Ao cumprimento, pela entidade obrigada, das normas legais e regulamentares em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

2 - As políticas e os procedimentos e controlos a que se refere o número anterior devem ser proporcionais à natureza, dimensão e complexidade da entidade obrigada e da atividade por esta prosseguida, compreendendo, pelo menos:

a) A definição de um modelo eficaz de gestão de risco, com práticas adequadas à identificação, avaliação e mitigação dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que entidade obrigada esteja ou venha a estar exposta;

b) O desenvolvimento de políticas, procedimentos e controlos em matéria de aceitação de clientes e de cumprimento do quadro normativo aplicável, designadamente dos deveres preventivos previstos na presente lei;

c) A definição de programas adequados de formação contínua dos colaboradores da entidade obrigada, aplicáveis desde o ato de admissão daqueles colaboradores, qualquer que seja a natureza do respetivo vínculo;

d) A designação, quando for caso disso, de um responsável pelo controlo do cumprimento do quadro normativo aplicável;

e) A instituição de sistemas e processos formais de captação, tratamento e arquivo da informação que suportem, de modo atempado:

i) A análise e a tomada de decisões pelas estruturas internas relevantes, em particular no que se refere à monitorização de clientes e operações e ao exame de potenciais suspeitas;

ii) O exercício dos deveres de comunicação e de colaboração;

iii) A instituição de canais seguros que permitam preservar a total confidencialidade dos pedidos de informação, sempre que aplicável;



- f) A divulgação, junto dos colaboradores da entidade obrigada cujas funções sejam relevantes para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, de informação atualizada e acessível sobre as respetivas normas internas de execução;
- g) A instituição de procedimentos de averiguação que garantam a aplicação de padrões elevados no processo de contratação de colaboradores cujas funções sejam relevantes para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, qualquer que seja a natureza do vínculo;
- h) A instituição de mecanismos de controlo da atuação dos colaboradores da entidade obrigada cujas funções sejam relevantes para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, qualquer que seja a natureza do respetivo vínculo;
- i) A definição de ferramentas ou sistemas de informação adequados;
- j) A instituição de mecanismos que permitam testar regularmente a sua qualidade, adequação e eficácia, inclusive através do estabelecimento, quando aplicável, de uma função de auditoria independente;
- k) A definição de meios internos adequados que permitam aos colaboradores da entidade obrigada, qualquer que seja a natureza do vínculo, comunicarem, através de canal específico, independente e anónimo, eventuais violações à presente lei, à regulamentação que o concretiza e às políticas, procedimentos e controlos internamente definidos;
- l) O desenvolvimento de políticas e procedimentos em matéria de proteção de dados pessoais.

3 - As entidades obrigadas reveem, com periodicidade adequada aos riscos existentes ou outra definida por regulamentação, a atualidade das políticas e dos procedimentos e controlos a que se referem os números anteriores.

4 - As políticas e os procedimentos e controlos a que se referem os n.ºs 1 e 2, bem como as respetivas atualizações, são reduzidos a escrito, e devem ser conservados nos termos previstos no artigo 51.º e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 13.º Responsabilidade do órgão de administração

1 - O órgão de administração das entidades obrigadas é responsável pela aplicação das políticas e dos procedimentos e controlos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, ao órgão de administração incumbe em especial:

- a) Aprovar as políticas e os procedimentos e controlos a que se refere o

artigo anterior, bem como proceder à sua atualização;

b) Ter conhecimento adequado dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que a entidade obrigada se encontra a todo o tempo exposta, bem como dos processos utilizados para identificar, avaliar, acompanhar e controlar esses riscos;

c) Assegurar que a estrutura organizacional da entidade obrigada permite, a todo o tempo, a adequada execução das políticas e dos procedimentos e controlos a que se refere o artigo anterior, prevenindo conflitos de interesses e, sempre que necessário, promovendo a separação de funções no seio da organização;

d) Promover uma cultura de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo que abranja todos os colaboradores da entidade obrigada cujas funções sejam relevantes para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, sustentada em elevados padrões de ética e de integridade e, sempre que necessário, na definição e aprovação de códigos de conduta apropriados;

e) Proceder à designação do responsável pelo cumprimento normativo a que se refere o n.º 1 do artigo 16.º, assegurando a rigorosa verificação das condições do n.º 3 do mesmo artigo;

f) Acompanhar a atividade dos demais membros da direção de topo, na medida em que estes tutelem áreas de negócio que estejam ou possam vir a estar expostas a riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;

g) Acompanhar e avaliar periodicamente a eficácia das políticas e dos procedimentos e controlos a que se refere o artigo anterior, assegurando a execução das medidas adequadas à correção das deficiências detetadas nos mesmos.

3 - Em cumprimento do disposto no número anterior, o órgão de administração:

a) Abstém-se de qualquer interferência no exercício do dever de comunicação previsto no artigo 43.º, sempre que, no cumprimento do dever de exame que o antecede, se conclua pela existência de potenciais suspeitas;

b) Assegura a revisão crítica das decisões de não exercer o referido dever de comunicação, sempre que, no cumprimento do dever de exame que o antecede, se conclua pela inexistência de potenciais suspeitas.

4 - Sempre que adequado, podem as autoridades setoriais exigir às respetivas entidades obrigadas que designem um membro do órgão de administração responsável pela execução do disposto na presente lei e na regulamentação que o concretiza, sem prejuízo da responsabilidade individual e colegial dos demais membros do órgão de administração.



SUBSECÇÃO II **DISPOSIÇÕES ESPECÍFICAS**

Artigo 14.º Gestão de risco

1 - As entidades obrigadas identificam, avaliam e mitigam os concretos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes no contexto da sua realidade operativa específica.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, à entidade obrigada incumbe:

a) Identificar os concretos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo inerentes à sua realidade operativa específica, incluindo os riscos associados:

- i) À natureza, dimensão e complexidade da atividade prosseguida;
- ii) Aos respetivos clientes;
- iii) Às áreas de negócio desenvolvidas, bem como aos produtos, serviços e operações disponibilizados;
- iv) Aos canais de distribuição dos produtos e serviços disponibilizados, bem como aos meios de comunicação utilizados no contacto com os clientes;
- v) Aos países ou territórios de origem dos clientes da entidade obrigada, ou em que estes tenham domicílio ou, de algum modo, desenvolvam a sua atividade;
- vi) Aos países ou territórios em que a entidade obrigada opere, diretamente ou através de terceiros, pertencentes ou não ao mesmo grupo;

b) Avaliar o risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo associado à sua realidade operativa específica, designadamente através da determinação:

- i) Do grau de probabilidade e de impacto de cada um dos riscos concretamente identificados, tendo em atenção, para o efeito, todas as variáveis relevantes no contexto da sua realidade operativa, incluindo a finalidade da relação de negócio, o nível de bens depositados por cliente ou o volume das operações efetuadas e a regularidade ou a duração da relação de negócio;
- ii) Do risco global da entidade obrigada e, se aplicável, das respetivas áreas de negócio, a aferir com base na ponderação de cada um dos riscos concretamente identificados e avaliados;

c) Definir e adotar os meios e procedimentos de controlo que se mostrem adequados à mitigação dos riscos específicos identificados e avaliados, adotando procedimentos especialmente reforçados quando se verifique a existência de um risco acrescido de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;

d) Rever, com periodicidade adequada aos riscos identificados ou outra definida por regulamentação, a atualidade das práticas de gestão de risco a que se referem as alíneas anteriores, de modo a que as mesmas reflitam adequadamente eventuais alterações registadas na realidade operativa específica e riscos a esta associados.

3 - As práticas de gestão de risco a que se refere o número anterior, bem como as respetivas atualizações:

a) Têm uma extensão proporcional à natureza, dimensão e complexidade da entidade obrigada e da atividade por esta prosseguida;

b) Consideram os riscos identificados:

i) Nas informações disponibilizadas pelas autoridades setoriais, ao abrigo do disposto na alínea d) do n.º 5 do artigo 8.º;

ii) Nos relatórios e pareceres a que se refere o n.º 4 do artigo 8.º, bem como nas respetivas atualizações;

iii) Em quaisquer outras informações relevantes para a condução daqueles exercícios, designadamente as que venham a ser indicadas pelas autoridades setoriais, através de publicação nas respetivas páginas oficiais na Internet ou por outro meio, ou pela Comissão de Coordenação, através do portal a que se refere o artigo 121.º;

c) Constam de documentos ou registos escritos que demonstrem detalhadamente:

i) Os riscos inerentes à realidade operativa específica da entidade obrigada e a forma como esta os identificou e avaliou;

ii) A adequação dos meios e procedimentos de controlo destinados à mitigação dos riscos identificados e avaliados, bem como a forma como a entidade obrigada monitoriza a sua adequação e eficácia.

4 - Os documentos ou registos elaborados nos termos do disposto na alínea c) do número anterior são conservados nos termos previstos no artigo 51.º e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

5 - Caso os riscos específicos inerentes a um dado setor de atividade sujeito à aplicação da presente lei sejam claramente identificados e compreendidos, as autoridades setoriais podem, através de regulamentação:

a) Dispensar a realização de avaliações de risco individuais e documentadas ou permitir que as mesmas sejam realizadas em termos simplificados, a definir pela respetiva autoridade;

b) Estabelecer os procedimentos alternativos à realização das avaliações de risco individuais ou simplificadas.



Artigo 15.º Gestão de risco na utilização de novas tecnologias e de produtos suscetíveis de favorecer o anonimato

1 - As entidades obrigadas prestam especial atenção aos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo que possam derivar:

- a) Da oferta de produtos ou operações suscetíveis de favorecer o anonimato;
- b) Do desenvolvimento de novos produtos e novas práticas comerciais, incluindo novos mecanismos de distribuição e novos métodos de pagamento;
- c) Da utilização de tecnologias novas ou em fase de desenvolvimento, tanto para produtos novos, como para produtos já existentes.

2 - Em cumprimento do disposto no número anterior, antes do lançamento de novos produtos, práticas ou tecnologias, as entidades obrigadas:

- a) Analisam os riscos específicos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo com eles relacionados;
- b) Preveem e adotam procedimentos específicos de mitigação dos riscos associados àqueles produtos, práticas ou tecnologias.

3 - As análises de risco referidas na alínea a) do número anterior são integradas nos documentos ou registos escritos a que se refere a alínea c) do n.º 3 do artigo 14.º

4 - Na condução das suas análises de risco e aquando da disponibilização de informação às entidades obrigadas ao abrigo da presente lei, as autoridades setoriais prestam também especial atenção aos riscos que possam derivar das situações descritas nas alíneas a) a c) do n.º 1.

Artigo 16.º Responsável pelo cumprimento normativo

1 - As entidades obrigadas designam um elemento da sua direção de topo ou equiparado para zelar pelo controlo do cumprimento do quadro normativo em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, sempre que tal seja:

- a) Adequado à natureza, dimensão e complexidade da atividade prosseguida pelas entidades obrigadas; ou
- b) Exigível por lei, regulamentação ou determinação da autoridade setorial competente.

2 - Sem prejuízo do disposto em regulamentação setorial, compete em exclusivo à pessoa designada nos termos do disposto no número anterior:

- a) Participar na definição e emitir parecer prévio sobre as políticas e os procedimentos e controlos destinados a prevenir o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo;

- b) Acompanhar, em permanência, a adequação, a suficiência e a atualidade das políticas e dos procedimentos e controlos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, propondo as necessárias atualizações;
- c) Participar na definição, acompanhamento e avaliação da política de formação interna da entidade obrigada;
- d) Assegurar a centralização de toda a informação relevante que provenha das diversas áreas de negócio da entidade obrigada;
- e) Desempenhar o papel de interlocutor das autoridades judiciais, policiais e de supervisão e fiscalização, designadamente dando cumprimento ao dever de comunicação previsto no artigo 43.º e assegurando o exercício das demais obrigações de comunicação e de colaboração.

3 - As entidades obrigadas garantem que a pessoa designada nos termos do n.º 1:

- a) Exerce as suas funções de modo independente, permanente, efetivo e com autonomia decisória necessária a tal exercício, qualquer que seja a natureza do seu vínculo com a entidade obrigada;
- b) Dispõe da idoneidade, da qualificação profissional e da disponibilidade adequadas ao exercício da função;
- c) Dispõe de meios e recursos técnicos, materiais e humanos adequados, nestes se incluindo os colaboradores necessários ao bom desempenho da função;
- d) Tem acesso irrestrito e atempado a toda a informação interna relevante para o exercício da função, em particular a informação referente à execução do dever de identificação e diligência e aos registos das operações efetuadas;
- e) Não se encontra sujeita a potenciais conflitos funcionais, em especial quando não se verifique a segregação das suas funções.

4 - O exercício do dever de comunicação previsto no artigo 43.º não pode depender de decisão dos membros do órgão de administração, nem da intervenção de quaisquer terceiros externos à função, sempre que, no cumprimento do dever exame que o antecede, se conclua pela existência de potenciais suspeitas.

5 - Cabe às entidades obrigadas verificar previamente o preenchimento dos requisitos de idoneidade, qualificação profissional e disponibilidade a que se refere a alínea b) do n.º 3, sendo os resultados dessa avaliação disponibilizados às autoridades setoriais, sempre que solicitados.

6 - As entidades obrigadas asseguram ainda que todos os seus colaboradores, independentemente da natureza do respetivo vínculo, têm conhecimento:



a) Da identidade e dos elementos de contacto da pessoa designada nos termos do n.º 1;

b) Dos procedimentos de comunicação àquela pessoa, das condutas, atividades ou operações suspeitas que os mesmos detetem.

7 - Quando não seja exigível a designação referida no n.º 1, as entidades obrigadas nomeiam um colaborador que assegure o exercício das funções previstas na alínea e) do n.º 2.

8 - Quando tal decorra de regulamentação setorial ou de solicitação das autoridades judiciárias, policiais ou setoriais, as entidades obrigadas informam aquelas autoridades da identidade e demais elementos de contacto das pessoas designadas nos termos previstos no n.º 1 ou no n.º 7, bem como de quaisquer alterações subsequentes.

9 - Sem prejuízo do disposto em legislação especial, as autoridades setoriais podem:

a) Sujeitar a autorização prévia a designação da pessoa a que se refere o n.º 1 e estabelecer os pressupostos que devam determinar a reavaliação da mesma;

b) Avocar a avaliação da adequação da pessoa designada nos termos do n.º 1, com base em:

i) Circunstâncias já verificadas ao tempo da sua designação ou outras, caso entendam que tais circunstâncias foram objeto de uma apreciação manifestamente deficiente pela entidade obrigada;

ii) Quaisquer circunstâncias supervenientes que possam fundamentar a inadequação para o exercício da função;

c) Determinar as medidas necessárias a assegurar a eficaz gestão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, incluindo, sempre que necessário, a suspensão provisória de funções e a fixação de prazo para a substituição da pessoa designada nos termos do n.º 1.

Artigo 17.º Avaliação da eficácia

1 - As entidades obrigadas monitorizam, através de avaliações periódicas e independentes, a qualidade, adequação e eficácia das suas políticas e dos seus procedimentos e controlos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

2 - As avaliações referidas no número anterior devem ter uma extensão proporcional à natureza, dimensão e complexidade da entidade obrigada, bem como aos riscos associados a cada uma das respetivas áreas de negócio, e:

a) Decorrer com acesso irrestrito e atempado a toda a informação interna relevante para a realização das avaliações, incluindo quaisquer

documentos elaborados em cumprimento da presente lei ou da regulamentação que o concretiza;

b) Ser asseguradas de forma independente pela função de auditoria interna, por auditores externos ou por uma entidade terceira devidamente qualificada, na medida em que tal seja:

i) Adequado à natureza, dimensão e complexidade da atividade prosseguida pelas entidades obrigadas; ou

ii) Exigível por lei, regulamentação ou determinação da autoridade setorial competente;

c) Ser efetuadas com uma periodicidade adequada ao risco associado a cada uma das áreas de negócio da entidade obrigada ou outra periodicidade determinada por regulamentação;

d) Permitir a deteção de quaisquer deficiências que afetem a qualidade, adequação e eficácia das políticas e dos procedimentos e controlos adotados;

e) Incidir, pelo menos, sobre:

i) O modelo de gestão de risco da entidade obrigada e demais políticas, procedimentos e controlos destinados a dar cumprimento ao disposto na presente secção;

ii) A qualidade das comunicações e das demais informações prestadas às autoridades setoriais;

iii) O estado de execução das medidas corretivas anteriormente adotadas.

3 - Sempre que as entidades obrigadas detetem quaisquer deficiências ao abrigo do disposto na alínea d) do número anterior, devem reforçar as políticas e os procedimentos e controlos adotados em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, através da adoção das medidas corretivas necessárias à remoção das deficiências.

4 - Os resultados das avaliações a que se referem os n.ºs 1 e 2 são reduzidos a escrito, sendo conservados nos termos previstos no artigo 51.º e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 18.º Procedimentos e sistemas de informação em geral

1 - As entidades obrigadas aplicam as ferramentas ou os sistemas de informação necessários à gestão eficaz do risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo e ao cumprimento do quadro normativo aplicável nesse domínio.

2 - Sem prejuízo do disposto em regulamentação setorial, as ferramentas e os sistemas a que se refere o número anterior permitem:



- a) O registo dos dados identificativos e demais elementos relativos aos clientes, seus representantes e beneficiários efetivos, bem como das respetivas atualizações;
- b) A deteção de circunstâncias suscetíveis de parametrização que devam fundamentar a atualização daqueles dados identificativos e elementos;
- c) A definição e atualização do perfil de risco associado aos clientes, relações de negócio, transações ocasionais e operações em geral;
- d) A monitorização de clientes e operações em face dos riscos identificados, incluindo a deteção atempada:
 - i) De alterações relevantes ao padrão operativo de um dado cliente ou conjunto de clientes relacionados entre si;
 - ii) De operações ou conjunto de operações que denotem elementos caracterizadores de suspeição, designadamente os referidos no n.º 2 do artigo 52.º;
 - iii) De outros eventos de risco ou elementos caracterizadores de suspeição de cuja deteção dependa o cumprimento do quadro normativo aplicável, designadamente em matéria de reforço do dever de identificação e diligência ou de cumprimento do dever de exame;
- e) A deteção da aquisição da qualidade de pessoa politicamente exposta ou de titular de outro cargo político ou público, bem como de qualquer outra qualidade específica que deva motivar a intervenção de um membro da direção de topo ou de outro elemento de nível hierárquico superior;
- f) A deteção de pessoas ou entidades identificadas em quaisquer determinações emitidas pelas autoridades setoriais, designadamente no contexto das medidas reforçadas a que se refere o artigo 36.º;
- g) A deteção de quaisquer pessoas ou entidades identificadas em medidas restritivas, designadamente as que decorram de resolução do Conselho de Segurança das Nações Unidas ou de regulamento da União Europeia;
- h) O bloqueio ou a suspensão do estabelecimento ou prosseguimento de uma relação de negócio, bem como da realização de uma transação ocasional ou operação em geral, sempre que dependam da intervenção de um membro da direção de topo ou de outro elemento de nível hierárquico superior;
- i) O bloqueio ou a suspensão da realização de operações ou conjunto de operações, designadamente quando:
 - i) A entidade obrigada deva abster-se de realizar uma dada operação ou conjunto de operações, em face da existência de potenciais suspeitas;
 - ii) A entidade obrigada deva dar cumprimento às obrigações de congelamento decorrentes das sanções financeiras a que se refere a alínea g);

j) A extração tempestiva de informação fiável e compreensível que suporte a análise e a tomada de decisões pelas estruturas internas relevantes, bem como o exercício dos deveres de comunicação e de colaboração legalmente previstos.

3 - Os procedimentos e os sistemas de informação a que se referem os números anteriores, em particular no que respeita ao seu nível de informatização e parametrização, devem ser proporcionais à natureza, dimensão e complexidade da atividade da entidade obrigada, bem como aos riscos associados a cada uma das respetivas áreas de negócio, sem prejuízo do disposto em regulamentação setorial.

Artigo 19.º Procedimentos e sistemas de informação específicos

1 - As entidades obrigadas aplicam os procedimentos ou sistemas de informação adequados e baseados no risco que permitam aferir ou detetar as qualidades de «pessoa politicamente exposta», «membro próximo da família» e «pessoa reconhecida como estreitamente associada»:

- a) Antes do estabelecimento da relação de negócio ou da realização da transação ocasional;
- b) No decurso da relação de negócio, quando ocorra a aquisição superveniente de qualquer das referidas qualidades.

2 - Na definição dos procedimentos ou sistemas referidos no número anterior, as entidades obrigadas:

- a) Têm em atenção, pelo menos, os aspetos da sua atividade referidos na alínea a) do n.º 2 do artigo 14.º;
- b) Recorrem a fontes de informação que, no seu conjunto e em face da sua concreta realidade operativa específica, permitam aferir de modo permanente a existência ou a aquisição superveniente de qualquer das qualidades ali mencionadas.

3 - As entidades obrigadas adotam ainda procedimentos razoáveis que permitam:

- a) Aferir a qualidade de «titular de outro cargo político ou público» antes do estabelecimento da relação de negócio ou da realização da transação ocasional, bem como a aquisição superveniente daquela qualidade no decurso da relação de negócio;
- b) Identificar em permanência o grau de risco associado às relações de negócio e transações ocasionais, assim como as alterações daquele grau de risco no decurso da relação de negócio.

4 - Após a cessação de qualquer uma das qualidades referidas nos números antecedentes, as entidades obrigadas adotam procedimentos



com o objetivo de aferir se os seus clientes continuam a representar um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, em função do respetivo perfil e da natureza das operações desenvolvidas antes e após a referida cessação.

5 - A periodicidade dos procedimentos referidos no número anterior deve ser adequada ao risco concreto identificado, não podendo, no caso de relações de negócio, ser superior a um ano.

6 - O disposto no presente artigo é aplicável às relações de negócio e às transações ocasionais em que as qualidades de pessoa «politicamente exposta», «membro próximo da família», «pessoa reconhecida como estreitamente associada» ou «titular de outro cargo político ou público» se verifiquem relativamente a qualquer:

- a) Cliente;
- b) Representante do cliente;
- c) Beneficiário efetivo do cliente;
- d) Beneficiário de contrato de seguro do ramo Vida; ou
- e) Beneficiário efetivo do beneficiário do contrato referido na alínea anterior, quando aplicável.

Artigo 20.º Comunicação de irregularidades

1 - As entidades obrigadas criam canais específicos, independentes e anónimos que internamente assegurem, de forma adequada, a receção, o tratamento e o arquivo das comunicações de irregularidades relacionadas com eventuais violações à presente lei, à regulamentação que a concretiza e às políticas e aos procedimentos e controlos internamente definidos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

2 - Os canais referidos no número anterior devem:

- a) Ser proporcionais à natureza, dimensão e complexidade da atividade da entidade obrigada;
- b) Garantir a confidencialidade das comunicações recebidas e a proteção dos dados pessoais do denunciante e do suspeito da prática da infração, nos termos da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.

3 - As pessoas que, em virtude das funções que exerçam na entidade obrigada, nomeadamente ao abrigo do artigo 16.º, tomem conhecimento de qualquer facto grave que integre as irregularidades referidas no n.º 1 do presente artigo, têm o dever de as comunicar ao órgão de fiscalização, nos termos e com as salvaguardas estabelecidas no presente artigo.

4 - Quando não tenha lugar a nomeação de órgão de fiscalização, as comunicações referidas no número anterior são dirigidas ao órgão de administração da entidade obrigada.

5 - As comunicações efetuadas ao abrigo do presente artigo, bem como os relatórios a que elas deem lugar, são conservados nos termos previstos no artigo 51.º e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

6 - As entidades obrigadas abstêm-se de quaisquer ameaças ou atos hostis e, em particular, de quaisquer práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias contra quem efetue comunicações ao abrigo do presente artigo, não podendo tais comunicações, por si só, servir de fundamento à promoção pela entidade obrigada de qualquer procedimento disciplinar, civil ou criminal relativamente ao autor da comunicação, exceto se as mesmas forem deliberada e manifestamente infundadas.

7 - As autoridades setoriais podem exigir às respetivas entidades obrigadas a apresentação de um relatório, nos termos e com a periodicidade a definir por aquelas autoridades, contendo a descrição dos canais referidos no n.º 1 e uma indicação sumária das comunicações recebidas e do respetivo processamento.

Artigo 21.º Medidas restritivas

1 - As entidades obrigadas adotam os meios e os mecanismos necessários para assegurar o cumprimento das medidas restritivas adotadas pelo Conselho de Segurança das Nações Unidas ou adotadas pela União Europeia de congelamento de bens e recursos económicos relacionadas com o terrorismo, a proliferação de armas de destruição em massa, e o respetivo financiamento, contra pessoa ou entidade designada.

2 - Para cumprimento do disposto no número anterior, as entidades obrigadas adotam, em especial:

a) Os meios adequados a assegurar a imediata e plena compreensão do teor das medidas restritivas referidas no número anterior, em particular e quando aplicável, das listas de pessoas e entidades, emitidas ou atualizadas ao abrigo daquelas medidas, mesmo que não disponíveis em língua portuguesa;

b) Os mecanismos de consulta necessários à imediata aplicação daquelas medidas, incluindo a subscrição eletrónica de quaisquer conteúdos que, neste âmbito, estejam disponíveis.



SUBSECÇÃO III POLÍTICAS DE GRUPO

Artigo 22.º Relações de grupo e estabelecimentos no estrangeiro

1 - As entidades obrigadas que façam parte de um grupo promovem:

a) A aplicação ao nível do grupo das políticas e dos procedimentos e controlos definidos e adotados em cumprimento do disposto na presente secção;

b) A definição e adoção de procedimentos de partilha de informação no seio do grupo para efeitos de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, designadamente tendo em vista:

i) A gestão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo ao nível do grupo, bem como dos riscos que derivem da exposição, direta ou indireta, a outras entidades e sucursais que integrem o mesmo grupo;

ii) O exercício do dever de identificação e diligência previsto na presente lei, por parte de todas as entidades e sucursais que, integrando o mesmo grupo, estabeleçam relações de negócio, realizem transações ocasionais ou executem operações que estariam sujeitas à aplicação da presente lei e regulamentação que a concretiza.

2 - Para os efeitos do disposto na alínea b) do número anterior, as entidades que integram o mesmo grupo partilham quaisquer informações relevantes para efeitos de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, incluindo o fornecimento de informação sobre:

a) Clientes, contas e operações concretas, designadamente aos elementos que, a nível do grupo, desempenhem funções relacionadas com o controlo da conformidade e auditoria e, no geral, com a prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo;

b) Suspeitas de que determinados fundos ou outros bens provêm de atividades criminosas ou estão relacionados com o financiamento do terrorismo, desde que não se verifique a oposição de qualquer unidade de informação financeira relevante.

3 - A partilha de informação ao abrigo do número anterior deve poder ocorrer entre quaisquer entidades e sucursais que integram o mesmo grupo, mesmo quando a destinatária da informação partilhada não seja a empresa-mãe do grupo.

4 - As entidades obrigadas asseguram que as políticas e os procedimentos e controlos referidos no n.º 1, bem como as obrigações de partilha de informação previstas no n.º 2, são adotados, de modo eficaz e em permanência:

- a) Nas suas sucursais, ainda que fora do quadro de uma relação de grupo;
- b) Nas suas filiais participadas maioritariamente;
- c) Em outras entidades sob o seu controlo, designadamente mediante a verificação de um ou mais indicadores de controlo, nos termos a estabelecer por regulamentação setorial.

5 - As entidades obrigadas que explorem estabelecimentos noutro Estado membro da União Europeia, incluindo as suas sucursais, agentes e distribuidores que aí operem, adotam e executam os procedimentos necessários a assegurar que esses estabelecimentos respeitam as leis, os regulamentos e as demais disposições locais em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

6 - Sempre que operem num dado país de acolhimento nos moldes previstos nas alíneas a) a c) do n.º 4 e os requisitos mínimos aí aplicáveis no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo se mostrem menos rigorosos, as entidades obrigadas asseguram a aplicação das leis, dos regulamentos e das disposições nacionais nesse domínio, inclusive no que respeita à proteção de dados pessoais, na medida em que o direito do país de acolhimento o permita.

7 - Caso o direito do país de acolhimento não permita a aplicação do disposto nos n.ºs 4 e 6, as entidades obrigadas:

- a) Asseguram que as suas sucursais e as filiais participadas maioritariamente nesse país, bem como outras entidades sob o seu controlo nos termos a estabelecer por regulamentação setorial, aplicam medidas adicionais para controlar eficazmente o risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;
- b) Informam imediatamente as autoridades setoriais dos impedimentos verificados e das medidas adicionais adotadas.

8 - Quando as medidas adicionais referidas no número anterior não se mostrem suficientes para controlar eficazmente o risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, as autoridades setoriais adotam as providências adicionais necessárias à mitigação do risco verificado, as quais podem incluir as seguintes ações de controlo sobre o grupo:

- a) Proibição de estabelecer novas relações de negócio ou exigência de pôr termo a relações de negócio existentes;
- b) Proibição ou limitação da execução de operações;
- c) Sempre que necessário, cessação da atividade no país de acolhimento;
- d) Quaisquer outras medidas, de entre as previstas na secção II do capítulo VII, que se mostrem adequadas à mitigação dos riscos identificados.



**SECÇÃO III
DEVER DE IDENTIFICAÇÃO E DILIGÊNCIA**

**SUBSECÇÃO I
IDENTIFICAÇÃO E DILIGÊNCIA NORMAL**

**DIVISÃO I
DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 23.º Dever de identificação e diligência

1 - As entidades obrigadas observam os procedimentos de identificação e diligência previstos na presente secção quando:

- a) Estabeleçam relações de negócio;
- b) Efetuem transações ocasionais:
 - i) De montante igual ou superior a (euro) 15.000,00, independentemente de a transação ser realizada através de uma única operação ou de várias operações aparentemente relacionadas entre si; ou
 - ii) Que constituam uma transferência de fundos de montante superior a (euro) 1.000,00;
- c) Se suspeite que as operações, independentemente do seu valor e de qualquer exceção ou limiar, possam estar relacionadas com o branqueamento de capitais ou com o financiamento do terrorismo;
- d) Existam dúvidas sobre a veracidade ou a adequação dos dados de identificação dos clientes previamente obtidos.

2 - Os prestadores de serviços de jogo referidos nas alíneas a) a c) do n.º 1 do artigo 4.º observam os procedimentos de identificação e diligência previstos na presente secção quando efetuem transações de montante igual ou superior a (euro) 2.000,00, independentemente de a transação ser realizada através de uma única operação ou de várias operações aparentemente relacionadas entre si.

3 - No mais curto prazo possível, e com base em critérios de materialidade e de risco, as entidades obrigadas aplicam os procedimentos de identificação e diligência aos clientes já existentes em conformidade com a presente secção.

4 - Ao darem cumprimento ao disposto no número anterior as entidades obrigadas têm em conta os procedimentos de identificação e diligência previamente adotados, o momento em que foram aplicados e a adequação dos elementos obtidos.

Artigo 24.º Elementos identificativos

1 - A identificação dos clientes e dos respetivos representantes é efetuada:

a) No caso de pessoas singulares, mediante recolha e registo dos seguintes elementos identificativos:

- i) Fotografia
- ii) Nome completo;
- iii) Assinatura;
- iv) Data de nascimento;
- v) Nacionalidade constante do documento de identificação;
- vi) Tipo, número, data de validade e entidade emitente do documento de identificação;
- vii) Número de identificação fiscal ou, quando não disponha de número de identificação fiscal, o número equivalente emitido por autoridade estrangeira competente;
- viii) Profissão e entidade patronal, quando existam;
- ix) Endereço completo da residência permanente e, quando diverso, do domicílio fiscal;
- x) Naturalidade;
- xi) Outras nacionalidades não constantes do documento de identificação;

b) No caso das pessoas coletivas ou de centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, mediante recolha e registo dos seguintes elementos identificativos:

- i) Denominação;
- ii) Objeto;
- iii) Morada completa da sede social e, quando aplicável, da sucursal ou do estabelecimento estável, bem como, quando diversa, qualquer outra morada dos principais locais de exercício da atividade;
- iv) Número de identificação de pessoa coletiva ou, quando não exista, número equivalente emitido por autoridade estrangeira competente;
- v) Identidade dos titulares de participações no capital e nos direitos de voto de valor igual ou superior a 5 %;
- vi) Identidade dos titulares do órgão de administração ou órgão equivalente, bem como de outros quadros superiores relevantes com poderes de gestão;
- vii) País de constituição;
- viii) Código CAE (Classificação das Atividades Económicas), código do setor institucional ou outro código de natureza semelhante, quando exista.

2 - No caso dos representantes dos clientes, as entidades obrigadas verificam igualmente o documento que habilita tais pessoas a agir em representação dos mesmos.



Artigo 25.º Meios comprovativos dos elementos identificativos

1 - Para efeitos da verificação da identificação das pessoas singulares, as entidades obrigadas exigem sempre a apresentação de documentos de identificação válidos, dos quais constem os elementos identificativos previstos nas subalíneas i) a vi) da alínea a) do n.º 1 do artigo anterior.

2 - A comprovação dos dados referidos no número anterior é efetuada pelos seguintes meios, sempre que os clientes e os respetivos representantes disponham dos elementos necessários para o efeito e manifestem à entidade obrigada a intenção de recorrer aos mesmos:

a) Através da utilização eletrónica do cartão de cidadão com recurso à plataforma de interoperabilidade da administração pública, após autorização do titular dos documentos ou do respetivo representante;

b) Através de Chave Móvel Digital;

c) Com recurso a plataformas de interoperabilidade entre sistemas de informação emitidos por serviços públicos, nos termos do Regulamento (UE) 910/2014, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de julho de 2014.

3 - Para efeitos do disposto no número anterior, as entidades obrigadas disponibilizam os meios e serviços tecnológicos necessários.

4 - Fora dos casos previstos no n.º 2, a comprovação dos documentos referidos no n.º 1 é efetuada mediante:

a) Reprodução do original dos documentos de identificação, em suporte físico ou eletrónico;

b) Cópia certificada dos mesmos;

c) O acesso à respetiva informação eletrónica com valor equivalente, designadamente através:

i) Do recurso a dispositivos que confirmam certificação qualificada, nos termos a definir por regulamentação;

ii) Da recolha e verificação dos dados eletrónicos junto das entidades competentes responsáveis pela sua gestão.

5 - Para efeitos da verificação da identificação das pessoas coletivas ou de um centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica, as entidades obrigadas exigem sempre a apresentação do cartão de identificação da pessoa coletiva, da certidão do registo comercial ou, no caso de entidade com sede social situada fora do território nacional, de documento equivalente emitido por fonte independente e credível, que comprovem os elementos identificativos previstos nas subalíneas i) a iv) da alínea b) do n.º 1 do artigo 24.º

6 - A comprovação dos documentos referidos no número anterior é efetuada mediante o recurso a plataformas de interoperabilidade entre

sistemas de informação emitidos por serviços públicos ou através de qualquer dos meios de comprovação previstos no n.º 4.

7 - Sempre que os meios de comprovação utilizados não contemplem alguns dos elementos identificativos previstos no artigo 24.º, as entidades obrigadas procedem à recolha dos mesmos através de outros meios complementares admissíveis.

8 - Sempre que os suportes comprovativos, referentes a quaisquer elementos identificativos, apresentados às entidades obrigadas ofereçam dúvidas quanto ao seu teor ou à sua idoneidade, autenticidade, atualidade, exatidão ou suficiência, aquelas entidades promovem as diligências adequadas à cabal comprovação dos elementos identificativos em causa.

Artigo 26.º Momento da verificação da identidade

1 - Sem prejuízo do disposto no n.º 3, a verificação da identidade do cliente e dos seus representantes é efetuada antes do estabelecimento da relação de negócio ou da realização de qualquer transação ocasional.

2 - No caso das transações ocasionais, as entidades obrigadas estão obrigadas a verificar a atualidade dos elementos de identificação apresentados, independentemente de já terem recolhido elementos de informação sobre o cliente durante a realização de uma transação ocasional anterior.

3 - A verificação da identidade prevista no n.º 1 pode ser completada após o início da relação de negócio, desde que se verifiquem cumulativamente os seguintes pressupostos:

- a) Se tal for necessário para não interromper o desenrolar normal do negócio;
- b) O contrário não resulte de norma legal ou regulamentar aplicável à atividade da entidade obrigada;
- c) A situação em causa apresente um risco reduzido de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, expressamente identificado como tal pelas entidades obrigadas;
- d) As entidades obrigadas executem as medidas adequadas a gerir o risco associado àquela situação, designadamente através da limitação do número, do tipo ou do montante das operações que podem ser efetuadas.

4 - Sempre que façam uso da faculdade conferida pelo número anterior, as entidades obrigadas concluem os procedimentos de verificação da identidade no mais curto prazo possível.



Artigo 27.º Procedimentos complementares

Em complemento dos procedimentos de identificação previstos nos artigos 24.º e 25.º, as entidades obrigadas procedem ainda:

- a) À obtenção de informação sobre a finalidade e a natureza pretendida da relação de negócio;
- b) À obtenção de informação sobre a origem e o destino dos fundos movimentados no âmbito de uma relação de negócio ou na realização de uma transação ocasional, quando o perfil de risco do cliente ou as características da operação o justifiquem;
- c) À manutenção de um acompanhamento contínuo da relação de negócio, a fim de assegurar que as operações realizadas no decurso dessa relação são consentâneas com o conhecimento que a entidade tem das atividades e do perfil de risco do cliente e, sempre que necessário, da origem e do destino dos fundos movimentados.

Artigo 28.º Adequação ao grau de risco

1 - As entidades obrigadas podem adaptar a natureza e a extensão dos procedimentos de verificação da identidade e de diligência, em função dos riscos associados à relação de negócio ou à transação ocasional, tomando em consideração, designadamente, a origem ou o destino dos fundos e os demais aspetos referidos no n.º 2 do artigo 14.º

2 - Para os efeitos do número anterior, as entidades obrigadas consideram, pelo menos, os seguintes fatores:

- a) A finalidade da relação de negócio;
- b) O nível de bens depositados por cliente ou o volume das operações efetuadas;
- c) A regularidade ou a duração da relação de negócio.

3 - As entidades obrigadas asseguram-se de que reúnem as condições necessárias para demonstrar a adequação dos procedimentos adotados nos termos do número anterior sempre que tal lhes for solicitado pelas respetivas autoridades setoriais.

DIVISÃO II ***BENEFICIÁRIOS EFETIVOS***

Artigo 29.º Conhecimento dos beneficiários efetivos

1 - Quando o cliente for uma pessoa coletiva ou um centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica, as entidades obrigadas obtêm um conhecimento satisfatório sobre os beneficiários efetivos do cliente, em função do concreto risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo.

2 - Antes do estabelecimento de uma relação de negócio ou da realização de uma transação ocasional, as entidades obrigadas procedem, em especial:

- a) À adoção de todas as medidas necessárias para aferir a qualidade de beneficiário efetivo;
- b) À obtenção de informação sobre a identidade dos beneficiários efetivos do cliente;
- c) À adoção das medidas razoáveis para verificar a identidade dos beneficiários efetivos.

3 - As entidades obrigadas dão ainda cumprimento, com as necessárias adaptações, ao disposto na presente divisão, sempre que o cliente seja uma pessoa singular que possa não estar a atuar por conta própria.

4 - As entidades obrigadas mantêm um registo escrito de todas as ações destinadas a dar cumprimento ao disposto na presente divisão, incluindo de quaisquer meios utilizados para aferir a qualidade de beneficiário efetivo, de acordo com os critérios de aferição constantes do artigo seguinte.

5 - O registo referido no número anterior é conservado nos termos previstos no artigo 51.º e colocado, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

6 - No decurso do acompanhamento contínuo da relação de negócio e, em particular, do exercício das diligências de atualização a que se refere o artigo 40.º, as entidades obrigadas ampliam o conhecimento de que dispõem sobre o beneficiário efetivo do cliente e repetem os procedimentos previstos na presente divisão sempre que suspeitem de qualquer alteração relevante quanto aos beneficiários efetivos do cliente ou à estrutura de propriedade e controlo do mesmo.

Artigo 30.º Critérios

1 - Consideram-se beneficiários efetivos das entidades societárias, quando não sejam sociedades com ações admitidas à negociação em mercado regulamentado sujeitas a requisitos de divulgação de informações consentâneos com o direito da União Europeia ou sujeitas a normas internacionais equivalentes que garantam suficiente transparência das informações relativas à propriedade, as seguintes pessoas:

- a) A pessoa ou pessoas singulares que, em última instância, detêm a propriedade ou o controlo, direto ou indireto, de uma percentagem suficiente de ações ou dos direitos de voto ou de participação no capital de uma pessoa coletiva;
- b) A pessoa ou pessoas singulares que exercem controlo por outros meios sobre essa pessoa coletiva;



c) A pessoa ou pessoas singulares que detêm a direção de topo, se, depois de esgotados todos os meios possíveis e na condição de não haver motivos de suspeita:

- i) Não tiver sido identificada nenhuma pessoa nos termos das alíneas anteriores; ou
- ii) Subsistirem dúvidas de que a pessoa ou pessoas identificadas sejam os beneficiários efetivos.

2 - Para os efeitos de aferição da qualidade de beneficiário efetivo, quando o cliente for uma entidade societária, as entidades obrigadas:

a) Consideram como indício de propriedade direta a detenção, por uma pessoa singular, de participações representativas de mais de 25 % do capital social do cliente;

b) Consideram como indício de propriedade indireta a detenção de participações representativas de mais de 25 % do capital social do cliente por:

- i) Entidade societária que esteja sob o controlo de uma ou várias pessoas singulares; ou
- ii) Várias entidades societárias que estejam sob o controlo da mesma pessoa ou das mesmas pessoas singulares;

c) Verificam a existência de quaisquer outros indicadores de controlo e das demais circunstâncias que possam indiciar um controlo por outros meios.

3 - Consideram-se beneficiários efetivos dos fundos fiduciários (*trusts*):

a) O fundador (*settlor*);

b) O administrador ou administradores fiduciários (*trustees*) de fundos fiduciários;

c) O curador, se aplicável;

d) Os beneficiários ou, se os mesmos não tiverem ainda sido determinados, a categoria de pessoas em cujo interesse principal o fundo fiduciário (*trust*) foi constituído ou exerce a sua atividade;

e) Qualquer outra pessoa singular que detenha o controlo final do fundo fiduciário (*trust*) através de participação direta ou indireta ou através de outros meios.

4 - No caso de pessoas coletivas de natureza não societária, como as fundações, ou de centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica de natureza análoga a fundos fiduciários (*trusts*), consideram-se beneficiários efetivos a pessoa ou pessoas singulares com posições equivalentes ou similares às mencionadas no número anterior.

Artigo 31.º Aferição da qualidade de beneficiário efetivo e compreensão da estrutura de propriedade e controlo

1 - As entidades obrigadas aferem a qualidade de beneficiário efetivo através de qualquer documento, medida ou diligência considerados idóneos e suficientes, em função do risco concreto identificado.

2 - No caso dos fundos fiduciários (*trusts*) ou de outros centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica de natureza análoga, cujos beneficiários sejam definidos em função de características ou categorias específicas, as entidades obrigadas obtêm informações suficientes sobre esses beneficiários, de modo a garantir que estão em condições de dar integral cumprimento ao disposto na presente divisão relativamente aos mesmos, no momento do pagamento ou do exercício dos seus direitos adquiridos.

3 - O disposto no número anterior não dispensa a imediata observância dos procedimentos previstos na presente divisão, relativamente às demais pessoas que possam revestir a qualidade de beneficiário efetivo, nos termos dos n.ºs 3 e 4 do artigo anterior.

4 - No âmbito da aferição da qualidade de beneficiário efetivo, as entidades obrigadas adotam medidas razoáveis e baseadas no risco para compreender a estrutura de propriedade e controlo do cliente, incluindo a recolha de documentos, dados ou informações fiáveis sobre a cadeia de participações ou de controlo.

Artigo 32.º Identificação dos beneficiários efetivos

1 - As entidades obrigadas recolhem, pelo menos, os elementos identificativos previstos no n.º 1 do artigo 24.º, relativamente aos beneficiários efetivos do cliente.

2 - A comprovação dos elementos identificativos dos beneficiários efetivos efetua-se com base em documentos, dados ou informações de fonte independente e credível, sem prejuízo do disposto nos n.ºs 3 e 4 seguintes.

3 - Nos casos em que comprovadamente se verifique a existência de um risco baixo de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, as autoridades setoriais podem permitir, nos termos a definir em regulamentação, a comprovação dos elementos identificativos dos beneficiários efetivos com base em declaração emitida pelo cliente ou por quem legalmente o represente.

4 - A comprovação dos elementos identificativos dos beneficiários efetivos do cliente efetua-se de acordo com o previsto no artigo 25.º, sempre que:

a) O cliente, os seus beneficiários efetivos, a relação de negócio ou operação representem um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo;



b) A qualidade de beneficiário ou beneficiários efetivos resulte do disposto na alínea c) do n.º 1 do artigo 30.º;

c) Se verifiquem as situações descritas no n.º 2 do artigo seguinte; ou

d) Tal seja determinado por regulamentação setorial ou por decisão das autoridades setoriais competentes.

5 - Sem prejuízo do disposto no n.º 2 do artigo anterior, o disposto no artigo 26.º é aplicável, com as necessárias adaptações, ao momento da verificação da identidade do beneficiário efetivo.

Artigo 33.º Prestação de informação sobre beneficiários efetivos às entidades obrigadas

1 - As pessoas coletivas que estabeleçam ou mantenham relações de negócio com entidades obrigadas ou com estas realizem transações ocasionais disponibilizam-lhes em tempo útil:

a) Informação sobre o seu proprietário legal ou titular formal;

b) Informações suficientes, exatas e atuais sobre os seus beneficiários efetivos;

c) Dados detalhados sobre a natureza do controlo exercido pelo beneficiário efetivo e os interesses económicos subjacentes; e

d) Os demais documentos, dados e informações necessários ao cumprimento, pelas entidades obrigadas, do disposto na presente divisão.

2 - Aqueles que, perante as entidades obrigadas, atuem como administradores fiduciários (*trustees*) ou exerçam função similar em fundos fiduciários explícitos (*express trusts*) ou em centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica com estrutura ou funções análogas, divulgam o respetivo estatuto às entidades obrigadas e disponibilizam-lhes em tempo útil os seguintes elementos, relativamente ao fundo fiduciário ou ao centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica:

a) Os elementos previstos nas alíneas b) a d) do número anterior;

b) A prova das informações constantes de registo central de beneficiários efetivos ou de outro mecanismo equivalente, nas situações previstas no n.º 3 do artigo seguinte.

Artigo 34.º Consulta ao registo central do beneficiário efetivo

1 - As informações sobre os beneficiários efetivos são registadas no registo central do beneficiário efetivo, o qual é regulado por legislação específica.

2 - As entidades obrigadas:

a) Consultam as informações constantes do registo central do beneficiário efetivo previsto no número anterior, sempre que o cliente,

nos termos da referida legislação específica, esteja obrigado a registar os seus beneficiários efetivos em território nacional;

b) Realizam as referidas consultas com periodicidade adequada aos riscos concretos identificados e, pelo menos, sempre que efetuem, atualizem ou repitam os procedimentos de identificação e diligência previstos na presente lei;

c) Fazem depender o estabelecimento ou o prosseguimento da relação de negócio, ou a realização da transação ocasional, da verificação do cumprimento da obrigação de registo, quando devida nos termos da legislação especial a que se refere o número anterior;

d) Comunicam imediatamente ao Instituto de Registos e Notariado, I. P., nos termos a estabelecer por este Instituto, quaisquer desconformidades entre a informação constante do registo e a que resultou do cumprimento dos deveres previstos na presente lei, bem como quaisquer outras omissões, inexactidões ou desatualizações que verifiquem naquele registo.

3 - No caso de clientes que sejam pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica cujos beneficiários efetivos, de acordo com a legislação especial a que se refere o n.º 1, não sejam objeto de registo em território nacional, as entidades obrigadas, sempre que aplicável, obtêm do cliente as informações constantes de registo central de beneficiários efetivos ou de mecanismo equivalente estabelecido noutras jurisdições, quando o acesso pelas entidades obrigadas a tais mecanismos não seja possível ou não possa ser efetuado em tempo útil.

4 - O cumprimento do disposto no presente artigo não dispensa a observância dos demais procedimentos de identificação e diligência definidos na presente lei.

SUBSECÇÃO II **MEDIDAS SIMPLIFICADAS**

Artigo 35.º Medidas simplificadas

1 - As entidades obrigadas podem simplificar as medidas adotadas ao abrigo do dever de identificação e diligência quando identifiquem um risco comprovadamente reduzido de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo nas relações de negócio, nas transações ocasionais ou nas operações que efetuem.

2 - A adoção de medidas simplificadas só é admissível na sequência de uma avaliação adequada dos riscos pelas próprias entidades obrigadas ou pelas respetivas autoridades setoriais e nunca pode ter lugar em qualquer das seguintes situações:



a) Quando existam suspeitas de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo;

b) Quando devam ser adotadas medidas reforçadas de identificação ou diligência;

c) Sempre que tal seja determinado pelas autoridades setoriais competentes.

3 - Na análise dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo que podem motivar a adoção de medidas simplificadas, as entidades obrigadas e as autoridades setoriais têm em conta:

a) As situações indicativas de risco potencialmente mais reduzido enumeradas no anexo II à presente lei, da qual faz parte integrante;

b) No caso das entidades obrigadas, outras situações indicativas de risco potencialmente mais reduzido que venham a ser identificadas pelas respetivas autoridades setoriais.

4 - Consideram-se como exemplos de medidas simplificadas, sem prejuízo de outras que se mostrem mais adequadas aos riscos concretos identificados:

a) A verificação da identificação do cliente e do beneficiário efetivo após o estabelecimento da relação de negócio;

b) A redução da frequência das atualizações dos elementos recolhidos no cumprimento do dever de identificação e diligência;

c) A redução da intensidade do acompanhamento contínuo e da profundidade da análise das operações, quando os montantes envolvidos nas mesmas são de valor baixo;

d) A ausência de recolha de informações específicas e a não execução de medidas específicas que permitam compreender o objeto e a natureza da relação de negócio, quando seja razoável inferir o objeto e a natureza do tipo de transação efetuada ou relação de negócio estabelecida.

5 - As medidas simplificadas a aplicar pela entidade obrigada devem ser proporcionais aos fatores de risco reduzido identificados.

6 - As autoridades setoriais podem igualmente definir o concreto conteúdo das medidas simplificadas que se mostrem adequadas a fazer face a determinados riscos reduzidos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo identificados.

7 - A aplicação de medidas simplificadas não dispensa as entidades obrigadas de acompanhar as operações e relações de negócio de modo a permitir a deteção de operações não habituais ou suspeitas.

SUBSECÇÃO III MEDIDAS REFORÇADAS

Artigo 36.º Medidas reforçadas

1 - Em complemento dos procedimentos normais de identificação e diligência, as entidades obrigadas reforçam as medidas adotadas ao abrigo do dever de identificação e diligência quando for identificado, pelas próprias entidades obrigadas ou pelas respetivas autoridades setoriais, um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo nas relações de negócio, nas transações ocasionais ou nas operações que efetuem.

2 - São sempre aplicáveis medidas reforçadas às situações previstas nos artigos 37.º a 39.º e 69.º a 71.º, bem como em quaisquer outras situações que, para o efeito, venham a ser designadas pelas autoridades setoriais competentes, inclusive através da identificação de pessoas singulares ou coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica que devam motivar a adoção de tais medidas.

3 - As autoridades setoriais podem igualmente definir o concreto conteúdo das medidas reforçadas que se mostrem adequadas a fazer face aos riscos acrescidos de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo identificados.

4 - A adoção das medidas reforçadas específicas para que remetem os n.ºs 2 e 3 não prejudica a adoção de outras que igualmente se mostrem necessárias a fazer face ao risco concreto identificado.

5 - Na análise dos riscos de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo que devem motivar a adoção de medidas reforçadas, as entidades obrigadas e as autoridades setoriais ponderam especialmente:

- a) As situações indicativas de risco potencialmente mais elevado enumeradas no anexo III à presente lei, da qual faz parte integrante;
- b) No caso das entidades obrigadas, outras situações indicativas de risco potencialmente mais elevado que venham a ser identificadas pelas autoridades setoriais competentes.

6 - Consideram-se exemplos de medidas reforçadas, sem prejuízo de outras que se mostrem mais adequadas aos riscos concretos identificados:

- a) A obtenção de informação adicional sobre os clientes, os seus representantes ou os beneficiários efetivos, bem como sobre as operações planeadas ou realizadas;
- b) A realização de diligências adicionais para comprovação da informação obtida;



- c) A intervenção de níveis hierárquicos mais elevados para autorização do estabelecimento de relações de negócio, da execução de transações ocasionais ou da realização de operações em geral;
- d) A intensificação da profundidade ou da frequência dos procedimentos de monitorização da relação de negócio ou de determinadas operações ou conjunto de operações, tendo em vista a deteção de eventuais indicadores de suspeição e o subsequente cumprimento do dever de comunicação previsto no artigo 43.º;
- e) A redução dos intervalos temporais para atualização da informação e demais elementos colhidos no exercício do dever de identificação e diligência;
- f) A monitorização do acompanhamento da relação de negócio pelo responsável pelo cumprimento normativo referido no artigo 16.º ou por outro colaborador da entidade obrigada que não esteja diretamente envolvido no relacionamento comercial com o cliente;
- g) A exigibilidade da realização do primeiro pagamento relativo a uma dada operação através de meio rastreável com origem em conta de pagamento aberta pelo cliente junto de entidade financeira ou outra legalmente habilitada que, não se situando em país terceiro de risco elevado, comprovadamente aplique medidas de identificação e diligência equivalentes.

Artigo 37.º Países terceiros de risco elevado

1 - As entidades adotam medidas reforçadas eficazes e proporcionais aos riscos existentes sempre que estabeleçam relações de negócio, realizem transações ocasionais, efetuem operações ou de algum outro modo se relacionem com pessoas singulares ou coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica estabelecidos em países terceiros de risco elevado.

2 - O disposto no número anterior:

- a) Não é invocável automaticamente no caso das sucursais e filiais participadas maioritariamente por entidades obrigadas da União Europeia que, estando situadas em países terceiros de risco elevado, cumpram integralmente as políticas e procedimentos a nível do grupo previstos no artigo 22.º;
- b) Não prejudica a determinação, pelas respetivas autoridades setoriais, da adoção de medidas reforçadas no âmbito de relações de negócio, transações ocasionais ou operações com pessoas singulares ou coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica

estabelecidos em outras jurisdições que venham a ser identificadas por aquelas autoridades, com base nas divulgações efetuadas pelo Grupo de Ação Financeira (GAFI) ou outras fontes credíveis;

c) Não prejudica ainda a adoção daquelas medidas reforçadas em quaisquer outras situações em que as entidades obrigadas, à luz de uma abordagem baseada no risco, identifiquem um risco geográfico acrescido, com base nas referidas divulgações do GAFI e outras fontes credíveis, ou em outras informações que lhes sejam disponibilizadas pelas autoridades setoriais.

3 - As entidades obrigadas tratam as situações previstas na alínea a) do número anterior de acordo com uma abordagem baseada no risco.

Artigo 38.º Contratação à distância

1 - Nos casos em que o estabelecimento da relação de negócio ou a realização da transação ocasional tenha lugar sem que o cliente ou o seu representante estejam fisicamente presentes, a comprovação dos documentos referidos nos n.ºs 1 e 5 do artigo 25.º é efetuada através dos seguintes meios:

a) No caso das pessoas singulares, nos termos previstos nos n.ºs 2 a 4 do referido artigo 25.º;

b) No caso das pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, nos termos previstos no n.º 6 do mesmo artigo.

2 - Em complemento do disposto no número anterior, as entidades obrigadas adotam as demais medidas reforçadas que igualmente se mostrem necessárias a fazer face ao risco concreto identificado, designadamente as previstas nas alíneas b) ou g) do n.º 6 do artigo 36.º

Artigo 39.º Pessoas politicamente expostas e titulares de outros cargos políticos ou públicos

1 - No âmbito das relações de negócio ou transações ocasionais com clientes, seus representantes ou beneficiários efetivos que sejam pessoas politicamente expostas, as entidades obrigadas, em complemento aos procedimentos normais de identificação e diligência:

a) Detetam a qualidade de «pessoa politicamente exposta», adquirida em momento anterior ou posterior ao estabelecimento da relação de negócio ou à realização da transação ocasional, com base nos procedimentos ou sistemas de informação previstos no artigo 19.º;

b) Asseguram a intervenção de um elemento da direção de topo para aprovação:



- i) Do estabelecimento de relações de negócio ou da execução de transações ocasionais;
 - ii) Da continuidade das relações de negócio em que a aquisição da qualidade de «pessoa politicamente exposta» seja posterior ao estabelecimento da relação de negócio;
- c) Adotam as medidas necessárias para conhecer e comprovar a origem do património e dos fundos envolvidos nas relações de negócio, nas transações ocasionais ou nas operações em geral, para o efeito entendendo-se por:
- i) «Património», a totalidade dos ativos que compõem as fontes de riqueza da pessoa politicamente exposta;
 - ii) «Fundos», os montantes ou ativos concretamente afetos à relação de negócio estabelecida, à transação ocasional ou à operação efetuada com a pessoa politicamente exposta;
- d) Monitorizam em permanência e de forma reforçada as relações de negócio, tendo particularmente em vista identificar eventuais operações que devam ser objeto de comunicação nos termos previstos no artigo 43.º
- 2 - O disposto no número anterior não prejudica a adoção de outras medidas reforçadas ou a intensificação das medidas a que se referem as alíneas b) a d) do mesmo número, sempre que o concreto risco acrescido da relação de negócio ou da transação ocasional se revele particularmente elevado.
- 3 - O disposto nos números anteriores deve continuar a aplicar-se a quem, tendo deixado de deter a qualidade de pessoa politicamente exposta, continue a representar, de acordo com os procedimentos previstos no artigo 14.º e nos n.ºs 4 e 5 do artigo 19.º, um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, devido ao seu perfil ou à natureza das operações desenvolvidas.
- 4 - O regime constante dos números anteriores é aplicável às relações de negócio ou transações ocasionais com clientes, seus representantes ou beneficiários efetivos que sejam:
- a) Membros próximos da família e pessoas reconhecidas como estreitamente associadas;
 - b) Titulares de outros cargos políticos ou públicos, com a especificada dada pelo número seguinte.
- 5 - O cumprimento do disposto nas alíneas b) a d) do n.º 1 é apenas exigível nas relações de negócio e transações ocasionais com titulares de outros cargos políticos ou públicos em que seja identificado um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo.

SUBSECÇÃO IV **OBRIGAÇÃO DE ATUALIZAÇÃO**

Artigo 40.º Procedimentos de atualização

1 - As entidades obrigadas efetuam diligências e procedimentos periódicos com o objetivo de assegurar a atualidade, a exatidão e a completude da informação de que já disponham, ou devam dispor, relativamente:

- a) Aos elementos identificativos de clientes, representantes e beneficiários efetivos e todos os outros documentos, dados e informações obtidos no exercício do dever de identificação e diligência;
- b) A outros elementos de informação previstos na presente lei;
- c) Aos meios comprovativos dos elementos referidos nas alíneas anteriores.

2 - A periodicidade da atualização da informação referida no número anterior é definida em função do grau de risco associado a cada cliente pela entidade obrigada, variando os intervalos temporais na ordem inversa do grau de risco identificado, não devendo ser superior a cinco anos a periodicidade de atualização da informação referente a clientes de baixo risco.

3 - Sem prejuízo do disposto no n.º 5 e quando o contrário não resulte das medidas reforçadas de identificação ou diligência previstas na presente lei e na regulamentação que o concretiza, as entidades obrigadas podem igualmente adaptar a natureza e a extensão das obrigações de atualização dos meios comprovativos anteriormente obtidos e dos procedimentos de diligência, em função dos riscos de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo existentes à data da atualização, sendo aplicável, com as necessárias adaptações, o disposto no artigo 28.º

4 - As entidades obrigadas procedem de imediato às necessárias diligências de atualização dos dados sempre que tenham razões para duvidar da sua veracidade, exatidão ou atualidade ou tenham suspeitas de práticas relacionadas com o branqueamento de capitais ou com o financiamento do terrorismo.

5 - A comprovação documental da informação a atualizar pode ser efetuada por cópia simples, devendo, contudo, as entidades obrigadas solicitar a apresentação de documentos originais, em suporte físico ou eletrónico, ou cópias certificadas dos mesmos, ou, em alternativa, obter informação eletrónica com valor equivalente, sempre que:

- a) A informação em causa nunca tenha sido objeto de qualquer comprovação anterior, nos termos previstos no artigo 25.º;
- b) Os elementos disponibilizados pelo cliente para a atualização dos dados ofereçam dúvidas;



- c) As diligências de atualização forem desencadeadas por suspeitas de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo;
- d) Tal decorra do risco concreto identificado ou de outra circunstância considerada relevante pela entidade obrigada ou pela respetiva autoridade setorial.

SUBSECÇÃO V ***EXECUÇÃO POR TERCEIROS***

Artigo 41.º Execução do dever de identificação e diligência por entidades terceiras

1 - As entidades obrigadas podem recorrer a uma entidade terceira para a execução dos procedimentos de identificação e de diligência previstos na subsecção I da presente secção, com exceção dos procedimentos referidos nas alíneas b) e c) do artigo 27.º

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, consideram-se entidades terceiras as entidades obrigadas, ou outras de natureza equivalente que tenham sede no estrangeiro, que apliquem procedimentos de identificação, de diligência e de conservação compatíveis com os previstos na presente lei e que se encontrem sujeitas a uma supervisão compatível com o disposto no capítulo VII, relativamente aos requisitos previstos na presente lei ou em normativo equivalente.

3 - As autoridades setoriais podem, através de regulamentação setorial, e de acordo com uma abordagem baseada no risco, restringir:

- a) O elenco de entidades obrigadas que podem recorrer a entidades terceiras;
- b) A natureza ou o elenco das entidades que podem ser consideradas entidades terceiras;
- c) O elenco de procedimentos que podem ser executados pelas entidades terceiras.

4 - As entidades obrigadas estão impedidas de recorrer a entidades terceiras estabelecidas em países terceiros de risco elevado, com exceção das sucursais ou filiais participadas maioritariamente por entidades obrigadas, ou outras de natureza equivalente, estabelecidas na União Europeia, caso essas sucursais ou filiais cumpram integralmente as políticas e procedimentos a nível do grupo, nos termos do disposto no artigo 22.º

5 - Sempre que recorram à execução dos procedimentos de identificação e de diligência por entidades terceiras, as entidades obrigadas:

- a) Asseguram-se que tais entidades estão habilitadas para executar os procedimentos de identificação e diligência enquanto suas entidades terceiras;
- b) Avaliam, com base em informação do domínio público, a reputação e a idoneidade das entidades terceiras;
- c) Completam a informação recolhida pelas entidades terceiras ou procedem a uma nova identificação, no caso de insuficiência da informação ou quando o risco associado o justifique;
- d) Cumprem todos os requisitos de conservação de documentos previstos no artigo 51.º, como se tivessem sido as próprias a realizar os procedimentos de identificação e de diligência executados pelas entidades terceiras.

6 - Sem prejuízo do disposto em regulamentação setorial, as entidades obrigadas asseguram que as entidades terceiras a que recorrem estão em condições de:

- a) Reunir toda a informação e cumprir todos os procedimentos de identificação, diligência e de conservação de documentos que as próprias entidades obrigadas devem observar;
- b) Quando solicitado, transmitir imediatamente cópia dos dados de identificação e de verificação da identidade e outra documentação relevante sobre o cliente, seus representantes ou beneficiários efetivos que foram sujeitos aos procedimentos de identificação e diligência.

7 - A execução de procedimentos de identificação e diligência por entidades terceiras deve estar prevista em clausulado contratual que reja as relações entre a entidade obrigada e a entidade terceira.

8 - As relações de agência, de representação ou de subcontratação não configuram a execução por entidades terceiras previstas neste artigo.

9 - Não podem estabelecer relações de agência, de representação ou de subcontratação, para os efeitos previstos n.º 1:

- a) As entidades terceiras;
- b) As entidades obrigadas, ou outras de natureza equivalente que tenham sede no estrangeiro, que não possam beneficiar do estatuto de entidade terceira, por força do disposto no n.º 2 ou em regulamentação setorial.

10 - Sem prejuízo da responsabilidade das entidades terceiras na execução dos deveres constantes da presente lei, as entidades obrigadas mantêm a responsabilidade pelo exato cumprimento dos procedimentos de identificação e diligência executados pelas entidades terceiras, como se fossem os seus executantes diretos.



Artigo 42.º Relações de grupo

Consideram-se cumpridos pelas entidades obrigadas os requisitos impostos pelo artigo anterior se, através de um programa de grupo, se verificarem cumulativamente as seguintes condições:

- a) A entidade obrigada recorre a informações fornecidas por uma entidade terceira integrada no mesmo grupo, nos termos do disposto no artigo 22.º;
- b) Esse grupo aplica procedimentos de identificação e diligência, regras de conservação de documentos e programas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo nos termos da presente lei ou de regras equivalentes;
- c) A execução efetiva dos requisitos a que se refere a alínea anterior é objeto de supervisão a nível do grupo por parte de uma autoridade competente do Estado membro de origem ou do país terceiro.

SECÇÃO IV DEVER DE COMUNICAÇÃO

SUBSECÇÃO I COMUNICAÇÃO DE OPERAÇÕES SUSPEITAS

Artigo 43.º Comunicação de operações suspeitas

1 - As entidades obrigadas, por sua própria iniciativa, informam de imediato o Departamento Central de Investigação e Ação Penal da Procuradoria-Geral da República (DCIAP) e a Unidade de Informação Financeira sempre que saibam, suspeitem ou tenham razões suficientes para suspeitar que certos fundos ou outros bens, independentemente do montante ou valor envolvido, provêm de atividades criminosas ou estão relacionados com o financiamento do terrorismo.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, as entidades obrigadas comunicam todas as operações que lhes sejam propostas, bem como quaisquer operações tentadas, que estejam em curso ou que tenham sido executadas.

3 - As entidades obrigadas conservam, nos termos previstos no artigo 51.º, cópias das comunicações efetuadas ao abrigo do presente artigo e colocam-nas, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 44.º Termos da comunicação

1 - As comunicações de operações suspeitas previstas no artigo anterior:

- a) São efetuadas através dos canais de comunicação externos definidos pelas autoridades destinatárias da informação e nos termos por elas estabelecidos;
- b) São efetuadas logo que a entidade obrigada conclua que a operação é suspeita, preferencialmente logo que tais operações lhes sejam propostas;

- c) Incluem, pelo menos:
- i) A identificação das pessoas singulares e coletivas direta ou indiretamente envolvidas e que sejam do conhecimento da entidade obrigada, bem como a informação conhecida sobre a atividade das mesmas;
 - ii) Os procedimentos de averiguação e análise promovidos pela entidade obrigada no caso concreto;
 - iii) Os elementos caracterizadores e descritivos das operações;
 - iv) Os fatores de suspeita concretamente identificados pela entidade obrigada;
 - v) Cópia da documentação de suporte da averiguação e da análise promovida pela entidade obrigada.
- 2 - Por forma a facilitar a celeridade na análise e comunicação de operações suspeitas, as entidades obrigadas asseguram que a circulação da informação relacionada com operações suspeitas se processe de forma simples e ágil, reduzindo ao mínimo possível o número de intervenientes no circuito de transmissão da mesma.
- 3 - A promoção pelas entidades obrigadas de procedimentos de exame mais complexo ou aprofundado das operações consideradas suspeitas não deve prejudicar a realização da comunicação das mesmas em tempo útil.

SUBSECÇÃO II **OUTRAS COMUNICAÇÕES**

Artigo 45.º Comunicação sistemática de operações

- 1 - As entidades obrigadas comunicam ainda, numa base sistemática, ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira quaisquer tipologias de operações que venham a ser definidas através de portaria do ministro responsável pela área da justiça, a qual define igualmente a forma, o prazo, o conteúdo e os demais termos das comunicações.
- 2 - As entidades obrigadas conservam, nos termos previstos no artigo 51.º, cópias das comunicações efetuadas ao abrigo do presente artigo e colocam-nas, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.
- 3 - O disposto no presente artigo não prejudica a prestação de qualquer outra informação de forma periódica ou sistemática, com base no disposto no artigo 53.º

Artigo 46.º Comunicação de atividades imobiliárias

- 1 - As entidades obrigadas que exerçam atividades imobiliárias comunicam ao IMPIC, I. P.:



- a) A data de início da sua atividade, acompanhada do código de acesso à certidão permanente do registo comercial, no prazo máximo de 60 dias a contar dessa data;
 - b) Em base semestral, os seguintes elementos sobre cada transação imobiliária e contrato de arrendamento efetuados:
 - i) Identificação clara dos intervenientes;
 - ii) Montante global do negócio jurídico e do valor de cada imóvel transacionado;
 - iii) Menção dos respetivos títulos representativos;
 - iv) Identificação clara dos meios de pagamento utilizados, com indicação, sempre que aplicável, dos números das contas de pagamento utilizadas;
 - v) Identificação do imóvel;
 - vi) Prazo de duração do contrato de arrendamento, quando aplicável.
- 2 - A comunicação referida na alínea a) do número anterior:
- a) É apenas aplicável às entidades referidas na alínea d) do n.º 1 do artigo 4.º;
 - b) É acompanhada de certidão do registo comercial, caso a entidade comunicante não possua a certidão permanente mencionada na alínea a).
- 3 - Para os efeitos do disposto na alínea b) do n.º 1, apenas são comunicados os contratos de arrendamento de bens imóveis cujo montante de renda seja igual ou superior a (euro) 2.500,00 mensais.
- 4 - O disposto no presente artigo é objeto de regulamentação pelo IMPIC, I. P., designadamente quanto à forma e aos prazos das comunicações devidas.

SECÇÃO V

DEVER DE ABSTENÇÃO E DECISÕES DE SUSPENSÃO

Artigo 47.º Dever de abstenção

- 1 - As entidades obrigadas abstêm-se de executar qualquer operação ou conjunto de operações, presentes ou futuras, que saibam ou que suspeitem poder estar associadas a fundos ou outros bens provenientes ou relacionados com a prática de atividades criminosas ou com o financiamento do terrorismo.
- 2 - A entidade obrigada procede de imediato à respetiva comunicação nos termos dos artigos 43.º e 44.º, informando adicionalmente a DCIAP e a Unidade de Informação Financeira que se absteve de executar uma operação ou conjunto de operações ao abrigo do número anterior.
- 3 - No caso de a entidade obrigada considerar que a abstenção referida no n.º 1 não é possível ou que, após consulta ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, é suscetível de prejudicar a prevenção ou a

futura investigação das atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo, as operações podem ser realizadas, comunicando a entidade obrigada ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, de imediato, as informações respeitantes às operações.

4 - A Unidade de Informação Financeira, no prazo de dois dias úteis a contar do recebimento das comunicações previstas nos n.ºs 2 e 3, pronuncia-se sobre as mesmas, remetendo ao DCIAP a informação apurada.

5 - A entidade obrigada pode executar as operações relativamente às quais tenha exercido o dever de abstenção, nos seguintes casos:

a) Quando não seja notificada, no prazo de seis dias úteis a contar da comunicação referida no n.º 2, da decisão de suspensão temporária prevista no artigo seguinte;

b) Quando seja notificada, dentro do prazo referido na alínea anterior, da decisão do DCIAP de não determinar a suspensão temporária prevista no artigo seguinte, podendo as mesmas ser executadas de imediato.

6 - Para os efeitos do disposto no n.º 3, as entidades obrigadas fazem constar de documento ou registo:

a) As razões para a impossibilidade do exercício do dever de abstenção;

b) As referências à realização das consultas ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, com indicação das datas de contacto e dos meios utilizados.

7 - Os documentos ou registos elaborados ao abrigo do número anterior são conservados nos termos do artigo 51.º e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 48.º Suspensão temporária

1 - Nos quatro dias úteis seguintes à remessa da informação a que se refere o n.º 4 do artigo anterior, o DCIAP pode determinar a suspensão temporária da execução das operações relativamente às quais foi ou deva ser exercido o dever de abstenção, notificando para o efeito a entidade sujeita.

2 - Fora dos casos previstos no número anterior, a suspensão temporária pode ainda ser decretada nas seguintes situações:

a) Quando as entidades obrigadas não tenham dado cumprimento ao dever de comunicação de operações suspeitas previsto no artigo 43.º ou às obrigações de abstenção ou de informação previstas no artigo anterior, sendo os mesmos devidos;

b) Com base em outras informações que sejam do conhecimento próprio do DCIAP, no âmbito das competências que exerça em matéria de



prevenção das atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo;

c) Sob proposta da Unidade de Informação Financeira com base na análise de comunicações de operações suspeitas preexistentes.

3 - A decisão de suspensão temporária:

a) Pode abranger operações presentes ou futuras, incluindo as relativas à mesma conta ou a outras contas ou relações de negócio identificadas a partir de comunicação de operação suspeita ou de outra informação adicional que seja do conhecimento próprio do DCIAP, independentemente da titularidade daquelas contas ou relações de negócio;

b) Deve identificar os elementos que são objeto da medida, especificando as pessoas e entidades abrangidas e, consoante os casos, os seguintes elementos:

- i) O tipo de operações ou de transações ocasionais;
- ii) As contas ou as outras relações de negócio;
- iii) As faculdades específicas e os canais de distribuição.

Artigo 49.º Confirmação da suspensão

1 - A decisão de suspensão temporária prevista no artigo anterior caduca se não for judicialmente confirmada, em sede de inquérito criminal, no prazo de dois dias úteis após a sua prolação.

2 - A confirmação da suspensão temporária é efetuada através de decisão do juiz de instrução criminal competente, que especifica os elementos previstos na alínea b) do n.º 3 do artigo anterior, bem como a duração da medida, que não deve ser superior a três meses, podendo ser renovada sucessivamente por novos períodos, dentro do prazo do inquérito.

3 - A notificação, às pessoas e entidades abrangidas, da decisão do juiz de instrução que, pela primeira vez, confirme a suspensão temporária, pode ser diferida por um prazo máximo de 30 dias, caso, por despacho fundamentado, o juiz de instrução entenda que tal notificação é suscetível de comprometer o resultado de diligências de investigação a desenvolver no imediato.

4 - O disposto no número anterior não prejudica o direito de as pessoas e as entidades abrangidas pela decisão de, a todo o tempo e após serem notificadas da mesma ou das suas renovações, suscitarem a revisão e a alteração da medida, sendo as referidas notificações efetuadas para a morada da pessoa ou entidade indicada pela entidade obrigada, se outra não houver.

5 - Na vigência da medida de suspensão, as pessoas e entidades por ela abrangidas podem, através de requerimento fundamentado, solicitar autorização para realizarem uma operação pontual compreendida no

âmbito da medida aplicada, a qual é decidida pelo juiz de instrução, ouvido o Ministério Público, e ponderados os interesses em causa.

6 - A solicitação do Ministério Público, o juiz de instrução pode determinar o congelamento dos fundos, valores ou bens objeto da medida de suspensão aplicada, caso se mostre indiciado que os mesmos são provenientes ou estão relacionados com a prática de atividades criminosas ou com o financiamento do terrorismo e se verifique o perigo de serem dispersos na economia legítima.

7 - Em tudo o que não se encontre especificamente previsto no presente artigo, é subsidiariamente aplicável o disposto na legislação processual penal.

SECÇÃO VI OUTROS DEVERES

Artigo 50.º Dever de recusa

1 - As entidades obrigadas recusam iniciar relações de negócio, realizar transações ocasionais ou efetuar outras operações, quando não obtenham:

- a) Os elementos identificativos e os respetivos meios comprovativos previstos para a identificação e verificação da identidade do cliente, do seu representante e do beneficiário efetivo, incluindo a informação para a aferição da qualidade de beneficiário efetivo e da estrutura de propriedade e de controlo do cliente; ou
- b) A informação prevista no artigo 27.º sobre a natureza, o objeto e a finalidade da relação de negócio.

2 - Nas situações previstas no número anterior, as entidades obrigadas põem termo à relação de negócio, analisam as possíveis razões para a não obtenção dos elementos, dos meios ou da informação e, sempre que se verifiquem os respetivos pressupostos, efetuam a comunicação prevista no artigo 43.º

3 - Para além das situações previstas no n.º 1, quando não possam dar cumprimento aos demais procedimentos de identificação e diligência previstos na presente lei, incluindo os procedimentos de atualização previstos no artigo 40.º, as entidades obrigadas:

- a) Recusam iniciar relações de negócio, realizar transações ocasionais ou efetuar outras operações;
- b) Põem termo às relações de negócio já estabelecidas, quando o risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo concretamente identificado não possa ser gerido de outro modo;
- c) Analisam as possíveis razões para a impossibilidade do cumprimento



de tais procedimentos e, sempre que se verifiquem os respectivos pressupostos, efetuam a comunicação prevista no artigo 43.º;

d) Atuam, sempre que possível, em articulação com as autoridades judiciárias ou policiais competentes, consultando-as previamente, sempre que tenham razões para considerar que a cessação da relação de negócio prevista na alínea b) é suscetível de prejudicar uma investigação.

4 - As entidades obrigadas fazem constar de documento ou de registo escrito:

a) As conclusões que sustentam as análises referidas no n.º 2 e na alínea c) do número anterior;

b) As conclusões que fundamentam a decisão de pôr termo à relação de negócio prevista na alínea b) do número anterior;

c) A referência à realização das consultas às autoridades referidas na alínea d) do número anterior, com indicação das respetivas datas e dos meios de comunicação utilizados.

5 - As entidades obrigadas conservam, nos termos previstos no artigo 51.º, os documentos ou registos a que se refere o número anterior e colocam-nos, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

6 - As autoridades setoriais definem os termos em que deve ter lugar a restituição dos fundos ou outros bens que estejam confiados às entidades obrigadas à data do termo da relação de negócio a que se refere o n.º 2 e a alínea b) do n.º 3, sempre que tal restituição não seja inviabilizada por medida judiciária ou outra legalmente prevista.

7 - O exercício do dever de recusa ou a cessação da relação de negócio ao abrigo do presente artigo não implicam qualquer responsabilidade para a entidade obrigada que as exerça de boa-fé.

Artigo 51.º Dever de conservação

1 - As entidades obrigadas conservam, por um período de sete anos após o momento em que a identificação do cliente se processou ou, no caso das relações de negócio, após o termo das mesmas:

a) As cópias, registos ou dados eletrónicos extraídos de todos os documentos que obtenham ou lhes sejam disponibilizados pelos seus clientes ou quaisquer outras pessoas, no âmbito dos procedimentos de identificação e diligência previstos na presente lei;

b) A documentação integrante dos processos ou ficheiros relativos aos clientes e às suas contas, incluindo a correspondência comercial enviada;

c) Quaisquer documentos, registos e análises, de foro interno ou externo, que formalizem o cumprimento do disposto na presente lei.

2 - Os originais, cópias, referências ou quaisquer outros suportes duradouros, com idêntica força probatória, dos documentos comprovativos

e dos registos das operações são sempre conservados, de modo a permitir a reconstrução das operações, durante um período de sete anos a contar da sua execução, ainda que, no caso de se inserirem numa relação de negócio, esta última já tenha terminado.

3 - Para o cumprimento do disposto nos números anteriores, os elementos aí referidos são:

a) Conservados em suporte duradouro, com preferência pelos meios de suporte eletrónicos;

b) Arquivados em condições que permitam a sua adequada conservação e fácil localização, bem como o imediato acesso aos mesmos, sempre que solicitados pela Unidade de Informação Financeira e pelas autoridades judiciárias, policiais, setoriais e pela Autoridade Tributária e Aduaneira.

4 - O disposto no presente artigo não prejudica nem é prejudicado por outras obrigações de conservação que não decorram da presente lei, designadamente em matéria de meios de prova aplicáveis a investigações e inquéritos criminais ou a processos judiciais e administrativos pendentes.

Artigo 52.º Dever de exame

1 - Sempre que detetem a existência de quaisquer condutas, atividades ou operações cujos elementos caracterizadores as tornem suscetíveis de poderem estar relacionadas com fundos ou outros bens que provenham de atividades criminosas ou que estejam relacionados com o financiamento do terrorismo, as entidades obrigadas examinam-nas com especial cuidado e atenção, intensificado o grau e a natureza do seu acompanhamento.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, relevam especialmente os seguintes elementos caracterizadores, sem prejuízo de outros que se verifiquem no caso concreto:

a) A natureza, a finalidade, a frequência, a complexidade, a invulgaridade e a atipicidade da conduta, da atividade ou das operações;

b) A aparente inexistência de um objetivo económico ou de um fim lícito associado à conduta, à atividade ou às operações;

c) Os montantes, a origem e o destino dos fundos movimentados;

d) O local de origem e de destino das operações;

e) Os meios de pagamento utilizados;

f) A natureza, a atividade, o padrão operativo, a situação económico-financeira e o perfil dos intervenientes;

g) O tipo de transação, produto, estrutura societária ou centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica que possa favorecer especialmente o anonimato.



3 - A aferição do grau de suspeição de uma conduta, atividade ou operação não pressupõe a existência de qualquer tipo de documentação confirmativa da suspeita, antes decorrendo da apreciação das circunstâncias concretas, à luz dos critérios de diligência exigíveis a um profissional, na análise da situação.

4 - Sempre que, em resultado do exercício do dever de exame, as entidades obrigadas decidam não proceder à comunicação prevista no artigo 43.º, fazem constar de documento ou registo:

a) Os fundamentos da decisão de não comunicação, incluindo os motivos que sustentam a inexistência de fatores concretos de suspeição;

b) A referência a quaisquer eventuais contactos informais que, no decurso daquele exame, tenham sido estabelecidos com a Unidade de Informação Financeira e com as autoridades judiciárias e policiais, com indicação das respetivas datas e dos meios de comunicação utilizados.

5 - Os resultados do dever de exame, incluindo os documentos ou registos referidos no número anterior, são reduzidos a escrito, conservados nos termos do artigo anterior e colocados, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 53.º Dever de colaboração

1 - As entidades obrigadas prestam, de forma pronta e cabal, a colaboração que lhes for requerida pelo DCIAP e pela Unidade de Informação Financeira, bem como pelas demais autoridades judiciárias e policiais, pelas autoridades setoriais e pela Autoridade Tributária e Aduaneira.

2 - Em cumprimento do disposto no número anterior, às entidades obrigadas incumbe, em especial:

a) Responder, de forma completa, no prazo fixado e através de canal seguro que garanta a integral confidencialidade dos elementos prestados, aos pedidos de informação destinados a determinar se mantêm ou mantiveram, nos últimos 10 anos, relações de negócio com uma dada pessoa singular ou coletiva ou centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica, e qual a natureza dessas relações;

b) Disponibilizar, de forma completa e no prazo fixado, todas as informações, esclarecimentos, documentos e elementos que lhes sejam requeridos;

c) Conferir, sempre que requerido e no prazo para o efeito fixado, acesso remoto àquelas informações, documentos e elementos;

d) Cumprir, nos termos e prazos fixados, quaisquer deveres de comunicação periódicos estabelecidos em regulamentação setorial;

- e) Enviar, de forma completa e nos prazos fixados, quaisquer outras informações requeridas de forma periódica ou sistemática, independentemente da existência de um dever de comunicação;
- f) Colaborar plena e prontamente com as autoridades setoriais no exercício da sua atividade inspetiva, designadamente:
 - i) Abstendo-se de qualquer recusa ou conduta obstrutiva ilegítimas;
 - ii) Facultando a inspeção de quaisquer instalações utilizadas, ainda que por terceiros, para o exercício da sua atividade e serviços conexos;
 - iii) Garantindo acesso direto e facultando o exame de elementos de informação no local, independentemente do respetivo suporte;
 - iv) Facultando cópias, extratos ou traslados de toda a documentação requerida;
 - v) Assegurando a comparência e a plena colaboração de qualquer representante ou colaborador que deva ser ouvido pela autoridade inspetiva, qualquer que seja a natureza do respetivo vínculo;
- g) Cumprir pontualmente, e no prazo fixado, as determinações, ordens ou instruções que lhes sejam dirigidas ao abrigo do disposto na presente lei;
- h) Informar sobre o estado de execução das recomendações que lhes sejam dirigidas ao abrigo do artigo 98.º

3 - O DCIAP ou a Unidade de Informação Financeira podem, em especial, determinar às entidades obrigadas que os informem, no imediato ou em outro prazo que para o efeito definirem, das operações propostas, tentadas, iniciadas ou efetuadas no âmbito de contas ou outras relações de negócio previamente identificadas, ainda que sobre tais operações incida medida de suspensão adotada ao abrigo dos artigos 48.º e 49.º

4 - O disposto nos números anteriores em caso algum pressupõe o exercício prévio do dever de comunicação a que se refere o artigo 43.º, sem prejuízo da solicitação de quaisquer informações complementares ao exercício daquele dever de comunicação por parte do DCIAP e da Unidade de Informação Financeira, ao abrigo do disposto nos números anteriores.

Artigo 54.º Dever de não divulgação

1 - As entidades obrigadas, bem como os membros dos respetivos órgãos sociais, os que nelas exerçam funções de direção, de gerência ou de chefia, os seus empregados, os mandatários e outras pessoas que lhes prestem serviço a título permanente, temporário ou ocasional, não podem revelar ao cliente ou a terceiros:

- a) Que foram, estão a ser ou irão ser transmitidas as comunicações legalmente devidas, nos termos do disposto nos artigos 43.º, 45.º, 47.º e 53.º;



- b) Quaisquer informações relacionadas com aquelas comunicações, independentemente de as mesmas decorrerem de análises internas da entidade obrigada ou de pedidos efetuados pelas autoridades judiciais, policiais ou setoriais;
- c) Que se encontra ou possa vir a encontrar-se em curso uma investigação ou inquérito criminal, bem como quaisquer outras investigações, inquéritos, averiguações, análises ou procedimentos legais a conduzir pelas autoridades referidas na alínea anterior;
- d) Quaisquer outras informações ou análises, de foro ou interno ou externo, sempre que disso dependa:
 - i) O cabal exercício das funções conferidas pela presente lei às entidades obrigadas e às autoridades judiciais, policiais e setoriais;
 - ii) A preservação de quaisquer investigações, inquéritos, averiguações, análises ou procedimentos legais e, no geral, a prevenção, investigação e deteção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

2 - Não constitui violação do dever previsto no número anterior a divulgação de informações:

- a) Às autoridades setoriais, no âmbito das respetivas atribuições legais;
- b) Às autoridades judiciais e policiais, no âmbito de procedimentos criminais ou de quaisquer outras competências legais;
- c) À Autoridade Tributária e Aduaneira, no âmbito de procedimento de inspeção tributária e aduaneira.

3 - O disposto no n.º 1 não impede a divulgação das informações e dos demais elementos ali previstos:

- a) Entre entidades financeiras e outras entidades de natureza equivalente situadas em Estado membro da União Europeia, independentemente da existência de uma relação de grupo;
- b) Entre entidades financeiras e as suas sucursais e filiais participadas maioritariamente situadas em países terceiros, desde que essas sucursais e filiais cumpram integralmente o disposto no n.º 4 do artigo 22.º;
- c) Entre as pessoas referidas nas alíneas e) e f) do n.º 1 do artigo 4.º, que estejam estabelecidas num Estado membro da União Europeia ou em país terceiro que imponha requisitos equivalentes aos estabelecidos na presente lei e na regulamentação que o concretiza, quando exerçam a sua atividade profissional, como trabalhadores assalariados ou não, dentro da mesma pessoa coletiva ou de uma estrutura mais vasta a que pertence a pessoa e que partilha a mesma propriedade, gestão ou controlo da conformidade normativa;
- d) Entre entidades financeiras, outras entidades de natureza equivalente e as pessoas referidas nas alíneas e) e f) do n.º 1 do artigo 4.º, quando

troquem entre si informação que respeite a um cliente ou a uma operação comum e desde que as entidades ou pessoas em causa:

- i) Estejam situadas ou estabelecidas num Estado membro da União Europeia ou em país terceiro que imponha requisitos equivalentes aos estabelecidos na presente lei e na regulamentação que o concretiza;
- ii) Pertencam à mesma categoria profissional; e
- iii) Estejam sujeitas a obrigações equivalentes no que se refere ao segredo profissional e à proteção de dados pessoais.

4 - O disposto no n.º 1 não prejudica ainda as obrigações de partilha de informação previstas no artigo 22.º

5 - As entidades obrigadas agem com a necessária prudência junto dos clientes relacionados com a execução de operações potencialmente suspeitas, evitando quaisquer diligências que, por qualquer razão, possam suscitar a suspeição de que estão em curso quaisquer procedimentos que visem averiguar suspeitas de práticas relacionadas com o branqueamento de capitais ou o financiamento do terrorismo.

6 - Sempre que, ao abrigo do disposto no número anterior, as entidades obrigadas se devam abster da realização de ulteriores diligências junto dos seus clientes, exercem de imediato o dever de comunicação previsto no artigo 43.º, com as informações de que disponham no momento.

Artigo 55.º Dever de formação

1 - As entidades obrigadas adotam medidas proporcionais aos respetivos riscos e à natureza e dimensão da sua atividade para que os seus dirigentes, trabalhadores e demais colaboradores cujas funções sejam relevantes para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo tenham um conhecimento adequado das obrigações decorrentes da presente lei e da regulamentação que a concretiza, inclusive em matéria de proteção de dados pessoais.

2 - As entidades obrigadas asseguram que são ministradas às pessoas referidas no número anterior ações específicas e regulares de formação adequadas a cada setor de atividade, que as habilitem a reconhecer operações que possam estar relacionadas com o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo e a atuar em tais casos de acordo com as disposições da presente lei e das normas regulamentares que a concretizam.

3 - No caso de colaboradores recém-admitidos cujas funções relevem diretamente no âmbito da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, as entidades obrigadas, imediatamente após a respetiva admissão, proporcionam-lhes formação adequada



sobre as políticas, procedimentos e controlos internamente definidos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

4 - As ações formativas, de natureza interna ou externa, destinadas a dar cumprimento ao disposto no presente artigo são:

a) Asseguradas por pessoas ou entidades com reconhecida competência e experiência no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo;

b) Precedidas de parecer favorável do responsável pelo cumprimento normativo designado nos termos do n.º 1 do artigo 16.º, quando tal designação tenha tido lugar.

5 - As entidades obrigadas mantêm registos atualizados e completos das ações de formação internas ou externas realizadas, conservando-os nos termos previstos no artigo 51.º e colocando-os, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

Artigo 56.º Derrogação do dever de segredo e proteção na prestação de informações

1 - As entidades obrigadas disponibilizam todas as informações, todos os documentos e os demais elementos necessários ao integral cumprimento dos deveres enumerados nos artigos 43.º, 45.º, 47.º e 53.º, ainda que sujeitos a qualquer dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual.

2 - A disponibilização de boa-fé, pelas entidades obrigadas, das informações, dos documentos e dos demais elementos referidos no número anterior não constitui violação de qualquer dever de segredo imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual, nem implica responsabilidade de qualquer tipo, mesmo quando se verifique um desconhecimento da concreta atividade criminosa ou esta não tenha efetivamente ocorrido.

3 - As entidades obrigadas abstêm-se de quaisquer ameaças ou atos hostis e, em particular, de práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias contra quem, de boa-fé, preste as informações, os documentos e os demais elementos referidos no n.º 1.

4 - A disponibilização das informações, dos documentos e dos demais elementos referidos no n.º 1 não pode, por si só, servir de fundamento à promoção, pela entidade obrigada, de procedimento disciplinar, civil ou criminal contra quem os faculte, exceto se a referida disponibilização for deliberada e manifestamente infundada.

5 - As salvaguardas previstas nos números anteriores são aplicáveis aos colaboradores das entidades obrigadas que internamente disponibilizem as informações, os documentos e os demais elementos referidos no n.º 1.

6 - As entidades obrigadas asseguram a confidencialidade da identidade dos colaboradores previstos no número anterior perante quaisquer terceiros, nomeadamente perante os clientes e os demais colaboradores que não intervenham no exercício dos deveres referidos no n.º 1.

7 - Os elementos disponibilizados pelas entidades sujeitas ao abrigo do n.º 1 podem ser utilizados em processo penal, nos inquéritos que tiveram origem em comunicações de operações suspeitas, bem como em quaisquer outros inquéritos, averiguações ou procedimentos legais conduzidos pelas autoridades judiciais, policiais ou setoriais, no âmbito das respetivas atribuições legais e na medida em que os elementos disponibilizados se mostrem relevantes para efeitos probatórios.

SECÇÃO VII

PROTEÇÃO E TRATAMENTO DE DADOS PELAS ENTIDADES OBRIGADAS

Artigo 57.º Objeto e finalidade

1 - As entidades obrigadas ficam autorizadas, nos termos previstos na presente secção, a realizar os tratamentos de dados pessoais necessários ao cumprimento dos deveres preventivos previstos na presente lei.

2 - O tratamento de dados pessoais efetuados pelas entidades obrigadas ao abrigo do número anterior tem como finalidade exclusiva a prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, não podendo tais dados ser posteriormente tratados, com base na presente lei, para quaisquer outros fins, incluindo fins comerciais.

3 - A prevenção e o combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo são expressamente reconhecidos como um domínio de proteção de um interesse público importante, incluindo no que se refere aos tratamentos de dados pessoais efetuados com base na presente lei.

4 - O disposto no n.º 2 não prejudica o tratamento dos dados pessoais aí referidos com base em outras disposições legais, nomeadamente no disposto na Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.



Artigo 58.º Categorias de dados pessoais

1 - Para cumprimento do disposto na presente lei, as entidades obrigadas ficam autorizadas a proceder ao tratamento das seguintes categorias de dados pessoais:

a) Dados de identificação e de contacto, bem como dados fiscais e profissionais e as qualificações do respetivo titular, incluindo os seguintes elementos:

- i) Elementos previstos no artigo 24.º;
- ii) Elementos caracterizadores das atividades prosseguidas;
- iii) Elementos relativos aos cargos políticos ou públicos que sejam ou já tenham sido exercidos;
- iv) Elementos relativos a relações de parentesco e de afinidade, bem como a relações societárias, comerciais, profissionais ou sociais relevantes;

b) Dados financeiros e bancários, incluindo os relativos:

- i) Ao crédito e à solvabilidade dos respetivos titulares;
- ii) Aos rendimentos ou outros bens relacionados com os titulares dos dados;

c) Informação sobre a finalidade e a natureza da relação de negócio;

d) Informação sobre a origem e o destino dos fundos ou outros bens movimentados no âmbito de uma relação de negócio ou da realização de uma transação ocasional;

e) Informação sobre os demais elementos caracterizadores de todas as operações realizadas no decurso de uma relação de negócio ou no contexto de uma transação ocasional;

f) Informação sobre suspeitas de infrações penais, da prática de contraordenações ou de outras atividades ilícitas, incluindo a seguinte:

- i) Informação sobre comunicações de operações suspeitas efetuadas pela própria entidade obrigada ou por outras entidades comunicantes;
- ii) Informação sobre outras participações efetuadas às autoridades competentes;
- iii) Informação disponibilizada pelas autoridades competentes;

g) Informação sobre decisões que apliquem penas, medidas de segurança, coimas, sanções acessórias ou outras sanções pela prática dos atos a que se refere a alínea anterior.

2 - As entidades obrigadas podem igualmente tratar quaisquer meios comprovativos necessários à verificação dos dados previstos no número anterior.

3 - Além dos dados previstos no n.º 1, as entidades obrigadas procedem ao tratamento dos demais dados pessoais de que dependa o cumprimento dos deveres preventivos previstos na presente lei, devendo, para o efeito, acionar os procedimentos devidos de acordo com o disposto na Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.

Artigo 59.º Responsáveis pelo tratamento

1 - As entidades obrigadas são responsáveis pelos tratamentos de dados pessoais que efetuam ao abrigo da presente lei, cabendo-lhes adotar as medidas de segurança de natureza física e lógica que se mostrem necessárias para assegurar a efetiva proteção da informação e dos dados pessoais tratados, em conformidade com o disposto nos artigos 14.º e 15.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.

2 - As entidades obrigadas fornecem aos novos clientes as informações exigidas ao abrigo do disposto no artigo 10.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto, incluindo, em especial, um aviso geral sobre as obrigações legais das entidades obrigadas em matéria de tratamento de dados pessoais para efeitos da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

3 - As entidades obrigadas, na qualidade de responsáveis pelos tratamentos de dados pessoais que efetuam ao abrigo da presente lei, asseguram a eliminação de tais dados assim que se mostrem decorridos os prazos de conservação a que se refere o artigo 51.º da presente lei, sem prejuízo do disposto no n.º 4 daquele artigo e quando o contrário não resulte de outras disposições legais.

Artigo 60.º Direito de acesso e retificação

1 - Os direitos de acesso e de retificação conferidos pela Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto, são exercidos pelo titular dos dados através da Comissão Nacional de Proteção de Dados, nos termos previstos no n.º 2 do artigo 11.º daquele diploma.

2 - O direito de acesso aos dados pessoais pelo respetivo titular é negado nas situações previstas no n.º 1 do artigo 54.º da presente lei.

3 - O disposto no número anterior não prejudica:

a) O direito de apresentação de queixa ou reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados pelo titular dos dados, nem o recurso aos meios de tutela conferidos pelos artigos 33.º e 34.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto;

b) A verificação pela Comissão Nacional de Proteção de Dados, oficiosamente ou a pedido do titular dos dados, da licitude do tratamento dos dados, bem como a informação àquele titular de que foram efetuadas todas as verificações necessárias e de que o tratamento de dados em causa reveste natureza lícita ou ilícita.



Artigo 61.º Comunicação, transmissão e interconexão de dados

1 - O reconhecimento previsto no n.º 3 do artigo 57.º é, em especial, aplicável para os efeitos previstos na alínea c) do n.º 1 do artigo 20.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.

2 - Os dados pessoais tratados com base na presente lei podem ser comunicados ou transferidos:

a) Para o DCIAP, a Unidade de Informação Financeira, a Autoridade Tributária e Aduaneira e as demais autoridades judiciárias, policiais e setoriais, nos termos previstos na presente lei;

b) Para as pessoas ou entidades que, nos termos do n.º 3 do artigo 54.º, podem figurar como destinatárias de tais dados, ainda que situadas ou estabelecidas em países terceiros;

c) Para as entidades que integrem o mesmo grupo, para os efeitos previstos no artigo 22.º, ainda que situadas ou estabelecidas em países terceiros.

3 - Relativamente aos dados pessoais tratados com base na presente lei as entidades obrigadas podem igualmente estabelecer mecanismos de interconexão de dados com qualquer uma das autoridades, pessoas ou entidades a quem, ao abrigo do disposto no número anterior, possam comunicar ou transferir os mesmos.

CAPÍTULO V

DEVERES ESPECÍFICOS DAS ENTIDADES FINANCEIRAS

SECÇÃO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 62.º Deveres das entidades financeiras

As entidades financeiras estão sujeitas aos deveres gerais previstos no capítulo IV, com as especificações previstas no presente capítulo e nas normas regulamentares setoriais emitidas nos termos da presente lei e da legislação que regula a respetiva atividade.

Artigo 63.º Operações próprias

1 - As entidades financeiras dão igualmente cumprimento, nos termos e com a extensão a definir por regulamentação setorial, aos deveres preventivos previstos na presente lei relativamente às operações, e respetivas contrapartes, que efetuem:

- a) Por conta própria;
 - b) Por conta de terceiros que não revistam a qualidade de cliente.
- 2 - Incluem-se no disposto no número anterior quaisquer operações, por conta própria ou não, entre a entidade financeira e quaisquer outras entidades que integrem o mesmo grupo, fora do âmbito de uma relação de clientela.

Artigo 64.º Proibição do anonimato

- 1 - É proibida a abertura, a manutenção ou a existência de cadernetas ou contas anónimas, qualquer que seja a sua natureza, assim como a utilização de denominações ou nomes fictícios.
- 2 - É igualmente proibida a emissão ou a utilização de qualquer tipo de moeda eletrónica anónima, salvo na medida em que o contrário resultar de regulamentação setorial.

Artigo 65.º Momento de verificação da identidade

No caso de abertura de uma conta, as entidades financeiras não podem, no uso da faculdade conferida pelo n.º 3 do artigo 26.º e pelo n.º 5 do artigo 32.º, permitir a realização de operações pelo cliente ou em nome deste, disponibilizar instrumentos de pagamento sobre a conta nem efetuar alterações na sua titularidade, enquanto não se mostrar verificada a identidade do cliente e do beneficiário efetivo, de acordo com as disposições legais ou regulamentares aplicáveis.

Artigo 66.º Bancos de fachada

- 1 - É vedado às entidades financeiras o estabelecimento ou a manutenção de relações de correspondência com bancos de fachada.
- 2 - As entidades financeiras diligenciam também no sentido de não estabelecerem ou manterem relações de correspondência com outras entidades financeiras que reconhecidamente permitam que as suas contas sejam utilizadas por bancos de fachada.
- 3 - Logo que tenham conhecimento de que mantêm uma relação de correspondência com bancos de fachada ou com outras entidades financeiras que reconhecidamente permitam que as suas contas sejam utilizadas por bancos de fachada, as entidades financeiras põem termo à mesma e informam de imediato a respetiva autoridade setorial.



SECÇÃO II

SISTEMA INTEGRADO DO CRÉDITO AGRÍCOLA MÚTUO

Artigo 67.º Cumprimento dos deveres preventivos

1 - Em virtude das funções conferidas à Caixa Central de Crédito Agrícola Mútua, pelo disposto no artigo 65.º do Regime Jurídico do Crédito Agrícola Mútuo e das Cooperativas de Crédito Agrícola Mútuo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 24/91, de 11 de janeiro, alterado e republicado pelo Decreto-Lei n.º 142/2009, de 16 de junho:

a) O conjunto de políticas, procedimentos e controlos das caixas de crédito agrícola mútuo (CCAM) integrantes do Sistema Integrado do Crédito Agrícola Mútuo (SICAM), em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, deve ser concebido e organizado em articulação com a Caixa Central de Crédito Agrícola (Caixa Central);

b) O cumprimento dos deveres preventivos previstos na presente lei, por parte das CCAM integrantes do SICAM, pode ser assegurado, no todo ou em parte, pela Caixa Central, nos termos a estabelecer em regulamentação setorial.

2 - As CCAM integrantes do SICAM prestam à Caixa Central todos os elementos necessários ao cumprimento do disposto no número anterior, ainda que sujeitos a dever de segredo.

3 - Nas situações em que, ao abrigo do disposto na alínea b) do n.º 1, a Caixa Central assegure, por conta das CCAM integrantes do SICAM, o exercício dos deveres preventivos previstos na presente lei, responde a Caixa Central por eventuais incumprimentos àqueles deveres em exclusivo ou conjuntamente com as CCAM, consoante a repartição do exercício dos deveres determinada em regulamentação setorial.

SECÇÃO III

DEVER ESPECÍFICO DE IDENTIFICAÇÃO E DILIGÊNCIA

SUBSECÇÃO I

CONTRATOS DE SEGUROS DE VIDA

Artigo 68.º Medidas normais de natureza complementar

1 - Em complemento dos demais procedimentos normais de identificação e diligência previstos na presente lei, as entidades financeiras, relativamente aos beneficiários de contratos de seguros do ramo Vida, logo que sejam identificados ou designados:

a) Recolhem o nome ou a denominação dos beneficiários, quando expressamente identificados como pessoas singulares ou coletivas ou como centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica;

b) Obtêm informações suficientes sobre os beneficiários, quando designados por características, categorias ou outros meios, de modo a garantir as condições necessárias ao estabelecimento da sua identidade no momento do pagamento do benefício.

2 - A verificação da identidade dos beneficiários que se enquadrem nas situações previstas nas alíneas a) e b) do número anterior é efetuada até ao momento do pagamento do benefício.

3 - Em caso de cessão a terceiros, total ou parcial, de contrato de seguro do ramo Vida, as entidades obrigadas que dela tomem conhecimento identificam e verificam a identidade dos beneficiários efetivos, nos termos previstos nos artigos 29.º a 34.º, no momento em que ocorra a cessão do contrato para o cessionário que receba, em proveito próprio, o valor do contrato cedido.

Artigo 69.º Medidas reforçadas

No âmbito da sua atividade respeitante a contratos de seguros do ramo Vida, as entidades financeiras, em complemento do disposto no artigo anterior e nos demais procedimentos normais de identificação e diligência previstos na presente lei:

a) Consideram o beneficiário de tais contratos como um fator de risco a ter conta na análise dos riscos de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo que devem motivar a adoção de medidas reforçadas no âmbito do dever de identificação e diligência;

b) Sempre que detetem um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo associado a um beneficiário de tais contratos que seja uma pessoa coletiva ou um centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica, aplicam necessariamente essas medidas reforçadas, incluindo a adoção de medidas razoáveis para, até ao momento do pagamento do benefício, conhecer e verificar a identidade do beneficiário efetivo do beneficiário de tais seguros, nos termos constantes dos artigos 29.º a 34.º, com as necessárias adaptações;

c) Adotam, até ao momento do pagamento do benefício ou da cessão, total ou parcial, dos contratos, medidas razoáveis para determinar se os beneficiários de tais contratos e, quando aplicável, os beneficiários efetivos daqueles beneficiários têm a qualidade de pessoas politicamente expostas, com base nos procedimentos ou sistemas previstos no artigo 19.º;



d) Nos casos em que, verificando-se aquela qualidade, sejam identificados riscos mais elevados:

- i) Informam a direção de topo antes de efetuar o pagamento do capital do contrato;
- ii) Realizam um escrutínio reforçado do conjunto da relação de negócio com o tomador de seguro, tendo particularmente em vista identificar eventuais operações que devam ser objeto de comunicação nos termos previstos no artigo 43.º

SUBSECÇÃO II **RELAÇÕES DE CORRESPONDÊNCIA**

Artigo 70.º Medidas reforçadas a cargo do correspondente

1 - Sem prejuízo de outras medidas determinadas em regulamentação setorial, as entidades financeiras, quando atuem como correspondentes no quadro de relações transfronteiriças de correspondência com respondentes de países terceiros:

- a) Executem os procedimentos normais de identificação e diligência previstos na presente lei, incluindo a identificação, a avaliação e a revisão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo especificamente associados à relação de correspondência;
- b) Recolhem informações suficientes sobre o respondente, de modo a:
 - i) Compreender a natureza da sua atividade e os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo associados à mesma;
 - ii) Avaliar, com base em informação do domínio público, a sua reputação e a qualidade da sua supervisão, incluindo eventuais antecedentes relacionados com procedimentos investigatórios ou sancionatórios em matéria de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo;
- c) Avaliam criticamente as políticas e os procedimentos e controlos internos definidos e adotados pelo respondente com vista a prevenir o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo;
- d) Obtêm a aprovação da direção de topo antes de estabelecerem novas relações de correspondência;
- e) Fazem constar de documento escrito as responsabilidades dos intervenientes na relação de correspondência.

2 - O estabelecimento de relações de correspondência é sempre objeto de parecer prévio de onde resultem todas as diligências efetuadas ao abrigo

das alíneas a) a c) do número anterior, a emitir pela pessoa designada nos termos do n.º 1 do artigo 16.º ou, quando a designação desta não tenha lugar, por um elemento da direção de topo com conhecimentos suficientes sobre os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo associados à concreta relação de correspondência.

3 - Os elementos recolhidos ao abrigo do disposto nas alíneas a) a c) do n.º 1 são objeto de atualização em função do grau de risco associado às relações de correspondência bancária estabelecidas, sendo aplicável, com as devidas adaptações, o preceituado no artigo 40.º

4 - Sem prejuízo das obrigações existentes no âmbito do cumprimento das sanções financeiras decorrentes de resolução do Conselho de Segurança das Nações Unidas ou regulamento da União Europeia, bem como de outras contramedidas adicionais, as entidades financeiras que atuem como correspondentes monitorizam em permanência e de forma reforçada as operações praticadas no âmbito de relação de correspondência, em termos que permitem aferir:

a) A consistência daquelas operações com os riscos identificados e com o propósito e a natureza dos serviços contratualizados no âmbito da relação de correspondência;

b) A existência de eventuais operações que devam ser objeto de comunicação nos termos previstos no artigo 43.º

5 - Quando, em cumprimento do disposto no número anterior, detetem a existência de elementos caracterizadores que devam motivar o exercício do dever de exame previsto no artigo 52.º, as entidades financeiras que atuem como correspondentes:

a) Solicitam ao respondente toda a informação adicional relevante para o exercício daquele dever;

b) Aplicam, no caso de não disponibilização, total ou parcial, de informação pelo respondente, as medidas previstas no artigo 50.º, sem prejuízo de, quando não for exigível a cessação da relação de correspondência, adotarem outras medidas adequadas a gerir o risco concreto identificado, incluindo, se necessário, a limitação das operações praticadas ou dos produtos oferecidos no âmbito da relação de correspondência.

6 - O disposto no presente artigo é aplicável às demais relações transfronteiriças de correspondência, sempre que seja identificado, pelas entidades financeiras que atuem como correspondentes ou pelas respetivas autoridades setoriais, um risco acrescido de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo.



Artigo 71.º Medidas reforçadas a cargo do respondente

1 - No âmbito da execução de transferências de fundos que identifiquem como sendo de risco elevado, as entidades financeiras que atuem como respondentes no âmbito de quaisquer relações transfronteiriças de correspondência devem, nos termos a definir por regulamentação setorial:

a) Conhecer todo o circuito dos fundos que confiem aos seus correspondentes, desde o momento em que os mesmos lhes são entregues pelos ordenantes das operações até ao momento em que são disponibilizados, no país ou jurisdição de destino, aos respetivos beneficiários finais;

b) Conhecer todos os intervenientes naquele circuito, assegurando-se de que no mesmo apenas intervêm, seja a que título for, entidades ou pessoas devidamente autorizadas para o processamento de transferências de fundos, pelas autoridades competentes dos países ou jurisdições envolvidos;

c) Obter e conservar permanentemente atualizada documentação que ateste o cumprimento do disposto nas alíneas anteriores, devendo a mesma ser colocada, em permanência, à disposição das autoridades setoriais.

2 - As autoridades setoriais, com base numa análise de risco específica, podem definir por regulamentação setorial:

a) Tipologias de operações de risco elevado que devam obedecer ao disposto no número anterior;

b) Obrigações adicionais para as entidades financeiras que atuem como respondentes no quadro de uma relação de correspondência.

SECÇÃO IV

ATIVIDADE EM PORTUGAL DE ENTIDADES FINANCEIRAS COM SEDE NO EXTERIOR

Artigo 72.º Agentes e distribuidores de instituições de pagamento e instituições de moeda eletrónica

1 - Os deveres preventivos do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo previstos na presente lei são integralmente cumpridos pelas pessoas singulares e coletivas que atuem em Portugal na qualidade de agentes ou de distribuidores de instituições de pagamento ou instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia.

2 - As instituições de pagamento ou instituições de moeda eletrónica referidas no número anterior são responsáveis por:

a) Assegurar o integral cumprimento do disposto no número anterior, pelos seus agentes e distribuidores, nos termos a definir por regulamentação a emitir pelo Banco de Portugal;

b) Efetuar as diligências necessárias à verificação da idoneidade e da boa reputação comercial e financeira dos agentes e distribuidores;

c) Proporcionar aos agentes e distribuidores formação específica no domínio da prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, nos termos a definir por regulamentação a emitir pelo Banco de Portugal;

d) Nomear um ponto de contacto central em território nacional, tendo em vista:

i) Assegurar o cumprimento, em nome da instituição que procede à nomeação, das regras aplicáveis de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo;

ii) Facilitar o exercício da supervisão pelo Banco de Portugal;

e) Manter uma lista atualizada dos seus agentes e distribuidores em território nacional, que deve ser disponibilizada ao Banco de Portugal e às autoridades judiciais e policiais, sempre que solicitado.

3 - As circunstâncias em que deve ter lugar a nomeação do ponto de contacto central a que se refere a alínea d) do número anterior, bem como as respetivas funções, são determinadas por normas técnicas de regulamentação da Comissão Europeia, com as medidas de execução definidas através de decreto-lei.

4 - O Banco de Portugal define, através de regulamentação, outros requisitos que não se encontrem previstos nas normas técnicas de regulamentação e respetivas medidas de execução a que se refere o número anterior, relevem para a prossecução dos objetivos subjacentes à nomeação dos pontos de contacto centrais.

Artigo 73.º Livre prestação de serviços

1 - De modo a compreenderem claramente os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes no seu setor, as autoridades setoriais:

a) Cooperam e trocam informações com as autoridades competentes do Estado membro da União Europeia onde tenham sede entidades financeiras autorizadas a operar em Portugal em regime de livre de prestação de serviços;



b) Podem solicitar àquelas entidades financeiras informações relacionadas com o desempenho da sua atividade em território nacional, nomeadamente, sobre:

- i) O volume e os montantes das operações realizadas em Portugal;
- ii) As jurisdições de origem ou de destino das operações realizadas em Portugal;
- iii) Os produtos e serviços disponibilizados em Portugal, bem como os respetivos canais de distribuição.

2 - Quando, face às informações prestadas ou à ausência ou clara insuficiência dos elementos facultados ao abrigo do número anterior, as autoridades setoriais detetarem riscos relevantes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, podem as mesmas sujeitar as entidades financeiras autorizadas a operar em Portugal em regime de livre de prestação de serviços ao cumprimento dos deveres preventivos previstos na presente lei, nos termos e com a extensão a definir, consoante os casos, por regulamentação setorial ou decisão da autoridade setorial competente.

3 - As autoridades setoriais comunicam as medidas adotadas ao abrigo do número anterior às autoridades competentes do Estado membro da União Europeia onde tenham sede as entidades financeiras referidas naquele número.

CAPÍTULO VI

DEVERES ESPECÍFICOS DAS ENTIDADES NÃO FINANCEIRAS

SECÇÃO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 74.º Deveres das entidades não financeiras

As entidades não financeiras estão sujeitas aos deveres gerais previstos no capítulo IV, com as especificações previstas no presente capítulo e nas normas regulamentares setoriais emitidas nos termos da presente lei e da legislação reguladora da respetiva atividade.

Artigo 75.º Dever específico de formação

No caso de a entidade não financeira obrigada ser uma pessoa singular, que exerça a sua atividade profissional na qualidade de colaborador de uma pessoa coletiva, o dever de formação previsto no artigo 55.º incide sobre a pessoa coletiva.

SECÇÃO II DISPOSIÇÕES ESPECÍFICAS

SUBSECÇÃO I JOGOS

Artigo 76.º Casinos e salas de jogo do bingo

1 - Os concessionários de exploração de jogo em casinos, a que se refere a alínea a) do n.º 1 do artigo 4.º, identificam e verificam a identidade dos frequentadores e, sempre que aplicável, dos respetivos beneficiários efetivos, no momento da entrada dos frequentadores na sala de jogo ou quando os mesmos adquirirem ou trocarem fichas de jogo ou símbolos convencionais utilizáveis para jogar.

2 - O disposto no número anterior não dispensa os concessionários de exploração de jogo em casinos de darem cumprimento aos demais procedimentos previstos na secção III do capítulo IV, devendo conhecer as operações efetuadas pelo frequentador na sala de jogo e, em função das mesmas, definir a natureza e a extensão daqueles procedimentos.

3 - Os concessionários de exploração de jogo em casinos ficam ainda sujeitos aos seguintes deveres específicos:

a) Emitir, nas salas de jogos, cheques seus em troca de fichas ou símbolos convencionais apenas à ordem dos frequentadores identificados que os tenham adquirido através de cartão bancário ou cheque não inutilizado e no montante máximo equivalente ao somatório daquelas aquisições;

b) Emitir, nas salas de jogos e de máquinas automáticas, cheques seus para pagamentos de prémios apenas à ordem dos frequentadores premiados previamente identificados e resultantes das combinações do plano de pagamentos das máquinas ou de sistemas de prémio acumulado.

4 - Os cheques referidos no número anterior são obrigatoriamente nominativos e cruzados, com indicação de cláusula proibitiva de endosso.

5 - Os concessionários de exploração de salas de jogo do bingo referidos na alínea a) do n.º 1 do artigo 4.º identificam e verificam a identidade dos jogadores e, sempre que aplicável, dos respetivos beneficiários efetivos, pelo menos num dos seguintes momentos:

a) No momento da entrada dos jogadores na sala de jogo;

b) No momento da aquisição dos cartões de jogo;

c) No momento da entrega do prémio.



6 - O disposto no n.º 2 é igualmente aplicável aos concessionários de exploração de salas de jogo do bingo, relativamente às operações praticadas pelo jogador na sala de jogo.

7 - Sem prejuízo das demais competências regulamentares conferidas pela presente lei, o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., pode aprovar ou fazer aprovar regulamentação específica destinada a concretizar as obrigações previstas no presente artigo, designadamente no que se refere à determinação do momento da identificação e verificação da identidade do frequentador ou jogador.

Artigo 77.º Jogos e apostas previstos no Regime Jurídico do Jogo Online

As entidades referidas na alínea c) do n.º 1 do artigo 4.º verificam a identidade dos jogadores nos termos previstos no RJO e na respetiva regulamentação.

Artigo 78.º Apostas e lotarias

1 - As entidades pagadoras de prémios de apostas e lotarias, a que se refere a alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º, dão cumprimento ao dever de identificação e diligência previsto na secção III do capítulo IV, relativamente aos beneficiários de prémios de apostas ou lotarias, quando procedam a pagamentos de prémios de montante igual ou superior a (euro) 2.000,00, independentemente de a transação ser realizada através de uma única operação ou de várias operações aparentemente relacionadas entre si.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, consideram-se relacionadas entre si todas as operações de pagamento de prémios que sejam fundadas no mesmo título de jogo.

3 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado podem executar os procedimentos de identificação e diligência relativamente aos beneficiários de prémios de apostas e lotarias de montante inferior a (euro) 5.000,00.

4 - A identificação dos beneficiários dos prémios de apostas ou lotarias de montante igual ou superior a (euro) 2.000,00 processa-se mediante a recolha e registo do nome completo, data de nascimento, tipo, número, data de validade e entidade emitente do documento de identificação e número de identificação fiscal ou, quando não exista, número equivalente emitido por autoridade estrangeira competente.

SUBSECÇÃO II **PROFISSÕES JURÍDICAS**

Artigo 79.º Informações relativas a operações suspeitas

1 - Sempre que atuem no decurso da apreciação da situação jurídica de cliente ou no âmbito da defesa ou representação desse cliente em processos judiciais ou a respeito de processos judiciais, mesmo quando se trate de conselhos prestados quanto à forma de instaurar ou evitar tais processos, independentemente de essas informações serem recebidas ou obtidas antes, durante ou depois do processo, os advogados e os solicitadores não estão obrigados:

- a) À realização das comunicações previstas no artigo 43.º e nos n.ºs 2 e 3 do artigo 47.º;
- b) À satisfação de pedidos relacionados com aquelas comunicações, no âmbito do dever de colaboração previsto no artigo 53.º

2 - Fora das situações previstas no número anterior, os advogados e os solicitadores:

- a) No âmbito das comunicações previstas no artigo 43.º e nos n.ºs 2 e 3 do artigo 47.º, remetem as respetivas informações ao bastonário da sua ordem profissional, cabendo a esta transmitir as mesmas, imediatamente e sem filtragem, ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira;
- b) No âmbito do dever de colaboração previsto no artigo 53.º, comunicam, no prazo fixado, as informações solicitadas:
 - i) Ao bastonário da sua ordem profissional, quando os pedidos estejam relacionados com as comunicações referidas na alínea anterior, cabendo àquela ordem a transmissão das informações à entidade requerente, imediatamente e sem filtragem.
 - ii) Diretamente à entidade requerente, nos demais casos.

SUBSECÇÃO III **DISSUASÃO DA PRÁTICA DE ATIVIDADE ILEGAL**

Artigo 80.º Dissuasão da prática de atividade ilegal

A tentativa, pelas pessoas referidas nas alíneas e) e f) do n.º 1 do artigo 4.º, de dissuadir um cliente de realizar um ato ou uma atividade ilegal não configura divulgação de informação proibida nos termos do n.º 1 do artigo 54.º



CAPÍTULO VII **AUTORIDADES COMPETENTES**

SECÇÃO I **AUTORIDADES COMPETENTES**

SUBSECÇÃO I **AUTORIDADES JUDICIÁRIAS E POLICIAIS**

Artigo 81.º Autoridades judiciárias e policiais

1 - Sem prejuízo das demais atribuições legais atribuídas às autoridades judiciárias, o juiz de instrução criminal e o Ministério Público exercem as competências e beneficiam das demais prerrogativas conferidas pelas disposições específicas da presente lei.

2 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, o DCIAP realiza as ações de prevenção das práticas relacionadas com atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, com o branqueamento de capitais ou com o financiamento do terrorismo, no âmbito das quais exerce as competências que lhe são especificamente conferidas pela presente lei.

3 - Na realização das ações de prevenção referidas no número anterior, o DCIAP tem os poderes conferidos pelo disposto na presente lei e no n.º 3 do artigo 1.º da Lei n.º 36/94, de 29 de setembro, alterada pelas Leis n.ºs 90/99, de 10 de julho, 101/2001, de 25 de agosto, 5/2002, de 11 de janeiro, e 32/2010, de 2 de setembro, com as necessárias adaptações e pode solicitar nos termos previstos no n.º 4 do artigo 95.º, quaisquer elementos ou informações que considere relevantes para o exercício das funções que lhe são conferidas neste âmbito.

4 - Com vista à realização das finalidades da prevenção do branqueamento e do financiamento do terrorismo, o DCIAP acede diretamente e mediante despacho, a toda a informação financeira, fiscal, administrativa, judicial e policial, necessária aos procedimentos de averiguação preventiva subjacentes ao branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

5 - As autoridades policiais exercem as respetivas competências no âmbito das suas atribuições legais em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, beneficiando em particular do dever de colaboração previsto no artigo 53.º

SUBSECÇÃO II

UNIDADE DE INFORMAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 82.º Competências

1 - Compete à Unidade de Informação Financeira:

- a) Receber, centralizar, tratar e analisar as comunicações de operações suspeitas efetuadas no exercício do dever de comunicação previsto no artigo 43.º, bem como outras comunicações de natureza sistemática a que se refere o artigo 45.º;
- b) Recolher, centralizar, tratar e analisar informação, proveniente de outras fontes, que respeite à prevenção e investigação das atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo;
- c) Difundir, no plano nacional, informação relacionada com as análises efetuadas e os respetivos resultados, bem como qualquer outra informação relevante;
- d) Cooperar, no plano nacional, com as demais autoridades que prossigam funções relevantes em matéria de prevenção e de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, nos termos previstos na presente lei;
- e) Cooperar, no plano internacional, com as unidades congéneres, nos termos previstos na presente lei e nos instrumentos de cooperação internacional aplicáveis;
- f) Exercer quaisquer outras competências conferidas pela presente lei ou por outras disposições legais.

2 - No exercício das suas competências de análise, a Unidade de Informação Financeira:

- a) Efetua análises operacionais centradas em casos, atividades ou operações concretos, em alvos específicos, ou em outras informações selecionadas de forma adequada, de acordo com o tipo e o volume dos elementos obtidos e a expectável utilidade das informações após a respetiva difusão;
- b) Efetua análises estratégicas das tendências, dos padrões e das ameaças em matéria de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo.

3 - A Unidade de Informação Financeira pode solicitar, nos termos previstos no n.º 4 do artigo 95.º, quaisquer elementos ou informações que considere relevantes para o exercício das funções que lhe são conferidas pela presente lei.



Artigo 83.º Independência e autonomia operacionais

1 - A Unidade de Informação Financeira tem independência e autonomia operacionais, devendo estar dotada dos recursos financeiros, humanos e técnicos suficientes para o desempenho cabal e independente das suas funções.

2 - A Unidade de Informação Financeira exerce as suas funções de modo livre e com salvaguarda de qualquer influência ou ingerência política, administrativa ou do setor privado, suscetível de comprometer a sua independência e autonomia operacionais.

3 - A Unidade de Informação Financeira decide, em especial, de modo autónomo sobre:

- a) A análise, o pedido, a transmissão e a difusão de informação relevante;
- b) A conclusão de acordos de cooperação e a troca de informações com outras autoridades competentes nacionais ou com unidades congêneres estrangeiras.

SUBSECÇÃO III AUTORIDADES SETORIAIS

DIVISÃO I SETOR FINANCEIRO

Artigo 84.º Autoridades de supervisão

Sem prejuízo do disposto no artigo 91.º, a verificação do cumprimento, pelas entidades financeiras, dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos regulamentos setoriais compete:

- a) À Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, nos termos previstos no artigo seguinte;
- b) Ao Banco de Portugal e à CMVM, nos termos previstos nos artigos 86.º a 88.º;
- c) À Inspeção-Geral de Finanças, relativamente à Agência de Gestão da Tesouraria e da Dívida Pública - IGCP, E. P. E.

Artigo 85.º Competências exclusivas da Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões

1 - Para os efeitos da presente lei, compete à Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões a supervisão das seguintes entidades financeiras:

- a) Sociedades gestoras de fundos de pensões;
- b) Empresas de seguros e mediadores de seguros;

- c) Sucursais situadas em território português das entidades financeiras referidas nas alíneas anteriores, ou de outras entidades de natureza equivalente, que tenham sede no estrangeiro;
- d) Entidades referidas nas alíneas a) e b), ou outras entidades de natureza equivalente, que operem em Portugal em regime de livre prestação de serviços, apenas nos termos previstos no artigo 73.º

2 - A supervisão da mediação de seguros é uma competência exclusiva da Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, ainda que o mediador de seguros exerça outras atividades sujeitas à supervisão ou fiscalização de outras autoridades, nos termos da presente lei.

Artigo 86.º Competências exclusivas do Banco de Portugal

Para os efeitos da presente lei, compete ao Banco de Portugal a supervisão das seguintes entidades financeiras:

- a) Instituições de crédito hipotecário;
- b) Sociedades financeiras, com exceção das sociedades financeiras de crédito e das sociedades de investimento reguladas pelo Decreto-Lei n.º 260/94, de 22 de outubro, e das sociedades financeiras referidas no artigo seguinte;
- c) Instituições de pagamento com sede em Portugal;
- d) Instituições de moeda eletrónica com sede em Portugal;
- e) Sucursais situadas em território português das entidades financeiras referidas nas alíneas anteriores, ou de outras entidades de natureza equivalente, que tenham sede no estrangeiro;
- f) Instituições de pagamento com sede noutro Estado membro da União Europeia, quando operem em território nacional através de agentes;
- g) Instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia, quando operem em território nacional através de agentes ou distribuidores;
- h) Entidades referidas nas alíneas a) a d), ou outras entidades de natureza equivalente, que operem em Portugal em regime de livre prestação de serviços, apenas nos termos previstos no artigo 73.º;
- i) Entidades que prestem serviços postais, relativamente aos produtos financeiros que disponibilizem por conta própria.

Artigo 87.º Competências exclusivas da CMVM

Para os efeitos da presente lei, compete à CMVM a supervisão das seguintes entidades financeiras:

- a) Empresas de investimento;



- b) Sociedades gestoras de fundos de investimento e sociedades gestoras de fundos de titularização de créditos;
- c) Sociedades de investimento mobiliário e sociedades de investimento imobiliário, autogeridas;
- d) Sociedades de capital de risco, investidores em capital de risco, sociedades de empreendedorismo social, sociedades gestoras de fundos de capital de risco, sociedades de investimento em capital de risco e sociedades de investimento alternativo especializado, autogeridas;
- e) Sociedades de titularização de créditos;
- f) Sociedades que comercializam, junto do público, contratos relativos ao investimento em bens corpóreos;
- g) Consultores para investimento em valores mobiliários;
- h) Sucursais situadas em território português das entidades financeiras referidas nas alíneas anteriores, ou de outras entidades de natureza equivalente, que tenham sede no estrangeiro;
- i) Entidades referidas nas alíneas a) a g), ou outras entidades de natureza equivalente, que operem em Portugal em regime de livre prestação de serviços, apenas nos termos previstos no artigo 73.º

Artigo 88.º Competências partilhadas entre o Banco de Portugal e a CMVM
Compete ao Banco de Portugal e à CMVM, no âmbito das respetivas atribuições, a supervisão das entidades financeiras relativamente às quais não exerçam competências exclusivas ao abrigo do disposto nos artigos anteriores, designadamente das sociedades financeiras de crédito e das sociedades de investimento reguladas pelo Decreto-Lei n.º 260/94, de 22 de outubro.

DIVISÃO II ***SETOR NÃO FINANCEIRO***

Artigo 89.º Entidades competentes

1 - Sem prejuízo do disposto no artigo 91.º, a verificação do cumprimento, pelas entidades não financeiras, dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares compete:

- a) Ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., relativamente às entidades referidas nas alíneas a) e c) do artigo 4.º;
- b) À Inspeção-Geral do Ministério do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, relativamente às entidades referidas na alínea b) do artigo 4.º;

- c) Ao IMPIC, I. P., relativamente às entidades referidas na alínea d) do artigo 4.º;
- d) À CMVM, que exerce a supervisão final do cumprimento dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares, relativamente aos auditores sobre os quais a Ordem dos Revisores Oficiais de Contas possua igualmente atribuições;
- e) À Ordem dos Contabilistas Certificados, relativamente aos contabilistas certificados;
- f) À Ordem dos Advogados, relativamente aos advogados;
- g) À Ordem dos Solicitadores e dos Agentes de Execução, relativamente aos solicitadores;
- h) Ao membro do Governo responsável pela área da justiça, coadjuvado pelo Instituto dos Registos e do Notariado, I. P., relativamente aos notários;
- i) À ASAE, relativamente às demais pessoas ou entidades que, estando abrangidas pelo artigo 4.º, não se encontrem sujeitas à supervisão ou fiscalização de uma outra autoridade referida no presente artigo.

2 - A CMVM e a Ordem dos Revisores Oficiais de Contas integram a verificação do cumprimento, pelos auditores, dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares, nas atividades de supervisão que exerçam ao abrigo do Regime Jurídico de Supervisão de Auditoria, aprovado pela Lei n.º 148/2015, de 9 de setembro, e do Estatuto da Ordem dos Revisores Oficiais de Contas, aprovado pela Lei n.º 140/2015, de 7 de setembro.

3 - Para os efeitos da presente lei, é da competência exclusiva da CMVM:

- a) Supervisionar os auditores de entidades de interesse público, como tal qualificadas no artigo 3.º do Regime Jurídico de Supervisão de Auditoria;
- b) Instruir e decidir processos de contraordenação relativamente a quaisquer auditores, incluindo a aplicação de sanções de natureza contraordenacional.

Artigo 90.º Ordens profissionais

1 - Sem prejuízo do disposto no artigo anterior quanto à supervisão dos auditores, cabe às ordens profissionais verificar e adotar as medidas necessárias para assegurar o cumprimento, pelos respetivos membros, dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares.

2 - Com ressalva das especificidades constantes do regime sancionatório previsto na presente lei, as ordens profissionais são equiparadas



às autoridades setoriais para os efeitos previstos na presente lei, designadamente no que se refere aos poderes que lhes são conferidos e à necessidade de se dotarem de recursos financeiros, humanos e técnicos adequados para o desempenho de tais funções.

3 - Sem prejuízo das demais incumbências previstas na presente lei, as ordens profissionais:

a) Criam, no seio da sua estrutura orgânica, unidades especificamente dedicadas a assegurar o cumprimento da presente lei e da regulamentação que o concretiza;

b) Preparam e mantêm atualizados dados estatísticos relativos às profissões que regulam, de modo a permitir identificar, avaliar e mitigar os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes no contexto das mesmas;

c) Asseguram que são ministradas as ações de formação necessárias a garantir o cumprimento, por parte dos respetivos membros, do dever previsto no artigo 55.º

4 - As ordens profissionais elaboram um relatório anual detalhado das atividades levadas a cabo para assegurar o cumprimento das obrigações que lhes cabem ao abrigo da presente lei, remetendo-o, até ao dia 31 de março do ano seguinte a que respeita, ao membro do Governo que exerce os respetivos poderes de tutela em conformidade com o artigo 45.º da Lei n.º 2/2013, de 10 de janeiro.

5 - No exercício das suas funções de tutela, os membros do Governo referidos no número anterior elaboram e executam planos anuais de inspeções especificamente dedicados a aferir o cumprimento das obrigações que cabem às ordens profissionais ao abrigo da presente lei.

6 - As ordens profissionais dão conhecimento, através da Comissão de Coordenação, do relatório anual previsto no n.º 4 às demais entidades competentes para a verificação do cumprimento da presente lei.

DIVISÃO III ***COMUNICAÇÃO DE ATIVIDADES IMOBILIÁRIAS***

Artigo 91.º Competência do IMPIC, I. P.

A verificação do cumprimento do disposto no artigo 46.º e na regulamentação que o concretiza compete sempre ao IMPIC, I. P., qualquer que seja a natureza das entidades obrigadas.

DIVISÃO IV

ENTIDADES EQUIPARADAS A ENTIDADES OBRIGADAS

Artigo 92.º Autoridades competentes

A verificação do cumprimento dos deveres e obrigações das entidades referidas no artigo 5.º, previstos na presente lei e nos respetivos regulamentos setoriais, compete, na extensão que for aplicável:

- a) Ao Banco de Portugal, relativamente às pessoas singulares e coletivas que atuem em Portugal na qualidade de agentes ou de distribuidores de instituições de pagamento ou de instituições de moeda eletrónica;
- b) À CMVM, relativamente às entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo nas modalidades de empréstimo e de capital;
- c) À ASAE, relativamente às seguintes entidades:
 - i) Entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo nas modalidades de donativo e com recompensa; e
 - ii) Organizações sem fins lucrativos.

SECÇÃO II

PODERES DAS AUTORIDADES SETORIAIS

Artigo 93.º Disposição geral

As autoridades setoriais exercem os poderes e as faculdades conferidos pela presente secção e pelas demais disposições específicas previstas nesta lei.

Artigo 94.º Poderes de regulamentação

1 - No âmbito das suas atribuições, as autoridades setoriais podem elaborar, aprovar ou fazer aprovar regulamentos, ou outras normas de carácter geral, destinados a assegurar que as obrigações previstas na presente lei são cumpridas com a extensão adequada aos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes em cada setor e à dimensão, à natureza e à complexidade das entidades obrigadas e das atividades por estas prosseguidas.

2 - Os regulamentos ou normas referidos no número anterior podem, em particular:

- a) Definir situações em que deve ter lugar o reforço ou a simplificação das medidas de identificação e diligência previstas na presente lei, bem como definir o concreto conteúdo daquelas medidas, sem prejuízo dos poderes conferidos às entidades obrigadas neste âmbito e das decisões



individuais adotadas pelas autoridades setoriais competentes;

b) Concretizar as demais condições de exercício dos deveres preventivos previstos nos capítulos IV, V e VI;

c) Estabelecer os procedimentos, os instrumentos, os mecanismos, as formalidades de aplicação, as obrigações de prestação de informação e os demais aspectos necessários a assegurar o cumprimento daqueles deveres preventivos e uma efetiva gestão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, de acordo com a dimensão, a natureza e a complexidade das entidades obrigadas e das atividades por estas prosseguidas.

3 - As autoridades competentes podem ainda:

a) Elaborar, aprovar ou fazer aprovar regulamentos, ou outras normas de caráter geral, destinados a regulamentar outras situações especificamente previstas na presente lei;

b) Emitir, aprovar ou fazer aprovar instruções ou outras normas de caráter particular em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo;

c) Propor e homologar códigos de conduta e manuais de boas práticas em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

Artigo 95.º Poderes de verificação do cumprimento

1 - No âmbito das suas atribuições, as autoridades setoriais fazem cumprir as normas constantes da presente lei e dos correspondentes diplomas regulamentares de aplicação setorial, adotando as medidas de supervisão ou fiscalização necessárias à verificação do respetivo cumprimento.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, as autoridades setoriais:

a) Efetuam as inspeções periódicas e pontuais necessárias à verificação do quadro normativo aplicável;

b) Requerem, de forma espontânea, periódica ou sistemática, a prestação das informações e dos demais elementos necessários à verificação do quadro normativo aplicável;

c) Emitem as determinações, as ordens ou as instruções de natureza específica destinadas a fazer cumprir o quadro normativo aplicável ou a prevenir situações de incumprimento;

d) Instauram e instruem os respetivos procedimentos contraordenacionais ou disciplinares e, conforme o caso, aplicam ou propõem a aplicação de sanções.

3 - Em complemento do disposto no número anterior, as autoridades setoriais podem exercer quaisquer outros poderes conferidos pelas respetivas leis

orgânicas e pelos diplomas que regulam a respetiva atividade, na medida em que relevem para assegurar o cumprimento do disposto na presente lei e nos correspondentes diplomas regulamentares de aplicação setorial.

4 - As autoridades setoriais solicitam ainda a qualquer pessoa as informações e os elementos que considerem relevantes para o exercício das suas funções e, se necessário, convocam e ouvem essa pessoa, ou o respetivo representante, a fim de obter as informações ou os elementos considerados relevantes.

5 - As entidades que detenham participações qualificadas no capital das entidades obrigadas têm um dever especial de fornecer à autoridade setorial competente todos os elementos ou informações que esta autoridade considere relevantes para a supervisão ou fiscalização das entidades em que participam.

Artigo 96.º Medidas de verificação do cumprimento de natureza inspetiva

No exercício dos poderes de inspeção referidos na alínea a) do n.º 2 do artigo anterior, as autoridades setoriais:

- a) Têm acesso a quaisquer estabelecimentos ou instalações utilizadas, ainda que por terceiros, para o exercício da respetiva atividade e quaisquer serviços conexos;
- b) Inspeccionam e examinam os elementos de informação no local, independentemente do respetivo suporte;
- c) Obtêm cópias, extratos ou traslados dos documentos que considerem relevantes, independentemente do respetivo suporte;
- d) Solicitam a qualquer representante legal ou colaborador das entidades inspeccionadas, ou a quem colabore com aquelas a qualquer título, quaisquer esclarecimentos sobre factos ou documentos relacionados com o objeto e a finalidade da inspeção e registam as respetivas respostas;
- e) Solicitam o auxílio das forças e dos serviços de segurança, quando o julgarem necessário para o cabal desempenho das suas funções.

Artigo 97.º Medidas corretivas

1 - As autoridades setoriais exigem que as entidades obrigadas que não cumpram ou estão em risco de incumprir as obrigações previstas na presente lei e nos correspondentes diplomas regulamentares de aplicação setorial adotem as medidas ou ações necessárias a sanar ou prevenir tal incumprimento.

2 - Para o efeito, as autoridades setoriais podem, entre outras, determinar as seguintes medidas:



- a) Exigir o reforço dos processos e mecanismos criados para gerir os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;
- b) Proibir, limitar ou suspender atividades ou operações, no todo ou em parte;
- c) Impor medidas reforçadas relativamente a determinadas operações;
- d) Impor a comunicação de informação adicional ou intensificar a frequência das comunicações existentes, nomeadamente sobre operações efetuadas.

Artigo 98.º Recomendações

1 - As autoridades setoriais emitem as recomendações e orientações genéricas que favoreçam o cumprimento do quadro normativo aplicável e uma efetiva gestão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, por parte das entidades obrigadas.

2 - As autoridades setoriais podem ainda dirigir recomendações concretas a uma dada entidade obrigada, sempre que o considerem pertinente para assegurar uma efetiva gestão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo.

3 - As entidades obrigadas devem informar a autoridade setorial competente, nos termos a definir por esta, do estado de execução das recomendações que lhe tenham sido dirigidas, justificando fundamentadamente qualquer decisão de não acatar, no todo ou em parte, aquelas recomendações.

Artigo 99.º Contramedidas

1 - Sem prejuízo das medidas reforçadas especificamente previstas na presente lei, as autoridades setoriais adotam, na medida do legalmente admissível, as contramedidas necessárias a:

- a) Dar cumprimento a resolução do Conselho de Segurança das Nações Unidas ou a ato jurídico da União Europeia, bem como aos demais atos jurídicos que aprovem medidas restritivas de âmbito nacional ou supranacional;
- b) Dar cumprimento às declarações públicas e outras solicitações efetuadas pelo GAFI; ou
- c) Fazer face aos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo emergentes de países terceiros de risco elevado e de outras jurisdições de risco.

2 - As contramedidas devem ser proporcionais aos riscos identificados e não podem colidir com outras contramedidas decorrentes dos atos jurídicos referidos na alínea a) do número anterior, quando tenham fundamento diverso de tais atos.

3 - São exemplos de contramedidas, sem prejuízo de outras que se mostrem mais adequadas aos riscos concretos identificados:

- a) Determinar o reforço dos mecanismos de comunicação ou de envio de informação existentes, designadamente através da solicitação de informação adicional;
- b) Determinar, numa base sistemática, a comunicação de operações ou o envio de informação relativamente às mesmas, independentemente do disposto nos artigos 45.º e 46.º;
- c) Condicionar o estabelecimento de filiais, sucursais, escritórios de representação ou outros estabelecimentos à observância de requisitos adicionais;
- d) Limitar as relações de negócio ou operações com um dado território ou com as pessoas desse território;
- e) Proibir o recurso a terceiros localizados num dado território, mesmo quando esse território não seja qualificado como país terceiro de risco elevado;
- f) Obrigar as entidades financeiras a analisar, alterar ou, se necessário, pôr termo às relações de correspondência com entidades de um dado território;
- g) Determinar o reforço dos procedimentos de supervisão das sucursais e filiais de entidades com sede num dado território;
- h) Determinar o reforço dos procedimentos de supervisão do grupo, relativamente às suas sucursais e filiais localizadas num dado território;
- i) Determinar o reforço dos procedimentos de gestão do risco e de auditoria das entidades que operem num dado território.

Artigo 100.º Entidades equiparadas a entidades obrigadas

As autoridades setoriais exercem, relativamente às entidades a que se refere o artigo 5.º e na extensão que for aplicável, poderes idênticos aos de que dispõem face às respetivas entidades obrigadas.

SECÇÃO III DEVERES DAS AUTORIDADES SETORIAIS

Artigo 101.º Disposição geral

As autoridades setoriais dão cumprimento aos deveres constantes da presente secção e das demais disposições específicas previstas na presente lei.



Artigo 102.º Supervisão ou fiscalização baseada no risco

1 - As autoridades setoriais fiscalizam ou supervisionam o disposto na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares de aplicação setorial de acordo com os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes.

2 - No exercício da sua atividade de supervisão ou fiscalização baseada no risco, as autoridades setoriais:

a) Obtêm a informação necessária a compreender, de forma clara e em permanência, os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes a nível nacional e supranacional, considerando, pelo menos, as avaliações nacionais previstas no artigo 8.º e as fontes referidas no respetivo n.º 4;

b) Identificam e avaliam, numa base permanente, os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes no contexto dos setores que supervisionam ou fiscalizam, devendo, para o efeito, proceder a exercícios de avaliação periódicos;

c) Identificam e avaliam, numa base permanente, os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo associados às respetivas entidades obrigadas ou, quando o risco concreto não justifique uma análise individualizada, a um dado conjunto de entidades obrigadas.

3 - Para os efeitos do disposto na alínea c) do número anterior, as autoridades setoriais:

a) Exercem os poderes de verificação do cumprimento que lhe são conferidos pela presente lei para garantir o acesso a toda a informação relevante sobre os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que as respetivas entidades obrigadas se encontram expostas;

b) Identificam os concretos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo inerentes à realidade operativa específica das entidades obrigadas e, quando aplicável, do grupo em que se inserem, considerando pelo menos os aspetos referidos na alínea a) do n.º 2 do artigo 14.º;

c) Definem e categorizam o perfil de risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo das entidades obrigadas, incluindo os riscos de incumprimento da presente lei e dos respetivos diplomas regulamentares de aplicação setorial;

d) Reveem, nos seguintes termos, os exercícios de identificação e avaliação já efetuados:

i) Numa base periódica, de acordo com os riscos anteriormente identificados;

ii) Sempre que se verifiquem acontecimentos ou desenvolvimentos na gestão ou nas atividades das entidades obrigadas que justifiquem uma revisão extraordinária.

4 - As autoridades setoriais determinam o tipo, a frequência e a intensidade das ações de supervisão ou fiscalização, bem como das correspondentes medidas de verificação do cumprimento, com base no perfil de risco das respetivas entidades obrigadas e nos riscos relevantes de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo de âmbito setorial, nacional ou supranacional.

5 - As autoridades setoriais, na condução da sua atividade de supervisão ou fiscalização baseada no risco, atuam de harmonia com o princípio da proporcionalidade e têm em consideração os seguintes aspetos:

a) A dimensão, a natureza, o nível e a complexidade das entidades obrigadas e das atividades por estas prosseguidas;

b) O grau de discricionariedade atribuído às entidades obrigadas na identificação e avaliação dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo a que se encontram expostas;

c) A adequação dos exercícios de identificação, avaliação e mitigação de risco efetuados pelas entidades obrigadas, incluindo a pertinência e o nível de eficácia das suas políticas, controlos e procedimentos internos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo.

6 - As autoridades setoriais aprovam, por regulamentação própria, os procedimentos internos necessários a dar cumprimento ao disposto no presente artigo, dando conhecimento dos mesmos à Comissão de Coordenação.

Artigo 103.º Recursos das autoridades setoriais

1 - As autoridades setoriais devem estar dotadas dos recursos financeiros, humanos e técnicos adequados ao desempenho cabal e independente das suas funções.

2 - As autoridades setoriais asseguram que os colaboradores afetos à supervisão ou fiscalização da presente lei seguem padrões profissionais elevados, nomeadamente em matéria de confidencialidade e de respeito pela proteção de dados pessoais, fazem prova da maior integridade e possuem as competências adequadas ao exercício da função.

3 - As autoridades setoriais garantem a aplicação do disposto no número anterior no processo de contratação de colaboradores cujas funções sejam relevantes para efeitos da supervisão ou fiscalização da presente lei.



4 - As autoridades setoriais asseguram ainda que são ministradas aos colaboradores relevantes as ações de formação necessárias ao cabal desempenho das funções de supervisão ou fiscalização conferidas pela presente lei.

Artigo 104.º Deveres de comunicação

1 - Sempre que as autoridades setoriais, no exercício de quaisquer funções, tenham conhecimento ou suspeitem de factos suscetíveis de estarem relacionados com atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens ou com o financiamento do terrorismo, devem participá-los imediatamente ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, caso a comunicação ainda não tenha sido realizada.

2 - O dever de comunicação previsto no número anterior é igualmente aplicável:

a) Às autoridades responsáveis pela supervisão das sociedades gestoras de mercado de valores mobiliários, das sociedades gestoras de câmara de compensação ou que atuem como contraparte central, das sociedades gestoras de sistema de liquidação e das sociedades gestoras de sistema centralizado de valores mobiliários;

b) À Autoridade Tributária e Aduaneira, no exercício das respetivas funções.

3 - Às informações prestadas nos termos dos números anteriores é aplicável o disposto no artigo 56.º

4 - Sem prejuízo do dever de comunicação previsto nos números precedentes, a Ordem dos Revisores Oficiais de Contas comunica à CMVM quaisquer denúncias ou outros elementos que possam indiciar o incumprimento dos deveres e obrigações previstos na presente lei e nos respetivos diplomas regulamentares, no prazo de três dias, a contar da receção da denúncia ou daqueles elementos.

Artigo 105.º Dever de segredo

1 - As pessoas que exerçam ou tenham exercido funções nas autoridades setoriais, bem como as que lhes prestem ou tenham prestado serviços a título permanente ou ocasional, ficam sujeitas a dever de segredo sobre factos cujo conhecimento lhes advenha exclusivamente do exercício dessas funções ou da prestação desses serviços e não podem divulgar nem utilizar as informações obtidas.

2 - O dever de segredo mantém-se após a cessação das funções ou da prestação de serviços pelas pessoas a ele sujeitas.

3 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, os factos ou elementos sujeitos a segredo só podem ser revelados nas seguintes situações:

- a) Mediante autorização do interessado, transmitida à autoridade setorial;
 - b) No âmbito do cumprimento das obrigações e do desempenho das funções conferidas pela presente lei, incluindo para os fins previstos no n.º 7 do artigo 56.º;
 - c) No quadro do regime de cooperação constante do capítulo IX, nos termos especificamente aí previstos.
- 4 - Fora dos casos previstos no número anterior, as autoridades setoriais podem proceder à troca de informação sujeita a segredo nos termos definidos na respetiva legislação setorial.
- 5 - É ainda lícita a divulgação de informação que não permita a identificação individualizada de pessoas ou instituições, designadamente na forma sumária ou agregada.

Artigo 106.º Proteção e tratamento de dados pessoais pelas autoridades competentes

- 1 - O disposto na presente lei não prejudica nem é prejudicado pelas disposições relativas ao tratamento de dados pessoais no quadro da cooperação policial e judiciária em matéria penal.
- 2 - Sem prejuízo de quaisquer outros tratamentos legítimos, as autoridades judiciárias, policiais e setoriais ficam autorizadas a tratar, enquanto responsáveis por tais tratamentos, os dados pessoais e meios comprovativos a que se refere o artigo 58.º para fins de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, sendo aplicável, com as necessárias adaptações, o disposto no artigo 60.º
- 3 - Além dos dados para que remete o número anterior e sem prejuízo de quaisquer outros tratamentos legítimos, as autoridades referidas naquele número podem ainda tratar os demais dados pessoais que se mostrem relevantes para a prevenção e o combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, em conformidade com o disposto na Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.
- 4 - É igualmente aplicável o disposto no n.º 3 do artigo 57.º e no n.º 1 do artigo 61.º
- 5 - As autoridades judiciárias, policiais e setoriais podem, relativamente aos dados pessoais passíveis de tratamento ao abrigo da presente lei:
- a) Comunicar, transferir ou estabelecer mecanismos de interconexão de tais dados com outras autoridades com responsabilidades no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, ainda que situadas em países terceiros, designadamente no âmbito das obrigações de cooperação nacional e internacional previstas no capítulo IX;



b) Proceder à respetiva divulgação junto das entidades obrigadas, na medida em que tal releve para a prevenção e o combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

SECÇÃO IV

SUPERVISÃO DAS INSTITUIÇÕES DE PAGAMENTO E INSTITUIÇÕES DE MOEDA ELETRÓNICA COM SEDE NOUTRO ESTADO MEMBRO DA UNIÃO EUROPEIA

Artigo 107.º Instituições de pagamento e instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia

1 - O Banco de Portugal pode efetuar inspeções diretas nas instalações do ponto de contacto central previsto no artigo 72.º, bem como nas instalações de quaisquer agentes ou distribuidores das instituições a que se refere aquele artigo:

- a) De modo a verificar o cumprimento do disposto nos seus n.ºs 1 e 2;
- b) Sempre que haja suspeitas de que o ponto de contacto central não está a cumprir as funções mencionadas no seu n.º 3;
- c) Quando existam suspeitas do envolvimento em quaisquer operações que possam estar relacionadas com atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens ou com o financiamento do terrorismo.

2 - Quando se verifique o incumprimento, ou o risco de incumprimento, grave ou reiterado dos deveres previstos na presente lei, o Banco de Portugal, sem prejuízo dos poderes sancionatórios conferidos pela presente lei:

- a) Emite uma determinação específica concedendo um prazo à instituição de pagamento ou à instituição de moeda eletrónica visada para sanar a irregularidade detetada ou o respetivo risco de ocorrência;
- b) Pode, em face do risco concreto identificado, determinar a adoção das medidas previstas no artigo 97.º, pelo tempo necessário à sanção da irregularidade ou do respetivo risco de ocorrência;
- c) Em complemento do disposto nas alíneas anteriores, coopera e troca informações com as autoridades de supervisão e demais autoridades relevantes do Estado membro da União Europeia onde a instituição de pagamento ou a instituição de moeda eletrónica tenha sede, tendo em vista a adoção de medidas tendentes a mitigar os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo.

3 - As pessoas singulares e coletivas que atuem em Portugal na qualidade de agentes ou de distribuidores de instituições de pagamento ou de instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia prestam toda a colaboração necessária à boa execução das ações e medidas de supervisão adotadas ao abrigo do presente artigo, sendo aplicável, com as necessárias adaptações, o disposto no artigo 53.º

SECÇÃO V

DENÚNCIA DE IRREGULARIDADES

Artigo 108.º Denúncia de irregularidades

1 - Qualquer pessoa que tenha conhecimento de violações ou de indícios de violações à presente lei e aos respetivos diplomas regulamentares de aplicação setorial pode fazer uma denúncia à autoridade setorial relevante.

2 - É garantida a proteção dos dados pessoais do denunciante e do suspeito da prática da infração, nos termos da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, Lei da Proteção de Dados Pessoais, alterada pela Lei n.º 103/2015, de 24 de agosto.

3 - É igualmente garantida a confidencialidade sobre a identidade do denunciante a todo o tempo ou até ao momento em que essa informação seja exigida para salvaguarda dos direitos de defesa dos visados pela denúncia, no âmbito das investigações a que a mesma dê lugar ou de processos judiciais subsequentes.

4 - As entidades obrigadas devem abster-se de quaisquer ameaças ou atos hostis e, em particular, de quaisquer práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias contra quem efetue denúncias às autoridades setoriais competentes ao abrigo do presente artigo.

5 - As denúncias efetuadas ao abrigo do presente artigo não podem, por si só, servir de fundamento à promoção de qualquer procedimento disciplinar, civil ou criminal relativamente ao autor da denúncia, exceto se as mesmas forem deliberada e manifestamente infundadas.

6 - As autoridades setoriais devem criar canais específicos, independentes e anónimos que internamente assegurem, de forma adequada, a receção, o tratamento e o arquivo das denúncias efetuadas ao abrigo do presente artigo.

7 - As autoridades setoriais podem aprovar, através de regulamentação própria, os procedimentos específicos que se mostrem necessários a assegurar as garantias previstas nos números anteriores.



SECÇÃO VI

AUTORIZAÇÕES E AVALIAÇÃO DA COMPETÊNCIA E IDONEIDADE DE ÓRGÃOS SOCIAIS

Artigo 109.º Competências em matéria de autorização

1 - As autoridades competentes para a concessão de autorização ou outra habilitação de que dependa o exercício de profissão ou atividade abrangida pela presente lei, devem, na medida do legalmente admissível, considerar os riscos existentes de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo na definição dos procedimentos que instituem para a concessão e a reavaliação da respetiva autorização ou habilitação.

2 - Sempre que a autoridade competente para a concessão da autorização ou habilitação seja diversa da autoridade setorial competente para os efeitos da presente lei:

a) A autoridade concedente da autorização ou habilitação consulta previamente a autoridade setorial competente sobre qualquer informação relevante para os efeitos do número anterior;

b) A autoridade setorial competente, por iniciativa própria, comunica à autoridade concedente da autorização ou habilitação quaisquer factos ou indícios suscetíveis de determinarem a respetiva reavaliação.

3 - É proibida, seja a que título for, a concessão de autorização ou qualquer outra habilitação que permita o exercício de atividade em território nacional por bancos de fachada.

Artigo 110.º Revogação de autorização

1 - A autorização ou outra habilitação de que dependa o exercício de profissão ou atividade abrangida pela presente lei, pode ser revogada, sem prejuízo de outros fundamentos legalmente previstos, em caso de violação grave ou reiterada das disposições legais ou regulamentares destinadas a prevenir o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo.

2 - A revogação da autorização ou habilitação compete à autoridade que a concedeu.

3 - A decisão de revogação deve ser fundamentada, notificada ao visado e, no caso das instituições de crédito e das instituições financeiras, comunicada às respetivas Autoridades Europeias de Supervisão e autoridades de supervisão dos Estados-Membros da União Europeia onde a instituição tenha sucursais, filiais ou preste serviços.

4 - A autoridade competente confere à decisão de revogação a publicidade conveniente e toma as providências necessárias para o imediato encerramento de todos os estabelecimentos.

Artigo 111.º Avaliação de competência e idoneidade

1 - As pessoas que ocupem funções de direção nas entidades obrigadas, com exceção das mencionadas na alínea l) do n.º 1 do artigo 4.º, devem ser consideradas competentes e idóneas pelas autoridades competentes para o seu registo, licenciamento ou autorização.

2 - O disposto no presente artigo é aplicável na medida em que tal não resulte dos diplomas setoriais que regulam o acesso às atividades abrangidas pela presente lei e não contrarie o disposto em atos jurídicos da União Europeia que regulam essas atividades.

3 - Na avaliação da competência, deve ser solicitado às entidades obrigadas que demonstrem que a pessoa que pretende ocupar a função de direção possui as competências e qualificações necessárias ao seu exercício, adquiridas através de habilitação académica ou de formação apropriadas ao cargo a exercer e através de experiência profissional com duração e níveis de responsabilidade que estejam em consonância com as características, a complexidade e a dimensão da entidade obrigada, bem como com os riscos associados à atividade por esta desenvolvida.

4 - Na avaliação da idoneidade, deve ser tido em consideração o modo como a pessoa que pretende ocupar a função de direção gere habitualmente os negócios, profissionais ou pessoais, ou exerce a profissão, em especial nos aspetos que revelem a sua capacidade para decidir de forma ponderada e criteriosa, tomando em consideração todas as circunstâncias que relevem para a atividade desenvolvida, em face das características, da complexidade e da dimensão da entidade obrigada.

5 - A apreciação da idoneidade deve ser efetuada com base em critérios de natureza objetiva, e devem ser tomadas em consideração, pelo menos, as seguintes situações, consoante a sua gravidade:

a) A condenação, em Portugal ou no estrangeiro, com trânsito em julgado, pela prática de crime punível com pena de prisão superior a seis meses, considerado relevante para o exercício das funções, nomeadamente:

- i) Crime de branqueamento;
- ii) Crime de administração danosa ou corrupção ativa;
- iii) Crimes de falsificação;
- iv) Crime de tráfico de influência;

b) A declaração de insolvência por decisão judicial;

c) A recusa, a revogação, o cancelamento ou a cessação de registo, autorização, admissão ou licença para o exercício de uma atividade comercial, empresarial ou profissional, por autoridade, ordem profissional



ou organismo com funções análogas, ou destituição do exercício de um cargo por entidade pública;

d) A proibição, por autoridade judicial, autoridade, ordem profissional ou organismo com funções análogas, de agir na qualidade de administrador ou gerente de uma sociedade civil ou comercial ou de nela desempenhar funções.

6 - No seu juízo valorativo, as entidades competentes devem ter em consideração, para além das situações enunciadas no presente artigo ou de outras de natureza análoga, toda e qualquer circunstância cujo conhecimento lhe seja legalmente acessível e que, pela gravidade, frequência ou quaisquer outras características atendíveis, sejam relevantes para a avaliação da idoneidade da pessoa em causa, de acordo com as características, a complexidade e a dimensão da entidade obrigada.

7 - A verificação de alguma das situações previstas no presente artigo não tem como efeito necessário a perda de idoneidade para o exercício de funções na entidade obrigada, devendo a sua relevância ser ponderada pela autoridade competente, entre outros fatores, em função da atividade desempenhada pela pessoa e do risco que esta representa para a entidade e para o setor, de acordo com as respetivas características, complexidade e dimensão.

8 - As entidades competentes aplicam o disposto nos números anteriores, com as devidas adaptações, aos beneficiários efetivos das entidades obrigadas que supervisionam ou fiscalizam, podendo determinar a inibição do exercício dos direitos de voto ou de outros direitos disponíveis através dos quais aqueles beneficiários exerçam controlo sobre a entidade obrigada em causa, pelo tempo necessário à sanação dos requisitos em falta.

9 - Para os efeitos do disposto no número anterior, as autoridades competentes consultam o registo central de beneficiários efetivos previsto no artigo 34.º

10 - Sempre que as autoridades competentes considerem, com base no presente artigo, que existe uma situação de incompetência ou idoneidade, justificam de forma fundamentada as circunstâncias de facto e de direito em que baseiam o seu juízo.

11 - Caso deixem de estar preenchidos os requisitos de competência e idoneidade das pessoas referidas no n.º 1, as entidades competentes podem adotar uma ou mais das seguintes medidas:

a) Fixar um prazo para a adoção das medidas adequadas ao cumprimento do requisito em falta;

b) Suspender a autorização para o exercício das funções em causa, pelo período de tempo necessário à sanção da falta dos requisitos identificados;

c) Quando aplicável, fixar um prazo para alterações na distribuição ou composição do órgão social em causa;

d) Revogar a autorização para o exercício das funções em causa, quando não sejam adotadas, no prazo fixado, as providências necessárias a assegurar o cumprimento do requisito em falta.

12 - No caso dos beneficiários efetivos referidos no n.º 8, a falta superveniente dos requisitos previstos no presente artigo pode determinar a inibição do exercício dos direitos de voto ou de outros direitos disponíveis através dos quais aqueles beneficiários exerçam controlo sobre a entidade obrigada em causa, pelo tempo necessário à sanção dos requisitos em falta.

13 - As autoridades setoriais podem definir, através de regulamentação, os procedimentos necessários a assegurar a observância do disposto no presente artigo, tomando em consideração as características, a complexidade e a dimensão das entidades obrigadas, bem como a informação obtida em cumprimento dos diplomas setoriais que regulam o acesso às respetivas atividades, quando existam.

14 - As ordens profissionais aplicam, com as necessárias adaptações, as medidas previstas no presente artigo aos membros das suas ordens profissionais.

Artigo 112.º Registo de prestadores de serviços a sociedades, a outras pessoas coletivas ou a centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica

1 - Os prestadores de serviços a sociedades, a outras pessoas coletivas ou a centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica que se enquadrem nas situações previstas no n.º 3 do artigo 4.º, registam-se perante a ASAE e mantêm atualizada toda a informação constante desse registo.

2 - A ASAE organiza e mantém atualizado o registo mencionado no número anterior, definindo através de regulamentação os elementos a ele sujeitos, as respetivas obrigações de atualização e os demais termos necessários ao funcionamento do mesmo.



CAPÍTULO VIII **INFORMAÇÃO E DADOS ESTATÍSTICOS**

SECÇÃO I **INFORMAÇÃO**

Artigo 113.º Acesso à informação

Para o cabal desempenho das suas atribuições de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, o DCIAP e a Unidade de Informação Financeira têm acesso, em tempo útil, a:

- a) Quaisquer elementos que se encontrem na posse das entidades obrigadas e que relevem para as respetivas análises, independentemente de ter sido exercido ou não o dever de comunicação previsto no artigo 43.º;
- b) Qualquer informação de natureza financeira, comercial, societária, administrativa, registal, judicial ou policial, independentemente da respetiva fonte e de quem a detenha;
- c) Qualquer informação de natureza fiscal ou aduaneira.

Artigo 114.º Retorno da informação

1 - A Unidade de Informação Financeira promove o retorno de informação às entidades obrigadas e às autoridades setoriais sobre o encaminhamento e o resultado das comunicações de suspeitas efetuadas ao abrigo dos artigos 43.º e 104.º, de modo a auxiliar, consoante os casos, na aplicação ou fiscalização das medidas de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo e, em particular, na deteção e comunicação de operações suspeitas.

2 - As entidades obrigadas asseguram, por sua vez, um retorno de informação à Unidade de Informação Financeira quanto aos resultados das diligências que tenham lugar com base em informações prestadas por aquela Unidade.

Artigo 115.º Proteção da informação

1 - Em complemento do disposto no artigo 106.º, o DCIAP e a Unidade de Informação Financeira dispõem de regras de proteção da informação tratada ao abrigo da presente lei que assegurem um adequado nível de segurança e confidencialidade.

2 - As regras referidas no número anterior devem, em especial, estabelecer procedimentos de acesso, gestão, armazenamento, difusão e consulta da informação.

SECÇÃO II **RECOLHA, MANUTENÇÃO E PUBLICAÇÃO**

Artigo 116.º Dados estatísticos e outra informação relevante

1 - A fim de contribuir para a elaboração das avaliações nacionais dos riscos previstas no artigo 8.º, e para a aferição da eficácia dos sistemas de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo existentes, a nível nacional e ao nível dos diferentes setores, a Unidade de Informação Financeira e as autoridades judiciárias, policiais e setoriais mantêm dados estatísticos completos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e financiamento do terrorismo.

2 - Os dados estatísticos mencionados no número anterior incluem, consoante os casos:

- a) Dados sobre a dimensão e a importância dos diferentes setores abrangidos pelo âmbito de aplicação da presente lei, nomeadamente, o número de pessoas ou entidades obrigadas registadas ou autorizadas a operar em território nacional e a importância económica de cada setor;
- b) Número de operações suspeitas comunicadas à Unidade de Informação Financeira e dados sobre a utilidade e o seguimento dado a tais comunicações;
- c) Número de casos investigados, de pessoas acusadas em processo judicial e de pessoas condenadas pelos crimes de branqueamento ou de financiamento do terrorismo, dados sobre os tipos de infrações subjacentes e o valor, em euros, dos bens objeto de medida de congelamento, de apreensão, de arresto ou de declaração de perda a favor do Estado;
- d) Número de pedidos de auxílio judiciário mútuo ou outros pedidos de cooperação internacional efetuados e recebidos e dados relativos ao seguimento que os mesmos tiveram.

3 - Cabe à Comissão de Coordenação identificar e contactar outras entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo que devam manter e comunicar dados estatísticos relevantes.

4 - De modo a garantir o reforço da qualidade, completude, coerência e fiabilidade dos dados estatísticos relevantes no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, a Comissão de Coordenação:

- a) Presta informação sobre os mesmos às entidades responsáveis pela sua recolha e manutenção;
- b) Revê periodicamente a adequação dos dados estatísticos e, se necessário, define a comunicação de novos dados.



5 - A Comissão de Coordenação publica no portal previsto no artigo 121.º, com periodicidade pelo menos anual:

- a) Os dados estatísticos que lhe sejam comunicados nos termos previstos nos artigos seguintes;
- b) Uma análise consolidada dos dados estatísticos completos em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, a qual é posteriormente comunicada à Comissão Europeia pelos órgãos governamentais competentes.

Artigo 117.º Unidade de Informação Financeira

1 - Cabe à Unidade de Informação Financeira preparar e manter atualizados dados estatísticos relativos:

- a) Ao número de operações suspeitas comunicadas nos termos do disposto no artigo 43.º e ao encaminhamento e resultado de tais comunicações;
- b) Ao número de pedidos de informação transfronteiriços enviados, recebidos ou recusados pela mesma e aos quais esta respondeu total ou parcialmente.

2 - A Unidade de Informação Financeira comunica, pelo menos anualmente, os dados estatísticos previstos no número anterior à Comissão de Coordenação, para os efeitos previstos no n.º 5 do artigo 116.º

Artigo 118.º Autoridades judiciárias e policiais

1 - As autoridades judiciárias e policiais procedem à recolha dos dados estatísticos relativos à respetiva atividade em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, incluindo os seguintes:

- a) O número de casos investigados;
- b) O número de pessoas acusadas em processo judicial;
- c) O número de pessoas condenadas pelos crimes de branqueamento ou de financiamento do terrorismo;
- d) Dados sobre os tipos de infrações subjacentes;
- e) O valor, em euros, dos bens objeto de medida de congelamento, de apreensão, de arresto ou de declaração de perda a favor do Estado;
- f) O número de pedidos de auxílio judiciário mútuo ou outros pedidos de cooperação internacional efetuados e recebidos e dados relativos ao respetivo seguimento.

2 - As autoridades judiciárias e policiais remetem, anualmente, os dados referidos no número anterior que respeitam à sua atividade:

- a) À Direção-Geral da Política de Justiça, quando se trate dos dados referidos nas alíneas a) a e);

b) À Procuradoria-Geral da República, quando se trate dos dados referidos nas alíneas a) e f);

c) À Unidade de Informação Financeira, quando se trate dos dados referidos nas alíneas a) a d).

3 - A Direção-Geral da Política de Justiça e a Procuradoria-Geral da República comunicam, pelo menos anualmente, os dados estatísticos previstos no número anterior à Comissão de Coordenação, para os efeitos previstos no n.º 5 do artigo 116.º

Artigo 119.º Autoridades setoriais

1 - As autoridades setoriais preparam e mantêm atualizados dados estatísticos relativos aos seus setores específicos de atuação em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, incluindo os seguintes:

- a) Dados sobre a dimensão e importância económica de cada setor;
- b) Dados sobre o número de pessoas ou entidades obrigadas registadas ou autorizadas a operar em território nacional;
- c) Sempre que possível, dados sobre:
 - i) O número de inspeções, monitorizações ou análises remotas realizadas;
 - ii) O número de inspeções, monitorizações ou análises no local realizadas;
 - iii) O número de infrações legais ou regulamentares detetadas;
 - iv) O número de sanções ou outras medidas administrativas aplicadas;
 - v) O valor das coimas aplicadas.

2 - As autoridades setoriais comunicam, pelo menos anualmente, os dados estatísticos previstos nos números anteriores à Comissão de Coordenação, para os efeitos previstos no n.º 5 do artigo 116.º

Artigo 120.º Difusão de informação e de dados estatísticos

1 - Cabe às autoridades setoriais, à Unidade de Informação Financeira e à Comissão de Coordenação, no âmbito das respetivas atribuições, emitir alertas e difundir informação atualizada sobre:

- a) Riscos, métodos e tendências conhecidos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo;
- b) Índícios e elementos caracterizadores de suspeição que permitam a deteção de operações que devam ser objeto de comunicação nos termos da presente lei;
- c) Preocupações relevantes quanto às fragilidades dos dispositivos de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo existentes noutras jurisdições;



d) Outros aspetos que auxiliem ao cumprimento do disposto na presente lei e na regulamentação que o concretiza.

2 - A informação prevista no número anterior deve ser disponibilizada no portal a que se refere o artigo seguinte, na medida em que tal não prejudique a prevenção ou o combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

Artigo 121.º Portal na Internet

1 - A Comissão de Coordenação é responsável pela criação e manutenção na Internet de um portal de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

2 - A informação publicitada no portal deve ser perceptível, consolidada, atualizada, completa e estruturada, em termos que permitam às entidades obrigadas a plena compreensão das obrigações de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo e, bem assim, das melhores práticas em cada domínio de atuação.

3 - O portal deve conter as ligações relevantes para as páginas na Internet da Unidade de Informação Financeira e das autoridades setoriais, bem como de outras entidades nacionais e internacionais com responsabilidades no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

4 - O portal deve prever a possibilidade de as entidades obrigadas se registarem junto do mesmo, de modo a subscreverem eletronicamente informação periódica para si relevante em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, incluindo as medidas restritivas a que se refere o artigo 21.º

5 - O disposto nos números anteriores não dispensa as autoridades setoriais e as demais entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, de publicarem nas suas páginas na Internet informação relevante no âmbito das suas atribuições e competências legais.

6 - O portal deve ainda conter informação relevante para o público em geral, nomeadamente as análises e relatórios periódicos no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo que devam ser tornados públicos.

CAPÍTULO IX

COOPERAÇÃO

SECÇÃO I

COOPERAÇÃO NACIONAL

Artigo 122.º Comissão de Coordenação

1 - Além do disposto nos artigos 8.º, 9.º, 116.º, 120.º e 121.º, e sem prejuízo das competências e autonomia das diferentes autoridades que a integram, cabe ainda à Comissão de Coordenação:

a) Avaliar e propor, numa base contínua, a adoção das políticas necessárias ao prosseguimento da estratégia nacional de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, com base nos riscos identificados;

b) Promover e coordenar o intercâmbio de informações e a realização de consultas recíprocas entre as entidades que integram a Comissão de Coordenação e entre estas e outras entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, definindo instrumentos, mecanismos e procedimentos adequados e eficazes de troca de informação.

2 - As entidades que integram a Comissão de Coordenação, bem como quaisquer outras entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, prestam a colaboração e a assistência que seja solicitada pela Comissão de Coordenação para a prossecução da sua missão, atribuições e competências.

3 - As pessoas que, seja a que título for, exerçam ou tenham exercido funções na Comissão de Coordenação, nos respetivos órgãos, grupos de trabalho e secções especializadas ficam sujeitas a dever de segredo sobre factos cujo conhecimento lhes advenha exclusivamente do exercício dessas funções, sem prejuízo da utilização da informação obtida para o prosseguimento das funções relacionadas com a prevenção e o combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo que estejam cometidas às entidades que integram a Comissão de Coordenação ou que tenham responsabilidades legais nesse domínio.



Artigo 123.º Políticas de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo

1 - A Comissão de Coordenação submete anualmente à aprovação do Conselho de Ministros um relatório de avaliação e proposta das políticas necessárias ao prosseguimento da estratégia nacional de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, com base nos riscos identificados e na contínua aferição da eficácia de tais políticas.

2 - A Unidade de Informação Financeira, as demais autoridades judiciárias, policiais e setoriais com competências ao abrigo da presente lei, as restantes entidades que integram a Comissão de Coordenação, bem como quaisquer outros decisores políticos ou quaisquer outras entidades com responsabilidades no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo coordenam-se e cooperam a nível nacional, com vista:

- a) Ao desenvolvimento e à execução das políticas a que se refere o número anterior, em termos que garantam a conformidade técnica e a eficácia do sistema nacional de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo;
- b) À compreensão dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo que devem enformar aquelas políticas, designadamente no contexto dos exercícios de avaliação e atualização a que se refere o artigo 8.º

3 - Compete à Comissão de Coordenação promover, de modo efetivo, a coordenação e a cooperação a que se refere o número anterior, sendo-lhe periodicamente comunicados, pelas entidades que integram a Comissão e nos termos a definir por esta, os elementos de informação relevantes para uma adequada perceção:

- a) Dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo existentes a nível nacional e em cada um dos segmentos setoriais sujeitos à aplicação da presente lei;
- b) Da eficácia das políticas de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo anteriormente adotadas.

4 - Os elementos a comunicar à Comissão de Coordenação ao abrigo do número anterior são-lhe transmitidos com uma periodicidade anual ou outra inferior que venha a ser definida pela Comissão, e compreendem, pelo menos, a informação e os dados estatísticos a que se referem os artigos 116.º a 119.º

5 - A Comissão de Coordenação pode tornar extensiva a comunicação periódica de informação prevista nos n.ºs 3 e 4 a outras entidades

com responsabilidades no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

6 - A Comissão de Coordenação promove ainda o estabelecimento de mecanismos de coordenação e cooperação similares aos previstos no presente artigo no domínio do combate ao financiamento da proliferação de armas de destruição em massa, envolvendo para o efeito todas as entidades com responsabilidades nesse domínio.

Artigo 124.º Atividades de prevenção e de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo

1 - As entidades com competências operacionais no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo cooperam e trocam entre si todas as informações essenciais ou relevantes naquele domínio, por iniciativa própria ou sempre que tal lhes seja solicitado de forma fundamentada, ainda que tais informações se encontrem sujeitas a qualquer dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual, sem prejuízo do disposto nos n.ºs 2 a 4 e dos regimes legais do segredo de justiça e do segredo de Estado.

2 - Caso a cooperação prevista no número anterior implique a partilha de informação sujeita ao dever de segredo das autoridades setoriais, podem estas proceder à troca dessa informação sempre que o conhecimento da informação derive do exercício das respetivas funções em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais ou ao financiamento do terrorismo.

3 - Fora dos casos previstos no número anterior, sempre que a informação prevista no n.º 1 se encontre sujeita ao dever de segredo das autoridades setoriais, podem estas proceder à troca dessa informação nos termos definidos na respetiva legislação setorial.

4 - Ficam sujeitas ao dever de segredo da autoridade setorial transmitente todas as autoridades, organismos e pessoas que participem nas trocas de informações referidas nos n.ºs 2 e 3.

5 - Com vista ao cumprimento do disposto no presente artigo, a Comissão de Coordenação promove a celebração de um protocolo de cooperação entre as entidades com competências operacionais no domínio da prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, no qual se estabeleça, pelo menos:

- a) O tipo de informações que deve ser objeto de partilha espontânea entre aquelas entidades;
- b) Os termos em que tais informações são prestadas, incluindo no que se refere:



- i) Aos mecanismos de proteção da informação considerada sensível;
- ii) À designação das pessoas que, dentro de cada uma das entidades, assumem a responsabilidade pelas comunicações efetuadas ao abrigo do presente artigo.

6 - No âmbito da cooperação prevista neste artigo, as entidades com competências operacionais facultam:

a) De modo espontâneo, as informações que, não interessando apenas à prossecução dos seus objetivos específicos, se mostrem necessárias à realização das finalidades das demais entidades com tais competências operacionais;

b) Quaisquer outras informações que, ao abrigo do n.º 1, sejam legalmente solicitadas por outras entidades que prossigam tais competências operacionais.

7 - A prestação de informação ao abrigo do presente artigo é efetuada no mais curto prazo possível e sem quaisquer custos associados para a entidade requerente ou destinatária da informação.

8 - Para os efeitos do presente artigo, consideram-se, em especial, como entidades com competências operacionais no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais ou ao financiamento do terrorismo:

a) A Unidade de Informação Financeira e as autoridades judiciárias, policiais e setoriais previstas na presente lei;

b) A Autoridade Tributária e Aduaneira;

c) O Serviço de Estrangeiros e Fronteiras;

d) O Serviço de Informações de Segurança e o Serviço de Informações Estratégicas de Defesa do Sistema de Informações da República Portuguesa.

Artigo 125.º Cooperação com a Unidade de Informação Financeira

1 - A Unidade de Informação Financeira faculta às autoridades judiciárias, policiais e setoriais previstas na presente lei, espontaneamente ou a pedido, os resultados das análises e a demais informação que possa relevar para o cabal desempenho das atribuições legais conferidas àquelas autoridades, incluindo a informação a que se refere o artigo 113.º

2 - O disposto no número anterior não é aplicável quando a prestação das informações possa prejudicar eventuais investigações, averiguações, análises ou outras diligências que se encontram em curso ou, em circunstâncias excecionais, quando:

a) Seja claramente desproporcional face aos interesses legítimos de uma dada pessoa singular ou coletiva;

b) Seja irrelevante face aos fins para os quais foi solicitada.

3 - As regras de proteção da informação previstas no artigo 115.º são aplicáveis às difusões de informação efetuadas ao abrigo do n.º 1.

4 - As autoridades judiciais, policiais e setoriais previstas na presente lei asseguram sempre um atempado retorno de informação à Unidade de Informação Financeira sobre a utilização e a utilidade da informação prestada ao abrigo do n.º 1, designadamente no que se refere aos resultados das investigações, inspeções, averiguações ou outras diligências efetuadas com base na informação facultada.

5 - O disposto no n.º 1 não prejudica a independência e autonomia operacionais da Unidade de Informação Financeira, à qual compete, em exclusivo, a decisão de efetuar análises e difusões com base nas informações facultadas.

Artigo 126.º Cooperação entre o Departamento Central de Investigação e Ação Penal e a Unidade de Informação Financeira

O DCIAP e a Unidade de Informação Financeira cooperam no sentido de estabelecerem um canal único, seguro e fiável, através do qual as entidades obrigadas possam exercer:

a) As comunicações previstas nos artigos 43.º e 45.º e nos n.ºs 2 e 3 do artigo 47.º;

b) A prestação de quaisquer outras informações em simultâneo ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira.

Artigo 127.º Cooperação em matéria de registos e bases de dados

1 - As entidades públicas responsáveis pela gestão de registos, ficheiros centrais ou bases de dados, incluindo o registo central de beneficiário efetivo a que se refere o artigo 34.º, conferem acesso ou prestam a informação neles contida às autoridades judiciais, policiais e setoriais, sempre que necessário para o exercício das atribuições destas autoridades no âmbito da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

2 - A Autoridade Tributária e Aduaneira pode aceder aos mecanismos, procedimentos, documentos e informações relativos aos deveres de identificação, diligência efetiva e conservação quanto a beneficiários efetivos previstos na presente lei, para efeitos da aplicação e controlo do cumprimento das obrigações previstas no Decreto-Lei n.º 61/2013, de 10 de maio, e para assegurar a cooperação administrativa no domínio da fiscalidade.



3 - A disponibilização do acesso ou das informações ao abrigo dos números anteriores é efetuada sem quaisquer custos associados.

4 - O disposto no número anterior não prejudica a obtenção, pelas autoridades competentes ao abrigo da presente lei, de outras informações, diretamente ou através das entidades obrigadas, sobre pessoas coletivas, centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, seus titulares formais, beneficiários efetivos, membros de órgãos sociais, administradores fiduciários e outras pessoas que ocupem posições similares.

SECÇÃO II **COOPERAÇÃO INTERNACIONAL**

SUBSECÇÃO I **COOPERAÇÃO ENTRE AUTORIDADES SETORIAIS**

DIVISÃO I **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 128.º Objeto, âmbito e princípio da reciprocidade

1 - As formas de cooperação internacional entre autoridades setoriais, no domínio da prevenção ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, regem-se:

a) Pelos tratados, convenções, acordos internacionais e disposições específicas em matéria de cooperação que vinculem as autoridades setoriais;

b) Na falta destes, pelo disposto na presente divisão.

2 - A Autoridade Tributária e Aduaneira é equiparada a autoridade setorial para os efeitos do disposto na presente divisão.

3 - A cooperação internacional regulada pelo disposto nesta divisão releva do princípio da reciprocidade, podendo ser solicitadas ou prestadas as necessárias garantias, se as circunstâncias o exigirem.

4 - As autoridades setoriais podem satisfazer pedidos de cooperação provenientes de autoridade que não assegure a reciprocidade prevista no número anterior, na estrita medida em que a autoridade requerida o considere necessário para prevenir o branqueamento de capitais ou o financiamento do terrorismo e a informação comunicada fique sujeita ao dever de segredo da autoridade setorial transmitente.

5 - Para aferição do princípio da reciprocidade na satisfação de pedidos

de cooperação internacional que impliquem a obtenção ou o acesso à informação sobre proprietários legais, titulares formais ou beneficiários efetivos de pessoas coletivas ou de centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, as autoridades setoriais verificam a qualidade das informações prestadas pelas autoridades estrangeiras nesse âmbito, em especial os relativos à identificação ou localização de:

- a) Beneficiários efetivos de pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica de direito estrangeiro;
- b) Beneficiários efetivos residentes no estrangeiro.

Artigo 129.º Dever geral de cooperação

1 - As autoridades setoriais devem prestar qualquer informação, assistência ou outra forma de cooperação que lhes seja solicitada por autoridade estrangeira, ou que se mostre necessária à realização das finalidades prosseguidas por essa autoridade.

2 - A cooperação prevista no número anterior inclui a realização de investigações, inspeções, averiguações ou outras diligências admissíveis em nome das autoridades estrangeiras, devendo as autoridades setoriais prestar-lhes toda a informação que possam obter ao abrigo dos poderes conferidos pelo direito nacional, com respeito pelas salvaguardas previstas no artigo 134.º

3 - A cooperação prevista nos números anteriores é prestada:

- a) De modo espontâneo ou a solicitação da autoridade requerente, consoante os casos;
- b) No mais curto prazo de tempo possível e pelos meios mais expeditos e eficazes;
- c) Independentemente do estatuto ou natureza da autoridade estrangeira.

4 - As autoridades setoriais definem internamente canais e procedimentos fiáveis, seguros e eficazes que assegurem a receção, execução, transmissão e priorização atempada dos pedidos de cooperação, com respeito pelas salvaguardas a que se refere o artigo 134.º

5 - As autoridades setoriais devem ainda, a requerimento de autoridade estrangeira que lhes preste cooperação e sempre que possível, assegurar um atempado retorno de informação a essas autoridades sobre a utilização e a utilidade da cooperação prestada, designadamente no que se refere aos resultados das análises ou outras diligências efetuadas com base na informação facultada.



Artigo 130.º Deveres especiais de cooperação

1 - Quando entidade obrigada estabelecida em Portugal não tenha sede no território nacional, as autoridades setoriais cooperam especialmente com as autoridades competentes do Estado membro da União Europeia em que a entidade obrigada tenha sede, com vista a assegurar a supervisão efetiva do cumprimento dos requisitos da presente lei e dos normativos equivalentes do Estado membro de origem.

2 - No exercício dos seus poderes sancionatórios, as autoridades competentes cooperam estreitamente para garantir que as sanções e medidas aplicadas produzem os efeitos desejados e coordenam a sua atuação quando estejam em causa infrações de natureza transfronteiriça.

Artigo 131.º Instrumentos de cooperação

1 - As autoridades setoriais devem celebrar os protocolos ou memorandos de entendimento, de natureza bilateral ou multilateral, que se mostrem necessários a suprir eventuais constrangimentos e condições restritivas, tais como as previstas no artigo 133.º, que impeçam o pleno cumprimento do dever de colaboração numa base de reciprocidade.

2 - A Comissão de Coordenação assiste as autoridades setoriais:

- a) Na identificação das autoridades estrangeiras com quem devam ser celebrados protocolos de cooperação;
- b) A requerimento desta, no estabelecimento dos contactos necessários à negociação e celebração de tais protocolos em tempo útil.

Artigo 132.º Cooperação entre autoridades não congéneres

1 - As autoridades setoriais podem satisfazer pedidos de cooperação provenientes de autoridades estrangeiras que não sejam suas congéneres, desde que:

- a) O contrário não resulte dos tratados, convenções, acordos e regimes específicos de cooperação aplicáveis;
- b) A autoridade estrangeira requerente, bem como o objetivo e os fundamentos do pedido de cooperação, sejam claramente identificáveis;
- c) A autoridade nacional que seja congénere da autoridade estrangeira requerente tenha conhecimento do pedido e não manifeste a sua oposição;
- d) Seja observado o disposto na presente divisão, designadamente as garantias de reciprocidade e as salvaguardas aqui previstas.

2 - A informação objeto dos pedidos de cooperação referidos no número anterior pode, consoante o que se mostre mais adequado:

- a) Ser diretamente prestada à autoridade estrangeira requerente;
- b) Ser remetida à autoridade estrangeira que seja congénere da autoridade requerida, para posterior transmissão à autoridade requerente;
- c) Ser remetida à autoridade nacional que seja congénere da autoridade estrangeira requerente, competindo-lhe posteriormente a transmissão da informação.

3 - A utilização das vias de transmissão da informação previstas nas alíneas a) e b) do número anterior depende da não oposição das autoridades congéneres:

- a) Da autoridade estrangeira requerente, em qualquer caso;
- b) Da autoridade requerida, na situação prevista na alínea b) do número anterior.

Artigo 133.º Proibição de colocação de condições excessivamente restritivas

1 - Sem prejuízo do disposto no artigo seguinte, as autoridades setoriais devem abster-se de colocar quaisquer condições excessivamente restritivas à integral satisfação de um pedido de cooperação ou da prestação de informação proveniente de uma autoridade estrangeira, qualquer que seja a sua natureza ou estatuto.

2 - Para os efeitos do disposto no número anterior, consideram-se, em especial, como condições excessivamente restritivas a recusa da satisfação de um pedido de cooperação ou de prestação de informação com base nos seguintes motivos:

- a) Alegação de que o pedido abrange factos com relevância tributária ou aduaneira, ainda que sujeitos a segredo e mesmo quando configurem a prática de crimes dessa natureza, independentemente das diferenças na definição daqueles tipos criminais face aos demais ordenamentos jurídicos;
- b) Invocação de dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual, que impenda sobre as entidades sujeitas;
- c) Alegação de que se encontra em curso ou pode vir a encontrar-se em curso uma investigação, um inquérito criminal ou outro procedimento legal, exceto quando a satisfação do pedido de cooperação possa prejudicar aquela investigação, inquérito ou procedimento;
- d) Invocação de que a natureza ou o estatuto da autoridade requerente é diversa da natureza ou do estatuto da autoridade requerida.

Artigo 134.º Salvaguardas

1 - As autoridades setoriais asseguram que os pedidos de cooperação tramitados ao abrigo da presente divisão estão relacionados com a



prevenção das atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo.

2 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, as autoridades setoriais:

a) Utilizam a informação que recebam da autoridade transmissora, em satisfação de um pedido de cooperação internacional, exclusivamente para os fins para que tal informação foi solicitada ou fornecida;

b) Adotam as salvaguardas necessárias a assegurar que a informação é apenas utilizada para os fins autorizados.

3 - Qualquer divulgação da informação recebida ao abrigo do número anterior a qualquer outra autoridade ou a quaisquer outros terceiros, bem como qualquer utilização para fins que excedam os inicialmente aprovados, ficam sujeitas a consentimento prévio por parte da autoridade transmissora.

4 - Na execução de um pedido de cooperação internacional, ou aquando do tratamento de informação recebida ao abrigo de um pedido de cooperação internacional, as autoridades setoriais:

a) Asseguram um grau adequado de confidencialidade da informação, de forma a proteger a integridade de eventuais inquéritos, investigações, averiguações ou outras diligências que tenham motivado o pedido de cooperação;

b) Asseguram que a troca de informação objeto do pedido de cooperação é efetuada através de canais seguros e fiáveis;

c) Observam em especial as disposições aplicáveis em matéria de proteção de dados pessoais, segredo profissional, segredo de justiça, segredo de Estado e em todos os outros casos em que o segredo seja protegido, com exceção da situação prevista na alínea a) do n.º 2 do artigo anterior;

d) Asseguram no geral que a execução do pedido de cooperação, ou o tratamento da informação recebida ao abrigo do mesmo, são cumpridos em conformidade com a lei portuguesa, salvo quando, por solicitação da autoridade estrangeira ou na sequência de acordo, deva ser seguida a lei do Estado estrangeiro, na medida em que tal não contrarie os princípios fundamentais do direito português e daí não resulte um tratamento discriminatório face àqueles princípios.

5 - As autoridades setoriais podem recusar a prestação de informação a autoridade requerente que não esteja em condições de assegurar a verificação das salvaguardas a que se refere o número anterior.

DIVISÃO II
COOPERAÇÃO ENTRE AUTORIDADES DE SUPERVISÃO
DO SETOR FINANCEIRO

Artigo 135.º Dever de cooperação entre autoridades de supervisão do setor financeiro

1 - As autoridades de supervisão das entidades financeiras cooperam com as autoridades estrangeiras que prossigam funções análogas em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, independentemente da natureza ou do estatuto organizacional destas.

2 - Sem prejuízo do disposto no n.º 4, as autoridades de supervisão das entidades financeiras trocam, espontaneamente ou a pedido, todas as informações relevantes para a supervisão destinada à prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, de acordo com os padrões internacionais aplicáveis e na proporção das respetivas necessidades, ainda que tais informações se encontrem sujeitas a qualquer dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual, que impenda sobre as entidades financeiras ou sobre as autoridades de supervisão.

3 - A informação trocada ao abrigo dos números anteriores abrange toda a informação de que as autoridades de supervisão possam dispor ao abrigo da presente lei e dos demais diplomas que regem a respetiva atividade, designadamente:

- a) Informação que se encontre na posse ou que respeite às entidades financeiras, incluindo informação sobre:
 - i) As políticas e os procedimentos e controlos a que se refere o artigo 12.º;
 - ii) Clientes, contas e operações concretos;
- b) Informação de natureza prudencial, incluindo informação sobre:
 - i) As atividades e áreas de negócio prosseguidas pelas entidades financeiras;
 - ii) Os beneficiários efetivos das entidades financeiras e demais pessoas que nelas detenham participações qualificadas;
 - iii) A gestão e fiscalização das entidades financeiras, nomeadamente informação sobre a identidade, competência e idoneidade dos titulares dos órgãos de gestão, de fiscalização e de outras funções essenciais;
- c) Informações sobre eventuais incumprimentos ou sobre o risco da respetiva ocorrência;
- d) Informação sobre as normas locais aplicáveis e outra informação de interesse geral sobre os setores supervisionados;



e) Caso a cooperação prevista no número anterior implique a partilha de informação sujeita ao dever de segredo das autoridades setoriais, podem estas proceder à troca de informação nos termos definidos na respetiva legislação setorial.

4 - Ficam sujeitas ao dever de segredo da autoridade de supervisão transmitente todas as autoridades, organismos e pessoas que participem nas trocas de informações referidas no número anterior.

5 - Além da realização de inspeções, averiguações ou quaisquer outras diligências em nome das autoridades estrangeiras, as autoridades de supervisão das entidades financeiras, desde que previamente informadas, permitem que aquelas realizem averiguações ou inspeções em território português.

6 - As autoridades de supervisão das entidades financeiras dão cumprimento ao disposto no n.º 3 do artigo anterior na medida em que o contrário não resulte das obrigações legais aplicáveis, devendo as autoridades de supervisão informar imediatamente a autoridade estrangeira que lhes preste informações sobre quaisquer obrigações legais que inviabilizem ou tenham inviabilizado a obtenção de consentimento prévio para a divulgação a terceiros da informação prestada.

SUBSECÇÃO II

COOPERAÇÃO ENTRE UNIDADES DE INFORMAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 136.º Princípios gerais

1 - A Unidade de Informação Financeira coopera na máxima extensão possível com as suas congéneres, independentemente da natureza e do estatuto organizacional destas.

2 - Ao desenvolver as suas atividades de cooperação, a Unidade de Informação Financeira observa, em especial:

- a) A carta e os princípios do Grupo de Egmont;
- b) Os memorandos de entendimento estabelecidos em conformidade com aqueles princípios;
- c) Os instrumentos da União Europeia relativamente à troca de informações.

3 - O disposto na presente subsecção é aplicável à cooperação entre a Unidade de Informação Financeira e as suas congéneres de:

- a) Outros Estados-Membros da União Europeia;
- b) Países terceiros, sem prejuízo do disposto no artigo 139.º e quando estas assegurem um tratamento recíproco e ofereçam idênticas garantias, designadamente por força da adesão à carta, aos princípios ou aos memorandos de entendimento a que se refere o número anterior.

4 - É aplicável, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 5 do artigo 128.º

Artigo 137.º Dever de cooperação entre Unidades de Informação Financeira

1 - A Unidade de Informação Financeira troca, espontaneamente ou a pedido das suas congéneres, todas as informações que possam ser relevantes para o tratamento ou a análise de informações respeitantes a:

a) Práticas relacionadas com atividades criminosas de que provenham fundos ou outros bens, com o branqueamento de capitais ou com o financiamento do terrorismo;

b) Pessoas singulares ou coletivas ou os centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica que possam estar envolvidos nas práticas referidas na alínea anterior.

2 - A troca de informações ao abrigo do número anterior não depende da identificação, no momento da troca, da concreta atividade criminosa.

3 - A Unidade de Informação Financeira inclui nos pedidos de informação que dirija às suas congéneres, bem como exige destas nos pedidos que receba, todos os factos relevantes, os antecedentes, os motivos que fundamentam o pedido, as ligações com o país da Unidade requerida e a indicação da forma como as informações solicitadas são utilizadas.

4 - A Unidade de Informação Financeira endereça e recebe pedidos de informação através dos meios de comunicação protegidos que tenha acordado com as suas congéneres, privilegiando a utilização da rede FIU.net, ou mecanismo que lhe suceda, ou de outros canais especialmente seguros e fiáveis.

5 - A Unidade de Informação Financeira, em resposta a um pedido de cooperação que lhe tenha sido dirigido por uma sua congénere, acede e disponibiliza em tempo útil toda a informação de que possa dispor ao abrigo da presente lei, designadamente por força do previsto no artigo 113.º

6 - A Unidade de Informação Financeira coopera com as suas congéneres na aplicação de tecnologias de ponta, nos termos permitidos pelo direito nacional.

7 - As tecnologias referidas no número anterior devem permitir que as Unidades de Informação Financeira confrontem os seus dados com os dados de outras Unidades de forma anónima, assegurando a plena proteção dos dados pessoais, com o objetivo de detetar indivíduos ou entidades que possam ter interesse para as Unidades de Informação Financeira de outras jurisdições.



Artigo 138.º Cooperação no âmbito da comunicação e suspensão da execução de operações suspeitas

1 - Sempre que receba comunicação efetuada ao abrigo do artigo 43.º que diga respeito a outra jurisdição, a Unidade de Informação Financeira transmite-a de imediato à sua congénere.

2 - Sempre que receba de uma sua congénere um pedido de suspensão de operação que preencha os requisitos da presente lei, a Unidade de Informação Financeira desencadeia de imediato os procedimentos previstos para a suspensão da mesma, sem prejuízo das situações em que se justifique a sua realização, ao abrigo do disposto no n.º 3 do artigo 47.º

Artigo 139.º Dever específico de cooperação entre Unidades de Informação Financeira da União Europeia

Sem prejuízo do disposto no artigo 73.º e no n.º 3 do artigo 82.º, a Unidade de Informação Financeira:

- a) Solicita a qualquer congénere de outro Estado membro da União Europeia que obtenha informações relevantes junto de pessoa ou entidade aí estabelecida que, embora correspondendo a alguma das categorias previstas nos artigos 3.º a 5.º, exerça atividade em território nacional através de forma de atuação não abrangida pela presente lei;
- b) Obtém prontamente, junto das entidades obrigadas estabelecidas em território nacional, quaisquer informações solicitadas por congénere de outro Estado membro da União Europeia em que tais entidades operem fora do âmbito da liberdade de estabelecimento, diligenciando ainda a transmissão imediata das informações obtidas.

Artigo 140.º Recusa e restrições na prestação de informação

1 - A Unidade de Informação Financeira promove a livre troca de informação para fins de análise e abstém-se de qualquer recusa ilegítima ou indevida na prestação da informação, bem como da colocação de qualquer condição excessivamente restritiva, na aceção do artigo 133.º

2 - A informação trocada entre a Unidade de Informação Financeira e as suas congéneres é utilizada para a prossecução das funções que lhe são atribuídas pela presente lei e por diplomas estrangeiros análogos, cabendo à Unidade de Informação Financeira:

- a) A possibilidade de impor restrições e condições à utilização das informações que preste;
- b) A obrigatoriedade de observar as restrições e condições impostas pelas suas congéneres quanto às informações prestadas pelas mesmas.

3 - Em todo o caso, o disposto nos n.ºs 2 e 3 do artigo 134.º é aplicável, com as necessárias adaptações, à utilização e posterior divulgação das informações trocadas entre a Unidade de Informação Financeira e as suas congéneres.

4 - A Unidade de Informação Financeira observa as salvaguardas previstas no n.º 4 do artigo 134.º e só pode recusar a prestação de informação com base na impossibilidade de as suas congéneres as observarem, excetuando-se a salvaguarda mencionada na alínea c) do referido n.º 4, cuja inobservância constitui motivo de recusa apenas na parte respeitante aos segredos de justiça e de Estado.

5 - Fora dos casos previstos no número anterior, a Unidade de Informação Financeira concede o consentimento prévio a que se refere o n.º 3 do artigo 134.º de imediato e em toda a extensão possível, circunscrevendo a recusa às situações em que a respetiva concessão:

- a) Exceda as suas atribuições legais em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo;
- b) Seja claramente desproporcional face aos interesses nacionais ou aos interesses legítimos de uma dada pessoa singular ou coletiva.

6 - Os motivos de recusa a que se referem os n.ºs 4 e 5 são devidamente fundamentados, documentados e, sempre que possível, dados a conhecer à Unidade congénere.

SUBSECÇÃO III

COOPERAÇÃO COM AS AUTORIDADES EUROPEIAS DE SUPERVISÃO E COM O BANCO CENTRAL EUROPEU

Artigo 141.º Cooperação com as Autoridades Europeias de Supervisão

As autoridades de supervisão cooperam com as Autoridades Europeias de Supervisão, designadamente facultando-lhes todas as informações necessárias ao cumprimento das obrigações que a estas incumbem, nos termos do disposto na Diretiva 2015/849/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015, e nos regulamentos que as instituem.

Artigo 142.º Cooperação com o Banco Central Europeu

1 - As autoridades de supervisão prestam ao Banco Central Europeu as informações de que disponham no cumprimento da presente lei, na estrita medida em que tais informações relevem para o exercício das funções conferidas pelo Regulamento (UE) 1024/2013, do Conselho, de 15 de outubro de 2013.



2 - As autoridades de supervisão prestam as informações referidas no número anterior ainda que as mesmas se encontrem sujeitas a qualquer dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual, que impenda sobre as entidades financeiras ou sobre as respetivas autoridades de supervisão.

3 - O disposto no presente artigo não prejudica as atribuições e competências das autoridades de supervisão em matéria de prevenção do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo, que se mantêm mesmo quando as entidades financeiras referidas no artigo 3.º se encontrem sujeitas à supervisão prudencial do Banco Central Europeu, ao abrigo do disposto no Regulamento (UE) n.º 1024/2013, do Conselho, de 15 de outubro de 2013.

SUBSECÇÃO IV ***COOPERAÇÃO ENTRE A UNIDADE DE INFORMAÇÃO FINANCEIRA*** ***E A COMISSÃO EUROPEIA***

Artigo 143.º Cooperação com a Comissão Europeia

A Unidade de Informação Financeira presta à Comissão Europeia a colaboração que se mostre necessária ao prosseguimento das funções que a esta competem por força da Diretiva 2015/849/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015.

CAPÍTULO X ***ENTIDADES EQUIPARADAS A ENTIDADES OBRIGADAS***

SECÇÃO I ***ENTIDADES GESTORAS DE PLATAFORMAS DE FINANCIAMENTO*** ***COLABORATIVO***

Artigo 144.º Deveres especiais

1 - As entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo por empréstimo e de capital devem assegurar, relativamente a cada projeto, o registo dos seguintes elementos de informação:

- a) Identificação completa de investidores e beneficiários;
- b) Montantes investidos, individualizados por investidor e por operação;
- c) Datas de realização dos investimentos, incluindo datas de amortização total ou parcial;

d) Identificação completa das pessoas que procedam à amortização total ou parcial dos montantes investidos sempre que tal operação não seja efetuada pelo beneficiário;

e) Valor das remunerações auferidas ou das participações no capital ou dividendos e lucros partilhados, individualizadas por investidor.

2 - As entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo de donativo ou recompensa devem assegurar, relativamente a cada projeto, o registo dos seguintes elementos de informação:

a) Identificação completa dos beneficiários e dos apoiantes;

b) Montantes dos apoios concedidos, individualizados por apoiente e por operação.

3 - As entidades gestoras de plataformas de financiamento devem conservar, em suporte duradouro, os elementos de informação referidos nos números anteriores, bem como o suporte demonstrativo dos mesmos, pelo período de 10 ou cinco anos, consoante se trate das situações previstas no n.º 1 ou no n.º 2, respetivamente.

SECÇÃO II **ORGANIZAÇÕES SEM FINS LUCRATIVOS**

Artigo 145.º Avaliação de risco

1 - A Comissão de Coordenação, através de exercícios periódicos, promove a identificação e a avaliação dos riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo especificamente associados às organizações sem fins lucrativos.

2 - No âmbito dos exercícios referidos no número anterior, a Comissão de Coordenação promove a elaboração e a atualização de uma listagem das pessoas, entidades ou organizações enquadráveis na definição de organização sem fins lucrativos prevista na presente lei.

3 - Para os efeitos do disposto no n.º 1, incumbe ainda à Comissão de Coordenação:

a) Identificar os tipos de organizações sem fins lucrativos que, em virtude das suas atividades ou características, representam um risco acrescido;

b) Rever a adequação das obrigações legais e regulamentares aplicáveis às organizações sem fins lucrativos, em face dos riscos existentes;

c) Identificar as melhores práticas seguidas pelas organizações sem fins lucrativos.

4 - As autoridades e os demais organismos públicos com competências no domínio das organizações sem fins lucrativos prestam à Comissão de



Coordenação todas as informações, incluindo as disponíveis em bases de dados ou registos, relevantes para o cumprimento do disposto no presente artigo.

5 - A Comissão de Coordenação presta à ASAE toda a informação elaborada ao abrigo do presente artigo, com vista a facilitar a verificação do cumprimento das obrigações previstas no artigo seguinte e na regulamentação para que o mesmo remete.

Artigo 146.º Deveres das organizações sem fins lucrativos

1 - As organizações sem fins lucrativos:

- a) Mantêm informação sobre:
 - i) O objeto e a finalidade das suas atividades;
 - ii) A identidade dos seus beneficiários efetivos e das demais pessoas que controlam ou dirigem tais atividades, incluindo os respetivos órgãos sociais e as demais pessoas responsáveis pela gestão;
- b) Promovem procedimentos adequados para garantir a idoneidade dos seus órgãos sociais e das demais pessoas responsáveis pela respetiva gestão;
- c) Registam as transações nacionais e internacionais por si efetuadas;
- d) Adotam procedimentos baseados no risco para assegurar que as atividades concretamente desenvolvidas e o modo de utilização dos fundos se enquadram no objeto e na finalidade da organização;
- e) Obtêm e comprovam informação sobre a identidade das pessoas ou entidades que lhes entreguem ou delas recebam fundos a título gratuito, sempre que as doações sejam de valor igual ou superior a (euro) 100,00;
- f) Adotam procedimentos para assegurar o conhecimento das suas contrapartes, designadamente no que se refere à identidade, experiência profissional e reputação dos responsáveis pela respetiva gestão;
- g) Informam de imediato o DCIAP e a Unidade de Informação Financeira de quaisquer suspeitas de que certos fundos podem provir de atividades criminosas ou estar relacionados com o financiamento do terrorismo, guardando segredo quanto às comunicações realizadas e à identidade de quem as efetuou;
- h) Conservam, pelo prazo de 10 anos, os elementos que comprovam o cumprimento do disposto no presente artigo e na regulamentação para que o mesmo remete;
- i) Prestam a colaboração que lhes for requerida pelo DCIAP e pela Unidade de Informação Financeira, bem como pelas demais autoridades judiciais e policiais e pela ASAE, incluindo a disponibilização dos elementos relevantes para aferir o cumprimento do disposto no presente artigo e na regulamentação para que o mesmo remete;

2 - A ASAE:

- a) Adota os regulamentos necessários para assegurar o cumprimento do disposto no número anterior;
- b) Pode determinar, atendendo aos riscos existentes e nos termos a definir em regulamento, a aplicação às organizações sem fins lucrativos das demais disposições pertinentes previstas na presente lei;
- c) Pode oficiosamente considerar cumpridos os deveres previstos no presente artigo ou na regulamentação para que o mesmo remete, quando a informação prestada a outras autoridades ou organismos públicos com competências no domínio das organizações sem fins lucrativos, ainda que para outros fins, seja suficiente para o efeito;
- d) Acede a toda a informação necessária à verificação do cumprimento do presente artigo e da regulamentação para que o mesmo remete, ainda que na posse de outras autoridades ou organismos públicos com competências no domínio das organizações sem fins lucrativos e mesmo que tal informação se encontre sujeita a qualquer dever de segredo, imposto por via legislativa, regulamentar ou contratual.

CAPÍTULO XI

MEDIDAS DE EXECUÇÃO DO REGULAMENTO (UE) 2015/847

Artigo 147.º Verificação da exatidão das informações relativas ao ordenante ou ao beneficiário

1 - Para os efeitos do disposto no n.º 5 do artigo 4.º do Regulamento (UE) 2015/847, considera-se que foi efetuada a verificação prevista no n.º 4 daquele artigo se:

- a) A identidade do ordenante tiver sido verificada ou atualizada nos termos das subsecções I e IV da secção III do capítulo IV da presente lei;
- b) As informações obtidas forem objeto de conservação nos termos do disposto no artigo 51.º da presente lei.

2 - Para os efeitos do disposto no n.º 5 do artigo 7.º do Regulamento (UE) 2015/847, considera-se que foi efetuada a verificação prevista nos n.ºs 3 e 4 daquele artigo se:

- a) A identidade do beneficiário tiver sido verificada ou atualizada nos termos das subsecções I e IV da secção III do capítulo IV da presente lei;
- b) As informações obtidas forem objeto de conservação nos termos do disposto no artigo 51.º da presente lei.

**Artigo 148.º Procedimentos baseados no risco**

Os prestadores de serviços de pagamento do beneficiário, na aplicação dos procedimentos baseados nos riscos a que se refere a primeira parte do n.º 1 do artigo 8.º do Regulamento (UE) 2015/847, têm em conta os procedimentos adotados em cumprimento do disposto no artigo 28.º da presente lei.

Artigo 149.º Comunicações sobre omissão de informação e adoção de medidas

Sem prejuízo do disposto no artigo seguinte, as comunicações previstas na segunda parte do n.º 2 dos artigos 8.º e 12.º do Regulamento (UE) 2015/847, são dirigidas ao Banco de Portugal e, caso existam, a outras autoridades com competência para fiscalizar o cumprimento das disposições em matéria de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, por parte dos prestadores de serviços de pagamento em causa.

Artigo 150.º Operações suspeitas

Para os efeitos do disposto nos artigos 9.º e 13.º do Regulamento (UE) 2015/847:

- a) A omissão ou incompletude da informação devida são consideradas como um fator a ter em conta para o reforço das medidas adotadas ao abrigo do dever de identificação e diligência previsto na presente lei;
- b) A aferição da natureza eventualmente suspeita da transferência de fundos, ou de qualquer operação conexa, tem lugar no quadro do dever de exame previsto no artigo 52.º da presente lei;
- c) As comunicações de operações potencialmente suspeitas são efetuadas nos termos do disposto nos artigos 43.º e 44.º da presente lei.

Artigo 151.º Prestação de informações

1 - No âmbito da prestação de informações e de quaisquer outros elementos ao abrigo do artigo 14.º do Regulamento (UE) 2015/847, os prestadores de serviços de pagamento estão sujeitos:

- a) Às disposições sobre o dever de colaboração constantes do artigo 53.º da presente lei;
- b) Às disposições sobre o dever de não divulgação constantes do artigo 54.º da presente lei.

2 - Nas circunstâncias em que seja exigível a nomeação de um ponto de contacto central, de acordo com o disposto no artigo 72.º da presente lei, a prestação de informações e de quaisquer outros elementos ao abrigo

do artigo 14.º do Regulamento (UE) 2015/847, e do número anterior é efetuada através daquele ponto de contacto.

Artigo 152.º Proteção de dados

Para os efeitos do artigo 15.º do Regulamento (UE) 2015/847, deve ser observado o disposto na secção VIII do capítulo IV da presente lei, com as necessárias adaptações, ficando os prestadores de serviços de pagamento autorizados a proceder ao tratamento dos elementos de informação obtidos em cumprimento daquele Regulamento.

Artigo 153.º Conservação da informação

Para os efeitos do artigo 16.º do Regulamento (UE) 2015/847, os prestadores de serviços de pagamento conservam os registos das informações a que se referem os artigos 4.º a 7.º do Regulamento em conformidade com o disposto no artigo 51.º da presente lei.

Artigo 154.º Autoridade setorial competente

1 - Compete ao Banco de Portugal verificar o cumprimento das normas constantes do Regulamento (UE) 2015/847, pelos prestadores de serviços de pagamento estabelecidos em Portugal.

2 - No exercício das funções a que se refere o número anterior, o Banco de Portugal:

a) Dispõe dos poderes conferidos pelas secções II e IV do capítulo VII da presente lei, com as necessárias adaptações;

b) Dá cumprimento, com as necessárias adaptações, aos deveres previstos na secção III do mesmo capítulo VII, ficando autorizado, nos termos do disposto no artigo 106.º da presente lei, a proceder ao tratamento dos elementos de informação relativos à execução do Regulamento (UE) 2015/847;

c) Em caso de violação grave ou reiterada das normas constantes do Regulamento (UE) 2015/847:

i) Pode proceder à revogação da autorização ou de outra habilitação de que dependa o exercício da atividade do prestador de serviços de pagamento em causa, nos termos do artigo 110.º da presente lei ou da legislação setorial aplicável;

ii) Comunica quaisquer factos ou indícios suscetíveis de determinarem a reavaliação daquela autorização ou habilitação, sempre que não lhe compita a concessão da mesma.

3 - Em cumprimento do disposto na alínea a) do número anterior, o Banco de Portugal pode emitir regulamentação sobre as medidas a adotar ao abrigo do Regulamento (UE) 2015/847, incluindo no que se refere à execução dos artigos 7.º, 8.º, 11.º e 12.º



Artigo 155.º Cooperação

1 - O Banco de Portugal presta às demais entidades com competências operacionais no domínio da prevenção e do combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, nos termos do disposto no artigo 124.º da presente lei, todas as informações relativas à execução do Regulamento (UE) 2015/847.

2 - O regime de cooperação internacional previsto na secção II do capítulo IX da presente lei é igualmente aplicável à troca de todas as informações relativas à execução do Regulamento (UE) 2015/847.

Artigo 156.º Comunicação de irregularidades

Para os efeitos dos n.ºs 1 e 2 do artigo 21.º do Regulamento (UE) 2015/847, são aplicáveis, respetivamente, as disposições constantes dos artigos 108.º e 20.º da presente lei, com as necessárias adaptações.

CAPÍTULO XII ***REGIME SANCIONATÓRIO***

SECÇÃO I ***ILÍCITOS CRIMINAIS***

Artigo 157.º Divulgação ilegítima de informação

1 - A divulgação ilegítima, a clientes ou a terceiros, das informações, das comunicações, das análises ou de quaisquer outros elementos previstos nas alíneas a) a d) do n.º 1 do artigo 54.º da presente lei e no artigo 14.º do Regulamento (UE) 2015/847, é punida:

a) No caso das pessoas singulares, com pena de prisão até três anos ou com pena de multa, nos termos gerais;

b) No caso das pessoas coletivas ou entidades equiparadas a pessoas coletivas, com pena de multa com um limite mínimo não inferior a 50 dias.

2 - Em caso de mera negligência, a pena prevista na alínea a) do número anterior é reduzida a 1/3 no seu limite máximo.

Artigo 158.º Revelação e favorecimento da descoberta de identidade

1 - A revelação ou o favorecimento da descoberta da identidade de quem forneceu informações, documentos ou elementos ao abrigo dos artigos 43.º a 45.º, 47.º e 53.º da presente lei ou do Regulamento (UE) 2015/847, é punida:

- a) No caso das pessoas singulares, com pena de prisão até três anos ou com pena de multa, nos termos gerais;
- b) No caso das pessoas coletivas ou entidades equiparadas a pessoas coletivas, com pena de multa com um limite mínimo não inferior a 50 dias. 2 - Em caso de mera negligência, a pena prevista na alínea a) do número anterior é reduzida a 1/3 no seu limite máximo.

Artigo 159.º Desobediência

1 - Quem se recusar a acatar as ordens ou os mandados legítimos das autoridades setoriais, emanados no âmbito das suas funções, ou criar, por qualquer forma, obstáculos à sua execução, incorre na pena prevista para o crime de desobediência qualificada, se as autoridades setoriais tiverem feito a advertência dessa cominação.

2 - Na mesma pena incorre quem não cumprir, dificultar ou defraudar a execução das sanções acessórias ou medidas cautelares aplicadas em procedimentos instaurados por violação das disposições da presente lei ou dos respetivos diplomas regulamentares.

SECÇÃO II **ILÍCITOS CONTRAORDENACIONAIS**

SUBSECÇÃO I **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 160.º Aplicação no espaço

O disposto na presente secção é aplicável, independentemente da nacionalidade do agente, aos seguintes factos que constituam infração à lei portuguesa:

- a) Factos praticados em território português;
- b) Factos praticados fora do território nacional pelos quais sejam responsáveis as entidades referidas nos artigos 3.º, 4.º e 6.º, atuando por intermédio de sucursais, agentes ou distribuidores ou em regime de prestação de serviços, bem como as pessoas que, em relação a tais entidades, se encontrem em alguma das situações previstas no n.º 1 do artigo 163.º;
- c) Factos praticados a bordo de navios ou aeronaves portuguesas, salvo tratado ou convenção em contrário.



Artigo 161.º Responsabilidade

1 - Pela prática das contraordenações previstas na presente secção podem ser responsabilizadas, conjuntamente ou não, pessoas singulares, pessoas coletivas, ainda que irregularmente constituídas, e associações sem personalidade jurídica.

2 - É responsável como autor das contraordenações previstas na presente lei todo aquele que, por ação ou omissão, contribuir causalmente para a sua produção.

Artigo 162.º Responsabilidade das pessoas coletivas e das entidades equiparadas

1 - As pessoas coletivas e as entidades equiparadas a pessoas coletivas são responsáveis pelas contraordenações cometidas pelas pessoas singulares que sejam titulares de funções de administração, gerência, direção, chefia ou fiscalização, representantes, trabalhadores ou demais colaboradores, permanentes ou ocasionais, quando estas atuem no exercício das suas funções ou em nome e no interesse do ente coletivo.

2 - A responsabilidade da pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva apenas é excluída quando o agente atue contra ordens ou instruções expressas daquela.

3 - A invalidade e a ineficácia jurídicas dos atos em que se funde a relação entre o agente individual e a pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva não obstam à responsabilidade de nenhum deles.

Artigo 163.º Responsabilidade das pessoas singulares

1 - A responsabilidade das pessoas coletivas e entidades equiparadas a pessoas coletivas não exclui a responsabilidade individual das pessoas singulares que sejam titulares de funções de administração, gerência, direção, chefia ou fiscalização, representantes, trabalhadores ou demais colaboradores, permanentes ou ocasionais.

2 - Não obsta à responsabilidade dos agentes individuais que representem outrem a circunstância de a ilicitude ou o grau de ilicitude depender de certas qualidades ou relações especiais do agente e estas só se verificarem na pessoa do representado, ou de requerer que o agente pratique o ato no seu próprio interesse, tendo o representante atuado no interesse do representado.

3 - As pessoas singulares que sejam membros de órgãos de administração, de direção ou de fiscalização da pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva incorrem na sanção prevista para o autor, especialmente atenuada, quando, cumulativamente, não sejam

diretamente responsáveis pelo pelouro ou pela área onde se verificou a prática da infração e a sua responsabilidade se funde unicamente no facto de, conhecendo ou devendo conhecer a prática da infração, não terem adotado imediatamente as medidas adequadas para lhe pôr termo, a não ser que sanção mais grave lhe caiba por força de outra disposição legal.

Artigo 164.º Tentativa e negligência

- 1 - A tentativa e a negligência são sempre puníveis.
- 2 - Em caso de infração negligente, o limite máximo da coima prevista para a infração é reduzido para metade.
- 3 - Em caso de tentativa, a coima aplicável é a prevista para o ilícito consumado, especialmente atenuada.

Artigo 165.º Concurso de infrações

- 1 - Salvo o disposto no número seguinte, se o mesmo facto constituir simultaneamente crime e contraordenação, são os agentes responsabilizados por ambas as infrações, instaurando-se, para o efeito, processos distintos, os quais são objeto de decisão pelas entidades respetivamente competentes.
- 2 - Há lugar apenas ao procedimento criminal quando o crime e a contraordenação tenham sido praticados pelo mesmo agente, através de um mesmo facto, violando interesses jurídicos idênticos, podendo o juiz penal aplicar as sanções acessórias previstas para a contraordenação em causa.
- 3 - Nos casos previstos no número anterior, deve a autoridade setorial respetiva ser notificada da decisão que ponha fim ao processo.

Artigo 166.º Prescrição

- 1 - O procedimento relativo às contraordenações previstas na presente lei prescreve no prazo de cinco anos.
- 2 - Nos casos em que tenha havido ocultação dos factos que são objeto do processo de contraordenação, o prazo de prescrição suspende-se até ao conhecimento desses factos por parte da entidade com competência instrutória do procedimento contraordenacional.
- 3 - Sem prejuízo das outras causas de suspensão e de interrupção da prescrição previstas na lei, a prescrição do procedimento por contraordenação suspende-se também a partir da notificação do despacho que procede ao exame preliminar do recurso da decisão que aplique sanção até à notificação da decisão final do recurso.



- 4 - A suspensão prevista nos números anteriores não pode ultrapassar:
- 30 meses, quando as infrações sejam puníveis com coima até (euro) 1.000.000,00;
 - Cinco anos, quando as infrações sejam puníveis com coima superior a (euro) 1.000.000,00.
- 5 - O prazo referido no número anterior é elevado para o dobro se tiver havido recurso para o Tribunal Constitucional.
- 6 - O prazo de prescrição das coimas e sanções acessórias é de cinco anos, a contar do dia em que a decisão administrativa se torne definitiva ou do dia em que a decisão judicial transite em julgado.

Artigo 167.º Graduação da sanção

1 - A determinação da medida da coima e das sanções acessórias faz-se em função da ilicitude concreta do facto, da culpa do agente e das exigências de prevenção, tendo ainda em conta a natureza individual ou coletiva do agente.

2 - Na determinação da ilicitude concreta do facto, da culpa do agente e das exigências de prevenção, atende-se, entre outras, às seguintes circunstâncias:

- Duração da infração;
- Grau de participação do arguido no cometimento da infração;
- Existência de um benefício, ou intenção de o obter, para si ou para outrem;
- Existência de prejuízos causados a terceiro pela infração e a sua importância quando esta seja determinável;
- Perigo ou dano causado ao sistema financeiro ou à economia nacional;
- Carácter ocasional ou reiterado da infração;
- Intensidade do dolo ou da negligência;
- Se a contraordenação consistir na omissão da prática de um ato devido, o tempo decorrido desde a data em que o ato devia ter sido praticado;
- Nível de responsabilidades da pessoa singular, âmbito das suas funções e respetiva esfera de ação na pessoa coletiva ou entidade equiparada em causa;
- Especial dever da pessoa singular de não cometer a infração.

3 - Na determinação da sanção aplicável tem-se ainda em conta:

- A situação económica do arguido;
- A conduta anterior do arguido;
- A existência de atos de ocultação tendentes a dificultar a descoberta da infração;
- A existência de atos do agente destinados a, por sua iniciativa, reparar os danos ou obviar aos perigos causados pela infração;

e) O nível de colaboração do arguido com a entidade com competência instrutória do procedimento contraordenacional.

4 - A coima deve, sempre que possível, exceder o benefício económico que o arguido ou pessoa que fosse seu propósito beneficiar tenham retirado da prática da infração.

Artigo 168.º Injunções e cumprimento do dever violado

1 - Sempre que a infração resulte da violação de um dever, a aplicação da sanção e o pagamento da coima não dispensam o infrator do cumprimento do dever, se este ainda for possível.

2 - A autoridade setorial competente ou o tribunal podem sujeitar o infrator à injunção de cumprir o dever em causa, de cessar a conduta ilícita e de evitar as suas consequências.

3 - Se as injunções referidas nos números anteriores não forem cumpridas no prazo fixado pela autoridade setorial competente ou pelo tribunal, o infrator incorre na sanção prevista para as contraordenações nos termos do artigo 170.º

SUBSECÇÃO II ILÍCITOS EM ESPECIAL

Artigo 169.º Contraordenações

Constituem contraordenação os seguintes factos ilícitos típicos:

a) A celebração ou participação em quaisquer negócios onerosos em que o pagamento do preço ou valor do mesmo seja feito em numerário e exceda os limites previstos nos n.ºs 1 e 3 do artigo 63.º-E da Lei Geral Tributária, em violação do disposto no artigo 10.º da presente lei e nas correspondentes disposições regulamentares;

b) A não adoção das medidas adequadas para prevenir o envolvimento das entidades obrigadas em operações de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, em violação do disposto no n.º 3 do artigo 11.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

c) A ausência de definição ou aplicação efetiva de políticas e procedimentos internos de controlo adequados e atualizados, em violação do disposto no artigo 12.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

d) O incumprimento dos deveres do órgão de administração previstos nos n.ºs 2 e 3 do artigo 13.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

e) A ausência, inadequação ou incompletude da identificação, avaliação e mitigação dos riscos concretos de branqueamento de capitais e de



- financiamento do terrorismo ou da atualização periódica dessas práticas de gestão de risco, em violação do disposto nos n.ºs 1, 2 e alíneas a) e b) do n.º 3 do artigo 14.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- f) A não elaboração de documento ou registo escrito que evidencie as práticas de gestão do risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo, incluindo as análises de risco de novos produtos, práticas ou tecnologias, em violação do disposto na alínea c) do n.º 3 do artigo 14.º, no n.º 3 do artigo 15.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- g) O incumprimento dos deveres prévios ao lançamento de novos produtos, práticas ou tecnologias, em violação do disposto no n.º 2 do artigo 15.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- h) A ausência de designação de um responsável pelo cumprimento normativo ou de um elemento equiparado, em violação do disposto nos n.ºs 1 e 7 do artigo 16.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- i) O incumprimento das disposições atinentes ao exercício de funções do responsável pelo cumprimento normativo ou do elemento equiparado constantes dos n.ºs 2 a 6 e 8 do artigo 16.º e das correspondentes disposições regulamentares;
- j) A ausência, inadequação ou incompletude da monitorização das políticas, procedimentos e controlos ou das medidas corretivas destinadas a remover deficiências detetadas, em violação do disposto nos n.ºs 1 a 3 do artigo 17.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- k) A ausência, inadequação ou incompletude dos procedimentos ou dos sistemas de informação necessários à gestão eficaz do risco de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo e ao cumprimento do quadro normativo aplicável, em violação do disposto no artigo 18.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- l) A ausência, inadequação ou incompletude dos procedimentos, sistemas de informação e mecanismos que permitam, atempadamente, aferir ou detetar as qualidades de «pessoa politicamente exposta», «membro próximo da família», «pessoa reconhecida como estreitamente associada» e «titular de outro cargo político ou público» e identificar o inerente grau de risco, em violação do disposto no artigo 19.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- m) A não criação de canais específicos, independentes e anónimos que, de forma adequada, assegurem a receção, o tratamento e o arquivo das comunicações internas de irregularidades, em violação do disposto nos n.ºs 1 a 4 do artigo 20.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

- n) A realização de ameaças, de atos hostis, de práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias ou a promoção de procedimento contra quem efetue comunicações de irregularidades, em violação do disposto no n.º 6 do artigo 20.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- o) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação dos meios e mecanismos necessários para assegurar o cumprimento das medidas restritivas de congelamento de bens e recursos económicos, em violação do disposto no artigo 21.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- p) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de políticas, procedimentos e controlos e da partilha de informação relevante para a prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, em violação do disposto nos n.ºs 1 a 5 do artigo 22.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- q) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação das disposições nacionais de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo quando o país de acolhimento das sucursais, filiais participadas maioritariamente e outras entidades sob o controlo das entidades obrigadas preveja requisitos menos rigorosos neste domínio, em violação do disposto no n.º 6 do artigo 22.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- r) O incumprimento dos deveres de adoção de medidas adicionais para controlar eficazmente o risco de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo e de comunicação imediata às autoridades setoriais previstos nas alíneas a) e b) do n.º 7 do artigo 22.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- s) O incumprimento dos procedimentos de identificação e de diligência previstos nos artigos 23.º a 27.º, 76.º, 77.º e 79.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- t) A não adequação da natureza e da extensão dos procedimentos de verificação da identidade e dos procedimentos de diligência ao grau de risco, bem como a ausência de demonstração de tal adequação perante as autoridades setoriais, em violação do disposto no artigo 28.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- u) O incumprimento dos deveres sobre conhecimento dos beneficiários efetivos, aferição da qualidade de beneficiário efetivo e compreensão da estrutura de propriedade e controlo, identificação de beneficiários efetivos e consulta ao registo central de beneficiários efetivos previstos nos n.ºs 1 a 4 e 6 do artigo 29.º, nos artigos 31.º e 32.º, nos n.ºs 2 e 3 do artigo 34.º e nas correspondentes disposições regulamentares;



- v) A aplicação de medidas simplificadas de identificação e diligência, em violação do disposto no artigo 35.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- w) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de medidas reforçadas de identificação e diligência, em violação do disposto no artigo 36.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- x) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de medidas reforçadas no âmbito do relacionamento estabelecido com pessoas singulares ou coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica estabelecidos em países terceiros de risco elevado, em violação do disposto no artigo 37.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- y) A não adoção, no âmbito da contratação à distância, dos procedimentos de comprovação e das medidas reforçadas previstos no artigo 38.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- z) O incumprimento dos deveres relacionados com pessoas politicamente expostas e titulares de outros cargos políticos ou públicos previstos no artigo 39.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- aa) O incumprimento dos procedimentos de atualização previstos no artigo 40.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- bb) O incumprimento dos deveres sobre execução do dever de identificação e diligência por entidades terceiras previstos nos artigos 41.º e 42.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- cc) A ausência de comunicação imediata, ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, das suspeitas de que os fundos ou outros bens provêm de atividades criminosas ou estão relacionados com o financiamento do terrorismo, ou a sua comunicação de forma inadequada ou incompleta, em violação do disposto nos n.ºs 1 e 2 do artigo 43.º, no artigo 44.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- dd) A ausência de comunicação, ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, de tipologias de operações, em violação do disposto no n.º 1 do artigo 45.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- ee) A ausência de comunicação de atividades imobiliárias, ou a sua comunicação de forma inadequada ou incompleta, em violação do disposto no artigo 46.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- ff) O incumprimento do dever de abstenção de execução de operações suspeitas de poderem estar associadas a fundos ou outros bens provenientes ou relacionados com a prática de atividades criminosas ou com o financiamento do terrorismo, em violação do disposto no n.º 1 do artigo 47.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

- gg) A ausência de comunicação imediata, ao DCIAP e à Unidade de Informação Financeira, da abstenção de execução de operações suspeitas ou, no caso de esta abstenção não ser possível ou ser suscetível de prejudicar a prevenção ou a investigação do branqueamento de capitais, de atividades criminosas ou do financiamento do terrorismo, a ausência de comunicação imediata às mesmas entidades das informações respeitantes às operações executadas, em violação do disposto nos n.ºs 2 e 3 do artigo 47.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- hh) A execução de operações subsequente ao exercício do dever de abstenção, em violação do disposto no n.º 5 do artigo 47.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- ii) A não elaboração de documento ou registo escrito justificativo do incumprimento do dever de abstenção, em violação do disposto no n.º 6 do artigo 47.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- jj) O incumprimento da decisão de suspensão temporária de operações, em violação do disposto no artigo 48.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- kk) O incumprimento das decisões judiciais que confirmem a suspensão temporária de operações e das decisões judiciais que determinem o congelamento dos fundos, valores ou bens objeto da medida de suspensão aplicada, em violação do disposto nos n.ºs 1, 2 e 6 do artigo 49.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- ll) O incumprimento dos deveres sobre recusa de execução de operações, de estabelecimento de relações de negócio ou de realização de transações ocasionais previstos nos n.ºs 1 a 3 do artigo 50.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- mm) A não elaboração de documento ou registo escrito que evidencie as análises, decisões e consultas relacionadas com o exercício do dever de recusa, em violação do disposto no n.º 4 do artigo 50.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- nn) A restituição dos fundos ou de outros bens confiados às entidades obrigadas, em violação do disposto nas disposições regulamentares previstas no n.º 6 do artigo 50.º;
- oo) A não conservação dos documentos, registos, dados eletrónicos e outros elementos, ou a sua conservação de forma inadequada ou incompleta, em violação do disposto nos n.ºs 1 a 3 do artigo 51.º e nas correspondentes disposições regulamentares;
- pp) O incumprimento do dever de examinar com especial cuidado e atenção as condutas, atividades ou operações cujos elementos



caracterizadores as tornem suscetíveis de poderem estar relacionadas com fundos ou outros bens que provenham de atividades criminosas ou com o financiamento do terrorismo, em violação do disposto no n.º 1 do artigo 52.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

qq) A não elaboração de documento ou registo escrito justificativo da não comunicação às autoridades de operações examinadas, em violação do disposto no n.º 4 do artigo 52.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

rr) A ausência, inadequação ou incompletude da prestação de colaboração ao DCIAP, à Unidade de Informação Financeira, às demais autoridades judiciais e policiais ou às autoridades setoriais, em violação do disposto no artigo 53.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ss) A divulgação, aos clientes ou a terceiros, de comunicações, informações ou análises, em violação do disposto no n.º 1 do artigo 54.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

tt) A realização de quaisquer diligências que possam suscitar a suspeição de que estão em curso procedimentos de averiguação relacionados com o branqueamento de capitais ou o financiamento do terrorismo, em violação do disposto no n.º 5 do artigo 54.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

uu) O incumprimento do dever de comunicação após a abstenção de realização de diligências junto de clientes relacionados com a execução de operações potencialmente suspeitas, em violação do disposto no n.º 6 do artigo 54.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

vv) O incumprimento dos deveres decorrentes do dever de formação previstos nos artigos 55.º e 75.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ww) A realização de ameaças, de atos hostis, de práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias ou a promoção de procedimento contra quem efetue denúncias às autoridades setoriais, em violação do disposto nos n.ºs 4 e 5 do artigo 108.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

xx) A ausência, inadequação ou incompletude dos procedimentos destinados a preservar a confidencialidade da identidade dos colaboradores que disponibilizem informações, documentos e outros elementos, em violação do disposto no n.º 6 do artigo 56.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

yy) O tratamento de dados pessoais para fins distintos da prevenção do branqueamento de capitais ou do financiamento do terrorismo, em violação do disposto no n.º 2 do artigo 57.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

zz) A não adoção de medidas de segurança para a efetiva proteção da informação e dos dados pessoais tratados, a não disponibilização aos novos clientes de informações sobre tratamento de dados pessoais e a não eliminação de dados pessoais tratados, em violação do disposto no artigo 59.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

aaa) O incumprimento dos deveres preventivos do branqueamento de capitais e do financiamento do terrorismo relativamente às operações e respetivas contrapartes que as entidades financeiras efetuem por conta própria e por conta de terceiros que não revistam a qualidade de cliente e, por conta própria ou não, entre a entidade financeira e quaisquer outras entidades que integrem o mesmo grupo, fora do âmbito de uma relação de clientela, em violação do disposto no artigo 63.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

bbb) A abertura, manutenção ou existência de cadernetas ou contas anónimas, a utilização de denominações ou nomes fictícios ou a emissão ou utilização de moeda eletrónica anónima, em violação do disposto no artigo 64.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ccc) A permissão de realização de operações sobre uma conta, pelo cliente ou em nome deste, a disponibilização de instrumentos de pagamento sobre a mesma ou a realização de alterações na sua titularidade, enquanto não se mostrar verificada a identidade do cliente e do beneficiário efetivo, em violação do disposto no artigo 65.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ddd) O estabelecimento ou manutenção de relações de correspondência com bancos de fachada ou com entidades financeiras que reconhecidamente permitam que as suas contas sejam utilizadas por bancos de fachada, em violação do disposto nos n.ºs 1 e 2 do artigo 66.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

eee) A não cessação imediata de relações de correspondência com bancos de fachada ou com entidades financeiras que reconhecidamente permitam que as suas contas sejam utilizadas por bancos de fachada e a não comunicação imediata à autoridade setorial, em violação do disposto no n.º 3 do artigo 66.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

fff) A não adoção de medidas normais de natureza complementar no âmbito de contratos de seguros do ramo Vida, em violação do disposto no artigo 68.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ggg) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de medidas reforçadas no âmbito de contratos de seguros do ramo Vida, em violação do disposto no artigo 69.º e nas correspondentes disposições regulamentares;



hhh) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de medidas reforçadas quando as entidades financeiras atuem como correspondentes, no quadro de relações transfronteiriças de correspondência com respondentes de países terceiros, em violação do disposto no artigo 70.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

iii) A ausência, inadequação ou incompletude da aplicação de medidas reforçadas quando as entidades financeiras atuem como respondentes, no quadro de quaisquer relações de correspondência transfronteiriças, em violação do disposto no artigo 71.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

jjj) O incumprimento dos deveres previstos no n.º 2 do artigo 72.º e nas correspondentes disposições regulamentares, pelas instituições de pagamento e instituições de moeda eletrónica que atuem em Portugal através de agentes ou distribuidores;

kkk) A ausência, inadequação ou incompletude da prestação de informações pelas entidades financeiras autorizadas a atuar em Portugal em regime de livre de prestação de serviços, em violação do disposto na alínea b) do n.º 1 do artigo 73.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

lll) A ausência, inadequação ou incompletude dos mecanismos necessários à verificação da identidade de jogadores, em violação do disposto no artigo 78.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

mmm) A ausência, inadequação ou incompletude da prestação de colaboração pelos agentes ou distribuidores de instituições de pagamento ou de instituições de moeda eletrónica com sede noutro Estado membro da União Europeia, em violação do disposto no n.º 3 do artigo 107.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

nnn) A realização de ameaças, de atos hostis, de práticas laborais desfavoráveis ou discriminatórias ou a promoção de procedimento contra quem efetue denúncias às autoridades setoriais, em violação do disposto nos n.ºs 4 e 5 do artigo 108.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ooo) A não disponibilização atempada, à autoridade setorial competente, da informação necessária à atualização do registo de prestadores de serviços a sociedades, a outras pessoas coletivas ou a centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica, em violação do disposto no artigo 112.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ppp) O não retorno de informação à Unidade de Informação Financeira, em violação do disposto no n.º 2 do artigo 114.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

qqq) O incumprimento dos deveres de registo pelas entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo por empréstimo e de capital, em violação do disposto no n.º 1 do artigo 144.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

rrr) O incumprimento dos deveres de registo pelas entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo de donativo ou recompensa, em violação do disposto no n.º 2 do artigo 144.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

sss) A não conservação, pelas entidades gestoras de plataformas de financiamento colaborativo, dos elementos de informação e do respetivo suporte demonstrativo, ou a sua conservação de forma inadequada ou incompleta, em violação do disposto no n.º 3 do artigo 144.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

ttt) O incumprimento, pelas organizações sem fins lucrativos, dos deveres previstos no n.º 1 do artigo 146.º e nas correspondentes disposições regulamentares;

uuu) A não redução a escrito, a não conservação adequada e completa ou a não disponibilização permanente dos documentos, registos e outros elementos previstos no n.º 4 do artigo 12.º, no n.º 4 do artigo 14.º, no n.º 4 do artigo 17.º, no n.º 5 do artigo 20.º, no n.º 5 do artigo 29.º, no n.º 3 do artigo 43.º, no n.º 2 do artigo 45.º, no n.º 7 do artigo 47.º, no n.º 5 do artigo 50.º, no n.º 5 do artigo 52.º e no n.º 5 do artigo 55.º, bem como nas correspondentes disposições regulamentares;

vvv) O incumprimento, pelos prestadores de serviços de pagamento, dos deveres previstos nos artigos 4.º, 5.º e 6.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do n.º 1 do artigo 147.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

www) O incumprimento, pelos prestadores de serviços de pagamento, dos deveres previstos no artigo 7.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do n.º 2 do artigo 147.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

xxx) A não aplicação, pelos prestadores de serviços de pagamento, de procedimentos baseados no risco, em violação do disposto na primeira parte do n.º 1 do artigo 8.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do artigo 148.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

yyy) A não rejeição de transferências ou a não solicitação de informações sobre o ordenante e o beneficiário, pelos prestadores de serviços de pagamento, em violação do disposto na segunda parte do n.º 1 dos



artigos 8.º e 12.º do Regulamento (UE) 2015/847, nas correspondentes disposições regulamentares;

zzz) A não adoção de medidas, pelos prestadores de serviços de pagamento, nos casos de não prestação reiterada de informações sobre o ordenante ou o beneficiário, em violação do disposto na primeira parte do n.º 2 dos artigos 8.º e 12.º do Regulamento (UE) 2015/847, e nas correspondentes disposições regulamentares;

aaaa) A não comunicação à autoridade competente, pelos prestadores de serviços de pagamento, das omissões de informação e das medidas adotadas, em violação do disposto na segunda parte do n.º 2 dos artigos 8.º e 12.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do artigo 149.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

bbbb) A ausência de ponderação, pelos prestadores de serviços de pagamento, do caráter omissivo ou incompleto das informações sobre os ordenantes ou os beneficiários, em violação do disposto nos artigos 9.º e 13.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes das alíneas a) e b) do artigo 150.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

cccc) A ausência de comunicação, pelos prestadores de serviços de pagamento, de operações suspeitas, em violação do disposto nos artigos 9.º e 13.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes da alínea c) do artigo 150.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

dddd) A ausência de conservação, pelos prestadores de serviços de pagamento, das informações sobre os ordenantes e os beneficiários juntamente com as transferências, em violação do disposto no artigo 10.º do Regulamento (UE) 2015/847, e nas correspondentes disposições regulamentares;

eeee) A não aplicação, pelos prestadores de serviços de pagamento, de procedimentos eficazes para a análise dos campos de informação sobre os ordenantes e os beneficiários e para a deteção da omissão de informação sobre os mesmos, em violação do disposto no artigo 11.º do Regulamento (UE) 2015/847, e nas correspondentes disposições regulamentares;

ffff) A não aplicação, pelos prestadores de serviços de pagamento, de procedimentos baseados no risco, em violação do disposto na primeira parte do n.º 1 do artigo 12.º do Regulamento (UE) 2015/847, e nas correspondentes disposições regulamentares;

gggg) A ausência, inadequação ou incompletude da prestação de colaboração, pelos prestadores de serviços de pagamento, ao DCIAP, à Unidade de Informação Financeira, às demais autoridades judiciais e

policiais ou às autoridades setoriais, em violação do disposto no artigo 14.º do Regulamento (UE) 2015/847, e com as especificações constantes da alínea a) do n.º 1 e no n.º 2 do artigo 151.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

hhhh) O incumprimento, pelos prestadores de serviços de pagamento, dos deveres previstos no artigo 54.º, em violação do disposto na alínea b) do n.º 1 do artigo 151.º da presente lei e nas correspondentes disposições regulamentares;

iiii) O incumprimento, pelos prestadores de serviços de pagamento, dos deveres sobre proteção de dados pessoais, em violação do disposto no artigo 15.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do artigo 152.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

jjjj) O incumprimento, pelos prestadores de serviços de pagamento, dos deveres sobre conservação da informação, em violação do disposto no artigo 16.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do artigo 153.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

kkkk) A não instituição, pelos prestadores de serviços de pagamento, de procedimentos internos adequados que permitam aos funcionários ou pessoas equiparadas comunicar infrações cometidas a nível interno, em violação do disposto no n.º 2 do artigo 21.º do Regulamento (UE) 2015/847, com as especificações constantes do artigo 156.º da presente lei, e nas correspondentes disposições regulamentares;

llll) A violação de normas constantes dos diplomas regulamentares, emitidos no exercício das competências a que se referem o artigo 94.º e o n.º 3 do artigo 154.º, não previstas nas alíneas anteriores;

mmmm) A prática ou omissão de atos suscetíveis de impedir ou dificultar o exercício da atividade inspetiva das autoridades setoriais;

nnnn) A não prestação de informações e outros elementos requeridos pelas autoridades setoriais nos prazos estabelecidos ou a sua prestação de forma incompleta;

oooo) A prestação às autoridades setoriais de informações falsas ou de informações incompletas suscetíveis de induzir a conclusões erróneas de efeito idêntico ou semelhante ao que teriam informações falsas sobre o mesmo objeto;

pppp) A desobediência ilegítima a determinações das autoridades setoriais, ditadas especificamente, nos termos da lei, para o caso individual considerado;

qqqq) O incumprimento de contramedidas adotadas pelas autoridades setoriais;



rrrr) O incumprimento das decisões das autoridades setoriais que, nos termos da presente lei, determinem o encerramento de estabelecimentos.

Artigo 170.º Coimas

As contraordenações previstas no artigo anterior são puníveis nos seguintes termos:

a) Quando a infração for praticada no âmbito da atividade de uma instituição de crédito ou instituição financeira:

- i) Com coima de (euro) 50.000,00 a (euro) 5.000.000,00, se o agente for uma pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva;
- ii) Com coima de (euro) 25.000,00 a (euro) 5.000.000,00, se o agente for uma pessoa singular;

b) Quando a infração for praticada no âmbito da atividade de outra entidade financeira:

- i) Com coima de (euro) 25.000,00 a (euro) 2.500.000,00, se o agente for uma pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva;
- ii) Com coima de (euro) 12.500,00 a (euro) 2.500.000,00, se o agente for uma pessoa singular;

c) Quando a infração for praticada no âmbito da atividade de uma das entidades não financeiras referidas nas alíneas a) a c) do n.º 1 do artigo 4.º:

- i) Com coima de (euro) 50.000,00 a (euro) 1.000.000,00, se o agente for uma pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva;
- ii) Com coima de (euro) 25.000,00 a (euro) 1.000.000,00, se o agente for uma pessoa singular;

d) Quando a infração for praticada no âmbito da atividade de outra entidade não financeira, com exceção dos contabilistas certificados, dos advogados, dos solicitadores e dos notários:

- i) Com coima de (euro) 5.000,00 a (euro) 1.000.000,00, se o agente for uma pessoa coletiva ou entidade equiparada a pessoa coletiva;
- ii) Com coima de (euro) 2.500,00 a (euro) 1.000.000,00, se o agente for uma pessoa singular.

Artigo 171.º Agravamento dos limites das coimas

1 - Sempre que o montante correspondente ao dobro do benefício económico resultante da prática de contraordenação prevista no artigo 169.º seja determinável e superior ao limite máximo da coima aplicável, este limite é elevado para aquele montante.

2 - No caso específico das pessoas coletivas que sejam instituições de crédito ou instituições financeiras ou alguma das entidades não financeiras

referidas nas alíneas a) a c) do n.º 1 do artigo 4.º, os limites máximos aplicáveis previstos no artigo anterior são elevados para o montante correspondente a 10 % do volume de negócios anual total, de acordo com as últimas contas disponíveis aprovadas pelo órgão de administração, sempre que este montante seja superior àqueles limites.

3 - Se a instituição de crédito ou a instituição financeira for uma empresa-mãe ou uma filial da empresa-mãe obrigada a elaborar contas financeiras consolidadas, o volume de negócios a considerar para efeitos do disposto no número anterior é o volume de negócios anual total ou o tipo de rendimento correspondente, de acordo com as diretivas contabilísticas aplicáveis, nos termos das últimas contas consolidadas disponíveis aprovadas pelo órgão de administração da empresa-mãe de que essa empresa depende em última instância.

4 - Quando os limites máximos previstos no artigo anterior forem, simultaneamente, suscetíveis de agravamento nos termos dos n.ºs 1 e 2, prevalece como limite máximo o montante mais elevado.

Artigo 172.º Sanções acessórias

1 - Conjuntamente com as coimas previstas no artigo 170.º, podem ser aplicadas as seguintes sanções acessórias:

- a) Perda, a favor do Estado, do objeto da infração e do benefício económico obtido pelo agente através da sua prática;
- b) Encerramento, por um período até dois anos, de estabelecimento onde o agente exerça a profissão ou a atividade a que a contraordenação respeita;
- c) Interdição, por um período até três anos, do exercício da profissão ou da atividade a que a contraordenação respeita;
- d) Inibição, por um período até três anos, do exercício de funções de administração, direção, chefia, titularidade de órgãos sociais, representação, mandato e fiscalização nas entidades sujeitas à supervisão ou fiscalização da autoridade setorial competente e nas entidades que com estas se encontrem em relação de domínio ou de grupo;
- e) Publicação da decisão definitiva ou transitada em julgado.

2 - A publicação referida na alínea e) do número anterior é efetuada, na íntegra ou por extrato, a expensas do infrator, num local idóneo para o cumprimento das finalidades de prevenção geral do sistema jurídico, designadamente num jornal nacional, regional ou local, consoante o que, no caso, se afigure mais adequado.



SUBSECÇÃO III DISPOSIÇÕES PROCESSUAIS

Artigo 173.º Competência

1 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, as competências instrutória e decisória dos procedimentos instaurados pela prática das contraordenações previstas na presente secção cabem:

- a) À Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, ao Banco de Portugal ou à CMVM, no caso das contraordenações praticadas pelas entidades financeiras referidas nos n.ºs 1 e 2 e na alínea a) do n.º 3 do artigo 3.º, no âmbito específico das competências de supervisão conferidas àquelas autoridades pelos artigos 85.º a 88.º;
 - b) Ao Banco de Portugal, no caso das contraordenações praticadas pelas entidades referidas na alínea a) do artigo 5.º e no artigo 6.º;
 - c) À CMVM:
 - i) No caso das contraordenações praticadas por auditores, referidos na alínea e) do n.º 1 do artigo 4.º;
 - ii) No caso das contraordenações praticadas pelas entidades referidas na subalínea i) da alínea b) do artigo 5.º;
 - d) À Inspeção-Geral de Finanças, no caso das contraordenações praticadas pela entidade financeira referida na alínea b) do n.º 3 do artigo 3.º;
 - e) Ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., quanto à competência instrutória, e à Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., quanto à competência decisória, no caso das contraordenações praticadas pelas entidades não financeiras referidas nas alíneas a) e c) do n.º 1 do artigo 4.º;
 - f) À Inspeção-Geral do Ministério do Trabalho, Solidariedade e da Segurança Social quanto à competência instrutória, e ao membro do Governo responsável pelo Trabalho, Solidariedade e da Segurança Social, quanto à competência decisória, no caso das contraordenações praticadas pelas entidades não financeiras referidas na alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º;
 - g) Ao IMPIC, I. P., no caso das contraordenações praticadas pelas entidades não financeiras referidas na alínea d) do n.º 1 do artigo 4.º;
 - h) À ASAE:
 - i) No caso das contraordenações praticadas pelas demais entidades não financeiras referidas no artigo 4.º, com exceção dos contabilistas certificados, dos advogados, dos solicitadores e dos notários;
 - ii) No caso das contraordenações praticadas pelas entidades referidas nas subalíneas ii) e iii) da alínea b) do artigo 5.º
- 2 - As competências instrutória e decisória dos procedimentos instaurados

pela prática da contraordenação prevista na alínea ee) do artigo 169.º cabem sempre ao IMPIC, I. P., qualquer que seja a natureza da entidade infratora.

Artigo 174.º Medidas cautelares

1 - Quando se revele necessário à salvaguarda da eficaz averiguação ou instrução do processo de contraordenação, do sistema financeiro ou dos direitos dos interessados, a entidade com competência decisória do procedimento contraordenacional pode:

- a) Determinar a imposição de condições ao exercício da atividade pelo agente da prática ilícita, designadamente o cumprimento de especiais deveres de informação ou de determinadas regras técnicas;
- b) Determinar a exigência de pedido de autorização prévia à autoridade setorial competente para a prática de determinados atos;
- c) Determinar a suspensão preventiva do exercício de determinada atividade, função ou cargo pelo agente da prática ilícita;
- d) Determinar o encerramento preventivo, no todo ou em parte, de estabelecimento onde tenha lugar a prática ilícita;
- e) Determinar a suspensão preventiva da autorização concedida para o exercício da atividade ou da profissão a que a contraordenação respeita;
- f) Determinar a apreensão de objetos que tenham servido ou estivessem destinados a servir para a prática de uma infração.

2 - A adoção de qualquer das medidas referidas no número anterior deve respeitar os princípios da necessidade, adequação e proporcionalidade, sendo precedida de audição do agente da prática ilícita, exceto quando a aplicação da medida cautelar se revelar urgente ou quando aquela diligência puder comprometer a execução ou a utilidade da decisão.

3 - As medidas previstas no n.º 1 vigoram, consoante os casos:

- a) No prazo estipulado pela entidade com competência decisória do procedimento contraordenacional;
- b) Até à sua revogação pela entidade com competência decisória do procedimento contraordenacional ou por decisão judicial;
- c) Até ao início do cumprimento de sanção acessória de efeito equivalente.

4 - As medidas previstas nas alíneas c) e d) do n.º 1 podem ser objeto de publicação.

5 - Quando, nos termos da alínea c) do n.º 1, seja determinada a suspensão total das atividades ou das funções exercidas pelo agente da prática ilícita e este venha a ser condenado, no mesmo processo, em sanção acessória que consista em interdição ou inibição do exercício das mesmas atividades ou funções, é descontado no cumprimento da sanção acessória o tempo de duração da suspensão preventiva.



Artigo 175.º Suspensão da execução da sanção

1 - As autoridades setoriais podem suspender, total ou parcialmente, a execução das sanções que apliquem, sempre que concluíam que, dessa forma, são ainda realizadas de modo adequado e suficiente as finalidades de prevenção.

2 - A suspensão pode ficar condicionada ao cumprimento de certas obrigações, designadamente as consideradas necessárias para a regularização de situações ilegais, a reparação de danos ou a prevenção de perigos.

3 - O tempo de suspensão é fixado entre dois e cinco anos, contando-se o seu início a partir da data em que a decisão condenatória se torne definitiva ou transite em julgado.

4 - A suspensão não abrange as custas.

5 - Decorrido o tempo de suspensão sem que o agente tenha praticado qualquer ilícito criminal ou de mera ordenação social para cujo processamento seja competente a mesma autoridade setorial, e sem que tenha violado as obrigações que lhe hajam sido impostas, considera-se extinta a sanção cuja execução tinha sido suspensa, procedendo-se, no caso contrário, à sua execução, quando se revele que as finalidades que estavam na base da suspensão não puderam, por meio dela, ser alcançadas.

Artigo 176.º Destino das coimas e do benefício económico

Independentemente da fase em que se torne definitiva ou transite em julgado a decisão condenatória, o produto das coimas e do benefício económico apreendido em processo de contraordenação reverte:

a) Integralmente para o Fundo de Garantia de Depósitos, no caso de montantes relacionados com processos de contraordenação em que a entidade com competência instrutória seja o Banco de Portugal;

b) Integralmente para o Sistema de Indemnização aos Investidores, no caso de montantes relacionados com processos de contraordenação em que a entidade com competência instrutória seja a CMVM;

c) Em 60 % para o Estado e em 40 % para a respetiva autoridade setorial, no caso de montantes relacionados com processos de contraordenação em que a entidade com competência instrutória seja o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., a Inspeção-Geral do Ministério do Trabalho, Solidariedade e da Segurança Social, o IMPIC, I. P., ou a ASAE;

d) Integralmente para a respetiva autoridade setorial, nos demais casos.

Artigo 177.º Responsabilidade pelo pagamento

1 - Quando as infrações forem também imputáveis às pessoas coletivas e às entidades equiparadas a pessoas coletivas, estas respondem solidariamente pelo pagamento da coima e das custas em que, pela prática de infrações puníveis nos termos da presente lei, sejam condenados os respetivos titulares de funções de administração, gerência, direção, chefia ou fiscalização, bem como os seus representantes, trabalhadores ou demais colaboradores, permanentes ou ocasionais.

2 - Quando as infrações forem também imputáveis aos titulares dos órgãos de gestão das pessoas coletivas e entidades equiparadas a pessoas coletivas que, podendo fazê-lo, não se tenham oposto à prática das mesmas, aqueles titulares dos órgãos de gestão respondem individual e subsidiariamente pelo pagamento da coima e das custas em que as respetivas pessoas coletivas e entidades equiparadas a pessoas coletivas sejam condenadas, ainda que as mesmas, à data da condenação, tenham sido dissolvidas ou entrado em liquidação.

Artigo 178.º Divulgação da decisão

1 - Imediatamente após o decurso do prazo para a respetiva impugnação judicial, a decisão condenatória pela prática de contraordenações previstas na presente secção deve ser divulgada no sítio da autoridade setorial competente na Internet, mesmo que tal decisão tenha sido objeto de impugnação.

2 - A divulgação referida no número anterior pode ser efetuada na íntegra ou por extrato que inclua, pelo menos, a identidade das pessoas singulares, coletivas ou equiparadas a pessoas coletivas condenadas e informação sobre o tipo e a natureza da infração.

3 - Nos casos em que a decisão condenatória tenha sido objeto de impugnação judicial, a autoridade setorial competente deve:

- a) Mencionar expressamente esse facto na divulgação da decisão;
- b) Publicar no respetivo sítio na Internet quaisquer informações subsequentes sobre o resultado do recurso interposto, incluindo qualquer decisão que revogue a decisão anterior.

4 - Quando, após uma avaliação casuística prévia, se concluir que a divulgação da decisão e a publicação de dados pessoais poderiam ser desproporcionadas face à gravidade da infração, pôr em causa a estabilidade dos mercados financeiros, comprometer uma investigação em curso ou causar danos desproporcionados às instituições ou pessoas singulares em causa, a autoridade setorial deve:



- a) Divulgar a decisão em regime de anonimato, apenas completando a publicação com os dados pessoais quando deixarem de se verificar os motivos para a não divulgação dos mesmos;
- b) Adiar a divulgação da decisão até ao momento em que deixem de se verificar os motivos para a não divulgação da mesma;
- c) Cancelar a divulgação da decisão, quando as soluções previstas nas alíneas anteriores se revelarem insuficientes para garantir a proporcionalidade da medida de divulgação face à gravidade da infração, bem como a estabilidade dos mercados financeiros.

5 - Sem prejuízo da eventual aplicação de um prazo mais curto previsto na legislação de proteção de dados pessoais, as informações divulgadas nos termos dos números anteriores mantêm-se disponíveis no sítio na Internet da autoridade setorial competente durante cinco anos, contados, consoante os casos, a partir da data da publicação ou da data em que a decisão condenatória se torne definitiva ou transite em julgado, e não podem ser indexadas a motores de pesquisa na Internet.

SUBSECÇÃO IV RECURSO

Artigo 179.º Tribunal competente

O Tribunal da Concorrência, Regulação e Supervisão é o tribunal competente para conhecer do recurso, da revisão e da execução das decisões ou de quaisquer outras medidas legalmente suscetíveis de impugnação tomadas em processo de contraordenação instaurado ao abrigo da presente lei.

Artigo 180.º *Reformatio in pejus*

Não é aplicável aos processos de contraordenação instaurados e decididos nos termos da presente lei o princípio da proibição de *reformatio in pejus*, devendo esta informação constar de todas as decisões finais que admitam impugnação ou recurso.

SUBSECÇÃO V OUTRAS DISPOSIÇÕES

Artigo 181.º Comunicação de sanções

A Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, o Banco de Portugal e a CMVM devem comunicar às Autoridades Europeias de

Supervisão as sanções aplicadas às instituições de crédito e às instituições financeiras pela prática de contraordenações previstas na presente lei, bem como a eventual interposição de recurso das decisões que as aplicam e o respetivo resultado.

Artigo 182.º Direito subsidiário

Às infrações previstas na presente secção, em tudo o que não contrarie as disposições dela constantes, são subsidiariamente aplicáveis:

a) No caso dos procedimentos contraordenacionais em que a competência instrutória cabe à Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, as disposições constantes, consoante a matéria em causa:

i) Do capítulo II do título VIII do regime jurídico de acesso e exercício da atividade seguradora e resseguradora, aprovado pelo artigo 2.º da Lei n.º 147/2015, de 9 de setembro;

ii) Da secção I do capítulo VI do Decreto-Lei n.º 144/2006, de 31 de julho, que regula as condições de acesso e de exercício da atividade de mediação de seguros ou de resseguros;

iii) Do capítulo II do título IX do Decreto-Lei n.º 12/2006, de 20 de janeiro, que regula a constituição e o funcionamento dos fundos de pensões e das entidades gestoras de fundos de pensões;

iv) Do regime processual aplicável aos crimes especiais do setor segurador e dos fundos de pensões e às contraordenações cujo processamento compete à Autoridade de Supervisão de Seguros e Fundos de Pensões, aprovado pelo artigo 3.º da Lei n.º 147/2015, de 9 de setembro;

b) No caso dos procedimentos contraordenacionais em que a competência instrutória cabe ao Banco de Portugal, as disposições constantes do título XI do Regime Geral das Instituições de Crédito e Sociedades Financeiras, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 298/92, de 31 de dezembro;

c) No caso dos procedimentos contraordenacionais em que a competência instrutória cabe à CMVM, as disposições constantes do Código dos Valores Mobiliários;

d) No caso dos procedimentos contraordenacionais em que a competência instrutória cabe ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., as disposições constantes, consoante a matéria em causa:

i) Do capítulo IX do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro;

ii) Do capítulo V do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril;



- iii) Dos capítulos VIII e IX do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março;
- iv) Do regime geral do ilícito de mera ordenação social, constante do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro;
- e) No caso dos procedimentos contraordenacionais em que a competência instrutória cabe a outras autoridades setoriais, as disposições constantes do regime geral do ilícito de mera ordenação social, constante do Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro.

SECÇÃO III **ILÍCITOS DISCIPLINARES**

Artigo 183.º Responsabilidade disciplinar

A violação, por contabilista certificado, advogado, solicitador ou notário, dos deveres previstos na presente lei ou na respetiva regulamentação constitui uma infração de natureza disciplinar, punível em conformidade com o estatuto da respetiva ordem profissional e demais legislação e regulamentação aplicáveis.

Artigo 184.º Sanções

1 - Quando nos termos do estatuto a infração seja punível com pena de multa, o limite máximo desta é elevado para o dobro, no caso do montante correspondente ao benefício económico resultante da prática da infração ser determinável e superior a (euro) 500.000,00.

2 - Na determinação da medida das sanções deve atender-se ao grau da culpa e à personalidade do agente, às consequências da infração e a todas as demais circunstâncias atenuantes e agravantes previstas no quadro normativo aplicável.

3 - No caso dos notários, o poder disciplinar é da competência do Ministro da Justiça e da Ordem dos Notários, nos termos do disposto no n.º 1 do artigo 62.º do Estatuto do Notariado, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 26/2004, de 4 de fevereiro.

Artigo 185.º Comunicação de irregularidades e divulgação das decisões condenatórias

São aplicáveis, com as devidas adaptações, as normas constantes do:

- a) Artigo 20.º e do artigo 108.º, sobre a comunicação de irregularidades;
- b) Artigo 178.º, sobre a divulgação das decisões condenatórias.

CAPÍTULO XIII

ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS

Artigo 186.º Alteração ao Código Penal

O artigo 368.º-A do Código Penal, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 400/82, de 23 de setembro, e alterado pela Lei n.º 6/84, de 11 de maio, pelos Decretos-Leis n.ºs 101-A/88, de 26 de março, 132/93, de 23 de abril, e 48/95, de 15 de março, pelas Leis n.ºs 90/97, de 30 de julho, 65/98, de 2 de setembro, 7/2000, de 27 de maio, 77/2001, de 13 de julho, 97/2001, 98/2001, 99/2001 e 100/2001, de 25 de agosto, e 108/2001, de 28 de novembro, pelos Decretos-Leis n.ºs 323/2001, de 17 de dezembro, e 38/2003, de 8 de março, pelas Leis n.ºs 52/2003, de 22 de agosto, e 100/2003, de 15 de novembro, pelo Decreto-Lei n.º 53/2004, de 18 de março, pelas Leis n.ºs 11/2004, de 27 de março, 31/2004, de 22 de julho, 5/2006, de 23 de fevereiro, 16/2007, de 17 de abril, 59/2007, de 4 de setembro, 61/2008, de 31 de outubro, 32/2010, de 2 de setembro, 40/2010, de 3 de setembro, 4/2011, de 16 de fevereiro, 56/2011, de 15 de novembro, 19/2013, de 21 de fevereiro, e 60/2013, de 23 de agosto, pela Lei Orgânica n.º 2/2014, de 6 de agosto, pelas Leis n.ºs 59/2014, de 26 de agosto, 69/2014, de 29 de agosto, e 82/2014, de 30 de dezembro, pela Lei Orgânica n.º 1/2015, de 8 de janeiro, e pelas Leis n.ºs 30/2015, de 22 de abril, 81/2015, de 3 de agosto, 83/2015, de 5 de agosto, 103/2015, de 24 de agosto, 110/2015, de 26 de agosto, 39/2016, de 19 de dezembro, e 8/2017, de 3 de março, passa a ter a seguinte redação:

«Artigo 368.º-A

[...]

1 - Para efeitos do disposto nos números seguintes, consideram-se vantagens os bens provenientes da prática, sob qualquer forma de comparticipação, dos factos ilícitos típicos de lenocínio, abuso sexual de crianças ou de menores dependentes, extorsão, tráfico de estupefacientes e substâncias psicotrópicas, tráfico de armas, tráfico de órgãos ou tecidos humanos, tráfico de espécies protegidas, fraude fiscal, tráfico de influência, corrupção e demais infrações referidas no n.º 1 do artigo 1.º da Lei n.º 36/94, de 29 de setembro, e no artigo 324.º do Código da Propriedade Industrial, e dos factos ilícitos típicos puníveis com pena de prisão de duração mínima superior a seis meses ou de duração máxima superior a cinco anos, assim como os bens que com eles se obtenham.

2 - ...

3 - ...



4 - A punição pelos crimes previstos nos n.ºs 2 e 3 tem lugar ainda que se ignore o local da prática do facto ou a identidade dos seus autores, ou ainda que os factos que integram a infração subjacente tenham sido praticados fora do território nacional, salvo se se tratar de factos lícitos perante a lei do local onde foram praticados e aos quais não seja aplicável a lei portuguesa nos termos do artigo 5.º

5 - O facto é punível ainda que o procedimento criminal relativo aos factos ilícitos típicos de onde provêm as vantagens depender de queixa e esta não tiver sido apresentada.

6 - ...

7 - ...

8 - ...

9 - ...

10 - ...»

Artigo 187.º Alteração ao Código da Propriedade Industrial

O artigo 324.º do Código da Propriedade Industrial, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 36/2003, de 5 de março, e alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 318/2007, de 26 de setembro, e 360/2007, de 2 de novembro, pela Lei n.º 16/2008, de 1 de abril, pelo Decreto-Lei n.º 143/2008, de 25 de julho, e pelas Leis n.ºs 52/2008, de 28 de agosto, e 46/2011, de 24 de junho, passa a ter a seguinte redação:

«Artigo 324.º

[...]

É punido com pena de prisão até 18 meses ou com pena de multa até 120 dias quem vender, puser em circulação ou ocultar produtos contrafeitos, por qualquer dos modos e nas condições referidas nos artigos 321.º a 323.º, com conhecimento dessa situação.»

CAPÍTULO XIV

DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS E FINAIS

Artigo 188.º Disposições transitórias

1 - Os mediadores de seguros ligados estão dispensados das obrigações previstas na presente lei até à entrada em vigor do instrumento legal que venha a transpor para a ordem jurídica interna a Diretiva (UE) 2016/97, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de janeiro de 2016.

2 - Quando se relacionem com a conservação de elementos relevantes em processos judiciais e administrativos pendentes que respeitem à prevenção, deteção, investigação ou repressão de suspeitas de

branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, os prazos previstos no número anterior são ampliados pelo tempo da duração do processo, com a data limite de 25 de junho de 2025.

3 - O disposto nos n.ºs 3 e 4 não prejudica as normas legais aplicáveis em matéria de meios de prova relativas a investigações criminais e a processos judiciais e administrativos pendentes.

4 - A isenção prevista no artigo 5.º da Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, persiste até à aprovação de norma regulamentar a emitir pelo Banco de Portugal, que defina os termos em que a presente lei é aplicável às atividades que beneficiam daquela isenção.

5 - As entidades obrigadas disponibilizam os meios referidos no n.º 3 do artigo 25.º da presente lei a partir do dia 1 de janeiro de 2019.

6 - Sem prejuízo do disposto número anterior, até ao dia 1 de janeiro de 2019 as entidades obrigadas, na comprovação dos elementos identificativos de pessoas singulares, podem utilizar os meios previstos nos n.ºs 2 e 4 do artigo 25.º

Artigo 189.º Remissões

1 - Todas as remissões feitas por outros diplomas para os diplomas revogados nos termos do artigo seguinte consideram-se feitas, doravante, para a presente lei.

2 - Todas as remissões feitas por outros diplomas para a Diretiva 2005/60/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 26 de outubro de 2005, consideram-se feitas, doravante, para a Diretiva (UE) 2015/849, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015.

3 - Todas as remissões feitas por outros diplomas para o Regulamento (CE) n.º 1781/2006, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 15 de novembro de 2006, consideram-se feitas, doravante, para o Regulamento (UE) 2015/847, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2015.

Artigo 190.º Norma revogatória

São revogados:

a) A Lei n.º 25/2008, de 5 de junho, alterada pelo Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, pela Lei n.º 46/2011, de 24 de junho, pelos Decretos-Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, 18/2013, de 6 de fevereiro, e 157/2014, de 24 de outubro, e pelas Leis n.ºs 62/2015, de 24 de junho, e 118/2015, de 31 de agosto;

b) O Decreto-Lei n.º 125/2008, de 21 de julho;

c) A Portaria n.º 150/2013, de 19 de fevereiro, publicada no Diário da República, 2.ª série, n.º 53, de 15 de março de 2013.



Artigo 191.º Entrada em vigor

A presente lei entra em vigor no prazo de 30 dias após a sua publicação.

Aprovada em 19 de julho de 2017.

O Presidente da Assembleia da República, Eduardo Ferro Rodrigues.

Promulgada em 3 de agosto de 2017.

Publique-se.

O Presidente da República, Marcelo Rebelo de Sousa.

Referendada em 9 de agosto de 2017.

O Primeiro-Ministro, António Luís Santos da Costa.

ANEXO I
[A QUE SE REFERE A SUBALÍNEA I) DA ALÍNEA V)
DO N.º 1 DO ARTIGO 2.º]

Lista de operações

- a) Operações próprias das agências de câmbio;
- b) Empréstimos, nomeadamente crédito ao consumo, crédito hipotecário, factoring com ou sem recurso, financiamento de operações comerciais (incluindo o desconto sem recurso);
- c) Locação financeira;
- d) Serviços de pagamento, na aceção do n.º 3 do artigo 4.º da Diretiva 2015/2366/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 25 de novembro de 2015, relativa aos serviços de pagamento no mercado interno;
- e) Emissão e gestão de outros meios de pagamento (por exemplo, cheques de viagem e cartas de crédito), na medida em que a atividade não esteja abrangida pela alínea anterior;
- f) Concessão de garantias e outros compromissos;
- g) Transações efetuadas por conta própria ou por conta de clientes que tenham por objeto instrumentos do mercado monetário (cheques, letras e livranças, certificados de depósito, entre outros), divisas, futuros financeiros e opções, instrumentos sobre divisas ou sobre taxas de juro e valores mobiliários.

- h) Participação em emissões de títulos e prestação de serviços conexos com essa emissão;
- i) Consultoria às empresas em matéria de estruturas do capital, de estratégia industrial e de questões conexas, e consultoria, bem como serviços em matéria de fusão e aquisição de empresas;
- j) Intermediação nos mercados interbancários;
- k) Gestão de carteiras ou consultoria em gestão de carteiras;
- l) Custódia e administração de valores mobiliários;
- m) Aluguer de cofres;
- n) Emissão de moeda eletrónica.

ANEXO II

[A QUE SE REFERE A ALÍNEA A) DO N.º 3 DO ARTIGO 35.º]

Lista não exaustiva dos fatores e tipos indicativos de risco potencialmente mais baixo

1 - Fatores de risco inerentes ao cliente:

- a) Sociedades com ações admitidas à negociação em mercado regulamentado e sujeitas, em virtude das regras desse mercado, da lei ou de outros instrumentos vinculativos, a deveres de informação que garantam uma transparência adequada quanto aos respetivos beneficiários efetivos;
- b) Administrações ou empresas públicas;
- c) Clientes que residam em zonas geográficas de risco mais baixo, apuradas de acordo com o n.º 3 do presente anexo.

2 - Fatores de risco inerentes ao produto, serviço, operação ou canal de distribuição:

- a) Contratos de seguro «Vida» e de fundos de pensões ou produtos de aforro de natureza semelhante cujo prémio ou contribuição anual sejam reduzidos;
- b) Contratos de seguro associados a planos de pensão desde que não contenham uma cláusula de resgate nem possam ser utilizados para garantir empréstimos;
- c) Regimes de pensão, planos complementares de pensão ou regimes semelhantes de pagamento de prestações de reforma aos trabalhadores assalariados, com contribuições efetuadas mediante dedução nos salários e cujo regime vede aos beneficiários a possibilidade de transferência de direitos;
- d) Produtos ou serviços financeiros limitados e claramente definidos, que tenham em vista aumentar o nível de inclusão financeira de determinados tipos de clientes;



e) Produtos em que os riscos de branqueamento de capitais e de financiamento do terrorismo são controlados por outros fatores, como a imposição de limites de carregamento ou a transparência da respetiva titularidade, podendo incluir certos tipos de moeda eletrónica.

3 - Fatores de risco inerentes à localização geográfica:

- a) Estados-Membros da União Europeia;
- b) Países terceiros que dispõem de sistemas eficazes em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo;
- c) Países ou jurisdições identificados por fontes credíveis como tendo um nível reduzido de corrupção ou de outras atividades criminosas;
- d) Países terceiros que estão sujeitos, com base em fontes idóneas, tais como os relatórios de avaliação mútua, de avaliação pormenorizada ou de acompanhamento publicados, a obrigações de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo coerentes com as recomendações revistas do GAFI e que implementam eficazmente essas obrigações.

ANEXO III

[A QUE SE REFERE A ALÍNEA A) DO N.º 5 DO ARTIGO 36.º]

Lista não exaustiva dos fatores e tipos indicativos de risco potencialmente mais elevado, em acréscimo às situações especificamente previstas na presente lei

1 - Fatores de risco inerentes ao cliente:

- a) Relações de negócio que se desenrolem em circunstâncias invulgares;
- b) Clientes residentes ou que desenvolvam atividade em zonas de risco geográfico mais elevado, apuradas de acordo com o n.º 3 do presente anexo;
- c) Pessoas coletivas ou centros de interesses coletivos sem personalidade jurídica que sejam estruturas de detenção de ativos pessoais;
- d) Sociedades com acionistas fiduciários (*nominee shareholders*) ou que tenham o seu capital representado por ações ao portador;
- e) Clientes que prossigam atividades que envolvam operações em numerário de forma intensiva;
- f) Estruturas de propriedade ou de controlo do cliente que pareçam invulgares ou excessivamente complexas, tendo em conta a natureza da atividade prosseguida pelo cliente.

2 - Fatores de risco inerentes ao produto, serviço, operação ou canal de distribuição:

- a) *Private banking*;
- b) Produtos ou operações suscetíveis de favorecer o anonimato;
- c) Pagamentos recebidos de terceiros desconhecidos ou não associados com o cliente ou com a atividade por este prosseguida;
- d) Novos produtos e novas práticas comerciais, incluindo novos mecanismos de distribuição e métodos de pagamento, bem como a utilização de novas tecnologias ou tecnologias em desenvolvimento, tanto para produtos novos como para produtos já existentes.

3 - Fatores de risco inerentes à localização geográfica:

- a) Países identificados por fontes idóneas, tais como os relatórios de avaliação mútua, de avaliação pormenorizada ou de acompanhamento publicados, como não dispo de sistemas eficazes em matéria de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, sem prejuízo do disposto na presente lei relativamente a países terceiros de risco elevado;
- b) Países ou jurisdições identificados por fontes credíveis como tendo um nível significativo de corrupção ou de outras atividades criminosas;
- c) Países ou jurisdições sujeitos a sanções, embargos, outras medidas restritivas ou contramedidas adicionais impostas, designadamente, pelas Nações Unidas e pela União Europeia;
- d) Países ou jurisdições que proporcionem financiamento ou apoio a atividades ou atos terroristas, ou em cujo território operem organizações terroristas.



21. Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro¹⁰⁰

Aprova o Código da Publicidade

Artigo 21.º Jogos e Apostas

1 - A publicidade de jogos e apostas deve ser efetuada de forma socialmente responsável, respeitando, nomeadamente, a proteção dos menores, bem como de outros grupos vulneráveis e de risco, privilegiando o aspeto lúdico da atividade dos jogos e apostas e não menosprezando os não jogadores, não apelando a aspetos que se prendam com a obtenção fácil de um ganho, não sugerindo sucesso, êxito social ou especiais aptidões por efeito do jogo, nem encorajando práticas excessivas de jogo ou aposta.

2 - É expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas que se dirija ou que utilize menores enquanto intervenientes na mensagem.

3 - É expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas no interior de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores.

4 - É ainda expressamente proibida a publicidade de jogos e apostas a menos de 250 metros em linha reta de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores.

5 - Nos locais onde decorram eventos destinados a menores ou nos quais estes participem enquanto intervenientes principais, bem como nas comunicações comerciais e na publicidade desses eventos, não devem existir menções, explícitas ou implícitas, a jogos e apostas.

6 - As concessionárias e ou as entidades exploradoras de jogos e apostas não podem ser associadas a qualquer referência ou menção publicitária à concessão de empréstimos.

7 - O disposto no n.º 4 não se aplica aos jogos sociais do Estado.

¹⁰⁰ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril.

21. Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro

22. Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho

22. Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho¹⁰¹

Aprova a orgânica do Instituto do Turismo de Portugal, I. P

No âmbito do Compromisso Eficiência, o XIX Governo Constitucional determinou as linhas gerais do Plano de Redução e Melhoria da Administração Central (PREMAC), afirmando que o primeiro e mais importante impulso do Plano deveria, desde logo, ser dado no processo de preparação das leis orgânicas dos ministérios e dos respetivos serviços.

Trata-se de algo absolutamente estruturante, por um lado, para o início de uma nova fase da reforma da Administração Pública, no sentido de a tornar eficiente e racional na utilização dos recursos públicos e, por outro, para o cumprimento dos objetivos de redução da despesa pública a que o país está vinculado. Com efeito, mais do que nunca, a concretização simultânea dos objetivos de racionalização das estruturas do Estado e de melhor utilização dos seus recursos humanos é crucial no processo de modernização e de otimização do funcionamento da Administração Pública.

Importava decididamente repensar e reorganizar a estrutura do Estado, no sentido de lhe dar uma maior coerência e capacidade de resposta no desempenho das funções que deverá assegurar, eliminando redundâncias e reduzindo substancialmente os seus custos de funcionamento.

Neste contexto, foi aprovada a Lei Orgânica do Ministério da Economia e do Emprego (MEE), pelo Decreto-Lei n.º 126-C/2011, de 29 de dezembro, que procede à reestruturação do Instituto do Turismo de Portugal, I. P., abreviadamente designado por Turismo de Portugal, I. P., serviço da administração indireta do Estado, que tem por missão o apoio ao investimento no setor do turismo, designadamente na gestão de fundos comunitários no contexto dos sistema de incentivos às empresas do setor, a qualificação e desenvolvimento das infraestruturas turísticas, a coordenação da promoção interna e externa de Portugal como destino turístico e o desenvolvimento da formação de recursos humanos do setor, bem como a regulação e fiscalização dos jogos de fortuna e azar.

¹⁰¹ Última redação pela Lei n.º 114/2017, de 29 de dezembro.



Considerado em particular o quadro da gestão de fundos comunitários, importa evidenciar as competências cometidas no modelo de gestão do Quadro de Referência Estratégico Nacional (QREN), ao Turismo de

Portugal, I. P., que atua como organismo intermédio para os projetos de investimento promovidos pelas empresas do setor do turismo no âmbito do Sistema de Incentivos à Qualificação e Internacionalização de PME (SI Qualificação de PME) e do Sistema de Incentivos à Inovação (SI Inovação), criados, respetivamente, pelas Portarias n.ºs 1463/2007 e 1464/2007, ambas de 15 de novembro. Compete, neste âmbito, ao Turismo de Portugal, I. P., analisar as candidaturas, contratar os incentivos aprovados e proceder ao controlo e acompanhamento material e financeiro dos investimentos apoiados, assegurando a interlocução com as empresas e desenvolvendo, um papel determinante no apoio às empresas de setor.

Assinalam-se ainda as atribuições do Turismo de Portugal, I. P., no contexto da qualificação e desenvolvimento das estruturas turísticas, assumindo aí tarefas de conceção e planeamento estratégico da oferta turística nacional e de coordenação da promoção interna e externa de Portugal como destino turístico e, bem assim, as atribuições que lhe são cometidas na gestão da rede de estabelecimentos de ensino vocacionada para a formação de recursos humanos do setor e na regulação e fiscalização dos jogos de fortuna e azar. Salienta-se, por último, que o Turismo de Portugal, I. P., detém igualmente a qualidade de autoridade turística nacional.

Assim:

Ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 16.º da Lei n.º 3/2004, de 15 de janeiro, e nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Natureza

1 - O Instituto do Turismo de Portugal, I.P., abreviadamente designado por Turismo de Portugal, I.P., é um instituto público de regime especial, nos termos da lei, integrado na administração indireta do Estado, dotado de autonomia administrativa e financeira e património próprio.

2 - O Turismo de Portugal, I.P., prossegue atribuições do Ministério da Economia e do Emprego, abreviadamente designado por MEE, sob superintendência e tutela do respetivo ministro.

3 - O Turismo de Portugal, I.P., rege-se pelo disposto no regime jurídico aplicável às entidades públicas empresariais em matéria de:

- a) Realização de despesas públicas, incluindo a delimitação da competência para a autorização de despesas;
- b) Contratação pública, abrangendo a não sujeição ao regime das entidades compradoras vinculadas ao sistema nacional de compras públicas;
- c) Ações informativas, de publicidade e promoção.

Artigo 2.º Jurisdição territorial e sede

1 - O Turismo de Portugal, I.P., é um organismo central com jurisdição sobre todo o território nacional.

2 - O Turismo de Portugal, I.P., tem a sua sede em Lisboa.

3 - O Turismo de Portugal, I.P., dispõe de escolas de hotelaria e turismo, que se caracterizam como serviços territorialmente desconcentrados, cuja composição, competências e funcionamento constam de diploma próprio.

4 - O Turismo de Portugal, I.P., pode constituir equipas de turismo, que funcionam de forma unificada, e na dependência funcional do chefe de missão diplomática, ou a ele equiparado, nos serviços periféricos externos do Ministério dos Negócios Estrangeiros (MNE).

Artigo 3.º Missão e atribuições

1 - O Turismo de Portugal, I.P., tem por missão o apoio ao investimento no setor do turismo, a qualificação e desenvolvimento das infraestruturas turísticas, a coordenação da promoção interna e externa de Portugal como destino turístico e o desenvolvimento da formação de recursos humanos do setor, bem como o controlo, inspeção e regulação da exploração e prática de jogos de fortuna ou azar de base territorial (jogos de base territorial) e de jogos de fortuna ou azar, de apostas desportivas à cota e de apostas hípcas, mútuas e à cota, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (jogos e apostas *online*).

2 - São atribuições do Turismo de Portugal, I.P.:

- a) Apoiar o MEE na formulação e execução da política de turismo, a nível nacional, comunitário e internacional, e acompanhar a atividade das organizações internacionais do setor, propondo medidas e ações de diversificação, qualificação e melhoria da oferta turística nacional;



- b) Propor ao membro do Governo responsável pela área do turismo as linhas estratégicas aplicáveis ao desenvolvimento do setor turístico e definir os planos de ação de produtos e destinos que as concretizam;
- c) Assegurar a coordenação de estudos e estatísticas, nomeadamente em matéria de definição, acompanhamento e avaliação das políticas e planos estratégicos e de desenvolvimento do setor, para o que está habilitado a funcionar como entidade delegada no quadro do Sistema Estatístico Nacional e a participar nas atividades de organismos internacionais;
- d) Assegurar as relações externas, a nível europeu e internacional, na sua área de atividade, sem prejuízo das competências próprias do MNE;
- e) Prestar apoio técnico e financeiro às entidades públicas e privadas, em especial às empresas do setor, e assegurar a gestão de fundos comunitários no contexto dos respetivos sistemas de incentivos, bem como aprovar e acompanhar o investimento público de interesse turístico, designadamente através da afetação das contrapartidas das zonas de jogo;
- f) Planear, coordenar e executar a política de promoção de Portugal como destino turístico, no plano interno e externo, e garantir a estruturação, o planeamento e a execução das ações de promoção turística, quer as diretamente organizadas, quer as desenvolvidas ao abrigo de mecanismos de descentralização e contratualização;
- g) Assegurar a recolha, tratamento e divulgação de informação turística;
- h) Incentivar e desenvolver a política de formação e qualificação de recursos humanos do turismo, e a respetiva investigação técnico-pedagógica, bem como coordenar, executar e reconhecer os cursos e as ações de formação profissional para essa área, além de certificar a aptidão profissional para o exercício das profissões turísticas;
- i) Acompanhar a evolução e o desenvolvimento da oferta turística nacional, designadamente através do registo e classificação de empreendimentos e atividades turísticas;
- j) Promover uma política adequada de ordenamento turístico e de estruturação da oferta, em colaboração com os organismos competentes, intervindo na elaboração dos instrumentos de gestão territorial, participando no licenciamento ou autorização de empreendimentos e atividades, reconhecendo o seu interesse para o turismo, ou propondo ao membro do Governo responsável pela área o reconhecimento da respetiva utilidade turística;
- k) Assegurar a gestão financeira de fundos, constituídos na área de intervenção e atuação do Turismo de Portugal, I.P.

- l) Apoiar o Governo na definição da política nacional relativa à regulação do setor dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, emitindo pareceres, estudos e informações;
- m) [Revogada];
- n) Colaborar na elaboração de diplomas legais no setor dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, bem como propor a adoção de medidas legislativas e regulamentares no âmbito das suas atribuições;
- o) Controlar, inspecionar e regular a exploração e prática dos jogos de base territorial, bem como o funcionamento dos casinos, das salas de jogo do bingo e de outros locais onde a exploração daqueles jogos venha a ser autorizada;
- p) Controlar, inspecionar e regular a exploração e prática de jogos e apostas *online*;
- q) Gerir, em nome e representação do Estado, os contratos de concessão dos jogos, bem como acompanhar o seu cumprimento, quando não esteja expressamente prevista a intervenção do membro do Governo responsável pela área do turismo, e sem prejuízo da faculdade de subdelegação.

3 - As atribuições do Turismo de Portugal, I.P., em matéria de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, são prosseguidas pela comissão de jogos e pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 4.º Órgãos

São órgãos do Turismo de Portugal, I.P.:

- a) O conselho diretivo;
- b) O fiscal único;
- c) A comissão de jogos;
- d) O conselho de crédito.

Artigo 5.º Conselho directivo

1 - O conselho diretivo é composto por um presidente, por um vice-presidente, e por dois vogais.

2 - O conselho diretivo pode integrar um vogal não executivo e não remunerado, ao qual cabe assegurar a representação cruzada entre o conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P., e o conselho de administração da Agência para o Investimento e Comércio Externo de Portugal, E.P.E..



3 - Sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nele sejam delegadas ou subdelegadas, compete ao conselho diretivo, no âmbito da orientação e gestão do Turismo de Portugal, I.P.:

- a) Pronunciar-se sobre medidas legislativas, regulamentares ou de planeamento no âmbito do turismo;
- b) Deliberar, nos termos da lei, sobre a participação do Turismo de Portugal, I.P., em entidades públicas e privadas;
- c) Designar representantes nos corpos sociais das entidades participadas;
- d) Propor ao membro do Governo responsável pela área do turismo o recrutamento de titulares dos cargos de direção intermédia, nos termos previstos no artigo 18.º;
- e) Deliberar sobre a concessão e renegociação de financiamentos e incentivos e resolução dos respetivos contratos;
- f) Conceder subsídios e patrocínios;
- g) Propor ao membro do Governo responsável pela área do turismo a criação e a extinção de escolas de hotelaria e turismo, e respetivas estruturas conexas, integradas ou a integrar no Turismo de Portugal, I.P., bem como o respetivo modelo de gestão;
- h) Propor ao membro do Governo responsável pela área do turismo os representantes da área do turismo em organismos externos;
- i) Promover atividades de investigação na área do turismo;
- j) Constituir equipas multidisciplinares, bem como designar as respetivas chefias;
- k) Propor ao membro do Governo responsável pela área do turismo a constituição de equipas de turismo.

4 - As competências do conselho diretivo relativas ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos são delegadas na comissão de jogos.

5 - O conselho diretivo pode ainda delegar competências no conselho de crédito.

Artigo 6.º Fiscal único

O fiscal único é designado e tem as competências previstas na lei quadro dos institutos públicos.

Artigo 7.º Comissão de jogos

1 - A comissão de jogos é o órgão responsável pela orientação, acompanhamento e supervisão da atividade do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, assegurando a ligação com o conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P..

2 - A comissão de jogos é composta:

- a) Pelo presidente do conselho diretivo, que preside;
- b) Pelo vice-presidente;
- c) Pelo diretor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

3 - Sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nela sejam delegadas ou subdelegadas, a comissão de jogos possui poderes de controlo, inspeção, regulação e sancionatórios, competindo-lhe, com a faculdade de delegar, nomeadamente:

- a) Atribuir, emitir, prorrogar, suspender e revogar licenças para a exploração de jogos e apostas *online*;
- b) Emitir regulamentos;
- c) Fixar prazos para o cumprimento de obrigações decorrentes da lei, dos contratos de concessão ou das licenças para a exploração de jogos e apostas *online*, quando aqueles não estejam expressamente fixados;
- d) Pronunciar-se sobre os planos de implantação e projetos de construção de infraestruturas e de outros equipamentos que constituam obrigações legais ou contratuais das concessionárias;
- e) Exercer os poderes e as competências atribuídas ao Estado, por lei ou por contrato, exceto se estes previrem expressamente a intervenção do membro do Governo responsável pela área do turismo, realizando uma gestão criteriosa e eficaz que garanta a salvaguarda dos interesses públicos em presença;
- f) Decidir os processos administrativos e de contraordenação, incluindo os relativos à publicidade de jogos e apostas, nos termos previstos no Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, aplicando as respetivas multas, coimas e demais medidas sancionatórias previstas na lei e adotando as medidas cautelares que se revelem necessárias;
- g) Deliberar sobre a realização das diligências necessárias à boa prossecução dos processos sancionatórios, nomeadamente de busca e apreensão, sem prejuízo da decisão da autoridade judiciária competente;
- h) Aprovar códigos de conduta e manuais de boas práticas no âmbito dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, sob proposta do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
- i) Acompanhar e avaliar a atividade desenvolvida pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, designadamente promovendo uma utilização racional dos recursos disponíveis;



- j) Aprovar os planos do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, nomeadamente o plano de atividades e a programação do seu desenvolvimento, bem como os respetivos relatórios, nomeadamente o relatório de atividades;
 - k) Elaborar o orçamento anual do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e assegurar a respetiva execução;
 - l) Autorizar as despesas necessárias ao funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;
 - m) Definir as regras gerais e os princípios aplicáveis à exploração e à prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, com respeito pelo quadro legislativo, regulamentar e contratual em vigor;
 - n) Aprovar as regras de execução dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
 - o) Aprovar a lista de onde constem as modalidades, as competições, as provas desportivas e as corridas de cavalos que podem ser objeto de apostas e definir os tipos e momentos da aposta, bem como os tipos de resultados sobre as quais aquelas podem incidir;
 - p) Definir o valor das cauções devidas pelas concessionárias e entidades exploradoras dos jogos e apostas *online*;
 - q) Emitir parecer sobre peças do procedimento de formação dos contratos de concessão de jogos de base territorial ou sobre alterações promovidas aos contratos em vigor;
 - r) Homologar os sistemas técnicos de jogos e apostas *online*;
 - s) Determinar a realização de auditorias, inquéritos, sindicâncias ou outras averiguações respeitantes à gestão e funcionamento das concessionárias e entidades exploradoras, incluindo à sua situação económica, financeira ou tributária em matéria de impostos especiais sobre o jogo;
 - t) Aplicar medidas preventivas e cautelares de inibição de acesso às salas de jogo ou aos locais autorizados para a realização de jogos de base territorial;
 - u) Autorizar a aquisição, oneração e locação de bens e serviços, nos termos da lei.
- 4 - A comissão de jogos tem ainda competência em todas as matérias que, nos termos do presente decreto-lei e da demais legislação aplicável, não se encontrem atribuídas a outro órgão.
- 5 - As regras de funcionamento da comissão de jogos são estabelecidas em regulamento interno, a aprovar pelo conselho diretivo.

Artigo 8.º Conselho de crédito

1 - O conselho de crédito é o órgão responsável por coadjuvar o conselho diretivo em matéria de controlo orçamental e financeiro do Turismo de Portugal, I.P.

2 - O conselho de crédito é composto:

- a) Pelo presidente do conselho diretivo, que preside;
- b) Por um membro do conselho diretivo, por este designado;
- c) Pelo dirigente responsável pela área financeira do Turismo de Portugal, I.P.

3 - Sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nele sejam delegadas ou subdelegadas, compete ao conselho de crédito:

- a) Apoiar o conselho diretivo em matéria de controlo orçamental e financeiro;
- b) Apoiar o conselho diretivo no acompanhamento da evolução da receita;
- c) Autorizar o pagamento de parcelas dos apoios e financiamentos aprovados, independentemente do seu âmbito;
- d) Autorizar a libertação de verbas provenientes das contrapartidas das zonas de jogo, incluindo as que estão afetas às respetivas comissões de obras;
- e) Autorizar todos os pagamentos, bem como a concessão de moratórias.

4 - As regras de funcionamento do conselho de crédito são estabelecidas em regulamento interno, a aprovar pelo conselho diretivo.

Artigo 9.º Organização interna

1 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, a organização interna do Turismo de Portugal, I.P., é a prevista nos respetivos estatutos.

2 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos detém natureza inspetiva, é dotado de autonomia técnica e funcional e de poderes de autoridade pública, cabendo-lhe, sem prejuízo das competências conferidas por lei ou que nele sejam delegadas ou subdelegadas, nomeadamente:

- a) Emitir instruções e orientações, de carácter vinculativo;
- b) Apoiar tecnicamente e colaborar com as autoridades policiais, nomeadamente com a Polícia de Segurança Pública (PSP), a Guarda Nacional Republicana (GNR), a Polícia Judiciária (PJ) e a Autoridade para a Segurança Alimentar e Económica (ASAE), em matéria de prevenção e punição de práticas ilícitas relativas a jogos de fortuna ou azar de base territorial;
- c) Desenvolver mecanismos de cooperação administrativa com as autoridades e serviços competentes, nomeadamente com o Banco de Portugal (BdP), a ERC - Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC), o ICP - Autoridade Nacional de Comunicações (ICP-ANACOM) e a Direção-Geral de Alimentação e Veterinária (DGAV), em matéria de prevenção e punição de práticas ilícitas relativas a jogos e apostas *online*;



- d) Abrir e instruir os processos administrativos e de contraordenação, incluindo os relativos à publicidade de jogos e apostas nos termos previstos no Código da Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro;
- e) Emitir recomendações;
- f) Arrecadar e gerir as receitas destinadas a suportar a prossecução da atividade de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
- g) Liquidar as contrapartidas, as taxas e os impostos devidos pelo exercício da atividade de exploração de jogos de base territorial e de jogos e apostas *online*, bem como as multas, as coimas, as custas dos processos e as sanções pecuniárias compulsórias aplicadas neste âmbito;
- h) Aprovar o material e utensílios destinados aos jogos de base territorial, tendo em vista a sua conformidade com as regras em vigor;
- i) Assegurar a criação e a gestão de bases de dados com informação atualizada sobre as pessoas que, voluntária, administrativa ou judicialmente, se encontrem impedidas de jogar.

Artigo 10.º Estatuto dos membros do conselho directivo

- 1 - Os membros do conselho directivo são equiparados, para efeitos remuneratórios, a gestores públicos.
- 2 - Os membros do conselho directivo do Turismo de Portugal, I.P., podem exercer, em regime de inerência, sem lugar a qualquer acréscimo remuneratório, funções de gestão em pessoas coletivas participadas pelo Turismo de Portugal, I.P., bem como funções não executivas em empresas do setor público do Estado, mediante autorização dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo, nos termos da lei.

Artigo 11.º Receitas

- 1 - O Turismo de Portugal, I.P., dispõe das receitas provenientes de dotações que lhe forem atribuídas no Orçamento do Estado.
- 2 - O Turismo de Portugal, I.P., dispõe ainda das seguintes receitas próprias:
 - a) As receitas provenientes dos impostos especiais sobre o jogo e das concessões das zonas de jogo;
 - b) As doações, heranças ou legados de que for beneficiário;
 - c) As participações, transferências, subsídios ou donativos concedidos por quaisquer entidades;
 - d) O rendimento de bens próprios;

- e) O produto da venda de bens, da prestação de serviços, no âmbito das suas atribuições, e da realização de ações de promoção;
- f) O produto da venda das suas publicações e da reprodução de documentos;
- g) O produto da realização de estudos, inquéritos ou trabalhos;
- h) O produto das taxas, multas, coimas ou outros valores de natureza pecuniária que lhe estejam consignados;
- i) O produto de aplicações financeiras existentes;
- j) Os valores cobrados pela frequência de cursos, seminários ou outras ações de formação;
- k) Os juros, amortizações e reembolsos dos empréstimos concedidos;
- l) As receitas que lhe sejam atribuídas mediante portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo;
- m) Quaisquer outras receitas que lhe sejam atribuídas por lei, contrato ou outro título.

3 - Os saldos das receitas referidas no número anterior, apurados no final de cada ano económico, transitam para o ano seguinte, nos termos previstos no decreto-lei de execução orçamental anual.

4 - Das receitas referidas no n.º 2, destinam-se a suportar os encargos com a prossecução da atividade de controlo, inspeção e regulação no âmbito dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, para além das referidas no artigo 13.º, as seguintes:

- a) As provenientes dos impostos especiais sobre o jogo que, nos termos dos respetivos diplomas legais, lhes estejam afetas;
- b) As provenientes da emissão de licenças para a exploração de jogos e apostas *online*;
- c) O produto das taxas devidas pela prestação de serviços realizados no âmbito dessas competências;
- d) O produto das multas, das coimas, das custas dos processos e das sanções pecuniárias compulsórias aplicadas no âmbito dos processos administrativos e contraordenacionais relativos à exploração e prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*;
- e) O produto de outros valores de natureza pecuniária que lhes estejam afetos.

Artigo 12.º Despesas

Constituem despesas do Turismo de Portugal, I.P., as que resultem de encargos decorrentes da prossecução das respetivas atribuições.



Artigo 13.º Compensação de encargos

1 - Os encargos com o exercício da ação inspetiva nos casinos, nas salas de máquinas, nas salas de jogo do bingo e com o combate aos jogos ilícitos de fortuna ou azar de base territorial, decorrentes do funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e da ação desenvolvida pela ASAE naquele domínio, são suportados pelas receitas provenientes:

- a) De empresas concessionárias das zonas de jogo, nos termos definidos no presente artigo;
- b) Das receitas da exploração do jogo do bingo fora dos casinos, de acordo com a legislação aplicável.

2 - A quota-parte dos encargos a suportar pelas empresas concessionárias das zonas de jogo, em cada ano, é determinada multiplicando o valor da despesa identificada no número anterior, por um fator a fixar anualmente por despacho do membro do Governo responsável pela área do turismo, tendo em conta o montante despendido em anos anteriores.

3 - O fator referido no número anterior é igualmente aplicado em eventuais reforços necessários para suportar as despesas ali referidas.

4 - A comparticipação de cada concessionária de zona de jogo no montante definido nos termos dos números anteriores é paga na proporção dos seguintes valores numéricos, por cada casino:

- a) Zonas de jogo do Estoril - 9;
- b) Zonas de jogo de Espinho e Póvoa de Varzim - 4;
- c) Zona de jogo da Figueira da Foz - 1,8;
- d) Zonas de jogo do Algarve, Funchal, Porto Santo, Açores, Troia e Vidago-Pedras Salgadas - 0,6.

5 - A comparticipação de cada concessionária de zona de jogo, relativa a salas de máquinas, é paga na proporção do correspondente a 50% dos valores numéricos previstos no número anterior, por cada sala.

6 - As concessionárias das zonas de jogo do Porto Santo e dos Açores, quanto a esta última no que respeita à concessão da sala de máquinas da ilha do Faial, iniciam o cumprimento desta obrigação um ano antes de principiar a exploração do jogo.

7 - A entrega das contrapartidas a que se alude nos n.ºs 4 e 5 é feita à ordem do Turismo de Portugal, I.P., até ao dia 10 de cada mês.

8 - O Turismo de Portugal, I.P., transfere anualmente para a ASAE, da verba referida no número anterior, o montante necessário para suportar os encargos decorrentes da participação desta autoridade no combate

aos jogos ilícitos de fortuna ou azar de base territorial, o qual não pode ultrapassar 50% dos custos de funcionamento do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 14.º Contrapartidas das zonas de jogo

1 - As contrapartidas iniciais e anuais a prestar pelos concessionários das zonas de jogo são depositadas à ordem do Turismo de Portugal, I.P.

2 - A afetação das contrapartidas referidas no número anterior é feita pelo Turismo de Portugal, I.P., nos termos definidos na legislação aplicável.

Artigo 15.º Património

O património do Turismo de Portugal, I.P., é constituído pela universalidade de bens, direitos e obrigações de que seja titular.

Artigo 16.º Cobrança coerciva de dívidas

1 - As certidões negativas de pagamento emitidas pelo conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P., constituem título executivo bastante, nos termos previstos na alínea d) do n.º 1 do artigo 703.º do Código do Processo Civil.

2 - As certidões negativas de pagamento emitidas pela comissão de jogos do Turismo de Portugal, I.P., constituem título executivo bastante, nos termos previstos na alínea d) do artigo 162.º do Código de Procedimento e de Processo Tributário.

Artigo 17.º Cargos dirigentes intermédios

1 - São cargos de direção intermédia de 1.º grau do Turismo de Portugal, I.P., os diretores coordenadores.

2 - São cargos de direção intermédia de 2.º grau do Turismo de Portugal, I.P., os diretores.

3 - A remuneração base dos cargos de direção intermédia identificados nos números anteriores é determinada em percentagem da remuneração base do vogal do conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P., nas seguintes proporções:

- a) Diretor coordenador de nível I – 76%;
- b) Diretor coordenador de nível II – 73%;
- c) Diretor coordenador de nível III – 68%;
- d) Diretor de nível I – 66%;
- e) Diretor de nível II – 63%;



- f) Diretor de nível III – 57%;
- g) Diretor de nível IV – 51%;
- h) Diretor de nível V - 35%.

4 - As despesas de representação dos cargos de direção intermédia de 1.º e 2.º graus do Turismo de Portugal, I.P., são determinadas em percentagem das despesas de representação do vogal do conselho diretivo do Turismo de Portugal, I.P., nos termos do número anterior.

5 - O exercício de cargos diretivos nas escolas de hotelaria e turismo corresponde ao exercício do cargo de diretor, sendo o seu titular posicionado num dos níveis referidos nas alíneas g) e h) do número anterior, de acordo com a classificação das escolas, definida em diploma próprio.

Artigo 18.º Área de recrutamento de cargos dirigentes intermédios

Os titulares dos cargos de direção intermédia de 1.º e 2.º graus, podem, a título excecional e devidamente fundamentado, ser recrutados de entre indivíduos licenciados sem vínculo à Administração Pública que reúnam os requisitos previstos no Estatuto do Pessoal Dirigente, mediante autorização dos membros do Governo responsáveis pelas áreas da administração pública e do turismo, sob proposta do conselho diretivo.

Artigo 19.º Poderes de autoridade

1 - O Turismo de Portugal, I.P., no âmbito da sua atividade de controlo, inspeção e regulação da exploração e prática dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, exercida através da comissão de jogos e do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, detém poderes e prerrogativas de autoridade pública administrativa e de entidade de regulação.

2 - O Turismo de Portugal, I.P., detém ainda a qualidade de autoridade turística nacional, exercendo, nesse domínio, os poderes de autoridade necessários à prossecução das suas atribuições, nos termos e com a extensão definidos na legislação aplicável, designadamente no que respeita a acesso a locais fiscalizados e vistoriados, solicitação de documentação, solicitação de colaboração de outras autoridades públicas e policiais, suspensão ou cessação de atividades e encerramento de instalações.

3 - No exercício das prerrogativas previstas no presente artigo, os dirigentes e os trabalhadores do Turismo de Portugal, I.P., são portadores de um documento de identificação próprio, de modelo a fixar por portaria do membro do Governo responsável pela área do turismo, devendo exibi-lo quando no exercício das suas funções.

Artigo 20.º Relações de cooperação ou associação

1 - O Turismo de Portugal, I.P., pode, nos termos da lei, estabelecer parcerias, relações de cooperação ou associação, no âmbito das suas atribuições, com outras entidades públicas ou privadas, nacionais ou estrangeiras, designadamente para a prossecução em comum de funções e atribuições próprias no setor do turismo.

2 - Em matéria de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, o Turismo de Portugal, I.P., através da comissão de jogos e do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, pode também estabelecer mecanismos de cooperação com outras entidades públicas ou privadas, nacionais ou estrangeiras, quando tal se mostre necessário e conveniente ao exercício das suas atribuições, bem como colaborar com as entidades reguladoras de outros Estados-Membros e com os organismos europeus e internacionais relevantes, numa ótica de cooperação administrativa internacional.

3 - No âmbito das suas atribuições de controlo, inspeção e regulação dos jogos de base territorial e dos jogos e apostas *online*, pode o Turismo de Portugal, I.P., mediante proposta da comissão de jogos, celebrar protocolos para os efeitos previstos no número anterior e ainda com entidades públicas detentoras de bases de dados, no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais, com vista a confirmar os dados de identificação, nomeadamente o nome, a data de nascimento e o número de identificação fiscal das pessoas singulares que se registem nos sítios na Internet das entidades exploradoras de jogos e apostas *online*.

Artigo 21.º Criação ou participação em outras entidades

A criação, participação na criação, aquisição ou aumento de participação em entes de direito privado por parte do Turismo de Portugal, I.P., apenas se pode verificar em situações excecionais quando, cumulativamente, seja fundamentadamente demonstrada a imprescindibilidade para a prossecução das suas atribuições e seja obtida autorização prévia dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo, nos termos do artigo 13.º da Lei n.º 3/2004, de 15 de janeiro.

Artigo 22.º Norma transitória

1 - O diretor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos mantém o estatuto remuneratório vigente à data da entrada em vigor do presente diploma até à revisão da carreira de Inspetor Superior de Jogos pelo Decreto-Lei n.º 170/2009, de 3 de agosto.



2 - Durante a vigência do Programa de Assistência Económica e Financeira, da aplicação das regras de fixação de remuneração estabelecidas pelo presente diploma não pode resultar um aumento da remuneração efetivamente paga aos cargos de direção intermédia, designados ou a designar, tendo por referência a remuneração atribuída à data de entrada em vigor do presente decreto-lei, sem prejuízo do eventual exercício da opção pelo vencimento do lugar de origem nas novas designações.

Artigo 23.º Norma revogatória

É revogado o Decreto-Lei n.º 141/2007, de 27 de abril.

Artigo 24.º Entrada em vigor

O presente decreto-lei entra em vigor no 1.º dia do mês seguinte ao da sua publicação.

23. Lei n.º 8/2006, de 15 de março

Fixa as condições de recrutamento e acesso à profissão de profissional de banca dos casinos

Fixa as condições de recrutamento e acesso à profissão de profissional de banca nos casinos

A Assembleia da República decreta, nos termos da alínea c) do artigo 161.º da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto e âmbito de aplicação

1 - A presente lei fixa as condições de recrutamento e acesso à profissão de profissional de banca nos casinos.

2 - O recrutamento do restante pessoal adstrito ao funcionamento das salas de jogos dos casinos decorre da aplicação da lei geral e da vontade das partes.

Artigo 2.º Categorias e conteúdos funcionais

As categorias de profissional de banca nos casinos a que se refere o artigo 1.º, bem como os respetivos conteúdos funcionais, estão definidas no anexo da presente lei, que dela faz parte integrante.

Artigo 3.º Entidade certificadora

O Instituto de Formação Turística, adiante designado por INFTUR, é a entidade certificadora com competência para emitir certificados profissionais relativos ao profissional de banca nos casinos e homologar os respetivos cursos de formação profissional.

Artigo 4.º Manual de certificação

O INFTUR, na qualidade de entidade certificadora, deve elaborar e divulgar um manual de certificação do qual devem constar, designadamente, os requisitos indispensáveis à homologação dos cursos de formação de profissional de banca nos casinos, bem como os procedimentos relativos à emissão dos certificados profissionais.

Artigo 5.º Requisitos gerais de recrutamento

1 - São requisitos de recrutamento, exigíveis a todo o pessoal:

a) Ter, pelo menos, 18 anos de idade;



- b) Reunir as condições de idoneidade para o exercício da profissão.
- 2 - Considera-se indiciador de falta de idoneidade a condenação por sentença transitada em julgado pela prática de crime doloso contra o património ou de qualquer outro crime punido com pena de prisão de máximo superior a 5 anos.
- 3 - A verificação da situação a que se refere o número anterior não afeta a idoneidade para o exercício da profissão de todos aqueles que tenham sido reabilitados, nem impede o INFTUR de considerar, de forma justificada, que estão reunidas as condições de idoneidade, tendo em conta, nomeadamente, o tempo decorrido desde a prática do facto e a respetiva natureza e gravidade.

Artigo 6.º Requisitos de acesso ao certificado profissional

O certificado profissional pode ser obtido por candidatos que tenham completado o ensino secundário ou equivalente e estejam numa das seguintes situações:

- a) Terem concluído, com aproveitamento, o curso de formação para profissional de banca nos casinos, homologado pela entidade certificadora;
- b) Serem detentores de diplomas, certificados ou outros títulos de formação ou profissionais, que habilitem ao exercício da profissão de profissional de banca nos casinos, emitidos no âmbito da União Europeia ou, em caso de reciprocidade de tratamento, em países terceiros.

Artigo 7.º Certificado profissional

- 1 - Sem prejuízo do disposto nos artigos 5.º e 6.º, é obrigatória a posse de certificado profissional para ingresso e exercício da profissão de profissional de banca nos casinos.
- 2 - É nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a profissão a que se refere o número anterior sem que possua o certificado profissional.

Artigo 8.º Validade do certificado profissional

- 1 - O certificado profissional é válido pelo período de cinco anos.
- 2 - A condenação transitada em julgado pela prática de crime, nos termos do disposto no n.º 2 do artigo 5.º, pode determinar a caducidade do certificado profissional, cabendo ao INFTUR tal determinação.

Artigo 9.º Renovação

- 1 - A renovação do certificado profissional depende:

- a) Do cumprimento de, pelo menos, um ano de exercício profissional durante o respetivo período de validade;
- b) Da comprovação de que mantém as condições de idoneidade referidas no artigo 5.º

2 - Os profissionais de banca nos casinos que não cumpram o estabelecido na alínea a) do número anterior devem submeter-se a novo exame de avaliação, nos termos do artigo 12.º

Artigo 10.º Prova de requisitos

O ingresso dos profissionais de banca nos quadros de pessoal das salas de jogos tradicionais está dependente da apresentação de prova documental, pelas empresas concessionárias, perante os serviços de inspeção junto dos casinos, de que os candidatos satisfazem os requisitos indicados nos artigos 5.º a 7.º, devendo aqueles recusar a documentação que não esteja conforme.

Artigo 11.º Homologação de cursos de formação profissional

1 - Para efeitos de homologação, o curso de formação profissional de banca nos casinos deve ser organizado de forma a permitir a obtenção das competências definidas no referencial profissional explicitado em anexo à presente lei, que aponta para durações não inferiores a trezentas horas, e respeitar as demais condições definidas no manual de certificação.

2 - Os cursos de formação profissional devem ser organizados respeitando os requisitos preconizados no manual de certificação e incluir uma área técnica e outra comportamental, não devendo esta ultrapassar um quinto do número total de horas de formação.

Artigo 12.º Provas de avaliação da formação profissional

1 - No final dos cursos de formação, os formandos são submetidos a exame de avaliação final, perante júri de avaliação, da responsabilidade da entidade certificadora.

2 - Os exames compõem-se das duas seguintes provas:

- a) Prova escrita de conhecimentos sobre as regras dos jogos autorizados e sobre as disposições legais que disciplinam a sua exploração e prática, especialmente as respeitantes ao exercício das funções de profissional de banca nos casinos;
- b) Prova prática com vista a avaliar a destreza dos candidatos quanto aos procedimentos exigidos aos profissionais de banca nos casinos na



exploração dos jogos roleta, banca francesa e black-jack/21.

3 - À prova prática serão admitidos apenas os candidatos que tenham obtido aprovação na prova escrita.

4 - Os resultados dos exames traduzem-se em Aprovado ou Não aprovado, sendo as deliberações do júri consignadas em ata, a qual fica em poder da entidade certificadora, que deve remeter cópia para a Inspeção-Geral de Jogos, adiante designada por IGJ.

5 - Os candidatos que não tenham obtido aproveitamento no exame poderão ser submetidos a nova avaliação, de acordo com os procedimentos estabelecidos no manual de certificação.

Artigo 13.º Ingresso e progressão na profissão de profissional de banca nos casinos

1 - O ingresso na profissão de profissional de banca nos casinos faz-se pela categoria de pagador.

2 - Os fiscais de banca são recrutados de entre pagadores com mais de três anos na categoria.

3 - Os chefes de banca são recrutados de entre os fiscais de banca com mais de três anos na categoria.

4 - Os chefes de partida e fiscais-chefes são recrutados pelas empresas concessionárias de entre o pessoal da profissão de profissional de banca nos casinos, em regime de comissão de serviço.

5 - A IGJ pode, a pedido fundamentado das concessionárias, dispensar os períodos de antiguidade referidos nos n.ºs 2 e 3.

Artigo 14.º Revogação

É revogado o Regulamento da Carteira Profissional dos Empregados de Banca nos Casinos, aprovado por despacho de 27 de julho de 1973 publicado no Boletim do Instituto Nacional do Trabalho e Previdência, n.º 34, de 15 de setembro de 1973.

Artigo 15.º Carteira profissional dos empregados de banca nos casinos

Os titulares detentores de carteira profissional, ao abrigo do Regulamento da Carteira Profissional dos Empregados de Banca nos Casinos, aprovado por despacho de 27 de julho de 1973 publicado no Boletim do Instituto Nacional do Trabalho e Previdência, n.º 34, de 15 de setembro de 1973, devem, no prazo de um ano a contar da data da entrada em vigor da presente lei, requerer a sua substituição pelo certificado profissional,

junto da entidade certificadora, estando dispensados de possuir o ensino secundário completo ou equivalente.

Artigo 16.º Disposição transitória

1 - Os indivíduos que tenham frequentado os cursos de formação para profissionais de banca nos casinos até à data da entrada em vigor da presente lei, ou que venham a completá-los no prazo de 180 dias a contar da mesma data, são sujeitos a provas de avaliação nos termos do n.º 2 do artigo 12.º, sem prejuízo dos direitos à data adquiridos.

2 - Sem prejuízo do preceituado noutras disposições, os indivíduos que se encontrem nas condições previstas no número anterior estão dispensados de possuir o ensino secundário completo ou equivalente.

3 - O prazo de candidatura às provas de avaliação previstas no n.º 1 do presente artigo é de 12 meses a contar da data de entrada em vigor da presente lei.

Aprovada em 26 de janeiro de 2006.

O Presidente da Assembleia da República, Jaime Gama.

Promulgada em 1 de março de 2006.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendada em 1 de março de 2006.

O Primeiro-Ministro, José Sócrates Carvalho Pinto de Sousa.



ANEXO

SALAS DE JOGOS TRADICIONAIS

Profissão e categorias	Conteúdo funcional
Profissional de banca nos casinos: Categorias: Chefe de partida.	Assegurar, sob a orientação do diretor de serviço de jogos, a regularidade da exploração dos jogos tradicionais e manter a disciplina dos empregados e dos frequentadores.
Fiscal-chefe.	Coadjuvar o chefe de partida no exercício das suas funções, substituindo-o nos seus impedimentos e ausências.
Chefe de banca.	Assegurar o normal funcionamento das mesas de jogo, fiscalizar todas as operações nelas efetuadas, incluindo as relacionadas com o apuramento das receitas dos jogos e operar os terminais informáticos instalados nas mesas do jogo.
Fiscal de banca.	Coadjuvar o chefe de banca no exercício das suas funções, substituindo-o nas suas ausências e proceder antes da voz «nada mais» às marcações que sejam pedidas pelos jogadores presentes à mesa de jogo.
Pegador.	Lançar bolas e dados, baralhar, estender, distribuir e recolher cartas, de acordo com as regras do jogo, nomeadamente oferecer os dados ao jogador e recolhê-los, proceder antes da voz «nada mais» às marcações que lhe forem pedidas pelos jogadores presentes à mesa de jogo, fazer os anúncios relativos ao funcionamento dos jogos, recolher o dinheiro ou fichas perdidas ao jogo, realizar o pagamento de prémios correspondentes às paradas que tenham ganho e efetuar trocos, vender fichas nas mesas de jogo e operar os terminais informáticos instalados nas mesas de jogo.

§. B
REGULAMENTAÇÃO

V – JOGO ONLINE

24. Portaria n.º 211/2015, de 16 de julho

Fixa os montantes das taxas no âmbito do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no seu artigo 92.º, que são devidas taxas pela homologação do sistema técnico de jogo, pela emissão da licença, pela prorrogação do prazo da licença e pela autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, e que os montantes dessas taxas são fixados por portaria dos membros do Governo responsáveis pelas áreas das finanças e do turismo, após audição prévia da entidade de controlo, inspeção e regulação.

Foi ouvida a entidade de controlo, inspeção e regulação.

Assim, ao abrigo do disposto no n.º 3 do artigo 92.º do RJO, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, manda o Governo, pela Ministra de Estado e das Finanças e pelo Secretário de Estado do Turismo, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

A presente portaria fixa os montantes das taxas devidas no âmbito do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a cujo pagamento se encontram sujeitos os seguintes atos:

- a) Homologação do sistema técnico de jogo;
- b) Emissão ou prorrogação do prazo da licença;
- c) Autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar.



Artigo 2.º Montantes das taxas

Os montantes das taxas referidas no artigo anterior são os fixados na tabela constante do Anexo da presente portaria, que desta faz parte integrante.

Artigo 3.º Pagamento

1 - O pagamento das taxas é efetuado ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Instituto do Turismo de Portugal, I.P. (Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos), por transferência bancária ou por referência multibanco, sem prejuízo de poderem ser disponibilizadas ou permitidas outras formas de pagamento.

2 - O documento comprovativo do pagamento das taxas deve ser remetido ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos no prazo máximo de cinco dias úteis a contar da respetiva data.

Artigo 4.º Atualização dos montantes

Os montantes das taxas fixados no Anexo da presente portaria são atualizados a 1 de março de cada ano, a partir de 2016¹⁰², com base na média de variação do índice médio de preços ao consumidor no continente, relativo aos três anos anteriores, excluindo a habitação, e publicado pelo Instituto Nacional de Estatística, I.P.

Artigo 5.º Entrada em vigor

A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

Em 9 de julho de 2015.

A Ministra de Estado e das Finanças, Maria Luís Casanova Morgado Dias de Albuquerque. - O Secretário de Estado do Turismo, Adolfo Miguel Baptista Mesquita Nunes.

¹⁰² Até à data de edição da presente coletânea não ocorreu nenhuma atualização.

ANEXO
(A QUE SE REFERE O ARTIGO 2.º)

MONTANTES DAS TAXAS

Ano	Montante
1 Homologação do sistema técnico de jogo.	—
1.1 Homologação inicial do sistema técnico de jogo.	(euro) 18.000,00, acrescidos de (euro) 2.000,00 pela exploração: <ul style="list-style-type: none">• de cada categoria de apostas;• de cada tipo de jogo de fortuna ou azar;• de cada novo tipo de jogo de fortuna ou azar autorizado ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º do RJO.
1.2 Homologação do sistema técnico de jogo para efeitos da emissão de nova licença.	(euro) 2.000,00 pela exploração: <ul style="list-style-type: none">• de cada categoria de apostas;• de cada tipo de jogo de fortuna ou azar;• de cada novo tipo de jogo de fortuna ou azar autorizado ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º do RJO.
1.3 Homologação do sistema técnico de jogo para efeitos da exploração de tipos de jogos de fortuna ou azar previstos na licença a que se refere a alínea d) do n.º 1 do artigo 12.º do RJO que não tenham sido incluídos na homologação inicial.	(euro) 2.000,00 pela exploração de cada tipo de jogo de fortuna ou azar.



1.4	Homologação do sistema técnico de jogo para efeitos da exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar autorizados ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º do RJO.	(euro) 2.000 por cada novo tipo de jogo de fortuna ou azar.
2	Emissão ou prorrogação do prazo da licença.	—
2.1	Para a exploração de apostas desportivas à cota.	(euro) 12.000,00.
2.2	Para a exploração de apostas hípcas, mútuas e à cota.	(euro) 12.000,00.
2.3	Para a exploração do bingo	(euro) 2.000,00.
2.4	Para a exploração dos jogos de fortuna ou azar referidos nas subalíneas i) a iii) e v) a x) da alínea c) do n.º 1 do artigo 5.º do RJO.	(euro) 12.000,00, acrescidos de (euro) 2.000,00 pela exploração de cada novo tipo de jogo de fortuna ou azar autorizado ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º do RJO.
3	Autorização para a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º do RJO.	(euro) 2.000,00 por cada novo tipo de jogo de fortuna ou azar, reduzidos, se for o caso e ao dia, na proporção do prazo remanescente da licença.

25. Regulamento n.º 419-A/2015, de 17 de julho

Reconhecimento das Entidades Certificadoras do Sistema Técnico de Jogo

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no artigo 35.º, que a homologação do sistema técnico de jogo depende de prévia certificação, a efetuar por entidade constante de lista a divulgar pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos no seu sítio na Internet.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015 de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do artigo 35.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 15 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento o procedimento para o reconhecimento pela Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. das entidades habilitadas a certificar o sistema técnico de jogo, bem como as regras a que as mesmas ficam vinculadas no exercício da atividade de certificação de sistemas técnicos de jogos.

2.º O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação no Diário da República, 2.ª série.

Regulamento para Reconhecimento das Entidades Certificadoras



Artigo 1.º Objeto

1 - O presente regulamento tem por objeto definir o procedimento para o reconhecimento pela Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. (Comissão de Jogos) das entidades habilitadas a certificar o sistema técnico de jogo (entidades certificadoras) das pessoas coletivas privadas que pretendam obter uma licença para a exploração de jogos e apostas *online*, nos termos definidos no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril.

2 - O presente regulamento tem ainda por objeto definir as regras a que as entidades certificadoras ficam vinculadas no exercício da atividade de certificação de sistemas técnicos de jogos.

Artigo 2.º Requerimento

1 - A pessoa coletiva que pretenda ser reconhecida como entidade certificadora deve solicitá-lo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) mediante requerimento dirigido por correio eletrónico, para o endereço sugestoes.srij@turismodeportugal.pt, ou por correio registado para o seguinte endereço: Rua Ivone Silva, lote 6, 1050-124 Lisboa.

2 - O requerimento, bem como os documentos que o acompanham, devem ser redigidos em língua portuguesa.

3 - Quando, pela sua própria natureza ou origem, os documentos apresentados estiverem redigidos numa língua estrangeira, devem os mesmos ser acompanhados de tradução para a língua portuguesa, devidamente legalizada.

4 - O SRIJ pode, a pedido da requerente, autorizar que alguns dos documentos não sejam acompanhados de tradução devidamente legalizada.

Artigo 3.º Requisitos gerais

1 - A entidade que pretenda ser reconhecida como entidade certificadora deve comprovar que detém a necessária capacidade técnica e jurídica para efetuar certificações aos sistemas técnicos de jogos, bem como assumir as inerentes responsabilidades.

2 - A entidade deve, ainda, demonstrar possuir independência e imparcialidade relativamente às pessoas coletivas privadas cujos sistemas técnicos de jogo são objeto de certificação.

Artigo 4.º Capacidade técnica

Para efeitos de verificação da capacidade técnica, a entidade deve instruir o requerimento com os seguintes elementos:

a) Documento comprovativo de que detém certificação ISO 17020 ou ISO 17025, ou equivalente;

b) Identificação do pessoal técnico afeto ao processo de avaliação e certificação que possua, pelo menos, uma das seguintes certificações, ou equivalente, devendo ser junto o respetivo certificado:

- i) Certified Information System Auditor (CISA);
- ii) Certified Information Security Manager (CISM);
- iii) Systems Security Certified Practitioner (SSCP);
- iv) Certified Information Systems Security Professional (CISSP).
- v) Auditor principal (Lead Auditor) ISO 27001;
- vi) Payment Card Industry (PCI) Qualified Security Assessor (QSA).

c) Identificação do pessoal técnico afeto à realização de testes de segurança que possua, pelo menos, uma das seguintes certificações ou equivalente, devendo ser junto o respetivo certificado:

- i) International Council of E-Commerce (EC-Council) Certified Ethical Hacker (CEH);
- ii) International Council of E-Commerce (EC-Council) Licensed Penetration Tester (LPT);
- iii) Information Assurance Certification Review Board (IACRB) Certified Penetration Tester (CPT);
- iv) Global Information Assurance Certification (GIAC) Certified Penetration Tester (GPEN);
- v) CESA CHECK Team Leader;
- vi) CESA CHECK Team Member;
- vii) CREST Infrastructure Certification;
- viii) CREST Registered Tester;
- ix) Tiger Scheme Senior Security Tester;
- x) Tiger Scheme Qualified Security Tester;
- xi) OSCP - Offensive Security Certified Professional.

d) Identificação do pessoal afeto à certificação do gerador de números aleatórios, que possua as qualificações académicas necessárias nas áreas relevantes para o efeito, devidamente comprovadas;

e) Declaração subscrita pelo legal representante atestando que, nos últimos dois anos, não foi objeto de qualquer sanção aplicada no âmbito de processos de certificação de sistemas e ou plataformas técnicas de jogo.



Artigo 5.º Capacidade jurídica

Para efeitos de verificação da capacidade jurídica, a entidade deve instruir o seu requerimento com certidão do registo comercial ou documento equivalente quando se trate de sociedades sedeadas no estrangeiro.

Artigo 6.º Independência, imparcialidade e confidencialidade

Para efeitos da demonstração da que a entidade goza de independência e imparcialidade, o requerimento deve ainda ser instruído com declaração, subscrita pelo representante legal, a atestar a inexistência de qualquer conflito de interesses relativamente a pessoas coletivas privadas que desenvolvam qualquer atividade conexa com a exploração do jogo ou apostas que possa comprometer o seu trabalho de avaliação e certificação.

Artigo 7.º Análise do requerimento

1 - O requerimento é analisado pelo SRIJ, no prazo máximo de um mês, contado a partir da data da sua receção.

2 - O SRIJ pode solicitar toda a informação que se revele necessária para completar ou aclarar o respetivo pedido, devendo a entidade requerente, no prazo que, para o efeito, lhe for fixado, apresentar os elementos solicitados.

3 - O prazo previsto no n.º 1 suspende-se durante o período que decorre entre o pedido de elementos a que se refere o número anterior e a apresentação dos mesmos.

4 - Se, no prazo para o efeito fixado, os elementos solicitados não forem apresentados ao SRIJ, considera-se extinto o procedimento, por desistência.

Artigo 8.º Decisão

1 - O reconhecimento da qualidade de entidade certificadora compete à Comissão de Jogos.

2 - Obtido o reconhecimento, a entidade certificadora passa a constar da lista publicitada no sítio da Internet do SRIJ.

3 - A inscrição na lista é válida por três anos a contar da data da notificação.

4 - A qualidade de entidade certificadora é pessoal e intransmissível.

Artigo 9.º Renovação da inscrição das entidades certificadoras

1 - Decorrido o prazo referido no n.º 3 do artigo anterior, a inscrição na lista pode ser renovada por igual período, a pedido da entidade.

2 - A instrução do pedido de renovação segue a mesma tramitação do pedido inicial.

Artigo 10.º Exclusão da lista de entidades certificadoras

1 - O reconhecimento como entidade certificadora pode cessar nos casos em que esta:

- a) Cesse a sua atividade como certificadora;
- b) Deixe de reunir qualquer um dos requisitos previstos no presente regulamento;
- c) Tenha sido objeto de aplicação de sanções, administrativas ou outras, por parte de entidades reguladoras do jogo online ou de entidades judiciais competentes, por factos praticados no âmbito da atividade de certificação de sistemas e ou plataformas de jogo online.

2 - A entidade certificadora está obrigada a comunicar ao SRIJ a verificação de uma das situações previstas no número anterior, se necessário com exposição explicativa, para efeitos de avaliação da sua manutenção na lista de entidades certificadoras.

Artigo 11.º Regras de certificação

1 - A certificação constitui um mecanismo de avaliação e verificação da conformidade do sistema técnico de jogo com as especificações técnicas aplicáveis.

2 - A certificação do sistema técnico de jogo constitui requisito essencial para a subsequente homologação do mesmo pelo SRIJ e posterior emissão da licença para a exploração de jogos e apostas online.

3 - A certificação ao sistema técnico de jogo é ainda exigida sempre que as entidades exploradoras pretendam explorar tipos de jogos de fortuna ou azar, já abrangidos pela licença emitida, mas que não tenham sido objeto da certificação inicial ou ainda quando pretendam explorar novos tipos de jogos não abrangidos por aquela licença.

Artigo 12.º Âmbito da certificação

1 - As entidades certificadoras, mediante solicitação das pessoas coletivas privadas que pretendam obter uma licença para a exploração de jogos e apostas online, procedem à avaliação e verificação dos sistemas técnicos de jogo destas, nestes estando incluído o conjunto de *hardware* e *software*, o sítio na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo, bem como os mecanismos destinados a garantir a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e os demais atributos de segurança das comunicações e de toda a informação ali processada e armazenada.

2 - A avaliação da conformidade do sistema técnico de jogo engloba, ainda, a verificação do cumprimento das obrigações decorrentes do



RJO impostas às entidades exploradoras de jogos e apostas *online*, bem como das que resultam de regulamentos, instruções ou orientações da Comissão de Jogos ou do SRIJ, nos termos dos artigos 32.º e 33.º daquele regime jurídico.

Artigo 13.º Referenciais de certificação

- 1 - No processo de certificação, a entidade certificadora deve identificar, entre outros que considerem relevantes, os requisitos críticos e não críticos do sistema técnico de jogo.
- 2 - Qualquer alteração ao sistema técnico de jogo que, nos termos do presente regulamento, tenha impacto nos respetivos requisitos técnicos deve ser objeto de nova certificação.

Artigo 14.º Relatório de certificação

- 1 - Concluída a certificação do sistema técnico de jogo, a entidade certificadora deve produzir um relatório, do qual devem constar as desconformidades identificadas e qual o grau de criticidade das mesmas.
- 2 - O relatório referido no número anterior deve ser redigido em língua portuguesa ou, se estiver redigido em língua estrangeira, deve o mesmo ser acompanhado de tradução para a língua portuguesa e enviado ao SRIJ e à entidade que requereu a certificação.
- 3 - O relatório deve concluir pela certificação, sem reservas ou com reservas, ou pela não certificação.
- 4 - A certificação é feita sem reservas quando não existam quaisquer desconformidades.
- 5 - A certificação é feita com reservas quando apenas existam desconformidades consideradas não críticas.
- 6 - O relatório deve concluir pela não certificação quando existam desconformidades consideradas críticas.

Artigo 15.º Lista de anomalias

- 1 - Após a receção do relatório de certificação e caso se verifique a existência de desconformidades, a entidade que requereu a certificação elabora uma lista de anomalias que remete ao SRIJ e à entidade certificadora, para conhecimento.
- 2 - A lista de anomalias integra todas as desconformidades identificadas no relatório, bem como, se for o caso, as medidas corretivas a adotar e o calendário de execução das mesmas.
- 3 - Após a correção das desconformidades detetadas no relatório, a entidade exploradora deverá obter novo relatório da entidade certificadora.

4 - A entidade exploradora pode relativamente às desconformidades não críticas detetadas suprir as mesmas ou não proceder à correção de todas ou de algumas, comunicando ao SRIJ, com conhecimento à entidade certificadora, os fundamentos da sua decisão.

5 - Caso o SRIJ considere que as razões invocadas pela entidade exploradora para a não correção das desconformidades não críticas detetadas são insuficientes, pode não homologar o respetivo sistema técnico de jogo se essas desconformidades não forem corrigidas no prazo para o efeito fixado.

Artigo 16.º Poderes de controlo da entidade de controlo, inspeção e regulação do jogo

O SRIJ pode solicitar, a qualquer momento, que as entidades certificadoras comprovem que mantêm em vigor os requisitos exigidos para a sua inscrição, designadamente, para efeitos do disposto na alínea b) do n.º 1 do artigo 10.º

Artigo 17.º Sanções

1 - A prestação de falsas declarações ou o incumprimento das obrigações decorrentes do presente regulamento dão lugar à aplicação de uma das seguintes sanções administrativas:

- a) Suspensão da inscrição pelo período máximo de 6 meses;
- b) Remoção da lista de entidades certificadoras.

2 - A decisão de aplicar uma sanção cabe à Comissão de Jogos, sob proposta do SRIJ, devendo ser notificada por qualquer meio que permita determinar a data da receção da comunicação.

3 - A sanção prevista na alínea a) do n.º 2 é registada na lista de entidades certificadoras.

4 - Previamente à aplicação de uma das sanções previstas no n.º 1, o SRIJ notifica a entidade certificadora do projeto de decisão, convidando-a a, querendo, apresentar por escrito a sua pronúncia.

Artigo 18.º Disposição transitória

As entidades referidas no artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, estão sujeitas ao procedimento de certificação do seu sistema técnico de jogo, nos termos previstos no referido decreto-lei e no presente regulamento.

16 de julho de 2015. - A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



26. Regulamento n.º 425-A/2015, de 20 de julho **Regras do Jogo do Bingo *Online***

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Com a habilitação e para execução desta disposição, estabelecem-se, com o presente regulamento, as regras base de execução e prática do jogo do bingo previsto na subalínea iv) da alínea c) do n.º 1 daquele mesmo artigo 5.º, sob a categoria de jogos de fortuna ou azar.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

Não foram apresentados quaisquer contributos no âmbito da consulta realizada.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 15 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras base de execução do jogo do bingo quando praticado à distância, em ambiente virtual, através de qualquer suporte eletrónico, informático, telemático e interativo ou por quaisquer outros meios (bingo *online*).

2.º As entidades exploradoras podem, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no presente Regulamento, fixar regras específicas de execução do jogo do bingo.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do presente Regulamento e as específicas previstas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação no Diário da República, 2.ª série.

Regras do Jogo do Bingo *Online*

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS OU COMUNS

1 - O jogo do bingo online é um jogo de fortuna ou azar em que o objetivo é formar, em cartões virtuais adquiridos pelo jogador, uma ou mais combinações de números que dão direito a um ou mais prémios, que são determinados através de uma extração aleatória, que integra todos os números da variante em exploração.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Bingo 30», variante do jogo do bingo que contém 30 números, do 1 ao 30, que podem ser substituídos por 30 símbolos diferentes entre si;
- b) «Bingo 75», variante do jogo do bingo que contém 75 números, do 1 ao 75;
- c) «Bingo 80», variante do jogo do bingo que contém 80 números, do 1 ao 80;
- d) «Bingo 90», variante do jogo do bingo que contém 90 números, do 1 ao 90;
- e) «Cartões do jogo do bingo», representação gráfica virtual de um cartão físico, com um conjunto de quadrados ou retângulos com números, distribuídos por um número predeterminado de linhas horizontais e colunas verticais, variável de acordo com a variante do jogo do bingo;
- f) «Denominação da sala ou de bingo», ambiente virtual do jogo do bingo e designação identificativa que é dada a uma sala ou a um bingo com características próprias, às quais estão indexados um conjunto de jogadores e na qual são contabilizados os cartões vendidos em cada jogada e determinados os prémios e valores a atribuir, bem como os prémios especiais acumulados que lhe estejam associados;
- g) «Jogada», operações que se iniciam com a venda de cartões do jogo do bingo, seguido da extração aleatória de números e termina com a atribuição do prémio de bingo e pagamento de todos os demais prémios atribuídos;



h) «Modo repetição», reprodução em diferido de uma jogada anteriormente realizada.

i) «Preço dos cartões de bingo», valor facial expresso em euros de cada cartão virtual do jogo do bingo;

j) «Prémios adicionais», os prémios que não são obrigatórios e que podem ser disponibilizados pelas entidades exploradoras;

k) «Prémio bingo», prémio que é atribuído ao jogador que, com os números extraídos no sorteio, complete uma combinação de números no cartão que, em função da variante do jogo do bingo, pode ser composto pela totalidade dos números do cartão ou apenas por parte deles que integram uma forma gráfica previamente definida;

l) «Prémio bingo acumulado», prémio, com ou sem um valor base de arranque, que é incrementado através da dedução de uma determinada percentagem ao valor destinado a prémios, que é atribuído ao jogador que faça a combinação de bingo com um número predeterminado pela entidade exploradora;

m) «Prémio linha», prémio que é atribuído ao jogador que, com os números extraídos no sorteio, complete no cartão a totalidade dos números que formam uma linha horizontal, vertical ou diagonal;

n) «Prémio linha acumulada», prémio, com ou sem um valor base de arranque, que é incrementado através da dedução de uma determinada percentagem ao valor destinado a prémios, que é atribuído ao jogador que faça a combinação de linha com um número predeterminado pela entidade exploradora;

o) «Prémios adicionais», os prémios que não são obrigatórios e que podem ser disponibilizados pelas entidades exploradoras;

p) «Prémios obrigatórios», o prémio bingo e, dependendo da variante do jogo em exploração, o prémio linha;

q) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo do bingo pelo jogador;

r) «Sorteio de números», extração totalmente aleatória, pelo qual se determina a ordem de extração de um número de entre todos os que integram a variante do jogo do bingo em exploração;

s) «Venda de cartões», período de tempo em que o jogador pode adquirir cartões;

3 - A exploração e prática do jogo de bingo *online* decorre em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características próprias e o funcionamento do jogo.

4 - O ambiente virtual deve apresentar ao jogador, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) O valor unitário do cartão de bingo;
- b) Os cartões que o jogador comprou para a jogada;
- c) Número e valor total de cartões vendidos;
- d) O valor de cada um dos prémios em atribuição na jogada e dos prémios acumulados, se aplicável;
- e) Um painel com todos os números que integram a variante do jogo do bingo em exploração e cujos números vão sendo assinalados à medida que vão sendo extraídos;
- f) Uma janela onde se identificam os números extraídos, devendo manter-se visíveis, pela ordem de extração, pelo menos os últimos 5 números;
- g) Indicação contínua da quantidade total dos números extraídos e dos que faltam extrair, que é atualizada à medida que o sorteio se realiza.

5 - O jogo do bingo *online* pode ser explorado em regime contínuo ou de sessão.

6 - A exploração do jogo do bingo em modo contínuo está disponível permanentemente e funciona desde que estejam em jogo pelo menos três jogadores.

7 - A exploração do jogo do bingo em modo sessão funciona no período prefixado e anunciado pela entidade exploradora.

8 - A entidade exploradora pode disponibilizar em simultâneo diversas variantes do jogo do bingo ou, dentro da mesma variante, bingos com cartões faciais ou prémios diferentes.

9 - Para diferenciar as diferentes variantes do jogo do bingo em exploração ou, dentro destas, jogos com características e prémios diferenciados, a entidade exploradora pode adotar designações de fantasia de modo a distingui-los entre si, que podem estar indexadas nomeadamente a salas ou prémios.

10 - O valor unitário ou facial de cada cartão do jogo do bingo é definido pela entidade exploradora.

11 - A participação do jogador no jogo do bingo implica a compra de, pelo menos, um cartão.



12 - A compra de cartões pelo jogador não pode ser anulada e um jogador que tenha comprado cartões mas que por qualquer motivo perca a ligação ao jogo considera-se em jogo e se fizer alguma das combinações premiadas tem direito ao pagamento dos prémios.

13 - O jogador pode comprar mais do que um cartão por jogada e até ao limite que for definido pela entidade exploradora.

14 - O jogador que compre mais do que um cartão deve ter a possibilidade de seleccionar uma opção que ordene por ordem de visibilidade os cartões que estejam mais próximos de obter uma combinação premiada.

15 - Os cartões apenas são válidos para a jogada a que respeitam e em cada jogada não pode haver dois ou mais cartões iguais, ou seja, que contenham exatamente os mesmos números.

16 - As jogadas iniciam-se com o período de venda de cartões, que é definido pela entidade exploradora.

17 - O período de venda de cartões decorre em simultâneo para todos os jogadores e todos se vinculam ao mesmo resultado da extração dos números.

18 - Uma vez encerrada a venda de cartões não é permitida a venda de cartões adicionais.

19 - Após o encerramento do período de venda de cartões são anunciados o número de cartões vendidos, o valor total dos prémios e o valor de cada um dos prémios a atribuir na jogada.

20 - Os jogadores que comprem cartões para uma jogada cuja extração de números não se inicie por insuficiência de jogadores são imediatamente reembolsados do valor despendido na compra de cartões.

21 - Havendo o número de jogadores suficientes, inicia-se a extração dos números que integram a variante do jogo do bingo em exploração, um de cada vez, com uma cadência que permita o acompanhamento dos números que vão sendo extraídos e a respetiva marcação no cartão pelo jogador.

22 - O intervalo de tempo entre a extração de cada número é definido pela entidade exploradora, mas não pode ser inferior a 1 segundo.

23 - Os números são assinalados no painel à medida que são extraídos.

24 - A extração dos números é suspensa sempre que um jogador faça uma combinação com direito a prémio, que é anunciada, prosseguindo depois até que um jogador faça a combinação de bingo da jogada.

25 - Com a atribuição do prémio bingo é dada por terminada a extração e sorteio de números da jogada.

26 - Todos os prémios atribuídos numa jogada são pagos após a confirmação do prémio bingo da jogada.

27 - A marcação dos números extraídos nos cartões pode ser feita de modo automático ou por ação de marcação do jogador.

28 - Os jogadores devem ser alertados sempre que falte apenas um número para fazer alguma das combinações premiadas, independentemente do modo de marcação dos números nos cartões.

29 - Independentemente do modo de marcação dos números no cartão, o reconhecimento e atribuição dos prémios não depende de qualquer ação do jogador e sempre que faça uma combinação premiada deve a mesma ser assinalada no respetivo cartão e anunciada a todos os jogadores.

30 - Sempre que uma combinação com direito a prémio seja formada em simultâneo por mais do que um jogador, o valor do prémio é repartido em partes iguais pelos respetivos jogadores.

31 - O valor total dos prémios de cada jogada é definido pela entidade exploradora e consiste numa percentagem sobre o valor total dos cartões vendidos que não pode ser inferior a 70 % nem superior a 90 %.

32 - Em todas as jogadas é atribuído o prémio bingo e dependendo da variante do jogo do bingo em exploração um ou mais prémios de menor valor atribuídos antes do prémio bingo.



33 - Com exceção do jogo do bingo nas variantes 75 e 30, em cada jogada e antes da atribuição do prémio bingo, é ainda atribuído obrigatoriamente um prémio de linha.

34 - O prémio linha, dependendo da variante do jogo em exploração e da opção da entidade exploradora, pode ser formado por todos os números que integram uma linha horizontal, vertical ou diagonal num cartão.

35 - Sem prejuízo do disposto nas regras anteriores, a entidade exploradora pode atribuir prémios adicionais, nomeadamente com as seguintes características:

- a) Prémio duas linhas, quando os números extraídos preenchem os números constantes de duas linhas num cartão;
- b) Prémio quatro cantos, quando os números extraídos preenchem os números constantes dos retângulos dos vértices de um cartão.

36 - Os prémios linha, duas linhas e quatro cantos são atribuídos ao primeiro jogador que faça a respetiva combinação, salvo se a combinação for formada em simultâneo por mais que um jogador.

37 - A repartição do valor total para prémios pelos diversos prémios, obrigatórios e adicionais, da jogada deve assegurar que as combinações de números que teoricamente apresentem maior dificuldade de obtenção correspondem a prémios de valor mais elevado.

38 - Para efeitos do disposto na regra anterior, considera-se que quanto maior a quantidade de números necessários para a formação de uma combinação maior é a dificuldade teórica na sua obtenção.

39 - Para além dos prémios obrigatórios e adicionais referidos nas regras anteriores podem ainda ser atribuído prémios especiais, denominados de prémio bingo acumulado.

40 - O prémio bingo acumulado é constituído e incrementado através da dedução automática de uma percentagem não superior a 5 % do total do valor destinado a prémios em cada jogada.

41 - Para além do incremento referido na regra anterior, a entidade exploradora pode adicionar um valor base ao prémio de bingo acumulado, a partir do qual se inicia o incremento até ser atribuído.

42 - O prémio bingo acumulado é atribuído ao jogador que complete a combinação de bingo num cartão até ao número prefixado.

43 - O prémio bingo acumulado está indexado e funciona de modo permanente com o funcionamento da sala ou do prémio a cuja denominação está indexado.

44 - O valor do prémio bingo acumulado deve estar permanentemente visível na denominação da sala ou prémio a que está indexado e ser automaticamente atualizado com o incremento após o termo do período de venda dos cartões.

45 - Quando haja interrupção das comunicações, por motivo de avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a conclusão de uma jogada ou a determinação do vencedor do prémio de bingo, a jogada é inválida e o valor dos cartões comprados é devolvido aos jogadores.

46 - Nos casos em que a situação referida na regra anterior ocorra depois de algum dos prémios do jogo do bingo ter sido atribuído, a entidade exploradora, para além de devolver o valor dos cartões comprados aos jogadores que não obtiveram qualquer prémio, deve proceder ao pagamento dos prémios atribuídos antes da interrupção aos vencedores.

47 - As devoluções, reembolso e transferências para a conta dos jogadores de valores resultante de anulações de jogadas não podem ser acrescidas ou deduzidas de qualquer custo por parte da entidade exploradora.

48 - Quando um jogador tenha comprado cartões para uma jogada e, por qualquer motivo, perca a ligação ao jogo, os respetivos cartões são contabilizados na jogada em curso e, se premiados, o jogador tem direito ao pagamento do prémio que é efetuado diretamente na sua conta de jogador.

49 - O pagamento referido no artigo anterior é efetuado imediatamente após o termo da jogada.

50 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador a possibilidade de este visualizar, pelo menos, as últimas três jogadas em que participou.



51 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, quantidade e valor dos cartões comprados, prémios obtidos, bem como os mecanismos de reclamação.

52 - No final de cada sessão de jogo o operador deve disponibilizar ao jogador informação sobre a quantidade e valor total dos cartões comprados e do valor dos eventuais prémios ganhos por categoria de prémios.

53 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

54 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que este não compre cartões em mais de cinco jogadas consecutivas.

55 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não comprar cartões nas três jogadas posteriores.

56 - As regras próprias definidas pela entidade exploradora e todas as instruções escritas e de áudio sobre o desenrolar e execução do jogo do bingo devem apresentar-se em língua portuguesa.

57 - As informações referidas nas regras anteriores podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

58 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas com o jogo do bingo nas variantes em exploração, com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

59 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

CAPÍTULO II

VARIANTES DO JOGO DO BINGO ONLINE

SECÇÃO I

BINGO 90

60 - O jogo do bingo 90 é explorado com base numa extração de 90 números, do 1 ao 90.

61 - Os cartões para o jogo do bingo 90 são compostos por 27 retângulos ou quadrados, dispostos em três linhas horizontais e nove colunas verticais.

62 - Em cada cartão os números são distribuídos de modo a que cada linha tenha 5 números compreendidos do 1 ao 90 e que cada coluna contenha, pelo menos, um número, de acordo com as seguintes regras:

- a) A primeira coluna compreende os números do 1 ao 9;
- b) A segunda coluna compreende os números do 10 ao 19;
- c) A terceira coluna compreende os números do 20 ao 29;
- d) A quarta coluna compreende os números do 30 ao 39;
- e) A quinta coluna compreende os números do 40 ao 49;
- f) A sexta coluna compreende os números do 50 ao 59;
- g) A sétima coluna compreende os números do 60 ao 69;
- h) A oitava coluna compreende os números do 70 ao 79;
- i) A nona coluna compreende os números do 80 ao 90.

63 - No jogo do bingo 90 são obrigatoriamente premiadas, em cada jogada, as seguintes combinações de números:

- a) Linha: quando os números extraídos preenchem todos os números constantes da linha superior ou linha central ou da linha inferior de um cartão;
- b) Bingo: quando os números extraídos preenchem todos os números que constam de um cartão.

SECÇÃO II

BINGO 80

64 - O jogo do bingo 80 é explorado com base numa extração de 80 números, do 1 ao 80.

65 - Os cartões para o jogo do bingo 80 são compostos por 16 retângulos ou quadrados, cada um deles com um número, dispostos em quatro



linhas horizontais e quatro colunas verticais, cada uma delas com uma cor diferente das demais.

66 - Em cada cartão os números são distribuídos de modo a que cada retângulo ou quadrado de cada coluna contenha um número de acordo com a seguinte ordem:

- a) Na primeira coluna, quatro números compreendidos entre o 1 e o 20;
- b) Na segunda coluna, quatro números compreendidos entre o 21 e o 40;
- c) Na terceira coluna, quatro números compreendidos entre o 41 e o 60;
- d) Na quarta coluna, quatro números compreendidos entre o 61 e o 80.

67 - No jogo do bingo 80 são obrigatoriamente premiadas, em cada jogada, as seguintes combinações de números:

- a) Linha, quando os números extraídos preenchem todos os números constantes de uma das quatro linhas de um cartão ou quando integram todos os números constantes de uma das quatro colunas ou uma das duas linhas diagonais;
- b) Bingo, quando os números extraídos preenchem todos os números de um cartão;

68 - A entidade exploradora pode limitar a atribuição do prémio linha apenas às combinações de números formados em linha horizontal ou em linha de coluna vertical ou em linha diagonal, bem como atribuir o prémio indiferenciadamente a qualquer linha horizontal, vertical e diagonal.

SECÇÃO III **BINGO 75**

69 - O jogo do bingo 75 é explorado com base numa extração de 75 números, do 1 ao 75.

70 - Os cartões para o jogo do bingo 75 são compostos por 25 retângulos ou quadrados que, com exceção do retângulo ou quadrado central, contêm um número, dispostos em cinco linhas horizontais e em cinco colunas verticais cada uma delas identificada por uma letra da palavra «BINGO», dispostas em cinco linhas horizontais.

71 - Em cada cartão os números são distribuídos de modo a que cada retângulo ou quadrado de cada coluna contenha um número de acordo com a seguinte ordem:

- a) Na primeira coluna, correspondente à letra «B», cinco números compreendidos entre o 1 e o 15;
- b) Na segunda coluna, correspondente à letra «I», cinco números compreendidos entre o 16 e o 30;
- c) Na terceira coluna, correspondente à letra «N», quatro números compreendidos entre o 31 e o 45, sendo que o terceiro retângulo ou quadrado não contém ou pode não conter qualquer número e ser deixado em branco ou ser preenchido com um símbolo;
- d) Na quarta coluna, correspondente à letra «G», cinco números compreendidos entre o 46 e o 60;
- e) Na quinta coluna, correspondente à letra «O», cinco números compreendidos entre o 61 e o 75.

72 - Sempre que o retângulo ou quadrado central referido na alínea c) da regra anterior não contenha qualquer número considera-se automaticamente preenchido nos cartões se necessário para formar uma combinação premiada.

73 - No jogo do bingo 75 é obrigatoriamente premiada a combinação de bingo, e de acordo com as regras estabelecidas pela entidade exploradora, pode ser atribuído a quem completar uma das seguintes combinações de números:

- a) Quando os números extraídos preenchem todos os números constantes de um cartão;
- b) Quando os números extraídos preenchem num cartão a forma ou padrão geométrico que tiver sido definida antes de se iniciar a venda dos cartões.

74 - Se a combinação de bingo for atribuída nos termos da alínea a) da regra anterior, são ainda atribuídos, pelo menos, um dos seguintes prémios:

- a) Linha, quando os números extraídos preenchem todos os números constantes de uma das quatro linhas de um cartão ou quando integrem todos os números constantes de uma das quatro colunas ou uma das duas linhas diagonais;
- b) Quatro cantos, quando os números extraídos compreendam os quatro números constantes dos retângulos ou quadrados do vértice de um cartão;



75 - A entidade exploradora pode limitar a atribuição do prémio linha apenas às combinações de números formados em linha horizontal ou em linha de coluna vertical ou em linha diagonal, bem como atribuir o prémio indiferenciadamente a qualquer linha horizontal, vertical e diagonal.

76 - Quando a combinação bingo for atribuída nos termos da alínea b) da regra n.º 73, a forma ou padrão geométrico pode estar desenhada nos cartões da jogada.

77 - Na extração dos números no jogo do bingo 75, o anúncio do número pode ser antecedido pela identificação da letra que identifica a coluna a que respeita.

SECÇÃO IV **BINGO 30**

78 - O jogo do bingo 30 é explorado com base numa extração, respetivamente, de 30 números, do 1 ao 30.

79 - Os números podem ser substituídos por 30 símbolos diferentes entre si e que não suscitem confusão ou dúvidas entre eles.

80 - Os cartões para o jogo do bingo 30 são compostos por 9 retângulos ou quadrados, cada um deles com um número ou símbolo, dispostos em 3 linhas horizontais e três colunas verticais.

81 - Em cada cartão os números ou símbolos são distribuídos de modo a que cada retângulo ou quadrado de cada coluna contenha um número ou símbolo de acordo com a seguinte ordem:

a) Na primeira coluna, 3 números compreendidos entre o 1 e o 10 ou três símbolos diferentes entre si;

b) Na segunda coluna, 3 números compreendidos entre o 11 e o 20 ou três símbolos diferentes entre si e diferentes dos constantes da primeira terceira coluna;

c) Na terceira coluna, 3 números compreendidos entre o 21 e o 30 ou três símbolos diferentes entre si e diferentes dos constantes da primeira e da segunda coluna.

82 - No jogo do bingo 30 é obrigatoriamente premiada a combinação de bingo que é atribuída quando os números extraídos preenchem todos os números constantes de um cartão.

83 - Para além do prémio bingo, pode ainda ser atribuído um dos seguintes prémios:

- a) Linha, quando os números ou símbolos extraídos completem, respetivamente, todos os números ou símbolos constantes de uma das 3 linhas horizontais ou de uma coluna vertical num cartão ou de uma das duas linhas diagonais;
- b) Coluna, quando os números ou símbolos extraídos completem, respetivamente, todos os números ou símbolos constantes de uma das 3 colunas de um cartão;
- c) Quatro cantos, quando os números ou símbolos extraídos completem, respetivamente, os quatro números ou símbolos constantes dos retângulos ou quadrados dos vértices de um cartão.

16 de julho de 2015. - A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



27. Regulamento n.º 803/2015, de 26 de novembro **Regras do Jogo Póquer sem Descarte *Online***

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 15 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar póquer sem descarte quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer sem descarte.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

1 - O póquer sem descarte é um jogo de fortuna ou azar, jogado com cartas, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora com o objetivo de qualquer um deles fazer combinações com cinco cartas de maior valor.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

a) «Aposta inicial (ante) ou primeira aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expressos em euros, que o jogador coloca em jogo para ter o direito a receber cartas;

b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada.

c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;

d) «Banca», representa o jogo ou mão da entidade exploradora contra a qual os jogadores apostam;

e) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolve com a distribuição das cartas de jogo dos jogadores e da banca, prossegue com a contabilização das pontuações obtidas por cada um e termina com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;

f) «Segunda aposta ou bet», colocação de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expressos em euros, no valor em dobro da aposta inicial que o jogador aposta para continuar em jogo.

g) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer sem descarte pelo jogador;

3 - A exploração e prática do jogo de póquer sem descarte *online* deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física, bem como a emulação das operações e o seu funcionamento.



4 - Na exploração e prática do póquer sem descarte *online* podem utilizar-se mesas individuais ou de múltiplos jogadores.

5 - Nas mesas de múltiplos jogadores cada um dos jogadores aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

6 - A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) Mesa de um a sete lugares, contendo cada um deles, dois retângulos, quadrados ou círculos, um deles para a marcação da aposta inicial com a designação de «ante» e o outro para a marcação da segunda aposta ou «bet»;
- b) Um baralho de 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenados pelo valor do maior para o menor de ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

7 - As combinações de cartas relevantes para o jogo de póquer sem descarte ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:

- a) Sequência real de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;
- b) Sequência de cor - qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;
- c) Póquer - qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;
- d) Fullen - qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;
- e) Cor - combinação de cinco cartas do mesmo naipe, com exceção das referidas em a) e b);
- f) Sequência - qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio - qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Dois pares - combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor mas diferente das duas anteriores;
- i) Um par - qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores, ganhando o jogador que tiver cartas de maior valor que as cartas da banca;
- k) Cartas de qualificação - ás e rei, combinação de qualificação da banca.

8 - O às tem o valor de carta mais alta quando forma sequência real de cor com rei, dama, valete e 10 e de carta mais baixa, com o valor de 1, quando forma sequência de cor ou só sequência com 2, 3, 4 e 5.

9 - Para efeitos do disposto na alínea j) da regra n.º 7, entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor.

10 - A sorte ou o azar das apostas realizadas na jogada são decididas pela comparação das combinações formadas pelas cartas do jogador com as cartas do jogo da banca.

11 - O jogador ganha a aposta realizada quando obtém uma combinação de cartas de valor superior ao do jogo da banca e perde a sua aposta quando a combinação do jogo da banca é de valor superior ao das suas cartas.

12 - As apostas vencedoras dos jogadores são pagas em função da combinação das suas cartas nos termos seguintes:

- a) Sequência real de cor, recebe 100 vezes o valor da segunda aposta;
- b) Sequência de cor, recebe 50 vezes o valor da segunda aposta;
- c) Póquer, recebe 20 vezes o valor da segunda aposta;
- d) Fullen, recebe 7 vezes o valor da segunda aposta;
- e) Cor, recebe 5 vezes o valor da segunda aposta;
- f) Sequência, recebe 4 vezes o valor da segunda aposta;
- g) Trio, recebe 3 vezes o valor da segunda aposta;
- h) Dois pares, recebe 2 vezes o valor da segunda aposta;
- i) Um par, recebe uma vez o valor da aposta;
- j) Cartas maiores, recebe uma vez o valor da aposta.

13 - Quando o jogador e a banca têm a mesma combinação, a jogada e a sorte da aposta é decidida em favor de quem obteve a combinação de cartas de maior valor de acordo com as regras seguintes:

- a) Quando têm sequência de cor ou sequência, ganha aquele que tiver a carta de maior valor;
- b) Quando têm póquer, ganha a aposta aquele que tiver o póquer formado com cartas de maior valor;
- c) Quando têm fullen, ganha aquele cujas três cartas tiver maior valor;



- d) Quando têm cor, ganha aquele que tiver a carta de maior valor;
- e) Quando têm trio, ganha aquele que tiver formado o trio por cartas de maior valor;
- f) Quando têm dois pares, ganha aquele que tiver o par formado por cartas de maior valor; se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;
- g) Quando têm par, ganha aquele que tiver o par de maior valor; se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

14 - Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, decorre em simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios de texto ou sonoros, pelas expressões, designadamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição».

15 - Nas mesas individuais o início da distribuição das cartas pode ser feito pelo próprio jogador após a marcação da aposta “ante”.

16 - O valor da aposta inicial (ante) não pode ser inferior ao valor mínimo fixado para a banca nem superior ao valor máximo.

17 - O valor mínimo de aposta inicial está expresso em euros e é fixado pela entidade exploradora.

18 - O valor máximo de aposta é até 25 vezes o valor mínimo.

19 - Findo o período de tempo para a realização das apostas, inicia-se a distribuição das cartas aos jogadores e à banca, seguindo o seguinte procedimento:

- a) A primeira carta que é extraída com a face virada é colocada no canto de descarte;
- b) Em seguida, pela ordem dos lugares e no sentido dos ponteiros do relógio, é dada com a face virada para baixo uma carta para cada jogador e uma para o jogo da banca, repetindo-se o processo por mais quatro vezes até que os jogadores e a banca tenham 5 cartas.
- c) A última carta dada para o jogo da banca é colocada com a face virada para cima junto das outras quatro cartas do seu jogo.

20 - Depois de verem as cartas os jogadores podem tomar uma de duas opções:

- a) Desistir, ou
- b) Continuar em jogo.

21 - O período de tempo para tomar uma das opções referidas na regra anterior é definido pela entidade exploradora.

22 - O jogador que opte por desistir perde a aposta inicial e são recolhidas as cartas do seu jogo.

23 - O jogador que opte por continuar em jogo deve colocar o dobro do valor da aposta inicial na segunda casa marcada na mesa para a segunda aposta (bet).

24 - Se o jogador continuar em jogo são mostradas as quatro cartas tapadas do jogo da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca.

25 - A banca só vai a jogo se tiver um às e um rei ou uma outra combinação superior referida na regra n.º 7.

26 - Se, com as cinco cartas de jogo, a banca não formar uma combinação de às e rei ou outra superior, a jogada termina e o jogador ganha valor igual ao da sua aposta inicial.

27 - Se a banca formar uma combinação para jogar, são então viradas as cartas dos jogadores e comparadas com o jogo da banca e a jogada é decidida nos termos das regras n.ºs 12 e 13.

28 - Os jogadores com combinações de valor superior ao da banca ganham as suas apostas e estas são pagas:

- a) A segunda aposta (bet) nos termos da regra n.º 12;
- b) A aposta inicial (ante) em valor igual ao desta aposta.

29 - Se o jogador formar uma combinação de valor inferior à da banca perde a totalidade da sua aposta, quer a primeira quer a segunda aposta.

30 - No decurso de uma jogada a entidade exploradora deve informar os jogadores de todas as possibilidades de decisão que tem em face do seu jogo, bem como a possibilidade de selecionar uma das opções possíveis.



31 - Se, após a realização da aposta inicial, o jogador não tomar a decisão de desistir ou continuar em jogo, a entidade exploradora deve fazer-lhe um pré-aviso com a advertência de que tem que tomar uma decisão e conceder-lhe um período de tempo suplementar para a tomar.

32 - Se o jogador não tomar qualquer decisão no período de tempo suplementar, considera-se que desistiu da jogada e perde a aposta inicial.

33 - No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é considerada nula e é devolvido ao jogador o valor das suas apostas.

34 - Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas em que a interrupção das comunicações ocorre por avarias ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

35 - Nas situações referidas na regra anterior se a interrupção das comunicações ocorrer após o jogador efetuar a primeira aposta mas antes de efetuar a segunda aposta, considera-se que há desistência da aposta, perdendo o jogador o valor da aposta inicial.

36 - Quando a interrupção das comunicações a que se refere a regra n.º 33 ocorrer após o jogador efetuar a segunda aposta, a aposta é válida e considera-se que o jogador está em jogo, sendo que, se a sua aposta sair vencedora é-lhe pago o prémio nos termos da regra n.º 28 e, se sair perdedora, perde para a banca os valores apostados.

37 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado da última jogada e dos valores apostados.

38 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre os mecanismos de reclamação.

39 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.

40 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

41 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:

- a) Numa mesa individual, o jogador não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.
- b) Numa mesa com múltiplos jogadores, o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.

42 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.

43 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de póquer sem descarte com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

44 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



28. Regulamento n.º 804/2015, de 26 de novembro **Regras do Jogo Roleta Americana *Online***

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar roleta americana, quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidades exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de roleta americana *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

1 - A roleta americana *online* é um jogo de fortuna ou de azar, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora num número, conjunto de números e cor.

2 - A exploração e prática do jogo roleta americana são realizadas em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características e utensílios utilizados numa mesa física e o emular das operações e seu funcionamento, designadamente, a roleta com o cilindro e prato, a representação de uma bola que se põe em movimento no interior do cilindro até se imobilizar num dos números do prato e o tabuleiro em formato retangular com a zona para marcação das apostas.

3 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

a) «Aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expresso em euros, que o jogador coloca em jogo numa ou em várias *chances* de aposta;

b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar em cada uma das *chances*;

c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar em cada uma das *chances* das *chances*;

d) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores e se desenvolvem com o lançamento e imobilização da bola num número e terminam com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;



e) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo da roleta americana pelo jogador;

4 - Na exploração e prática da roleta americana podem ser utilizadas roletas individuais ou para múltiplos jogadores.

5 - Nas roletas para múltiplos jogadores cada jogador aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea ou comum a todos os participantes.

6 - A representação gráfica da roleta e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

a) A roleta deve conter 37 números, ou 38 números nas roletas com 00, uniformemente separados;

b) Cada número é inscrito alternadamente sobre um fundo vermelho e preto, com exceção dos números 0 e 00 cujo fundo é branco ou verde;

c) A numeração é feita, no sentido dos ponteiros do relógio, com a seguinte sequência: 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2 ou 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2;

d) Um tabuleiro marcado com as possibilidades de aposta, com um espaço reservado ao 0 e, se for o caso, também ao 00, e os restantes 36 números dispostos sequencialmente em três colunas de doze, depois dos retângulos dos números 34, 35 e 36 três retângulos para a marcação das apostas nas colunas, bem como espaços para marcações das apostas na dúzia, coluna, par, impar, menor, maior, preto e vermelho;

e) Um mostrador onde são exibidos os últimos números vencedores e a respetiva cor.

7 - O jogador pode apostar isolada ou conjuntamente em qualquer uma das seguintes apostas:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

i) Pleno - 1 número;

ii) Cavalo - 2 números;

iii) Rua - 3 números;

iv) Quadro - 4 números;

v) Linha - 6 números;

- vi) Dúzia- 12 números de 1 a 12, ou de 13 a 24, ou de 25 a 36;
 - vii) Coluna - 12 números, alinhados a partir do 34, do 35, ou do 36;
 - viii) Cavalos de dúzia - 24 números;
 - ix) Cavalos de coluna - 24 números;
- b) Nas *chances* simples, em:
- i) Par - os 18 números pares;
 - ii) Ímpar - os 18 números ímpares;
 - iii) Menor - os números 1 a 18;
 - iv) Maior - os números 19 a 36;
 - v) Encarnado - os números encarnados;
 - vi) Preto - os números pretos.

8 - As apostas são marcadas pelo jogador nas respetivas zonas do tabuleiro reservado às apostas.

9 - Cada jogador pode apostar em qualquer uma das *chances* referidas na regra n.º 7 e, dentro de cada chance, em todas as combinações que sejam possíveis.

10 - O valor da aposta mínima de cada uma das *chances* é fixado pela entidade exploradora.

11 - O valor da aposta máxima em cada das *chances* é determinado a partir do valor da aposta mínima, de acordo com as seguintes proporções:

- a) Em cada uma das *chances* múltiplas:
- i) Pleno: até 30 vezes o valor da aposta mínima;
 - ii) Cavalos: até 60 vezes o valor da aposta mínima;
 - iii) Rua: até 90 vezes o valor da aposta mínima;
 - iv) Quadro: até 120 vezes o valor da aposta mínima;
 - v) Linha: até 180 vezes o valor da aposta mínima;
 - vi) Dúzia: até 360 vezes o valor da aposta mínima;
 - vii) Coluna: até 360 vezes o valor da aposta mínima;
 - viii) Cavalos de dúzia: até 720 vezes o valor da aposta mínima;
 - ix) Cavalos de coluna: até 720 vezes o valor da aposta mínima;
- b) Em cada uma das *chances* simples: até 540 vezes o valor da aposta mínima.

12 - A entidade exploradora pode não explorar as apostas em “cavalos de dúzia” e “cavalos de coluna”, bem como estabelecer nas regras específicas um limite máximo de aposta por jogador para o conjunto total de *chances*.



13 - As apostas nos números, conjunto de números e *chances* vencedoras continuam a pertencer ao jogador e dão lugar aos seguintes prémios:

a) *Chances* múltiplas:

- i) Pleno: 35 vezes o valor da aposta;
- ii) Cavalo: 17 vezes o valor da aposta;
- iii) Rua: 11: vezes o valor da aposta;
- iv) Quadro: 8 vezes o valor da aposta;
- v) Linha: 5 vezes o valor da aposta;
- vi) Dúzia: 2 vezes o valor da aposta;
- vii) Coluna: 2 vezes o valor da aposta;
- viii) Cavalo de dúzia: metade do valor da aposta;
- ix) Cavalo de coluna: metade do valor da aposta;

b) *Chances* simples (par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto): valor igual ao da aposta;

14 - Nas roletas para múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em simultâneo para todos os jogadores e o momento em que não são aceites mais apostas deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios sonoros ou de texto, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais» ou equivalentes.

15 - Nas roletas individuais o acionamento do lançamento da bola pode ser feito pelo próprio jogador após a realização da aposta.

16 - O número sorteado é assinalado no tabuleiro.

17 - Em seguida são recolhidas as fichas das apostas nas *chances* perdedoras e pagas as apostas vencedoras.

18 - O jogador ganha se as suas apostas coincidirem ou integrarem o número ou a cor em que a bola se imobilizou e perdem as suas apostas sempre que estas não coincidam ou integrem o número ou cor que saiu vencedor na jogada.

19 - A saída do 0 ou do 00 faz perder todas as apostas nas *chances* simples e em todas as *chances* múltiplas cujas apostas não integrem esses números, com exceção das apostas nos plenos, cavalos, ruas e quadros que integrem aqueles números.

20 - São consideradas nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento, não é determinado um número sorteado válido.

21 - Nas jogadas nulas as apostas realizadas são devolvidas aos jogadores.

22 - Para efeitos do disposto na regra n.º 20 não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorrem na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.

23 - Nos casos referidos na regra anterior a jogada e a aposta realizada são válidas e caso a aposta seja vencedora o prémio é pago ao jogador e se for perdedora é recolhida.

24 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção de visualização que permita o acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, designadamente o resultado e valores apostados.

25 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.

26 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.

27 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

28 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:

a) Numa roleta individual o jogador não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.

b) Numa roleta com múltiplos jogadores um jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.



29 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.

30 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo da roleta americana com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

31 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

29. Regulamento n.º 805/2015, de 26 de novembro
Regras do Jogo *Blackjack/21 Online*

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na *Internet*, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras de execução e prática do jogo de fortuna ou azar *blackjack/21*, quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de *blackjack/21 online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.



4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

1 - O blackjack/21 é um jogo de fortuna ou azar, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora e em que o objetivo de qualquer um deles é, fazer com as duas primeiras cartas, a combinação de blackjack ou, com cartas adicionais, a pontuação de 21 ou, a que sem exceder a pontuação de 21, mais desta se aproxime.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expresso em euros, que o jogador coloca em jogo numa jogada;
- b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- d) «Banca», representa o jogo ou a mão da entidade exploradora e contra a qual os jogadores apostam;
- e) «Desdobramento de par», faculdade dos jogadores de abrirem duas cartas seguidas que formem um par ou tenham o mesmo valor e com elas formarem nova aposta independente da inicial;
- f) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com a distribuição das cartas de jogo dos jogadores e da banca, prosseguem com a contabilização das pontuações obtidas por cada um e terminam com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;
- g) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso de blackjack/21 pelo jogador.

3 - A exploração e prática do jogo blackjack/21 *online* deve decorrer em tempo real, num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

4 - A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) Mesa de um a sete lugares contendo cada um deles, um pequeno retângulo ou círculo, para a marcação das apostas pelos jogadores, e uma marcação na zona central da mesa, para o seguro;
- b) Quatro, seis ou oito baralhos de 52 cartas cada;
- c) Indicador com os resultados das últimas jogadas da banca.

5 - Na exploração e prática do blackjack/21 *online* podem utilizar-se mesas individuais ou de múltiplos jogadores.

6 - Nas mesas de múltiplos jogadores cada jogador aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada, que é simultânea e comum a todos os participantes.

7 - Nos termos a estabelecer nas regras específicas, a entidade exploradora pode permitir que um jogador aposte em mais do que um lugar da mesa.

8 - As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás - 1 ou 11, exceto:
 - i) Para o jogo da banca, em que vale sempre 11 se a pontuação da jogada for 17 ou superior e não exceder 21, pois se o ultrapassar, passa a valer 1;
 - ii) Para o jogo do jogador se for o às uma das duas primeiras cartas e o jogador optar por duplicar o valor da aposta em resultado de ter atribuído ao às o valor de 1, caso em que é obrigado a manter esse valor até ao final da jogada;
- b) Rei, dama e valete (figuras) - 10;
- c) Todas as restantes cartas - o valor nas mesmas indicado.

9 - O valor de cada aposta não pode ser inferior ao valor mínimo fixado para a banca nem superior ao valor máximo.

10 - O valor da aposta mínima e máxima é fixado pela entidade exploradora.

11 - O valor da aposta máxima não pode exceder 100 vezes o valor da aposta mínima.

12 - Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em



simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios de texto ou sonoros, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição» ou expressões equivalentes.

13 - Nas mesas individuais o momento em que se inicia a distribuição das cartas pode ser feito pelo próprio jogador após a marcação da aposta.

14 - Após a realização das apostas inicia-se a distribuição das duas cartas iniciais dos jogadores e da banca, seguindo o seguinte procedimento:

- a) É dada uma carta para cada jogador com o valor exposto e uma carta para a banca igualmente com o valor exposto;
- b) Em seguida é distribuída uma segunda carta aos jogadores, também com o valor exposto, e uma segunda carta à banca, com a face virada para baixo.

15 - Terminada a distribuição das duas cartas, os jogadores que não façam a combinação de blackjack, podem tomar uma das seguintes decisões:

- a) Pedir obrigatoriamente carta, se a pontuação obtida for igual ou inferior a 11 e quiserem permanecer no jogo;
- b) Dobrar a sua aposta, se a pontuação das cartas totalizar 9, 10 ou 11, caso em que lhes é distribuída apenas mais uma única carta;
- c) Não pedir cartas (ficar), se tiverem obtido pontuação superior a 11;
- d) Pedir cartas no número que desejarem com a finalidade de conseguirem melhorar a pontuação das cartas até atingirem 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam ou ultrapassem aquela pontuação;
- e) Desistir da jogada, se a carta virada da banca não for um ás, perdendo metade do valor da aposta;
- f) Fazer seguro da sua aposta quando a carta virada da banca for um ás, colocando, no lugar próprio da mesa, o valor da aposta no seguro, que não pode exceder metade do valor da aposta inicial.

16 - Nos termos a definir nas regras específicas, a entidade exploradora pode, nomeadamente:

- a) Permitir a dobra da aposta independentemente da pontuação das cartas do jogador;
- b) Restringir a possibilidade de desdobramento referida nas regras n.º 21 e 22 apenas com cartas que formem pares;
- c) Fixar limites ao número de desdobramentos permitidos por lugar em cada jogada;

- d) Não explorar a aposta no seguro referida na alínea f) da regra n.º 15;
- e) Não explorar os prémios especiais a que se refere a alínea i) da regra n.º 25.

17 - Finda a distribuição das cartas suplementares dos jogadores, é mostrada a pontuação da segunda carta da banca e, de acordo com a pontuação obtida por esta, ocorre uma de duas situações:

- a) Se a pontuação for igual ou superior a 17, não é extraída mais nenhuma carta para a banca;
- b) Se a pontuação for igual ou inferior a 16, são extraídas cartas para o jogo da banca até perfazer, no mínimo, a pontuação de 17.

18 - A combinação de blackjack ganha sempre ao total de 21.

19 - Não se considera blackjack a pontuação obtida com as cartas suplementares, nem a obtida na sequência de um desdobramento de um par.

20 - As regras da distribuição das cartas previstas nas regras n.ºs 15 e 17 comportam as seguintes exceções:

- a) Se com as duas primeiras cartas o jogador fizer a combinação de blackjack e a carta virada da banca não for um ás, uma figura ou um dez, deve ser-lhe pago de imediato o prémio e as suas cartas recolhidas;
- b) Se após a distribuição das duas primeiras cartas o jogador fizer blackjack e a primeira carta da banca for um ás, o jogador, antes de conhecer a segunda carta da banca, pode optar por receber o valor igual ao da sua aposta;
- c) Se todos os jogadores tiverem perdido ou desistido, a jogada termina.

21 - Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas tiverem 1 o mesmo valor, ainda que naipes diferentes, o jogador pode separá-las e fazer apostas independentes, desde que aposte em cada uma delas igual importância à da aposta inicial, podendo depois pedir para qualquer uma das apostas uma ou mais cartas de acordo com as regras previstas no n.º 15, exceto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas pode pedir uma carta para cada aposta.

22 - O jogador, depois de fazer o desdobramento do par inicial, se obtiver nas cartas adicionais uma ou mais cartas do mesmo valor pode voltar a fazer novos desdobramentos nos termos da regra anterior.



23 - Se na sequência dos desdobramentos dos pares, os jogadores, com as cartas recebidas, perfizerem a pontuação de 9, 10 ou 11, podem dobrar os valores das suas apostas nos termos da alínea b) da regra n.º 15.

24 - No decurso de uma jogada a entidade exploradora deve informar os jogadores de todas as possibilidades de decisão que têm em face do seu jogo, bem como disponibilizar a possibilidade de selecionar uma dessas opções.

25 - Cada uma das apostas dos jogadores é decidida pela pontuação das cartas ou por comparação das cartas do seu jogo com o da banca de acordo com as seguintes regras:

- a) Se o jogador fizer blackjack, ganha vez e meia (3 para 2) o valor da sua aposta, salvo se a banca fizer igualmente blackjack, caso em que há empate;
- b) Se o jogador exceder a pontuação de 21 perde a sua aposta e as cartas são recolhidas de imediato;
- c) Sempre que a pontuação do jogador estiver mais próxima de 21 do que a pontuação da banca, o jogador ganha o valor igual ao da sua aposta;
- d) Se a banca exceder a pontuação de 21 e o jogador ainda se mantiver em jogo, este ganha o valor igual ao da sua aposta;
- e) Sempre que a pontuação da banca estiver mais próxima de 21 do que a pontuação do jogador, este perde o valor da aposta;
- f) Sempre que a banca fizer blackjack, o jogador ganha a aposta no seguro, que é paga no dobro do valor da aposta;
- g) Sempre que a banca não faça blackjack, o jogador perde o valor da aposta no seguro;
- h) Sempre que o jogador e a banca fizerem blackjack ou obtiverem a mesma pontuação o resultado é um empate e o valor da aposta continua a pertencer ao jogador;
- i) Sempre que o jogador receber cartas com os valores 6, 7 e 8 do mesmo naipe ou três 7 tem direito a um prémio especial correspondente a três vezes o valor da sua aposta, sem prejuízo do prémio que eventualmente venha a ter direito por comparação do seu jogo com o da banca;

26 - As apostas vencedoras continuam a pertencer ao jogador.

27 - São consideradas nulas todas as jogadas que, por avaria ou mau funcionamento, sejam interrompidas sem que seja possível determinar a combinação das cartas, ou a pontuação do jogo da banca ou do jogador ou a comparação entre elas para apurar o vencedor.

- 28** - Nas jogadas nulas as apostas são devolvidas aos jogadores.
- 29** - Para efeitos do disposto na alínea da regra n.º 27, não se consideram nulas as jogadas cujas avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorram na rede de comunicações ou nos equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.
- 30** - Nos casos referidos na regra anterior a jogada e a aposta realizadas são válidas e caso a aposta seja vencedora o prémio é pago ao jogador e se for perdedora é recolhida.
- 31** - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada, nomeadamente o resultado e valores apostados.
- 32** - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores mínimos e máximos das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.
- 33** - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.
- 34** - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.
- 35** - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:
- Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.
 - Numa mesa com múltiplos jogadores o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.
- 36** - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.



37 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de blackjack/21 com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

38 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

30. Regulamento n.º 806/2015, de 26 de novembro

Regras do jogo póquer não bancado na variante «hold'em» Online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar póquer não bancado na variante «hold'em», quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer «hold'em» *online*.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.



4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2, bem como o modo de interação e participação dos jogadores, são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabeleceu os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

1 - O póquer «hold'em» *online* é um jogo de fortuna ou azar não bancado praticado com cartas, em que os jogadores apostam uns contra os outros, com o objetivo de cada um deles formar com cinco cartas, de um conjunto de sete cartas disponíveis, a melhor combinação possível ou uma combinação de valor superior à dos demais.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- c) «Botão», marcador que assinala em cada jogada a posição do jogador que tem a mão;
- d) «Cartas fechadas», cartas que são distribuídas com as faces viradas para baixo e cujo valor ou pontuação apenas é visto pelo jogador que as recebe;
- e) «Cartas viradas», cartas comuns a todos os jogadores que são colocadas na mesa com as faces viradas para cima, com o respetivo valor e pontuação visível para todos os jogadores;
- f) «Cave inicial», valor inicial expresso em euros fixado pela entidade exploradora que o jogador tem que ter para poder jogar;
- g) «Comissão ou rake», percentagem cobrada pela entidade exploradora pela disponibilização e organização do jogo e que pode ser cobrado sobre a cave inicial ou sobre o pote;
- h) «Flop», as três primeiras cartas comuns a serem distribuídas;
- i) «Grande aposta ou big blind» aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;
- j) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da pequena e grande aposta (small e big blind), se desenvolve com a distribuição das duas cartas pessoais dos jogadores e

das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e termina com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;

k) «Jogador em all in», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;

l) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração continua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;

m) «Mesas em exploração em regime de sessão», mesas cujo início e fim de funcionamento está previamente definido e em que a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição junto da entidade exploradora;

n) «Pequena aposta ou small blind», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;

o) «Pote», valor acumulado de fichas colocadas no centro da mesa, representativas das apostas realizadas pelos jogadores numa jogada, que está em disputa e que no final é entregue ao vencedor ou vencedores;

p) «Pote secundário ou lateral», conjunto ou conjuntos de fichas de apostas de jogadores em all in, que fazem parte do pote da jogada mas que são colocadas de forma a diferenciarem-se das demais apostas dos jogadores que não encavaram;

q) «Reposição», faculdade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;

r) «River», a 5 e última carta comum que é virada e que inicia o quarto e último turno de apostas;

s) «Sessão», período correspondente a uma hora de jogo, acrescida das jogadas necessárias para que todos os jogadores completem a mão que estiver em curso ao perfazer-se a hora;

t) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer;

u) «Turn», a quarta carta comum a ser distribuída;

3 - A exploração e prática do póquer «hold'em» *online* deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

4 - A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

a) Mesas de dois a dez lugares devidamente delimitados;



- b) Utilização de um baralho de 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenados pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2;
- c) Um marcador para assinalar o jogador que tem a mão e que no fim de cada jogada é deslocado sucessivamente, para o lugar ocupado imediatamente à esquerda do jogador que na jogada anterior teve a mão;
- d) Fichas representativas do valor em euros da cave de cada jogador;
- e) Indicação em euros do valor do pote e da cave de cada jogador.

5 - A exploração e a prática do jogo de póquer «hold'em» é realizada em mesas de 2 a 10 lugares ou jogadores.

6 - As mesas podem funcionar nas seguintes modalidades:

- a) Em modo contínuo: as mesas funcionam em modo permanente, sem hora de início e fim, podendo os jogadores entrar e sair do jogo;
- b) Em modo de sessão: as mesas funcionam durante o período previamente definido pela entidade exploradora e a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição, quer para tomar parte da sessão, quer para ocupar os lugares que venham a vagar no decurso da mesma.

7 - As mesas não podem iniciar ou manter-se em exploração sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

8 - Os jogadores para tomarem parte no jogo têm que entrar com o valor da cave inicial fixado nas regras específicas para a mesa.

9 - Cada jogador apenas pode ocupar um lugar na mesa, mesmo havendo lugares vagos.

10 - Os jogadores podem a todo o tempo retirar-se livremente do jogo com o valor existente na sua cave.

11 - Enquanto permanecerem na mesa os jogadores não podem:

- a) Retirar fichas ou valor da sua cave;
- b) Adicionar fichas à cave ou efetuar reposições no decurso de uma jogada;
- c) Jogar em conluio ou segundo uma estratégia comum com outros jogadores;
- d) Mostrar ou transmitir por qualquer meio informação sobre as suas cartas pessoais, bem como receber de outro jogador informação sobre as cartas pessoais deste ou de qualquer outro jogador;

- e) Perder deliberadamente a fim de transferir ou passar fichas para outro jogador;
- f) Utilizar programas informáticos que substituam o jogador na tomada de decisão, bem como os que constem da lista de programas proibidos elaborada pela entidade exploradora ou pelo Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, quando a sua utilização seja permitida nas regras específicas;
- g) Perturbar ou ter uma conduta imprópria que prejudique o desenrolar do jogo.

12 - Os jogadores que percam a sua cave e que queiram continuar em jogo podem efetuar reposições da cave.

13 - O valor da cave inicial, das reposições e das apostas são representados por fichas com valores faciais expresso em euros.

14 - O valor da cave inicial, das reposições e da aposta mínima da mesa é definido pela entidade exploradora.

15 - Quando o valor da cave de um jogador for inferior ao valor da aposta mínima definida para a mesa, o jogador, para continuar em jogo, é obrigado a fazer uma reposição.

16 - A participação no jogo está sujeita ao pagamento de uma comissão à entidade exploradora.

17 - A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Entre 1 % e 5 % sobre o valor do pote em cada jogada e cujo valor é deduzido antes da entrega do prémio aos jogadores vencedores;
- b) Entre 5 % e 20 % sobre o valor da cave inicial e das reposições da cave de cada jogador e cujo valor é deduzido no momento em que o jogador entra em jogo ou faz uma reposição.

18 - Na modalidade referida na alínea a) da regra anterior não é cobrada comissão quando a jogada termina no turno do flop sem ação voluntária de apostas.

19 - Sempre que o pote é repartido por um ou mais jogadores em all in, a comissão da entidade exploradora é retirada a cada um dos pagamentos efetuados.



- 20** - As apostas são obrigatórias e voluntárias.
- 21** - São obrigatórias a pequena e a grande aposta e voluntárias todas as demais.
- 22** - O valor da grande aposta é igual ao valor da aposta mínima e o da pequena aposta ao valor que for fixado pela entidade exploradora.
- 23** - Com exceção da pequena aposta, todas as demais apostas não podem ser inferiores ao valor mínimo da aposta fixado para a mesa.
- 24** - O valor máximo de aposta é fixado pela entidade exploradora de acordo com uma das seguintes opções:
- a) Com limite: o valor máximo de aposta corresponde a metade do pote ou a um número prefixado de subida de apostas por cada turno;
 - b) Com limite de pote: o máximo de aposta corresponde ao valor do pote;
 - c) Sem limite ou all in: o máximo de aposta corresponde à cave do jogador.
- 25** - Em cada jogada são distribuídas duas cartas pessoais fechadas a cada jogador e cinco cartas comuns que são viradas no centro da mesa e acompanhadas por quatro turnos de aposta.
- 26** - O jogador pode fazer qualquer composição de cinco cartas, com qualquer uma das duas cartas pessoais e das cinco cartas comuns colocadas no centro da mesa a fim de obter a melhor combinação de cinco cartas.
- 27** - O jogador que formar a melhor combinação ganha o pote.
- 28** - O pote não pode ser repartido por acordo entre jogadores, nem um jogador que tenha a melhor combinação pode renunciar ao pote.
- 29** - As combinações de cartas relevantes para o jogo ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:
- a) Sequência máxima de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe, com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;
 - b) Sequência de cor - qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;

- c) Póquer - qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;
- d) Fullen - qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;
- e) Cor - combinação de cinco cartas do mesmo naipe, com exceção das referidas em a) e b);
- f) Sequência - qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio - qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Dois pares - combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor mas diferentes das duas anteriores;
- i) Par - qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

30 - Independentemente do naipe a que pertençam, o valor das cartas ordenadas do maior para o menor é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

31 - O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete, 10 e de menor valor, ou seja 1, quando forma sequência com 2, 3, 4 e 5.

32 - Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, a jogada é decidida de acordo com as seguintes regras:

- a) Quando têm póquer, ganha aquele que tiver o póquer de valor superior; em caso de igualdade, ganha aquele que tiver a carta mais alta;
- b) Quando têm fullen, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas; em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;
- c) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a completa com a carta de maior valor;
- d) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- e) Quando têm trio, ganha o de maior valor; em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;
- f) Quando têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto; em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;
- g) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor; em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.



33 - Sempre que após a aplicação das regras anteriores persistir a situação de empate o pote é dividido em partes iguais.

34 - Com exceção dos jogadores que no início de cada jogada têm que fazer a pequena e grande aposta, os demais jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro deste, nas diversas rondas, podem tomar uma das seguintes opções:

a) Desistir (fold) - sair da jogada, caso em que as cartas são recolhidas para o canto de descarte com as faces viradas de modo a não serem vistas pelos jogadores;

b) Passar (check) - não apostar, decisão que só pode ser tomada se os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta;

c) Acompanhar (call) - colocar fichas em jogo de modo a igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem;

d) Subir a aposta (raise) - aumentar o montante apostado pelos jogadores que o antecedem.

35 - O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas e, com a desistência, perde as apostas que tenha efetuado e o direito a disputar ao pote.

36 - Sempre que no decurso de um turno de apostas apenas um jogador permanecer em jogo, a jogada termina imediatamente e o pote é-lhe entregue, sem que tenha que mostrar as respetivas cartas.

37 - Os jogadores podem livremente subir a aposta, desde que observados os limites máximos da mesa e, dentro destes limites, podem apostar todas as fichas da cave.

38 - O número de vezes que, em cada turno de apostas os jogadores podem subir a aposta pode ser limitado pela entidade exploradora de acordo com a regra que for fixada para os máximos de aposta.

39 - O jogador cuja cave não permitir igualar o valor apostado pelos outros jogadores pode manter-se em jogo apostando todas as fichas que tem na sua cave (all in).

40 - No final de cada turno de apostas todos os jogadores devem ter o mesmo valor apostado no pote, com exceção dos jogadores cuja cave não lhes permite igualar a aposta dos restantes e que permanecem em jogo, apostando todas as suas fichas.

41 - Sempre que um jogador aposte a totalidade da sua cave é criado um pote lateral ou secundário.

42 - Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em all in com valores diferentes de aposta.

43 - O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.

44 - A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.

45 - Findo o período de tempo fixado, sem que o jogador tome qualquer decisão, considera-se que fez check se têm esta opção ou não a tendo considera-se que desistiu da jogada (fold).

46 - No início de funcionamento da mesa, ou sempre que retome o funcionamento, a posição do botão é sorteado e a mão vai rodando sucessivamente de lugar em lugar no sentido dos ponteiros do relógio.

47 - Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.

48 - No início de cada jogada, e antes da distribuição das cartas pessoais, os jogadores que ocupem o primeiro e segundo lugares na mesa à esquerda do jogador que tem a mão são obrigados a fazer, respetivamente, a pequena e a grande aposta.

49 - Depois de efetuadas a pequena e a grande aposta, é distribuída uma carta com a face virada para baixo a cada jogador, iniciando-se a distribuição pelo jogador que fez a pequena aposta e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

50 - Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda carta do jogador pessoal de cada um dos jogadores.

51 - Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, inicia-se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.



52 - No primeiro turno de apostas, o jogador para se manter no jogo deve apostar um valor igual ou superior ao da grande aposta, sendo que o jogador que fez a pequena aposta deve pelo menos igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem.

53 - Concluído o primeiro turno de apostas, são viradas no centro da mesa as três cartas, que formam o flop.

54 - Com o virar das cartas do flop inicia-se o segundo turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

55 - Após todos os jogadores se terem pronunciado, é mostrada a quarta carta comum correspondente ao turn, que é colocada no centro da mesa ao lado das cartas do flop.

56 - Inicia-se, então, o terceiro turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

57 - Findo o terceiro turno de apostas, é mostrada a quinta carta comunitária ou river.

58 - Inicia-se, então, o quarto turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando, no sentido dos ponteiros do relógio, por todos os jogadores ainda em jogo.

59 - Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as cartas pessoais dos jogadores que estiverem em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

60 - Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

61 - A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.

62 - Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 32 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

63 - Havendo um ou mais jogadores em all in, procede-se da seguinte forma:

a) Se nenhum jogador em all in tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;

b) Se o jogador em all in tiver a combinação vencedora, o pote principal é-lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;

c) Se existirem vários jogadores em all in com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

64 - Concluídos os pagamentos, inicia-se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

65 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita, pelo menos, a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada em que participou, designadamente o resultado e valores apostados.

66 - A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

67 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

68 - Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.



69 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

70 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, nomeadamente sempre que:

- a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;
- b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

71 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

72 - No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.

73 - Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

74 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «hold'em» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

75 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

31. Regulamento n.º 807/2015, de 26 de novembro
Regras do Jogo Roleta Francesa *Online*

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar roleta francesa, quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de roleta francesa *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.



4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor na data em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - A roleta francesa *online* é um jogo de fortuna ou de azar, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora num número, num conjunto de números e cor.

2 - A exploração e prática do jogo roleta francesa são realizadas em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características e utensílios utilizados numa mesa física e o emular das operações e seu funcionamento, designadamente, a roleta com o cilindro e prato, a representação de uma bola que se põe em movimento no interior do cilindro até se imobilizar num dos números do prato e o tabuleiro em formato retangular com a zona para marcação das apostas.

3 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

a) «Aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expresso em euros, que o jogador coloca em jogo numa ou em várias *chances* de aposta;

b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar em cada uma das *chances* numa jogada;

c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar em cada uma das *chances*;

d) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores e se desenvolvem com o lançamento e imobilização da bola num número e terminam com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;

e) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo da roleta francesa pelo jogador;

4 - Na exploração e prática da roleta francesa podem ser utilizadas roletas individuais ou para múltiplos jogadores.

5 - Nas roletas para múltiplos jogadores cada jogador aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

6 - A representação gráfica e emulação da roleta e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) A roleta deve conter 37 números, uniformemente separados;
- b) Cada número é inscrito alternadamente sobre um fundo vermelho e preto, com exceção do n.º 0 cujo fundo é branco ou verde;
- c) A numeração é feita, no sentido dos ponteiros do relógio, com a seguinte sequência: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26;
- d) Um tabuleiro marcado com as possibilidades de aposta, com um espaço reservado ao 0 e os restantes 36 números dispostos sequencialmente em três colunas de doze, depois dos retângulos dos números 34, 35 e 36 três retângulos para a marcação das apostas nas colunas, bem como espaços para marcações das apostas na dúzia, coluna, par, ímpar, menor, maior, preto e vermelho;
- e) Um mostrador onde são exibidos os últimos números vencedores e a respetiva cor.

7 - O jogador pode apostar isolada ou conjuntamente em qualquer uma das seguintes apostas:

- a) Nas *chances* múltiplas, em:
 - i) Pleno - 1 número;
 - ii) Cavalo - 2 números;
 - iii) Rua - 3 números;
 - iv) Quadro - 4 números;
 - v) Linha - 6 números;
 - vi) Dúzia- 12 números alinhados de 1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36;
 - vii) Coluna - 12 números, alinhados a partir do 34, do 35, ou do 36;
 - viii) Cavalo de dúzia - 24 números;
 - ix) Cavalo de coluna - 24 números;
- b) Nas *chances* simples, em:
 - i) Par - os 18 números pares;
 - ii) Ímpar - os 18 números ímpares;



- iii) Menor - os números 1 a 18;
- iv) Maior - os números 19 a 36;
- v) Encarnado - os números encarnados;
- vi) Preto - os números pretos.

8 - Nos termos a definir nas regras específicas a entidade exploradora pode ainda explorar apostas “*call bets*” em conjuntos e séries de números de acordo com a sequência dos números no prato da roleta, nomeadamente:

- a) Na série 0-2-3 ou vizinhos do zero ou série (*voisins du zero*) - aposta de 17 números da roleta entre o 22 e 25 (22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25);
- b) Na série 5-8 (*tiers du cylindre*) - aposta de 12 números da roleta entre o 27 e 33 (27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33);
- c) Na série órfãos (*Orphelins*) - aposta de oito números que não estão incluídos nas apostas das séries 0-2-3 e 5-8 (17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9);
- d) Num número e seus vizinhos:
 - i) Um número e dois números vizinhos;
 - ii) Um número e quatro números vizinhos;
 - iii) Um número e seis vizinhos;
- e) Nos números finais - aposta nos números cuja terminação é igual.

9 - As apostas são marcadas pelo jogador nas respetivas zonas do tabuleiro reservado às apostas.

10 - Cada jogador pode apostar em qualquer uma das *chances* referidas na regra n.º 7 e, dentro de cada chance, em todas as combinações que sejam possíveis.

11 - O valor da aposta mínima de cada uma das *chances* é fixado pela entidade exploradora.

12 - O valor da aposta máxima em cada das *chances* é determinado a partir do valor da aposta mínima, de acordo com as seguintes proporções:

- a) Em cada uma das *chances* múltiplas:
 - i) Pleno: até 30 vezes o valor da aposta mínima;
 - ii) Cavalo: até 60 vezes o valor da aposta mínima;
 - iii) Rua: até 90 vezes o valor da aposta mínima;
 - iv) Quadro: até 120 vezes o valor da aposta mínima;
 - v) Linha: até 180 vezes o valor da aposta mínima;

- vi) Dúzia: até 360 vezes o valor da aposta mínima;
 - vii) Coluna: até 360 vezes o valor da aposta mínima;
 - viii) Cavalos de dúzia: até 720 vezes o valor da aposta mínima;
 - ix) Cavalos de coluna: até 720 vezes o valor da aposta mínima;
- b) Em cada uma das *chances* simples: até 540 vezes o valor da aposta mínima.

13 - A entidade exploradora pode não explorar as apostas em “cavalos de dúzia” e “cavalos de coluna”, bem como estabelecer nas regras específicas um limite máximo de aposta por jogador para o conjunto total de *chances*.

14 - As apostas nos números, conjunto de números e *chances* vencedoras continuam a pertencer ao jogador e dão lugar aos seguintes prémios:

a) *Chances* múltiplas:

- i) Pleno: 35 vezes o valor da aposta;
- ii) Cavalos: 17 vezes o valor da aposta;
- iii) Rua: 11 vezes o valor da aposta;
- iv) Quadro: 8 vezes o valor da aposta;
- v) Linha: 5 vezes o valor da aposta;
- vi) Dúzia: 2 vezes o valor da aposta;
- vii) Coluna: 2 vezes o valor da aposta;
- viii) Cavalos de dúzia: metade do valor da aposta;
- ix) Cavalos de coluna: metade do valor da aposta;

b) *Chances* simples (par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto): valor igual ao da aposta;

15 - Nas combinações de apostas referidas na regra n.º 8 são vencedoras apenas as apostas que integrem o número vencedor da jogada, que são pagas nos termos das regras previstas no número anterior.

16 - Nas roletas para múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em simultâneo para todos os jogadores e o momento em que não são aceites mais apostas deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios sonoros ou de texto, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais» ou equivalentes.

17 - Nas roletas individuais o acionamento do lançamento da bola pode ser feito pelo próprio jogador após a realização da aposta.

18 - O número sorteado é assinalado no tabuleiro.



19 - Em seguida são recolhidas as fichas das apostas nas *chances* perdedoras e pagas as apostas vencedoras.

20 - O jogador ganha se as suas apostas coincidirem ou integrarem o número ou a cor em que a bola se imobilizou e perdem as suas apostas sempre que estas não coincidam ou integrem o número ou cor que saiu vencedor na jogada.

21 - A saída do 0 faz perder todas as apostas nas *chances* simples e em todas as *chances* múltiplas cujas apostas não integrem esses números, com exceção das apostas nos plenos, cavalos, ruas e quadros que integrem aqueles números.

22 - São consideradas nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento, não é determinado um número sorteado válido.

23 - Nas jogadas nulas as apostas realizadas são devolvidas aos jogadores.

24 - Para efeitos do disposto na regra n.º 22 não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorrem na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.

25 - Nos casos referidos na regra anterior a jogada e a aposta realizada são válidas e caso a aposta seja vencedora o prémio é pago ao jogador e se for perdedora é recolhida.

26 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção de visualização que permita o acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, designadamente o resultado e valores apostados.

27 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.

28 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.

29 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

30 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:

- a) Numa roleta individual o jogador não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.
- b) Numa roleta com múltiplos jogadores um jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.

31 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.

32 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo da roleta francesa com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

33 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.



32. Regulamento n.º 808/2015, de 26 de novembro **Regras do Jogo Banca Francesa *Online***

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras base de execução do jogo de fortuna ou azar banca francesa, quando praticado à distância, através de qualquer suporte eletrónico, informático, telemático e interativo ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por *online*, que constitui Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de banca francesa *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carecem de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2, bem como o modo de interação e participação dos jogadores são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - A banca francesa *online* é um jogo de fortuna ou azar em que os jogadores fazem apostas contra a entidade exploradora sobre o valor das pontuações com que se vão imobilizar um conjunto de três dados em cada lançamento.

2 - A exploração e prática do jogo de banca francesa *online* decorre em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características e utensílios utilizados numa banca física e emule as operações e o seu funcionamento.

3 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Aposta», colocação de fichas ou créditos, expressos em euros, pelo jogador numa das apostas ou *chances*;
- b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar em cada uma das *chances*.
- c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar em cada uma das *chances*;
- d) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com o lançamento e imobilização dos dados na pista e terminam com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;
- e) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de banca francesa pelo jogador;



4 - Na exploração e prática da banca francesa *online* podem utilizar-se mesas virtuais individuais ou de múltiplos jogadores.

5 - Nas mesas de múltiplos jogadores cada um dos jogadores aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

6 - A representação gráfica da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

a) Mesa marcada por duas linhas que circundam a banca uma interior e outra exterior:

i) A área circular delimitada pela linha interior corresponde à zona de marcação das apostas no «grande» e deve conter os números 14, 15 e 16 e a palavra «grande»;

ii) A área circular delimitada pela linha exterior corresponde à zona de marcação de apostas no «pequeno» e deve conter os números 5, 6 e 7 e a palavra «pequeno»;

iii) A área correspondente ao recorte do canto esquerdo corresponde ao espaço de marcação das apostas nos «ases» e deve conter o n.º 3 e a palavra «ases»;

b) Uma área delimitada para o lançamento dos dados, também denominada de arena;

c) Um conjunto de três dados de cor azul, verde ou vermelho, numerados em cada uma das faces de 1 a seis através de pintas circulares bem visíveis e do mesmo diâmetro, em que a soma das mesmas nas faces opostas deve ser igual a 7 (1 e 6, 2 e 5, 3 e 4);

7 - Cada uma das pintas dos dados tem a pontuação de 1.

8 - O jogador pode apostar numa das seguintes apostas ou *chances*:

a) Nos «ases», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados perfaz a pontuação de 3;

b) No «pequeno», em que a soma das pintas das faces superiores dos dados perfaz a pontuação de 5, 6 ou 7;

c) No «grande», em que a soma das pintas das faces superiores dos dados perfaz a pontuação de 14, 15 ou 16.

9 - As apostas são colocadas pelo jogador nas áreas da mesa reservadas às respetivas apostas ou *chances*, podendo ainda ser colocadas apostas

sobre o risco exterior que delimita a chance do «grande» ou sobre o risco exterior que delimita a chance do «pequeno».

10 - O valor das apostas colocadas sobre qualquer um dos riscos referidos na regra anterior corresponde a metade do valor das fichas ou créditos colocados pelo jogador, não podendo, porém, o seu valor ser inferior ao dobro do mínimo da mesa nem superior ao dobro da aposta máxima.

11 - O valor da aposta mínima de cada mesa é igual para todas as apostas ou *chances* e é fixado pela entidade exploradora.

12 - Os valores máximos de aposta permitidos são os seguintes:

- a) Nos «ases», até 6 vezes o valor mínimo;
- b) No «pequeno» ou «grande», até 200 vezes o valor mínimo.

13 - Nas mesas para múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em simultâneo para todos os jogadores e o momento em que não são aceites mais apostas deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios sonoros ou de texto, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais» ou equivalentes.

14 - Nas mesas individuais o acionamento do lançamento dos dados pode ser feito pelo próprio jogador após a realização da aposta.

15 - Após a realização das apostas pelos jogadores, os dados são lançados e de acordo com a pontuação de cada um, o resultado final é apresentado do seguinte modo:

- i) 3, «ases»;
- ii) 5, 6 ou 7, «pequeno»;
- iii) 14, 15 ou 16, «grande»;
- iv) 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17 ou 18, «lançamento nulo».

16 - Quando a pontuação ou chance mostrada forem «ases», «pequeno» ou «grande», são recolhidas as apostas perdedoras e pagas as apostas vencedoras.

17 - Quando for mostrado «lançamento nulo», o jogador não perde nem ganha, podendo retirar, manter ou alterar a sua aposta.



18 - São considerados nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento, não é determinada pontuação de cada um dos dados.

19 - Nas jogadas nulas as apostas realizadas são devolvidas aos jogadores.

20 - Para efeitos do disposto na regra n.º 18, não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorrem na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.

21 - Nos casos referidos na regra anterior a aposta realizada é válida e caso seja vencedora o prémio é pago ao jogador e se perdedora é recolhida.

22 - O jogador ganha se as apostas que realizou coincidirem com o resultado da pontuação dos dados e perde as suas apostas sempre que sai vencedora uma chance diferente das apostas que efetuou.

23 - As apostas vencedoras continuam a pertencer ao jogador, sendo o jogador livre de a recolher, manter ou alterar.

24 - As apostas vencedoras são pagas da seguinte forma:

- a) Nos «ases», 61 vezes o valor da aposta;
- b) No «pequeno», valor igual ao da aposta;
- c) No «grande», valor igual ao da aposta.

25 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção de visualização que permita o acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, nomeadamente o resultado e valores apostados.

26 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores mínimos e máximos das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.

27 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e os respetivos lucros ou perdas.

28 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

29 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:

- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.
- b) Numa mesa com múltiplos jogadores o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.

30 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto ou no início da jogada seguinte.

31 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas com o jogo de banca francesa com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

32 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.



33. Regulamento n.º 809/2015, de 26 de novembro **Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Sintético» Online**

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar do póquer não bancado na variante «póquer sintético», quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer «póquer sintético» *online*.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2, bem como o modo de interação e participação dos jogadores, são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - O póquer não bancado na variante «póquer sintético» *online* é um jogo de fortuna ou azar não bancado, praticado com cartas, em que os jogadores apostam uns contra os outros, com o objetivo de cada um deles formar, com as duas cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível de cinco cartas ou uma combinação de valor superior à dos demais.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mínima ou ante», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar e que lhe confere o direito a receber as cartas;
- c) «Botão», marcador que assinala em cada jogada a posição do jogador que tem a mão;
- d) «Cartas fechadas», cartas que são distribuídas com as faces viradas para baixo e cuja valor ou pontuação apenas é visto pelo jogador que as recebe;
- e) «Cartas viradas», cartas comuns a todos os jogadores que são colocadas na mesa com as faces viradas para cima, com o respetivo valor e pontuação visível para todos os jogadores;
- f) «Cave inicial», valor inicial expresso em euros fixado pela entidade exploradora que o jogador tem que ter para ocupar um lugar numa mesa;
- g) «Comissão ou *rake*», percentagem cobrada pela entidade exploradora pela disponibilização e organização do jogo e que pode ser cobrado sobre a cave inicial ou sobre o pote;



- h) «Estandilho», aposta de valor superior ao da aposta mínima que os jogadores podem fazer antes de verem as suas cartas pessoais e antes de ter sido virada a primeira carta comum e que obriga os demais jogadores que queiram permanecer em jogo a apostar o dobro;
- i) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da aposta ante, se desenvolvem com a distribuição das cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e terminam com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;
- j) «Jogador em *all in*», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;
- k) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração contínua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;
- l) «Mesas em exploração em regime de sessão», mesas cujo início e fim de funcionamento está previamente definido e em que a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição junto da entidade exploradora;
- m) «Pote», valor acumulado de fichas colocadas no centro da mesa, representativas das apostas realizadas pelos jogadores numa jogada, que está em disputa e que no final é entregue ao vencedor ou vencedores;
- n) «Pote secundário ou lateral», conjunto ou conjuntos de fichas de apostas de jogadores em *all in*, que fazem parte do pote da jogada mas que são colocadas de forma a diferenciarem-se das demais apostas dos jogadores que não se encontram em *all in*;
- o) «Reposição», faculdade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;
- p) «Restardilho», quando, após o estardilho, outro jogador, que ainda não viu as suas cartas pessoais, aposta o dobro do valor da aposta de estardilho.
- q) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer.

3 - A exploração e prática do jogo de póquer não bancado na variante «póquer sintético» *online* deve decorrer em tempo real e num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características, os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e seu funcionamento.

4 - A representação virtual da mesa e utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características gráficas e visuais:

- a) Mesas de dois a 11 lugares devidamente delimitados;
- b) Utilização de um baralho de 28 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por sete cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9 e 8;
- c) Um marcador para assinalar o jogador que tem a mão e que no fim de cada jogada é deslocado sucessivamente, no sentido dos ponteiros do relógio, para o lugar ocupado imediatamente à esquerda do jogador que na jogada anterior teve a mão;
- d) Fichas representativas do valor em euros da cave de cada jogador;
- e) Indicação em euros do valor do pote e da cave de cada jogador.

5 - A exploração e a prática do jogo de «póquer sintético» *online* é realizada em mesas de 2 a 11 lugares ou jogadores.

6 - As mesas podem funcionar nas seguintes modalidades:

- a) Em modo contínuo: as mesas funcionam em modo permanente, sem hora de início e fim, podendo os jogadores entrar e sair do jogo;
- b) Em modo de sessão: as mesas funcionam durante o período previamente definido pela entidade exploradora e a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição, quer para tomar parte da sessão, quer para ocupar os lugares que venham a vagar no decurso da mesma.

7 - As mesas não podem iniciar ou manter-se em exploração sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

8 - Os jogadores para tomarem parte no jogo têm que entrar com o valor da cave inicial fixado nas regras específicas para a mesa.

9 - Cada jogador apenas pode ocupar um lugar na mesa, mesmo havendo lugares vagos.

10 - Os jogadores podem a todo o tempo retirar-se livremente do jogo com o valor existente na sua cave.

11 - Enquanto permanecerem na mesa os jogadores não podem:

- a) Retirar fichas ou valor da sua cave;
- b) Adicionar fichas à cave ou efetuar reposições no decurso de uma jogada;
- c) Jogar em conluio ou segundo uma estratégia comum com outros jogadores;



- d) Mostrar ou transmitir por qualquer meio informação sobre as suas cartas pessoais, bem como receber de outro jogador informação sobre as cartas pessoais deste ou de qualquer outro jogador;
- e) Perder deliberadamente a fim de transferir ou passar fichas para outro jogador;
- f) Utilizar programas informáticos que substituam o jogador na tomada de decisão, bem como os que constem da lista de programas proibidos elaborada pela entidade exploradora ou pelo Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, quando a sua utilização seja permitida nas regras específicas;
- g) Perturbar ou ter uma conduta imprópria que prejudique o desenrolar do jogo.

12 - Os jogadores que percam a sua cave e que queiram continuar em jogo podem efetuar reposições da cave.

13 - O valor da cave inicial, das reposições e das apostas são representados por fichas com valores faciais expresso em euros.

14 - O valor da cave inicial, das reposições e da aposta mínima da mesa é definido pela entidade exploradora.

15 - Quando o valor da cave de um jogador for inferior ao valor da aposta mínima definido para a mesa, o jogador, para continuar em jogo, é obrigado a fazer uma reposição.

16 - A participação no jogo está sujeita ao pagamento de uma comissão à entidade exploradora.

17 - A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Entre 1 % e 5 % sobre o valor do pote em cada jogada e cujo valor é deduzido antes da entrega do prémio aos jogadores vencedores;
- b) Entre 5 % e 20 % sobre o valor da cave inicial e das reposições da cave de cada jogador e cujo valor é deduzido no momento em que o jogador entra em jogo ou faz uma reposição.

18 - Na modalidade referida na alínea a) da regra anterior não é cobrada comissão quando a jogada termina sem ação voluntária de apostas.

19 - Sempre que o pote é repartido por um ou mais jogadores em *all in*, a comissão da entidade exploradora é retirada a cada um dos pagamentos efetuados.

20 - As apostas são obrigatórias e voluntárias.

21 - A aposta inicial ou *ante* é obrigatória e todas as demais são voluntárias.

22 - O «póquer sintético» *online* pode ser explorado em mesas com e sem limite de aposta.

23 - Nas mesas com limite de aposta, o valor da aposta máxima é fixado pela entidade exploradora.

24 - Em cada jogada são distribuídas duas cartas pessoais fechadas a cada jogador e cinco cartas comuns que são viradas no centro da mesa e acompanhadas por cinco turnos de aposta.

25 - O jogador pode fazer qualquer combinação com as duas cartas pessoais e três das cinco cartas comuns colocadas no centro da mesa, a fim de obter a melhor composição.

26 - O jogador que formar a melhor combinação ganha o pote.

27 - O pote não pode ser repartido por acordo entre jogadores, nem um jogador que tenha a melhor combinação pode renunciar ao pote.

28 - As combinações de cartas relevantes para o jogo ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:

a) Sequência máxima de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe, com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;

b) Sequência de cor - qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;

c) Póquer - qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;

d) Cor - qualquer combinação de cinco cartas do mesmo naipe;

e) *Fullen* - qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;



- f) Sequência - qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio - qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Figuras com pares - qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras (ás, rei, dama, valete) em que duas delas formam um par e outras duas formam outro par;
- i) Figuras simples - qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras que não formem pares;
- j) Dois pares - combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior;
- k) Um par - qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- l) Carta maior - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

29 - Independentemente do naipe a que pertençam, o valor das cartas ordenadas do maior para o menor é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9 e 8.

30 - O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete e 10 e de menor valor quando forma sequência com 8, 9, 10 e valete.

31 - Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, a jogada é decidida de acordo com as seguintes regras:

- a) Quando têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão quem tiver a carta mais alta;
- b) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- c) Quando têm *fullen*, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas. Em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;
- d) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;
- e) Quando têm trio, ganha o de maior valor. Em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;
- f) Quando têm figuras com pares, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o valor do outro par e, se estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;
- g) Quando têm figuras simples, ganha aquele que tiver a figura de maior valor;
- h) Quando têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;

i) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, o pote é dividido pelos jogadores que têm o par.

32 - Com exceção da aposta inicial ou *ante*, os jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro destes, nas diversas rondas, podem tomar uma das seguintes opções:

a) Desistir (*fold*) - sair da jogada, caso em que as cartas são recolhidas para o canto de descarte com as faces viradas de modo a não serem vistas pelos jogadores;

b) Passar (*check*) - não apostar, decisão que só pode ser tomada se os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta;

c) Acompanhar (*call*) - colocar fichas em jogo de modo a igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem;

d) Subir a aposta (*raise*) - aumentar o montante apostado pelos jogadores que o antecedem.

33 - O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas e, com a desistência, perde as apostas que tenha efetuado e o direito a disputar ao pote.

34 - Sempre que no decurso de um turno de apostas apenas um jogador permanecer em jogo, a jogada termina imediatamente e o pote é-lhe entregue, sem que tenha que mostrar as respetivas cartas.

35 - Os jogadores podem livremente subir a aposta, desde que observados os limites máximos da mesa e, dentro destes limites, podem apostar todas as fichas da cave.

36 - O número de vezes que, em cada turno de apostas os jogadores podem subir a aposta pode ser limitado pela entidade exploradora de acordo com a regra que for fixada para os máximos de aposta.

37 - O jogador cuja cave não permitir igualar o valor apostado pelos outros jogadores pode manter-se em jogo apostando todas as fichas que tem na sua cave (*all in*).

38 - No final de cada turno de apostas todos os jogadores devem ter o mesmo valor apostado no pote, com exceção dos jogadores cuja cave não lhes permite igualar a aposta dos restantes e que permanecem em jogo, apostando todas as suas fichas.



39 - Sempre que um jogador aposte a totalidade da sua cave é criado um pote lateral ou secundário.

40 - Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em *all in* com valores diferentes de aposta.

41 - O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.

42 - A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.

43 - Findo o período de tempo fixado, sem que o jogador tome qualquer decisão, considera-se que fez *check* se têm esta opção ou não a tendo considera-se que desistiu da jogada (*fold*).

44 - No início de funcionamento da mesa, ou sempre que retome o funcionamento, a posição do botão é sorteado e a mão vai rodando sucessivamente de lugar em lugar no sentido dos ponteiros do relógio.

45 - Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.

46 - Antes da distribuição das cartas, os jogadores têm que fazer a aposta inicial (*ante*) no valor mínimo fixado para a mesa.

47 - Depois de efetuadas as apostas iniciais, é distribuída uma carta com a face virada para baixo a cada jogador, iniciando-se a distribuição pelo jogador à esquerda do botão e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

48 - Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda carta do jogo pessoal de cada um dos jogadores.

49 - No período compreendido entre a marcação da aposta inicial e a distribuição da segunda carta pessoal ao último jogador, a entidade exploradora pode permitir que os jogadores façam apostas de estardilho e restardilho antes de verem as suas cartas.

50 - Para fazer a aposta em estardilho o jogador coloca na mesa uma aposta de valor superior ao valor da aposta mínima e com o limite da cave.

51 - Os restantes jogadores que queiram continuar na jogada são obrigados a apostar o dobro do valor do que estardilhou, ou podem, em alternativa, fazer uma aposta de restardilho, duplicando o valor antes referido.

52 - Os jogadores que não acompanhem as apostas de estardilho e restardilho ou os que o façam inicialmente mas depois desistam, não participam na jogada e, quer o valor das suas apostas iniciais, quer das apostas em estardilho e restardilho ficam a pertencer ao pote da jogada.

53 - Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar as apostas de estardilho e restardilho pode manter-se em jogo apostando todas as fichas da sua cave.

54 - Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, é mostrada a primeira carta comum que é colocada no centro da mesa, inicia-se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

55 - Concluído o primeiro turno de apostas, é virada a segunda carta comum, que é colocada no centro da mesa ao lado da primeira carta virada.

56 - Com o virar da segunda carta comum inicia-se o segundo turno de apostas, que começa pelo jogador que fez a aposta mais elevada no turno anterior, prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio pelos demais jogadores ainda em jogo.

57 - Findo o turno de apostas, é virada no centro da mesa a terceira carta comum e inicia-se novo turno de apostas, no modo e sequência referido na regra anterior.

58 - Concluídas as apostas deste turno, é extraída e virada no centro da mesa mais uma carta comum, em seguida inicia-se o quarto turno de apostas nos termos da ordem e sequência dos anteriores.



59 - Por fim, logo que terminem as apostas, é extraída e virada no centro da mesa a quinta carta comum, iniciando-se o quinto e último turno de apostas, seguindo a mesma regra de ordem.

60 - Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as cartas pessoais dos jogadores que estiverem em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

61 - Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

62 - A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.

63 - Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 31 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

64 - Havendo um ou mais jogadores em *all in*, procede-se da seguinte forma:

a) Se nenhum jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;

b) Se o jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, o pote principal é-lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;

c) Se existirem vários jogadores em *all in* com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

65 - Concluídos os pagamentos, inicia-se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

66 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita, pelo menos, a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada em que participou, nomeadamente o resultado e valores apostados.

67 - A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

68 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

69 - Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

70 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

71 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, nomeadamente sempre que:

- a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;
- b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

72 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

73 - No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.



74 - Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

75 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «póquer sintético» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

76 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

34. Regulamento n.º 810/2015, de 26 de novembro¹⁰³
Regras do Jogo de Póquer em Modo de Torneio *Online*

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática, sob a forma de torneio, de jogos de póquer, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas nas presentes regras, fixar regras específicas de execução do póquer em de torneio.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

¹⁰³ Última redação pelo Regulamento n.º 819/2016, de 19 de agosto.



4.º As regras constantes do regulamento em anexo e as referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - O jogo de póquer em modo de torneio *online* é uma competição de uma das variantes do jogo de póquer não bancado que se encontra regulamentada, que se joga com fichas próprias, sem representação ou conversão em valores monetários, em que o jogador paga uma taxa de inscrição para participar, em sistema de eliminação à medida que vai perdendo as fichas para os demais jogadores, com o objetivo de ficar num dos lugares finais que dão direito a um prémio monetário pré determinado ou a uma inscrição num torneio com um valor de inscrição superior aquele em que é atribuído.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

a) «*Add-on*», faculdade que é dada ao jogador de, no final do período em que é permitido os *rebuy*, comprar mais fichas independentemente da quantidade de fichas que tiver na sua cave;

b) «*Aposta cega ou blind*», aposta obrigatória colocada pelo jogador antes de receber cartas;

c) «*Cave ou stack* de fichas», conjunto de fichas com referências numéricas, sem qualquer correspondência ou convertibilidade em valores monetários, que o jogador recebe no início do torneio para ser colocado em jogo ou que, em determinado momento do jogo, o jogador tem na mesa;

d) «*Comissão da entidade exploradora ou rake*», percentagem do valor da inscrição para participação no torneio que remunera a entidade exploradora pela organização e disponibilização do mesmo;

e) «*Fichas de torneio*», fichas usadas exclusivamente na prática de jogo sob a forma de torneio que têm inscrito unidades de referência numéricas a pontos, fichas ou qualquer outra, sem qualquer correspondência, representação ou convertibilidade em valores monetários;

- f) «Grande aposta ou *big blind*», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;
- g) «Nível», período de tempo compreendido entre o aumento do valor das *blinds*, que normalmente é antecedido de um intervalo para descanso;
- h) «Pequena aposta ou *small blind*», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;
- i) «Prémios monetários dos torneios ou *prize pool*», valor resultante da percentagem do valor das inscrições que é repartido em número e percentagens variáveis e atribuído aos jogadores finais dos torneios;
- j) «*Rebuy*», possibilidade que é dada ao jogador cuja *cave* é inferior a um determinado valor ou que ficou sem *cave* de reintegrar a *cave* de fichas, através do pagamento de um valor e o recebimento do correspondente conjunto de fichas;
- k) «Reinscrição ou *reentry*», possibilidade de um jogador que foi eliminado voltar a inscrever-se no torneio e ocupar lugar na mesa;
- l) «Sessão do jogador», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso pelo jogador ao jogo de póquer em modo torneio;
- m) «*Sit out*», posição de um jogador que perde a ligação ao jogo e até que a restabeleça;
- n) «Taxa de inscrição ou *buy-in*», valor monetário pago pelo jogador para participar no torneio;
- o) «Torneio cronometrado», torneio com duração predeterminada, em que no final do período de tempo é efetuada a contagem das fichas da *cave* dos participantes em jogo e os prémios são atribuídos aos jogadores com maior quantidade ou valores de fichas;
- p) «Torneio de uma mesa», torneio que se realiza numa única mesa com o número de lugares fixados pela entidade exploradora;
- q) «Torneio de mesas múltiplas», torneio que se realiza em várias mesas de funcionamento simultâneo, que progressivamente se vão reduzindo com a eliminação de jogadores e termina numa mesa final para apurar o vencedor do prémio mais elevado do torneio;
- r) «Torneio *sit and go*», torneio de uma ou mais mesas de funcionamento rápido em que não é permitido efetuar *reentrys*, *rebuis* e *add-ons* e que se inicia assim que o número de lugares previamente definido pela entidade exploradora esteja preenchido;
- s) «Torneio *freeroll*», torneio de entrada gratuita que atribuem como prémios inscrições, inconvertíveis em dinheiro, para outros torneios;



t) «Torneio programado», torneio de uma ou mais mesas, previamente marcado, que começa na hora fixada, com o funcionamento em simultâneo de diversas mesas, que progressivamente se vão reduzindo com a eliminação dos jogadores e que termina numa mesa final para apurar o vencedor do prémio mais elevado do torneio;

3 - Na exploração e prática do jogo de póquer em modo de torneio são aplicáveis as regras de execução da variante do jogo de póquer não bancado que é objeto do torneio, com as adaptações constantes do presente regulamento e das regras fixadas pela entidade exploradora e previamente aprovadas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - Na exploração e prática do jogo de póquer na modalidade de torneio os únicos valores monetários expressos em euros são exclusivamente o valor da *buy-in*, *reentry*, *rebuy*, *add-on* e *prize pool*, nos termos definidos pelas regras do torneio elaboradas pela entidade exploradora.

5 - Todas as demais referências a valores correspondem a valores convencionados, que não são convertíveis, reembolsáveis ou trocáveis por dinheiro.

6 - As mesas utilizadas na exploração de jogos de póquer em modo de torneio podem ter entre 2 e 10 lugares.

7 - A entidade exploradora pode organizar e explorar jogos de póquer em modo de torneio que, nomeadamente, contenham ou combinem algumas das seguintes características:

- a) Torneios de uma mesa ou multimesas;
- b) Torneios com e sem limite de aposta;
- c) Torneios satélite, que atribuem como prémios *buy-ins* de acesso a um torneio futuro pré-alendarizado, com valor de inscrição mais elevado do que o dos torneios onde são atribuídos;
- d) Torneios *sit and go*;
- e) Torneios cronometrados;
- f) Torneios com aposta limitada a um número de apostas por cada turno ou ao pote;
- g) Torneios com aposta sem limite ou *all in*, cujo limite é a *stack* de fichas de cada jogador;
- h) Torneios com um número mínimo de jogadores que só se realiza se for alcançado o número de participantes estabelecidos pela entidade exploradora;

- i) Torneios com número máximo de jogadores;
- j) Torneios com *reentry*;
- k) Torneios com *rebuy* limitados ou ilimitados;
- l) Torneios com *add-on*;
- m) Torneios com prémios garantidos, em que a entidade exploradora garante um valor mínimo de prémios a atribuir no torneio, independentemente do número de jogadores inscritos;
- n) Torneios com inscrições tardias ou *late registration*, em que os jogadores têm a possibilidade de se inscreverem no torneio mesmo depois do torneio se iniciar;
- o) Torneios *freeroll*, que têm entrada gratuita e atribuem exclusivamente como prémio inscrições para outros torneios;
- p) Torneios com prémio de eliminação, em que é atribuído um prémio em dinheiro a um jogador pela eliminação de outro.

8 - A entidade exploradora pode prever outras características para além das enunciadas na regra anterior, desde que não sejam contrárias a regras imperativas previstas no presente regulamento.

9 - O valor dos prémios a atribuir é fixado pela entidade exploradora e corresponde a uma percentagem sobre o valor do *prize pool*, podendo revestir natureza monetária ou o direito de participação num torneio futuro mas pré determinado.

10 - O número e o valor efetivo dos prémios a atribuir é fixado a partir do momento em que não são permitidas mais inscrições, *rebuis* e *add-ons*.

11 - A exploração do jogo de póquer em modo de torneio, independentemente do número de lugares e mesas, pode decorrer em modo de funcionamento contínuo ou em regime de sessão ou pré-programadas.

12 - A mesa ou mesas de funcionamento contínuo funcionam de modo permanente desde que estejam presentes o número mínimo de jogadores.

13 - A mesa ou mesas em modo de sessão iniciam o funcionamento na hora definida e anunciada pela entidade exploradora e a participação do jogador está sujeita a uma inscrição prévia, quer para ocupar lugar numa mesa quer, se permitido, para ocupar um lugar que venha a vagar no decurso do torneio.



14 - A participação do jogador no jogo de póquer em modo de torneio está sujeita ao pagamento de um *buy-in* ou taxa de inscrição.

15 - Excetua-se do disposto na regra anterior os torneios de entrada gratuita que atribuem exclusivamente como prémio *buy-in* ou taxas de inscrição noutro torneio.

16 - Os *buy-ins* ou taxas de inscrição atribuídos como prémio em qualquer torneio são considerados na contabilidade dos torneios a cuja participação dão direito, quer para efeitos da percentagem para o *prize pool*, quer para efeitos da percentagem da comissão da entidade exploradora.

17 - A taxa de inscrição nos torneios de póquer inclui o valor da comissão da entidade exploradora.

18 - A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora, no regulamento próprio do torneio, entre 2 % a 20 % do valor do *buy-in* e *reentry*, podendo ainda incidir sobre os *rebuy* e *add-on*.

19 - O direito de participação nos torneios é pessoal e intransmissível, sendo apenas admissível uma inscrição por jogador.

20 - O valor do *buy-in* é repartido em duas parcelas percentuais, uma para prémios e outra para a comissão da entidade exploradora.

21 - Para se inscrever em qualquer torneio ou para efetuar *rebuis*, *add-ons* ou *reentrys*, o jogador tem que ter saldo disponível na sua conta de jogador.

22 - Ao fazer a inscrição, o valor do *buy-in* é imediatamente deduzido da conta do jogador.

23 - Nos torneios com inscrições tardias, os *reentrys*, *rebuis* e *add-ons* apenas são permitidos até ao nível ou período de tempo que for fixado pela entidade exploradora.

24 - O jogador pode cancelar a sua inscrição até à hora marcada para o início do torneio, salvo se as regras específicas do torneio fixarem momento anterior.

25 - O jogador que cancele a inscrição nos termos da regra anterior é imediatamente reembolsado da taxa de inscrição, sendo creditado na sua conta de jogador o correspondente valor.

26 - O jogador inscrito que não tenha cancelado a inscrição e que não estiver ligado ao torneio à hora do seu início é colocado numa mesa, com o lugar devidamente assinalado como fora da mesa, e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* e colocado na situação de «*sit out*» até estabelecer a ligação ou até não ter mais fichas na *cave*.

27 - O jogador que abandone um torneio após o seu início, ou que perca a ligação ao mesmo no seu decurso, permanece em jogo e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* até não restarem fichas na sua *cave* ou até que restabeleça a ligação e retome a decisão sobre o seu jogo.

28 - Sem prejuízo do disposto na regra seguinte, as inscrições ganhas num torneio não podem ser reembolsadas em dinheiro ou vendidas ou transferidas para outro jogador.

29 - As inscrições ganhas num torneio apenas podem ser convertidas em dinheiro quando os vencedores já tenham ganho anteriormente a respetiva inscrição para o mesmo torneio.

30 - Nos torneios de entrada gratuita (*freeroll*), as inscrições atribuídas como prémio não são convertíveis em dinheiro.

31 - O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as suas fichas, salvo se as regras específicas do torneio permitirem a realização de *rebuys* e *add-ons* e o jogador as realize.

32 - Os prémios atribuídos nos torneios são constituídos por valores monetários ou por direitos de inscrição num torneio futuro predeterminado.

33 - Os prémios são atribuídos aos jogadores que ocupem o lugar ou lugares finais dos torneios ou, nos torneios com tempo de duração pré-fixado, aos jogadores que, no termo da hora marcada, tenham o maior número ou valor de fichas na *cave*, sem prejuízo dos prémios de eliminação que possam ser atribuídos.



34 - O número de lugares premiados e no caso dos prêmios monetários a percentagem de cada um, bem como a possibilidade de atribuição de um prêmio de eliminação são definidos pela entidade exploradora nas regras específicas dos torneios.

35 - Os torneios podem ser cancelados por insuficiência do número de participantes ou por motivos técnicos ou de força maior que impeçam a realização de torneio em condições de segurança.

36 - Sempre que as regras específicas dos torneios não definirem as regras aplicáveis aos torneios cancelados nos termos do número anterior, procede-se do seguinte modo:

a) Se o torneio é cancelado antes da hora marcada para o seu início, os jogadores são reembolsados do valor integral da taxa de inscrição;

b) Se o torneio é cancelado após o seu início, mas antes de se atingir os lugares com direito a prêmio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prêmios das inscrições pelos jogadores já eliminados, bem como a parte destinada a prêmios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente aos jogadores ainda em jogo com base na quantidade de fichas de cada um;

c) Se o torneio é cancelado após o seu início e depois de se atingir os lugares com direito a prêmio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prêmios das inscrições pagas pelos jogadores eliminados, bem como a parte destinada a prêmios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente pelos jogadores em jogo com base na quantidade de fichas de cada um.

37 - Para efeitos do disposto na regra anterior, os jogadores que tenham ganho a inscrição no torneio cancelado enquanto prêmio de um torneio anterior são reembolsados em valor idêntico ao da inscrição.

38 - Os jogadores que forem eliminados antes do cancelamento do torneio não são reembolsados dos valores do *buy-in*, *reentries*, *rebuys* e *add-ons* que tenham efetuado.

39 - Na hora marcada para o início do torneio os jogadores são distribuídos aleatoriamente pelas mesas e lugares nas mesas, não sendo permitida a troca de lugares entre jogadores.

40 - No início do funcionamento das mesas a decisão do jogador que faz a primeira aposta pode ser determinada pela numeração do lugar ou por qualquer outro modo aleatório definido pela entidade exploradora.

41 - Todos os jogadores iniciam a participação no torneio com o mesmo número e composição de fichas das *stack*.

42 - As decisões do jogador devem ser tomadas no tempo definido pela entidade exploradora, que pode igualmente disponibilizar um tempo suplementar.

43 - O jogador que não tomar qualquer decisão no tempo para o efeito definido é automaticamente considerado no estado de *sit out*.

44 - O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as fichas e, se aplicável, não faça um *rebuy*.

45 - O torneio pode decorrer por níveis com igual ou diferente duração temporal.

46 - O valor das *blinds* pode aumentar progressivamente com a mudança de nível, de acordo com a tabela que for definida nas regras específicas do torneio.

47 - Nos torneios de mesas múltiplas, o início do jogo é simultâneo a todas mesas e, à medida que os jogadores são eliminados, as mesas são reorganizadas, de modo a que todas tenham o mesmo número de jogadores em competição ou o mais aproximado possível.

48 - Na reorganização das mesas, os jogadores que tiverem que mudar de mesa são colocados nas mesas e respetivos lugares através de um sorteio.

49 - Nos termos a definir nas regras específicas do torneio, quando um torneio de mesas múltiplas se aproxime dos lugares premiados as mesas em competição passam a jogar em regime de mão-a-mão (*hand-by-hand*), de modo a que todas comecem a jogada ao mesmo tempo, só podendo iniciar-se nova jogada em qualquer uma delas quando todas terminem a jogada em curso.



50 - Sempre que dois ou mais jogadores são eliminados na mesma jogada e o torneio já se encontra na fase de acesso aos prémios, o jogador que, no início da jogada, tiver a melhor *stack* fica com o prémio de maior valor.

51 - Nas circunstâncias referidas na primeira parte do número anterior quando os jogadores eliminados começaram a jogada com o mesmo número de fichas, os jogadores são ordenados “*ex aequo*” em ambas as classificações e o valor de prémios divididos entre eles.

52 - Os torneios terminam quando um jogador acumula na sua *stack* todas as fichas do jogo ou, no caso dos torneios cronometrados, no termo do período de tempo predeterminado, acrescido do número de jogadas necessárias para que todos voltem a ter a mão.

53 - Os prémios são pagos nos termos previstos nas regras do torneio, podendo a entidade exploradora permitir que os jogadores façam acordos sobre a repartição dos prémios, sem necessidade de encontrar os vencedores efetivos de cada um dos lugares premiados, desde que esses acordos sejam estabelecidos por unanimidade entre os jogadores e quando se atinjam os lugares premiados.¹⁰⁴

54 - Os prémios são creditados na conta dos jogadores no momento em que são determinados os respetivos vencedores ou conjuntamente no termo do torneio.

55 - As dúvidas e reclamações sobre as jogadas são resolvidas pela entidade exploradora por aplicação das presentes regras, das regras do jogo de póquer em execução e das regras específicas do torneio.

56 - As regras dos torneios e as instruções escritas e de áudio sobre o desenrolar e execução do jogo de póquer são em língua portuguesa.

57 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, é admissível o uso de vocábulos em idiomas estrangeiros que sejam usados comumente na linguagem padrão internacional do póquer e que sejam facilmente compreensíveis e inequívocos para todos os jogadores.

¹⁰⁴ Redação conforme Regulamento n.º 819/2016, de 19 de agosto.

58 - Sempre que a entidade exploradora utilize vocábulos estrangeiros, devem conter nas respetivas regras uma listagem com o seu significado em português.

59 - As informações referidas nas regras anteriores podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

60 - As versões em português prevalecem sobre qualquer outra e os jogadores que selecionem qualquer outro idioma não podem invocar o desconhecimento ou falta de domínio do idioma que selecionaram.



35. Regulamento n.º 811/2015, de 26 de novembro **Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Omaha» Online**

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar póquer não bancado na variante «*omaha*», quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por «*online*», que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer «*omaha*» *online*.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2, bem como o modo de interação e participação dos jogadores, são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na *Internet*.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - O póquer «*omaha*» *online* é um jogo de fortuna ou azar não bancado praticado com cartas, em que os jogadores apostam uns contra os outros, com o objetivo de cada um deles formar, com duas das quatro cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- c) «Botão», marcador que assinala em cada jogada a posição do jogador que tem a mão;
- d) «Cartas fechadas», cartas que são distribuídas com as faces viradas para baixo e cuja valor ou pontuação apenas é visto pelo jogador que as recebe;
- e) «Cartas viradas», cartas comuns a todos os jogadores que são colocadas na mesa com as faces viradas para cima, com o respetivo valor e pontuação visível para todos os jogadores;
- f) «Cave inicial», valor inicial expresso em euros fixado pela entidade exploradora que o jogador tem que ter para poder jogar;
- g) «Comissão ou *rake*», percentagem cobrada pela entidade exploradora pela disponibilização e organização do jogo e que pode ser cobrado sobre a cave inicial ou sobre o pote;
- h) «*Flop*», as três primeiras cartas comuns a serem distribuídas;
- i) «Grande aposta ou *big blind*» aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;



- j) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da pequena e grande aposta (*small* e *big blind*), se desenvolve com a distribuição das duas cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e termina com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;
- k) «Jogador em *all in*», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;
- l) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração continua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;
- m) «Mesas em exploração em regime de sessão», mesas cujo início e fim de funcionamento está previamente definido e em que a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição junto da entidade exploradora;
- n) «Pequena aposta ou *small blind*», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;
- o) «Pote», valor acumulado de fichas colocadas no centro da mesa, representativas das apostas realizadas pelos jogadores numa jogada, que está em disputa e que no final é entregue ao vencedor ou vencedores;
- p) «Pote secundário ou lateral», conjunto ou conjuntos de fichas de apostas de jogadores em *all in*, que fazem parte do pote da jogada mas que são colocadas de forma a diferenciarem-se das demais apostas dos jogadores que não encavaram;
- q) «Reposição», faculdade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;
- r) «*River*», a 5 e última carta comum que é virada e que inicia o quarto e último turno de apostas;
- s) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer;
- t) «*Turn*», a quarta carta comum a ser distribuída;

3 - A exploração e prática do póquer «*omaha*» *online* deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

4 - A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) Mesas de dois a dez lugares devidamente delimitados;

- b) Utilização de um baralho de 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenados pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5,4, 3, 2;
- c) Um marcador para assinalar o jogador que tem a mão e que no fim de cada jogada é deslocado sucessivamente, no sentido dos ponteiros do relógio, para o lugar ocupado imediatamente à esquerda do jogador que na jogada anterior teve a mão;
- d) Fichas representativas do valor em euros da cave de cada jogador;
- e) Indicação em euros do valor do pote e da cave de cada jogador.

5 - A exploração e a prática do jogo de póquer “*omaha*» é realizada em mesas de 2 a 10 lugares ou jogadores.

6 - As mesas podem funcionar nas seguintes modalidades:

- a) Em modo contínuo: as mesas funcionam em modo permanente, sem hora de início e fim, podendo os jogadores entrar e sair do jogo;
- b) Em modo de sessão: as mesas funcionam durante o período previamente definido pela entidade exploradora e a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição, quer para tomar parte da sessão, quer para ocupar os lugares que venham a vagar no decurso da mesma.

7 - As mesas não podem iniciar ou manter-se em exploração sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

8 - Os jogadores para tomarem parte no jogo têm que entrar com o valor da cave inicial fixado nas regras específicas para a mesa.

9 - Cada jogador apenas pode ocupar um lugar na mesa, mesmo havendo lugares vagos.

10 - Os jogadores podem a todo o tempo retirar-se livremente do jogo com o valor existente na sua cave.

11 - Enquanto permanecerem na mesa os jogadores não podem:

- a) Retirar fichas ou valor da sua cave;
- b) Adicionar fichas à cave ou efetuar reposições no decurso de uma jogada;
- c) Jogar em conluio ou segundo uma estratégia comum com outros jogadores;
- d) Mostrar ou transmitir por qualquer meio informação sobre as suas cartas pessoais, bem como receber de outro jogador informação sobre as cartas pessoais deste ou de qualquer outro jogador;



e) Perder deliberadamente a fim de transferir ou passar fichas para outro jogador;

f) Utilizar programas informáticos que substituam o jogador na tomada de decisão, bem como os que constem da lista de programas proibidos elaborada pela entidade exploradora ou pelo Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, quando a sua utilização seja permitida nas regras específicas;

g) Perturbar ou ter uma conduta imprópria que prejudique o desenrolar do jogo.

12 - Os jogadores que percam a sua cave e que queiram continuar em jogo podem efetuar reposições da cave.

13 - O valor da cave inicial, das reposições e das apostas são representados por fichas com valores faciais expresso em euros.

14 - O valor da cave inicial, das reposições e da aposta mínima da mesa é definido pela entidade exploradora.

15 - Quando o valor da cave de um jogador for inferior ao valor da aposta mínima definida para a mesa, o jogador, para continuar em jogo, é obrigado a fazer uma reposição.

16 - A participação no jogo está sujeita ao pagamento de uma comissão à entidade exploradora.

17 - A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora segundo uma das seguintes modalidades:

a) Entre 1 % e 5 % sobre o valor do pote em cada jogada e cujo valor é deduzido antes da entrega do prémio aos jogadores vencedores;

b) Entre 5 % e 20 % sobre o valor da cave inicial e das reposições da cave de cada jogador e cujo valor é deduzido no momento em que o jogador entra em jogo ou faz uma reposição.

18 - Na modalidade referida na alínea a) da regra anterior não é cobrada comissão quando a jogada termina no turno do *flop* sem ação voluntária de apostas.

19 - Sempre que o pote é repartido por um ou mais jogadores em *all in*, a comissão da entidade exploradora é retirada a cada um dos pagamentos efetuados.

- 20** - As apostas são obrigatórias e voluntárias.
- 21** - São obrigatórias a pequena e a grande aposta e voluntárias todas as demais.
- 22** - O valor da grande aposta é igual ao valor da aposta mínima e o da pequena aposta ao valor que for fixado pela entidade exploradora.
- 23** - Com exceção da pequena aposta, todas as demais apostas não podem ser inferiores ao valor mínimo da aposta fixado para a mesa.
- 24** - O valor máximo de aposta é fixado pela entidade exploradora de acordo com uma das seguintes opções:
- a) Com limite: o valor máximo de aposta corresponde a metade do pote ou a um número prefixado de subida de apostas por cada turno;
 - b) Com limite de pote: o máximo de aposta corresponde ao valor do pote;
 - c) Sem limite ou *all in*: o máximo de aposta corresponde à cave do jogador.
- 25** - Em cada jogada são distribuídas quatro cartas pessoais fechadas a cada jogador e cinco cartas comuns que são viradas no centro da mesa e acompanhadas por quatro turnos de aposta.
- 26** - O jogador pode fazer qualquer combinação de cinco cartas, com duas das quatro cartas pessoais e três das cinco cartas comuns colocadas no centro da mesa, a fim de obter a melhor composição.
- 27** - O jogador que formar a melhor combinação ganha o pote.
- 28** - O pote não pode ser repartido por acordo entre jogadores, nem um jogador que tenha a melhor combinação pode renunciar ao pote.
- 29** - As combinações de cartas relevantes para o jogo ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:
- a) Sequência máxima de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe, com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;
 - b) Sequência de cor - qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;



- c) Póquer - qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;
- d) *Fullen* - qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;
- e) Cor - combinação de cinco cartas do mesmo naipe, com exceção das referidas em a) e b);
- f) Sequência - qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio - qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Dois pares - combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor mas diferentes das duas anteriores;
- i) Par - qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

30 - Independentemente do naipe a que pertençam, o valor das cartas ordenadas do maior para o menor é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

31 - O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete, 10 e de menor valor, ou seja 1, quando forma sequência com 2, 3, 4 e 5.

32 - Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, a jogada é decidida de acordo com as seguintes regras:

- a) Quando têm póquer, ganha aquele que tiver o póquer de valor superior; em caso de igualdade, ganha aquele que tiver a carta mais alta;
- b) Quando têm *fullen*, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas; em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;
- c) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a completa com a carta de maior valor;
- d) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- e) Quando têm trio, ganha o de maior valor; em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;
- f) Quando têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto; em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;
- g) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor; em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.

33 - Sempre que após a aplicação das regras anteriores persistir a situação de empate o pote é dividido em partes iguais.

34 - Com exceção dos jogadores que no início de cada jogada têm que fazer a pequena e grande aposta, os demais jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro deste, nas diversas rondas, podem tomar uma das seguintes opções:

a) Desistir (*fold*) - sair da jogada, caso em que as cartas são recolhidas para o canto de descarte com as faces viradas de modo a não serem vistas pelos jogadores;

b) Passar (*check*) - não apostar, decisão que só pode ser tomada se os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta;

c) Acompanhar (*call*) - colocar fichas em jogo de modo a igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem;

d) Subir a aposta (*raise*) - aumentar o montante apostado pelos jogadores que o antecedem.

35 - O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas e, com a desistência, perde as apostas que tenha efetuado e o direito a disputar ao pote.

36 - Sempre que no decurso de um turno de apostas apenas um jogador permanecer em jogo, a jogada termina imediatamente e o pote é-lhe entregue, sem que tenha que mostrar as respetivas cartas.

37 - Os jogadores podem livremente subir a aposta, desde que observados os limites máximos da mesa e, dentro destes limites, podem apostar todas as fichas da cave.

38 - O número de vezes que, em cada turno de apostas os jogadores podem subir a aposta pode ser limitado pela entidade exploradora de acordo com a regra que for fixada para os máximos de aposta.

39 - O jogador cuja cave não permitir igualar o valor apostado pelos outros jogadores pode manter-se em jogo apostando todas as fichas que tem na sua cave (*all in*).

40 - No final de cada turno de apostas todos os jogadores devem ter o mesmo valor apostado no pote, com exceção dos jogadores cuja cave não lhes permite igualar a aposta dos restantes e que permanecem em jogo, apostando todas as suas fichas.



41 - Sempre que um jogador aposte a totalidade da sua cave é criado um pote lateral ou secundário.

42 - Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em *all in* com valores diferentes de aposta.

43 - O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.

44 - A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.

45 - Findo o período de tempo fixado, sem que o jogador tome qualquer decisão, considera-se que fez *check* se têm esta opção ou não a tendo considera-se que desistiu da jogada (*fold*).

46 - No início de funcionamento da mesa, ou sempre que retome o funcionamento, a posição do botão é sorteado e a mão vai rodando sucessivamente de lugar em lugar no sentido dos ponteiros do relógio.

47 - Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.

48 - No início de cada jogada, e antes da distribuição das cartas pessoais, os jogadores que ocupem o primeiro e segundo lugares na mesa à esquerda do jogador que tem a mão são obrigados a fazer, respetivamente, a pequena e a grande aposta.

49 - Depois de efetuadas a pequena e a grande aposta, é distribuída uma carta com a face virada a cada jogador, iniciando-se a distribuição pelo jogador que fez a pequena aposta e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

50 - Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda, terceira e quarta carta do jogo pessoal de cada um dos jogadores.

51 - Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, inicia-se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

52 - No primeiro turno de apostas, o jogador para se manter no jogo deve apostar um valor igual ou superior ao da grande aposta, sendo que o jogador que fez a pequena aposta deve pelo menos igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem.

53 - Concluído o primeiro turno de apostas, são viradas no centro da mesa as três cartas, que formam o *flop*.

54 - Com o virar das cartas do flop inicia-se o segundo turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

55 - Após todos os jogadores se terem pronunciado, é mostrada a quarta carta comum correspondente ao *turn*, que é colocada no centro da mesa ao lado das cartas do *flop*.

56 - Inicia-se, então, o terceiro turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

57 - Findo o terceiro turno de apostas, é mostrada a quinta carta comunitária ou *river*.

58 - Inicia-se, então, o quarto turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando, no sentido dos ponteiros do relógio, por todos os jogadores ainda em jogo.

59 - Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as quatro cartas pessoais dos jogadores que estiverem em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

60 - Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

61 - A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.



62 - Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 32 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

63 - Havendo um ou mais jogadores em *all in*, procede-se da seguinte forma:
a) Se nenhum jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;

b) Se o jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, o pote principal é-lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;

c) Se existirem vários jogadores em *all in* com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

64 - Concluídos os pagamentos, inicia-se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

65 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita, pelo menos, a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada em que participou, designadamente o resultado e valores apostados.

66 - A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

67 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

68 - Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

69 - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

70 - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, nomeadamente sempre que:

- a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;
- b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

71 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

72 - No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.

73 - Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

74 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na *Internet* aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «*omaha*» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

75 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.



36. Regulamento n.º 812/2015, de 26 de novembro **Regras do Bacará Ponto e Banca/Macau *Online***

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar bacará ponto e banca/bacará ponto e banca Macau, quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por *online*, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo bacará ponto e banca/bacará ponto e banca Macau *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

CAPÍTULO I **REGRAS DO BACARÁ PONTO E BANCA**

1 - O bacará ponto e banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar, jogado com cartas, em que os jogadores apostam no jogo do ponto ou no da banca na expectativa de, na chance em que apostam, conseguirem uma combinação de cartas com a pontuação de 9 ou a que mais desta se aproxime, sem a exceder.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- c) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com a distribuição das cartas de jogo pelo grupo do ponto e pelo grupo da banca, prosseguem com a contabilização das pontuações obtidas por cada um e termina com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;
- d) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de ponto e banca pelo jogador;
- e) «Um par», duas cartas iguais do mesmo ou de naipe diferente.

3 - A exploração e prática do jogo de ponto e banca *online* deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que reproduza gráfica e visualmente as características, os equipamentos utilizados numa banca física e a emulação das operações e o seu funcionamento.



4 - Na exploração e prática do ponto e banca *online* podem utilizar-se mesas individuais ou de múltiplos jogadores.

5 - Nas mesas de múltiplos jogadores, cada jogador aposta individualmente e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

6 - A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) Mesas de um a nove lugares, contendo cada um deles, um espaço para a marcação das apostas no empate, na banca e no ponto;
- b) Utilização de seis ou oito baralhos de cartas;
- c) Cada baralho de cartas é composto por 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

7 - As cartas têm o seguinte valor:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama, valete e 10 - 0;
- c) Todas as outras - o respetivo valor facial.

8 - Quando a soma dos valores das cartas do ponto ou da banca ultrapassar o valor de 10 ou 20, considera-se como pontuação da chance apenas o valor do número que o exceda.

9 - Os jogadores podem apostar:

- a) No ponto;
- b) Na banca;
- c) No empate.

10 - Adicionalmente às apostas referidas na regra anterior, a entidade exploradora pode permitir ainda apostas no par do ponto e no par da banca.

11 - Verifica-se par do ponto ou par da banca quando as duas cartas iniciais da respetiva chance formam um par, independentemente da sua cor ou do naipe.

12 - O rei, dama, valete e 10, apesar de terem o mesmo valor, apenas formam par, respetivamente, com rei, dama, valete e 10.

13 - Se um jogador apostar simultaneamente na chance do ponto e na chance da banca, a diferença de valor entre ambas as apostas não pode ser inferior ao valor da aposta mínima.

14 - O valor da aposta mínima está expresso em euros e é fixado pela entidade exploradora.

15 - Os valores máximos de aposta são os seguintes:

- a) No ponto ou na banca, até 70 vezes o valor da aposta mínima;
- b) No empate, até 15 vezes o valor da aposta mínima;
- c) No par do ponto ou no par da banca, até 8 vezes o valor da aposta mínima.

16 - Findo o período de tempo para a realização das apostas inicia-se a distribuição das duas cartas iniciais para o jogo do grupo do ponto e para o jogo do grupo da banca.

17 - As cartas iniciais são distribuídas com as faces viradas para baixo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto.

18 - Finda a distribuição das cartas iniciais são viradas primeiro as do grupo do ponto e depois as do grupo da banca.

19 - Se após a distribuição das cartas iniciais alguma das *chances* (ponto ou banca) perfizer a pontuação de 8 ou 9 não são distribuídas cartas adicionais para qualquer uma das *chances*.

20 - Quando com as cartas iniciais o grupo do ponto ou o grupo da banca não obtiver a pontuação de 8 ou 9, cada grupo apenas pode receber uma carta adicional, sendo a primeira distribuída para o grupo do ponto, de acordo com a seguinte tabela:

Ponto.	Tendo	Recebe carta. Não recebe qualquer carta / Fica. Anunciado imediatamente.
	0-1-2-3-4-5	
	6-7 8-9	



	Tendo	Recebe-carta se o ponto recebe	Não recebe carta se o ponto recebe
Banca	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
	4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10
	5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-10
	6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10
	7	Não recebe qualquer carta / Fica.	
	8-9	Anunciado imediatamente.	
	0-1-2	Recebe carta.	
	3-4-5	Recebe carta se o ponto não receber carta.	
	6	Não recebe carta se o ponto não receber carta.	

21 - A carta adicional distribuída a cada uma das *chances* deve ficar exposta na mesa de forma a que claramente se diferencie das duas cartas iniciais.

22 - O jogador ganha as suas apostas se a chance em que apostar tiver a pontuação mais elevada e perde as suas apostas se a chance contrária a que apostar tiver a pontuação mais elevada.

23 - Se as pontuações do jogo do ponto e do jogo da banca forem coincidentes, são vencedoras as apostas no empate e as apostas realizadas em qualquer uma daquelas *chances* não perdem nem ganham.

24 - O valor das apostas vencedoras continua a pertencer ao jogador.

25 - As apostas vencedoras são pagas de acordo com as seguintes proporções:

- No ponto ou na banca, valor igual ao da aposta;
- No empate, oito vezes o valor da aposta;
- No par do ponto ou no par da banca, 11 vezes o valor da aposta.

26 - A entidade explorada pode cobrar uma comissão sobre os prémios, que é deduzida ao pagamento, segundo uma das seguintes modalidades:

- Dedução de 5 % sobre o valor dos prémios de cada jogada ganho pelo grupo da banca;
- Dedução de 50 % sobre o valor dos prémios nas jogadas ganhas com a pontuação de 5 ou de 6 pelo grupo da banca.

27 - Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios de texto ou sonoros, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição» ou expressões equivalentes.

28 - Nas mesas individuais o início da distribuição das cartas pode ser feito pelo próprio jogador após a marcação da aposta.

29 - Quando, por motivo de avaria ou mau funcionamento, as jogadas sejam interrompidas sem que seja possível determinar a pontuação do grupo da banca ou do grupo do ponto a jogada é nula e o valor das apostas realizadas é devolvido aos jogadores.

30 - Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada, sendo que, no caso de sair vencedora a chance em que o jogador apostou é-lhe pago o prémio nos termos das regras do n.º 25 e, se sair perdedora, perde os valores apostados.

31 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada, designadamente o resultado e valores apostados.

32 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores mínimos e máximos das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.

33 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.



- 34** - O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.
- 35** - Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo sempre que:
- a) Numa mesa individual o jogador não faz qualquer aposta num período superior a 3 minutos;
 - b) Numa mesa com múltiplos jogadores o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.
- 36** - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.
- 37** - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de ponto e banca com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.
- 38** - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

CAPÍTULO II

REGRAS DO BACARÁ PONTO E BANCA MACAU

- 39** - À exploração e prática do jogo de bacará ponto e banca Macau são aplicáveis as regras do bacará ponto e banca previstas no Capítulo anterior, com exceção da regra n.º 15.
- 40** - O valor das apostas individuais por jogador e por chance é ilimitado.
- 41** - A entidade exploradora pode fixar um valor máximo de prémios a pagar em cada jogada.
- 42** - O valor referido na regra anterior é aplicado sobre a diferença entre os valores das apostas no ponto e os na banca.

43 - Caso a entidade exploradora fixe um limite máximo ao pagamento dos prémios, os valores máximos de aposta são limitados nos seguintes termos:

- a) A aposta ou conjunto de apostas numa das *chances* do ponto ou da banca não pode exceder os da outra chance em valor superior ao montante referido na regra n.º 41;
- b) O valor total das apostas no empate não pode exceder 10 % do valor referido na regra n.º 42;
- c) O valor máximo de todas as apostas no par do ponto ou no par da banca não pode exceder 8 % do valor referido na regra n.º 42.

16 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



37. Regulamento n.º 828/2015, de 02 de dezembro **Regras do jogo em máquinas Online**

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática dos jogos em máquinas de jogo, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora deve, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas nas presentes regras, elaborar de forma clara, completa e detalhada o modo de execução do jogo, o plano de pagamento de prémios, bem como o modo de interação e participação dos jogadores.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do regulamento em anexo e as referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - Jogos de máquinas *online* são aqueles em que, após a realização de uma aposta, é acionado o movimento de três ou mais rolos virtuais com diferentes símbolos ou representações gráficas que, progressivamente e por um processo integralmente aleatório, se vão imobilizando sobre uma linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos que, nos termos do plano de pagamento previamente definido, confirmam direito a um prémio.

2 - Sem prejuízo do disposto na regra n.º 9, não podem ser exploradas máquinas de jogo *online* que desenvolvam quaisquer outros temas ou jogos para além dos referidos na regra anterior.

3 - Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros ou em créditos que o jogador pode apostar em cada linha numa jogada;
- b) «Aposta mínima», valor expresso em euros ou em créditos que o jogador tem que apostar numa jogada;
- c) «Base de arranque de um prémio progressivo», valor inicial suportado pela entidade exploradora como valor mínimo de um prémio progressivo;
- d) «Crédito», unidade de medida e valor utilizado nas operações de aposta e pagamento de prémios que substitui e representa dinheiro;
- e) «Denominação», valor expresso em euros que define o valor base de aposta da máquina e é utilizado na conversão de dinheiro em créditos e vice-versa;
- f) «Jogada», operações que se iniciam com a realização de uma aposta, após o que é acionada a rotação dos rolos que progressivamente se vão imobilizando na linha ou linhas de jogo e terminam com o pagamento do prémio ao jogador ou que prosseguem com o desenvolvimento de jogos suplementares ou adicionais que se desenrolam nos termos das



regras específicas da máquina de jogo e terminam com o pagamento de eventuais prémios;

g) «Jogos suplementares ou adicionais», são os que se desenvolvem após a obtenção de um determinado resultado ou combinação no jogo base da máquina de jogo, dando ao jogador a possibilidade de obter prémios ou créditos adicionais;

h) «Multidenominação», máquina de jogo com vários valores expressos em euros que podem ser utilizados como valor base de aposta e cujo valor selecionado pelo jogador vai ser utilizado na conversão do dinheiro em créditos e dos créditos em dinheiro;

i) «Prémios progressivos», prémios especiais cujo valor é constituído e incrementado através da dedução automática de uma determinada percentagem sobre os valores jogados numa máquina de jogo ou num conjunto de máquinas de jogo;

j) «Sessão do jogador», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de máquinas.

4 - As máquinas de jogo devem ser configuradas de modo a que o jogo seja seguro, íntegro e imparcial, e se processe de acordo com as especificações constantes do presente Regulamento e as especificações próprias aprovadas.

5 - As regras de cálculo e de pagamento dos prémios das máquinas de jogos *online* têm que estar configurados de forma a que de entre todas as combinações possíveis a taxa teórica de devolução em prémios ao jogador corresponda a um mínimo de 80 %.

6 - Os símbolos ou quaisquer representações gráficas utilizados no desenvolvimento do tema de jogo devem ser claramente diferenciados uns dos outros de modo a que não suscitem confusão ou dúvidas entre eles.

7 - No desenvolvimento do jogo não é permitida a utilização de símbolos, imagens, som ou linguagem que:

- a) Sejam contrários à lei ou a valores de ordem pública;
- b) Ofendam a dignidade e integridade moral das pessoas;
- c) Utilizem temas concebidos especialmente para crianças.

8 - A linha ou linhas de jogo determinantes para o resultado da jogada devem ser claramente assinaladas e a posição de imobilização dos rolos e respetivos símbolos sobre a linha ou linhas deve ser inequívoca.

9 - As máquinas de jogo *online*, complementarmente ao jogo base e após o resultado de uma jogada premiada, podem desenvolver jogos suplementares, nomeadamente, com as seguintes características:

- a) Possibilidade de dobrar o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada, com o risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos;
- b) Possibilidade de obter, sem risco de perder o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada:
 - i) Um número determinado de jogadas grátis;
 - ii) Jogos de bónus;
 - iii) Multiplicadores dos créditos.

10 - Nos jogos complementares com risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos na jogada, o jogador deve ter sempre a opção de não jogar o jogo suplementar.

11 - Nos jogos adicionais com mais do que uma opção de escolha devem ser sempre apresentados os resultados de cada uma das possibilidades de escolha.

12 - As máquinas de jogo podem atribuir prémios especiais progressivos com um ou vários níveis de prémio.

13 - Os prémios progressivos ligados a duas ou mais máquinas não podem interferir, influenciar ou afetar o resultado do jogo nessas máquinas.

14 - Os prémios especiais progressivos são constituídos através da dedução automática de uma percentagem sobre os valores jogados numa máquina ou no conjunto de máquinas aos quais estão agrupados.

15 - Para além da percentagem de incremento referida nas regras anteriores, a entidade exploradora pode adicionar um valor base de arranque aos prémios progressivos, a partir do qual se inicia o incremento referido nas regras anteriores.

16 - O valor base de arranque dos prémios progressivos, bem como a percentagem de constituição e incremento dos mesmos são integralmente suportados pela entidade exploradora.

17 - O valor dos progressivos existentes na data da caducidade ou revogação da licença são entregues a instituições de solidariedade social.



18 - Os prémios progressivos funcionam por ciclos de atribuição e enquanto não forem atribuídos não pode ser alterada qualquer configuração ou parametrização nas respetivas máquinas de jogo.

19 - O valor dos prémios progressivos deve estar permanentemente visível nas máquinas de jogo a que os mesmos estão associados e ser automaticamente atualizado com os incrementos das apostas assim que estas são realizadas.

20 - Os prémios progressivos são atribuídos aos jogadores que formem a respetiva combinação de símbolos.

21 - Sempre que um prémio progressivo é atribuído deve ser imediatamente anunciado em todas as máquinas a que o mesmo estava associado.

22 - As máquinas de jogo podem funcionar com uma só denominação ou em regime de multid denominação.

23 - Os valores de aposta e dos prémios podem ser apresentados em euros ou em créditos.

24 - O ambiente gráfico em que se desenvolve o jogo deve apresentar permanentemente ao jogador um conjunto de janelas informativas contendo, nomeadamente, a indicação:

- a) Do valor em euros ou em número de créditos para jogar;
- b) Da denominação em que o jogador está a jogar;
- c) Do número de linhas em que o jogador está a apostar;
- d) Do valor em euros ou números de créditos apostados na jogada;
- e) Do valor em euros ou créditos ganhos na jogada;
- f) Do valor atualizado dos prémios progressivos a que a máquina esteja associada.

25 - As máquinas de jogo podem disponibilizar a possibilidade de ativação automática das jogadas.

26 - O modo de ativação automática de jogadas deve ter um número limite máximo de jogadas permitidas, a definir pela entidade exploradora, devendo ser sempre dada ao jogador a possibilidade de, a qualquer momento, cancelar o modo automático de jogo.

27 - O jogador ganha as suas apostas se a combinação de símbolos que se formar nas linhas de jogo em que apostou corresponder a uma das combinações do plano de pagamentos dos prémios da respetiva máquina.

28 - Quando numa mesma linha de jogo é formada mais do que uma combinação premiada apenas é pago o prémio de maior valor.

29 - Quando em linhas de jogo diferentes são formadas combinações vencedoras, os prémios são somados e o pagamento é feito pela totalidade dos mesmos.

30 - O valor dos prémios do plano de pagamento dos prémios é determinado em função do valor da aposta do jogador.

31 - O resultado final de cada jogada tem que ser apresentado durante um período de tempo suficiente que permita ao jogador verificar o resultado da jogada.

32 - Os prémios são pagos imediatamente após o resultado da jogada, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Diretamente na máquina por adição aos créditos existentes na janela de créditos que o jogador tem disponíveis para jogar;
- b) Por transferência para a conta de jogador.

33 - Nas jogadas premiadas o valor do prémio da jogada deve ser apresentado numa janela própria de prémios e só depois disso adicionados à janela dos créditos que o jogador tem disponíveis para jogar ou transferidos para a sua conta de jogador.

34 - A entidade exploradora deve ter permanentemente disponível, em língua portuguesa, informação clara, completa e precisa, nomeadamente, sobre:

- a) O funcionamento e desenrolar do jogo;
- b) Denominações da máquina;
- c) Valores de aposta mínima e máxima,
- d) Linhas de jogo;
- e) Plano de pagamento de prémios, com respetivas combinações e pagamentos;
- f) Acesso e desenvolvimento dos jogos complementares, respetivos ganhos e risco de perda de prémios ou créditos;



- g) Condições de atribuição dos prémios progressivos;
- h) Meios de reclamação.

35 - As informações referidas na regra anterior podem ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

36 - A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado da última jogada e dos valores apostados.

37 - No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve prestar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

38 - O início, duração e termo de cada sessão de jogo numa máquina de jogo é definido pelo jogador.

39 - A sessão do jogo numa máquina termina:

- a) Quando o jogador termina a sessão;
- b) Por perda de comunicação entre os dispositivos utilizados pelo jogador e a plataforma de jogo, sem que seja retomada num período de 3 minutos;
- c) Por iniciativa da entidade exploradora.

40 - A entidade exploradora pode terminar a sessão de jogo numa máquina sempre que:

- a) O jogador fique sem dinheiro na sua conta de jogador;
- b) O jogador não efetue qualquer jogada num período de tempo superior a 3 minutos.

41 - Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada caso não transfira valores da sua conta para jogar ou não faça qualquer jogada no minuto seguinte.

42 - No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, esta é considerada nula e os valores apostados são devolvidos ao jogador.

43 - Não são consideradas nulas as jogadas sempre que, após a recuperação das comunicações seja possível ao jogador retomar o jogo no estado em que este se encontrava imediatamente antes da interrupção.

44 - Para efeitos do disposto na regra n.º 42, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avarias ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

45 - A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas de jogos em máquinas de jogo, com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

46 - As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.



38. Regulamento n.º 836/2015, de 04 de dezembro
Regulamento que define regras e procedimentos relativos
ao registo e à conta de jogador

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina no n.º 10 do artigo 37.º e no n.º 10.º do artigo 40.º, que os procedimentos de suspensão e de cancelamento dos registos dos jogadores e os procedimentos de desativação, suspensão e cancelamento das contas de jogador são definidos em regulamento pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, nos termos e ao abrigo do disposto no n.º 10 do artigo 37.º, n.º 10 do artigo 40.º, e artigo 48.º, todos do RJO e na alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar o regulamento que define as regras relativas ao registo e à conta de jogador, os procedimentos de suspensão e de cancelamento dos registos dos jogadores e, bem assim, os procedimentos de desativação, suspensão e cancelamento das contas de jogadores.

2.º As entidades exploradoras podem no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no regulamento em anexo elaborar regras específicas relativas ao registo e à conta de jogador.

3.º A fixação e modificação das regras elaboradas nos termos do número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pelas entidades exploradoras no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor na data em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

REGRAS E PROCEDIMENTOS RELATIVOS AO REGISTO E À CONTA DE JOGADOR

Artigo 1.º Âmbito e objeto

O presente regulamento estabelece as regras e os procedimentos relativos ao registo e conta de jogador, previstos no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, em particular, no que concerne aos procedimentos de suspensão e cancelamento do registo e procedimentos de desativação, de suspensão e cancelamento da conta de jogador.

Artigo 2.º Definições

Para efeitos do presente regulamento, entende-se por:

- a) «Cancelamento da conta de jogador», a ação que determina o encerramento da conta de jogador por rescisão do contrato de jogo por iniciativa do jogador ou por cancelamento do registo de jogador fundamentado na autoexclusão do jogador por tempo indeterminado ou por ter decorrido ininterruptamente o período de tempo máximo previsto para a suspensão;
- b) «Desativação da conta de jogador», a ação que determina o encerramento da conta de jogador sem ser por iniciativa do jogador;
- c) «Suspensão da conta de jogador», a ação que determina a impossibilidade de qualquer tipo de operação de jogo ou movimento da conta de jogador, com exceção de levantamentos.

Artigo 3.º Registo de jogador

1 - O registo de jogador inicia-se mediante a correspondente solicitação do jogador.

2 - O registo de jogador deve conter os elementos previstos no n.º 1 do artigo 37.º do RJO, podendo a entidade exploradora estabelecer nas regras específicas quais desses elementos são de preenchimento



obrigatório para efeitos de verificação da respetiva identidade e sem os quais o registo não se pode tornar efetivo.

3 - No processo de registo, a entidade exploradora deve informar o jogador das proibições de participação nos jogos e apostas e exigir que aquele declare expressamente que:

- a) Não se encontra em nenhuma das situações de proibição previstas na lei;
- b) Conhece e aceita os termos e condições do contrato de jogo a celebrar com a entidade exploradora;
- c) Autoriza a entidade exploradora ou as pessoas por esta designadas como responsáveis pelo tratamento de dados pessoais a proceder à verificação da veracidade dos seus dados de registo, nos termos e para os efeitos estabelecidos no RJO.

4 - A declaração referida no número anterior deve ficar registada e arquivada juntamente com os dados de registo do jogador.

5 - A entidade exploradora pode, nas regras específicas, permitir que o jogador indique, no ato do registo ou posteriormente, mais do que uma conta de pagamento, devendo, neste caso, garantir que a transferência do saldo da conta de jogador é efetuada para a conta de pagamento que tiver sido utilizada para creditar a conta de jogador.

6 - Sempre que o instrumento de pagamento utilizado pelo jogador não permita a transferência do saldo da conta de jogador para uma conta de pagamento, deve a entidade exploradora exigir ao jogador que este indique uma conta bancária, de que seja titular, para onde deve ser feita a transferência.

7 - A entidade exploradora deve garantir que o jogador não dispõe, no mesmo sítio na Internet, de mais do que um registo ativo.

Artigo 4.º Verificação da identidade do jogador

1 - A entidade exploradora é responsável pela verificação da exatidão dos dados relativos à identidade do jogador.

2 - A entidade exploradora deve registar e conservar o pedido de registo do jogador e os respetivos dados, bem como todas as diligências que tiver realizado para a verificação da identidade do jogador e todos os documentos que tiver recebido ou utilizado com essa finalidade, durante o período de 10 anos.

Artigo 5.º Ativação do registo de jogador

1 - O registo de jogador só pode ser ativado depois de verificada a identidade do jogador, nos termos previstos no n.º do 2 do artigo 37.º do RJO, e confirmada a inexistência de qualquer proibição de jogar.

2 - A ativação do registo de jogador implica, nomeadamente:

- a) A atribuição de um nome de utilizador único e de uma senha exclusiva para acesso;
- b) A criação de uma conta de jogador, associada ao registo de jogador;
- c) A possibilidade de o jogador aceder aos jogos e ou apostas disponibilizados pela entidade exploradora no respetivo sítio na Internet;
- d) A faculdade de o jogador realizar consultas e dispor, em qualquer caso e em tempo real, do saldo da sua conta de jogador, bem como aceder ao registo de todas as transações ou jogadas efetuadas, pelo menos, nos últimos noventa dias.

Artigo 6.º Alterações ao registo de jogador

1 - O jogador pode modificar as informações pessoais que lhe digam respeito, com exclusão das relativas à data e local de nascimento, ao número de identificação civil e ao número de identificação fiscal.

2 - Sempre que o jogador alterar a conta de pagamento ou indicar uma nova conta de pagamento, a entidade exploradora deve exigir-lhe cópia do documento comprovativo dos elementos identificadores dessa conta de pagamento e da titularidade da mesma.

3 - Caso os documentos comprovativos a que se refere o número anterior não sejam apresentados, contenham informações que não correspondam às indicadas no registo ou informações contraditórias ou incompletas, a entidade exploradora não pode aceitar a alteração ou a nova conta de pagamento.

Artigo 7.º Suspensão do registo de jogador

1 - A entidade exploradora deve proceder à suspensão do registo de jogador, nomeadamente, quando:

- a) O registo permaneça sem qualquer acesso por parte do jogador, ininterruptamente, durante o período de dois anos;
- b) O jogador se tenha autoexcluído por tempo determinado e durante esse período;
- c) O jogador tenha acionado uma pausa de jogo e durante o período da mesma;
- d) Nos demais casos de suspensão da conta de jogador.

2 - O registo de jogador que tenha sido suspenso com fundamento na alínea a) do n.º 1, pode, até ao seu cancelamento, ser ativado, de novo, a pedido do jogador, devendo a entidade exploradora proceder à sua reativação, depois de efetuar as verificações que se revelem necessárias.

3 - A suspensão do registo de jogador com fundamento na autoexclusão do jogador por tempo determinado tem a duração mínima de três meses e perdura até à data indicada pelo jogador, data a partir da qual o registo é reativado pela entidade exploradora.



4 - No caso previsto no número anterior, a suspensão produz efeitos a partir do momento em que o jogador se autoexclui ou a partir da data em que a entidade exploradora é notificada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ), consoante o jogador se tenha autoexcluído diretamente no sítio na Internet da entidade exploradora ou no sítio na Internet do SRIJ.

5 - Sem prejuízo do período de duração mínima de três meses previsto no n.º 3, o registo de jogador pode ser reativado antes do termo prazo indicado pelo jogador, caso este revogue a sua autoexclusão, o qual se torna eficaz decorrido o prazo de um mês sobre a data da revogação.

6 - A pausa de jogo a que se refere a alínea c) do n.º 1 produz efeitos a partir do momento em que é acionada pelo jogador e vigora pelo período indicado pelo mesmo.

7 - Durante o período de suspensão, o jogador não pode participar nos jogos e ou apostas, nem efetuar quaisquer depósitos na sua conta de jogador.

8 - Durante o período de suspensão, o jogador pode consultar todas as informações constantes do seu registo de jogador.

Artigo 8.º Cancelamento do registo de jogador

1 - A entidade exploradora deve proceder ao cancelamento do registo de jogador, nomeadamente, nas seguintes situações:

- a) Quando o jogador se tenha autoexcluído por tempo indeterminado;
- b) Quando tenha decorrido um período ininterrupto de 2 anos, a contar da data da respetiva suspensão;
- c) Quando a conta de jogador tenha sido desativada ou cancelada.

2 - Cancelado o registo com fundamento na autoexclusão por tempo indeterminado, o jogador só pode voltar a registar-se no mesmo sítio na Internet, decorrido o prazo de três meses de duração mínima de autoexclusão, sendo que o registo apenas se torna eficaz decorrido o prazo de um mês sobre a data do pedido.

3 - O cancelamento do registo do jogador impede o seu titular de realizar quaisquer operações de jogo.

4 - O cancelamento do registo do jogador não impede o acesso à informação constante do mesmo.

Artigo 9.º Criação da conta de jogador

1 - A entidade exploradora deve criar uma conta de jogador, associada ao registo de cada jogador, com uma identificação única, onde se processam e registam todas as transações realizadas.

- 2 - A cada jogador só é permitido ter uma conta de jogador em cada sítio na Internet.
- 3 - Não é permitida a criação de contas anónimas ou em nome de terceiros.

Artigo 10.º Conta de jogador

1 - A conta de jogador deve refletir todas as transações associadas à sua atividade de jogo, nomeadamente:

- a) Os depósitos e os levantamentos realizados pelo jogador;
- b) As apostas efetuadas;
- c) O valor dos prémios obtidos.

2 - A conta de jogador só pode ser movimentada por iniciativa deste e não pode, em nenhuma circunstância, apresentar saldo negativo.

3 - Não são permitidas transferências de dinheiro entre contas de jogadores.

4 - O jogador pode, a qualquer momento, solicitar o pagamento do saldo ou de parte do saldo da sua conta de jogador, devendo a entidade exploradora ordenar a respetiva transferência para a conta de pagamento indicada e titulada pelo jogador, no prazo máximo de 48 horas.

5 - A inobservância do prazo previsto no número anterior apenas pode justificar-se por motivo excecional, devidamente fundamentado e previamente comunicado ao SRIJ, nomeadamente quando a entidade exploradora saiba ou suspeite que a operação pode estar relacionada com a prática de um crime de branqueamento capitais ou de financiamento do terrorismo.

6 - A entidade exploradora deve fornecer ao jogador, sempre que este o solicitar, uma conta-corrente da qual constem todas as transações efetuadas na respetiva conta de jogador, nos últimos 12 meses.

Artigo 11.º Requisitos da conta de jogador

1 - A conta de jogador é denominada em euros.

2 - A entidade exploradora está obrigada a registar na conta de jogador, a débito e a crédito, todas as transações associadas à atividade de jogo, incluindo os elementos identificativos completos das mesmas, em particular, os relativos a jogadas, prémios, devoluções, depósitos ou bónus recebidos.

3 - Os bónus recebidos pelo jogador, em sede de ações promocionais organizadas pela entidade exploradora ou em resultado do funcionamento do próprio jogo, destinam-se apenas a ser convertidos em créditos para jogar e não podem ser convertidos em dinheiro, sendo portanto excluídos da transferência de saldo para a conta de pagamento do jogador.

4 - As operações realizadas na conta de jogador devem identificar, de forma inequívoca, a origem das transações.



5 - A entidade exploradora deve colocar à disposição do jogador os meios necessários para que este possa fixar limites aos valores dos seus próprios depósitos e apostas, os quais, uma vez fixados pelo jogador, devem ser aplicados, de imediato, pela entidade exploradora.

6 - Os limites de depósito e de apostas a que se refere o número anterior podem ser reduzidos, aumentados ou extintos por vontade expressa do jogador, manifestada junto da entidade exploradora, produzindo os novos limites efeitos imediatos, no caso de diminuição, e 24 horas a contar da manifestação de vontade do jogador, no caso de aumento ou extinção daqueles limites.

Artigo 12.º Desativação da conta de jogador

1 - Há lugar à desativação da conta de jogador, nomeadamente:

- a) Quando impenda sobre o jogador uma proibição judicial de jogar;
- b) Em caso de morte do jogador.

2 - Nos casos previstos na alínea a) do n.º 1, a desativação da conta de jogador produz efeitos a partir da data em que a entidade exploradora é notificada da decisão.

3 - Em caso de morte do jogador, a entidade exploradora procede à desativação da conta de jogador logo que tenha conhecimento desse facto, devendo, ainda, ordenar a transferência do saldo da conta do jogador para a conta de pagamento indicada e titulada por este, no prazo máximo de três dias, a contar da data em que lhe é apresentada a respetiva certidão de óbito.

4 - Desativada a conta de jogador com fundamento na alínea a) do n.º 1, a entidade exploradora fica obrigada a ordenar a transferência, no prazo máximo de 48 horas, o saldo credor da conta do jogador para a conta de pagamento indicada e titulada por este.

5 - Por motivo excecional, devidamente fundamentado e previamente comunicado ao SRIJ, a transferência prevista no número anterior pode ser diferida quando a entidade exploradora tenha indícios que essa operação possa estar relacionada com a prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, observando-se, neste caso, as normas que estabelecem as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo.

6 - Nos casos previstos na alínea a) do n.º 1, a desativação da conta do jogador impede o seu titular de realizar quaisquer operações de jogo.

7 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, a desativação da conta do jogador não impede o jogador de aceder à informação constante na mesma.

Artigo 13.º Suspensão da conta de jogador

1 - A entidade exploradora procede à suspensão da conta de jogador, nomeadamente, nas seguintes situações:

a) Nos casos de suspensão do registo de jogador, nos termos previstos no artigo 7.º;

b) Quando a entidade exploradora tenha evidências ou registos de práticas que indiciem ou demonstrem que o jogador incorreu na prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo.

2 - À suspensão prevista na alínea a) do número anterior é aplicável com as necessárias adaptações o disposto nos n.ºs 3 a 6 do artigo 7.º

3 - A suspensão com fundamento na alínea b) do n.º 1 produz efeitos imediatos e vigora até à data em que ocorrer o cancelamento da conta de jogador por decurso do tempo ou a sua desativação por decisão das entidades competentes.

4 - A entidade exploradora está obrigada a participar ao SRIJ os factos mencionados na alínea b) do n.º 1, acompanhados dos elementos de prova recolhidos, no prazo máximo de 24 horas a contar da data em que deles tenha conhecimento, sem prejuízo do cumprimento da legislação que estabelece as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo.

5 - Durante o período de suspensão não é permitido ao jogador participar nos jogos ou apostas, nem efetuar depósitos.

6 - A suspensão da conta do jogador não impede que este solicite a transferência do respetivo saldo para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo.

7 - Por motivo excecional, devidamente fundamentado e previamente comunicado ao SRIJ, a entidade exploradora pode não ordenar a transferência prevista no número anterior quando suspeite que essa operação está relacionada com a prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, observando-se, neste caso, as normas que estabelecem as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo.

8 - Durante o período de suspensão, o jogador pode consultar todas as informações constantes da sua conta de jogador.

Artigo 14.º Cancelamento da conta de jogador

1 - A entidade exploradora deve proceder ao cancelamento imediato da conta de jogador, nomeadamente, nas seguintes situações:

a) Quando haja rescisão do contrato de jogo por iniciativa do jogador;



b) No caso de cancelamento do registo de jogador.

2 - O cancelamento da conta do jogador impede o seu titular de realizar quaisquer operações de jogo.

3 - Cancelada a conta de jogador, a entidade exploradora fica obrigada a ordenar a transferência, no prazo máximo de 48 horas, o saldo credor da conta do jogador para a conta de pagamento indicada e titulada por este.

4 - Por motivo excecional, devidamente fundamentado e previamente comunicado ao SRIJ, a transferência prevista no número anterior pode ser diferida quando a entidade exploradora tenha indícios que a transferência está relacionada com a prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, observando-se, neste caso, as normas que estabelecem as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo.

5 - O cancelamento da conta do jogador não impede o acesso à informação constante na mesma.

Artigo 15.º Outros casos de desativação, suspensão e cancelamento da conta de jogador

Sem prejuízo do disposto nos artigos 13.º, 14.º e 15.º, as regras específicas podem prever outros casos de desativação, suspensão e cancelamento da conta de jogador.

Artigo 16.º Procedimentos de desativação, de suspensão e de cancelamento da conta de jogador

1 - A entidade exploradora que proceda à desativação, à suspensão ou ao cancelamento da conta do jogador, deve, quando aplicável, notificar, por escrito, o jogador, preferencialmente por correio eletrónico, no prazo de 24 horas, com indicação dos respetivos motivos e efeitos, e, se for o caso, do montante do saldo credor a transferir para a respetiva conta de pagamento.

2 - No mesmo prazo, a entidade exploradora deve comunicar ao SRIJ a desativação, a suspensão e o cancelamento da conta de jogador, com indicação dos respetivos fundamentos.

23 de novembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

39. Regulamento n.º 903-A/2015, de 23 de dezembro
Regras de Execução das Apostas Desportivas à Cota

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução das apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, nas reuniões de 17 e 27 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras de execução das apostas desportivas à cota, quando praticadas à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (apostas desportivas à cota *online*) e em que o jogador joga contra a entidade exploradora.

2.º As entidades exploradoras, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas pelo regulamento em anexo, fixam as regras específicas das apostas desportivas à cota *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas nos termos do número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.



4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas fixadas pelas entidades exploradoras devem estar permanentemente disponíveis nos sítios na Internet das entidades exploradoras para consulta.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia da entrada em vigor do Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

21 de dezembro de 2015.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - As apostas desportivas à cota *online* são apostas em que o jogador aposta uma quantia em dinheiro contra a entidade exploradora com base numa cota pré-estabelecida igual ou superior a 1,00, comportando até duas casas decimais, associada a um ou mais prognósticos de um resultado ou resultados incertos e possíveis de uma ou mais competições e ou provas desportivas, com um prémio que resulta da multiplicação do montante da aposta pelo valor da cota.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

a) «Aposta desportiva à cota múltipla», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico simultâneo sobre dois ou mais tipos de resultados de uma ou mais competições ou eventos desportivos;

b) «Aposta desportiva à cota simples», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um tipo de resultado de uma única competição ou evento desportivo;

c) «Aposta unitária ou unidade mínima de aposta», valor mínimo de cada aposta simples ou múltipla, expresso em euros, e definido pela entidade exploradora;

d) «Coeficiente da aposta ou valor da cota» é o número que multiplicado pelo montante da aposta, determina a quantia a pagar numa aposta ganhadora;

e) «Competição ou evento desportivo», a prova desportiva que serve de base à realização de uma ou várias apostas;

f) «Momento da aposta», o período de tempo que decorre entre o início e o fim de aceitação de apostas, denominando-se como «apostas pré-

evento», se efetuadas até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como «apostas em direto», se efetuadas no decurso do ou dos eventos a que respeitam;

g) «Prémio», montante de uma aposta ganhadora, resultante da multiplicação do valor da cota fixada, no momento da colocação da aposta, pelo montante da aposta;

h) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que a entidade exploradora coloca ao jogador;

i) «Reembolso do valor da aposta», devolução ao jogador do valor integral de uma aposta que é anulada por motivos supervenientes relacionados com a competição e ou evento desportivo;

3 - Apenas podem ser exploradas apostas desportivas à cota sobre as modalidades, competições e eventos desportivos que constem da lista aprovada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - As entidades exploradoras podem solicitar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos a inclusão na lista referida na regra anterior de novas modalidades, competições e eventos desportivos.

5 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode recusar a inclusão ou retirar da lista as modalidades, competições e eventos desportivos sobre as quais existam, nomeadamente, suspeitas de falta de integridade ou da idoneidade do organizador, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação por esse facto.

6 - Podem ser explorados os seguintes tipos de apostas desportivas à cota: apostas simples e múltiplas.

7 - Nas apostas simples o direito a prémio é determinado pela coincidência do prognóstico com o resultado e a classificação oficial da competição ou do evento desportivo.

8 - Nas apostas múltiplas o número mínimo e máximo de prognósticos possíveis é fixado pela entidade exploradora.

9 - O valor da cota da aposta múltipla é determinado pela multiplicação do valor da cota dos prognósticos individuais que constituem a aposta múltipla.



10 - O montante do prémio de uma aposta múltipla é determinado pela multiplicação do montante da aposta múltipla ganhadora pelo valor da cota da aposta múltipla.

11 - O direito a prémios nas apostas múltiplas depende da coincidência de todos ou alguns dos prognósticos individuais com os resultados e classificações oficiais de todas as competições e ou eventos desportivos que integram as apostas, consoante as apostas múltiplas sejam, respetivamente, simples ou combinadas.

12 - É da exclusiva responsabilidade do jogador assegurar que o tipo de aposta, a data da competição e ou do evento desportivo, o valor de cada aposta e o montante total das suas apostas correspondem à sua vontade.

13 - A aceitação e registo das apostas deve conter informação inequívoca sobre a aposta, designadamente, a data e hora da prova desportiva, o tipo de aposta, os prognósticos, o montante total da aposta e a data e hora da aceitação da aposta, o valor da cota com indicação do valor possível de prémio, caso a aposta seja ganhadora.

14 - O coeficiente da aposta ou valor da cota é fixado pela entidade exploradora e pode ser revisto ou alterado a todo o tempo durante o prazo definido para a realização das apostas.

15 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, o valor da cota considera-se estabelecido, entre a entidade exploradora e o jogador, no momento da aceitação da aposta.

16 - O registo de cada aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.

17 - A aceitação e registo da aposta pelo operador deve estar disponível para consulta pelo jogador através da respetiva conta até que sejam declarados os resultados e classificação oficial da competição e ou evento desportivo.

18 - O momento da aposta é definido pela entidade exploradora e termina:
a) Antes do início da competição e ou do evento desportivo.
b) No decurso da competição e ou do evento desportivo sobre prognósticos relativos a um resultado já certo.

19 - Nas apostas múltiplas o período de aceitação de apostas termina necessariamente quando um dos prognósticos que integra a aposta múltipla já não for possível, por se ter tornado um resultado já certo.

20 - O período de aceitação de apostas pode ser reaberto quando a competição e ou o evento desportivo é repetido ou adiado.

21 - Todas as apostas realizadas numa competição e ou num evento desportivo são anuladas, nomeadamente, sempre que se verifique um dos seguintes casos:

a) Por qualquer motivo a competição e ou o evento desportivo seja cancelado;

b) Quando o evento desportivo for adiado por mais de 24 horas relativamente à hora marcada para o seu início ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior;

22 - As apostas anuladas são reembolsadas imediatamente para a conta do jogador.

23 - O reembolso das apostas anuladas não pode ser acrescido ou deduzido de qualquer custo.

24 - O resultado das apostas e o direito a prémios é determinado pela verificação do prognóstico com os resultados e classificações oficiais das competições e ou dos eventos desportivos.

25 - As apostas com direito a prémio são pagas de acordo com o valor da cota estabelecido no momento em que a aposta se realizou.

26 - Os resultados declarados oficiais consideram-se definitivos para determinar as apostas ganhadoras e perdedoras.

27 - Qualquer alteração aos resultados e classificações oficiais referidos na regra anterior, seja por impugnação, decisão disciplinar, administrativa ou judicial, não produz efeitos sobre a liquidação das apostas realizadas na prova desportiva.

28 - Logo que sejam anunciados os resultados oficiais da competição e ou do evento desportivo a entidade exploradora comunica aos jogadores,



pela forma indicada nas regras específicas definidas para o tipo de aposta em concreto, os resultados considerados válidos e procede ao pagamento dos prémios das apostas ganhadoras na conta do jogador.

29 - As regras específicas das apostas e todas as instruções, escritas e de áudio, devem apresentar-se em língua portuguesa.

30 - As informações referidas na regra anterior podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

31 - Para efeitos do presente regulamento, o dia e hora do calendário das competições e eventos desportivos e das apostas apresentadas no sítio da Internet das entidades exploradoras correspondem à data e hora de Portugal Continental determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa.

40. Regulamento n.º 903-B/2015, de 23 de dezembro¹⁰⁵
**Regulamento que define os Requisitos Técnicos do Sistema Técnico
do Jogo *Online***

1 - ENQUADRAMENTO LEGAL

1.1 - Âmbito

O Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, aprovou o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (adiante designado por “RJO”), nas suas diversas categorias e tipos, que podem ser exploradas pelos titulares de licença concedida pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (adiante designado por “SRIJ”).

1.2 - Objeto

O presente documento tem por objeto desenvolver e descrever os requisitos mínimos, as especificações técnicas e os mecanismos de controlo aos mesmos associados, nos termos dos requisitos estabelecidos no RJO para o sistema técnico de jogo das entidades exploradoras e que com eles devem estar conformes, tendo em vista assegurar a proteção da ordem pública, combater a fraude, prevenir os comportamentos viciantes, proteger os direitos dos menores e salvaguardar os direitos dos jogadores.

As entidades exploradoras, para obterem uma licença, devem ter o seu sistema técnico de jogo certificado, nos termos do programa de certificação definido pelo SRIJ, para a exploração do jogo e das apostas *online*.

1.3 - Destinatários

O presente documento é dirigido às entidades exploradoras e aos organismos de certificação.

1.4 - Versão

Só a versão portuguesa é legalmente vinculativa, servindo a versão inglesa como mero instrumento de orientação.

1.5 - Definições

(De acordo com as definições constantes do RJO)

¹⁰⁵ Última redação pelo Regulamento n.º 99/2018, de 9 de Fevereiro de 2018 (que procedeu à alteração do anexo).



“Momento da aposta”: O período de tempo que decorre entre o início e o fim do período de aceitação de apostas, denominando-se como “apostas pré-evento”, se efetuadas o mais tardar até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como “apostas em direto”, se efetuadas no decurso do ou dos eventos;

“Infraestrutura de controlo”: A infraestrutura técnica, gerida pelo SRIJ, para armazenamento e tratamento, em tempo real, dos dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online*, obtidos através da infraestrutura de entrada e registo;

“Componentes críticos”: *Hardware, software* ou outros componentes que devem existir, em condições de operacionalidade, para que o sistema de jogo *online* funcione adequadamente;

“Evento”: A prova desportiva ou a corrida de cavalos;

“Infraestrutura de entrada e registo”: A infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, pela qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e para a qual devem ser reportadas todas as demais operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas *online*, com vista ao seu registo e reporte para a infraestrutura de controlo;

“Sistema técnico de jogo”: O conjunto de *hardware* e *software*, gerido pela entidade exploradora, que constitui o interface entre a entidade exploradora e o jogador, pelo qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e que inclui a presença na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo, integrando bases de dados, o *software* de jogos e apostas *online*, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporta a exploração desta atividade;

“Jogo de fortuna ou azar”: O jogo que implica o dispêndio de uma quantia em dinheiro e cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte;

“Jogos e apostas *online*”: Os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota, as apostas hípcas, mútuas e à cota, em que são utilizados quaisquer

mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitem produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados e informações, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos ou quaisquer outros meios;

“Plataforma de jogo”: A infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a atividade de jogos e apostas *online*, que integra as bases de dados, o *software* de jogo, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporte a exploração desta atividade;

“*Software* de jogo”: As componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas *online*;

“Apresentação (*skin*) do jogo”: A designação e apresentação gráfica, personalização ou suporte, de um jogo, através dos quais o *software* de jogo é apresentado;

“Receita bruta”: O valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas;

“Licença”: O título habilitante para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas *online*;

“Log”: Uma tabela que regista automaticamente dados que não devem ser manipulados após o respetivo registo inicial. Quaisquer alterações ao *log* ocorrerão através do registo de novas entradas em vez de alteração ou eliminação dos registos existentes;

“Mapeamento (*mapping*)”: O processo mediante o qual ao número escalonado produzido por um gerador de números aleatórios é atribuído um símbolo ou valor utilizável e aplicável no jogo em curso (por ex., o número ajustado à escala 51 poderá ter correspondência com o Ás de espadas);

“Entidade exploradora”: A entidade titular de uma ou mais licenças portuguesas de jogos ou apostas *online*;



“Conta de pagamento”: Uma conta aberta num prestador de serviços de pagamento, na aceção da alínea a) do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;

“Jogador”: O indivíduo maior de idade que participa nos jogos e apostas *online*;

“Conta de jogador”: A conta associada ao registo de cada jogador, na qual devem ser creditados e debitados todos os movimentos decorrentes da atividade de jogos e apostas *online*;

“Registo de jogador”: O registo único que permite ao jogador aceder à plataforma de jogo da entidade exploradora e do qual constam, nomeadamente, os dados, que permitem a identificação do jogador e os que possibilitam a realização de transações entre este e a entidade exploradora;

“Sessão do jogador”: A troca de informações interativa entre um jogador e a plataforma de jogo, entre o momento em que o jogador acede ao sistema técnico de jogo *online* e o momento em que o jogador sai do sistema, voluntária ou involuntariamente;

“Amplitude”: A dimensão efetiva da produção (*output*) do gerador de números aleatórios. Um gerador de números aleatórios de 32 bits proporciona 232 resultados possíveis (4.29×10^9). Se se considerar uma saída de 64 bits, pode obter-se 1.8×10^{19} resultados diferentes do gerador de números aleatórios;

“Gerador de números aleatórios”: O componente de *software* ou *hardware* que, garantindo a aleatoriedade, gera os resultados numéricos que são utilizados pela entidade exploradora para determinar o resultado dos jogos de fortuna ou azar;

“Organismo de Certificação Reconhecido”: A entidade, incluída numa lista publicada pelo SRIJ, à qual é reconhecida capacidade para certificar sistemas técnicos de jogo;

“Relatório”: Extração de dados de um ou mais logs;

“Tipo de resultado”: A pergunta subjacente à aposta desportiva ou à aposta hípica sobre um ou vários factos que ocorrem no decurso de determinado período de tempo de um ou vários eventos;

“%RTP”: A percentagem esperada de valores totais de aposta que determinado jogo devolverá ao jogador a longo prazo. A %RTP pode ser calculada através de uma abordagem teórica ou de uma abordagem simulada. O método de cálculo utilizado depende do tipo de jogo;

“Ajuste de escala”: O método utilizado para transformar o resultado não processado do gerador de números aleatórios na produção necessária/ utilizável, por exemplo, a produção em bruto de um gerador de números aleatórios terá normalmente uma amplitude muito superior à necessária para o uso a que se destina (por exemplo: os geradores de números aleatórios de 32 bits têm mais de dois biliões de resultados possíveis, mas (por exemplo) podem ter de determinar apenas quais de entre 52 cartas tirar). Do ajuste de escala exige-se que divida a produção em bruto em números mais pequenos e utilizáveis. Estes números “ajustados à escala” podem depois ser aplicados, nomeadamente a números de cartas, números de registo, símbolos, específicos. A produção em bruto de um gerador de números aleatórios terá, por vezes, uma amplitude muito inferior ao necessário para o uso a que se destina (por exemplo, valores decimais entre 0 e 1). Nestes casos, é necessário o “ajuste de escala” para aumentar a produção em bruto para números maiores utilizáveis;

“Semente”: O valor utilizado como base para a iteração seguinte da função que forma o algoritmo do gerador de números aleatórios (i.e., na maioria dos casos, o último valor). O termo ‘semente’ é frequentemente mal utilizado no caso dos geradores de números aleatórios algorítmicos, i.e., é vulgar ter-se a ideia errada de que uma semente é o valor inicial de um gerador de números aleatórios, e, uma vez iniciado, a semente deixa de ter qualquer uso, a menos que o gerador de números aleatórios seja reiniciado;

“Autoexclusão”: Um processo pelo qual um jogador se autoexclui voluntariamente da prática de jogos e apostas *online*. Os jogadores têm direito a autoexcluir-se diretamente na presença na Internet da entidade exploradora ou no sítio na Internet do SRIJ. O período de autoexclusão



tem a duração mínima de três meses e perdura até à data indicada pelo jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado. Sem prejuízo do período de duração mínima de três meses indicado, o jogador pode comunicar o termo da autoexclusão ou, tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um mês sobre aquela comunicação.

“Informação sensível”: A informação de carácter sensível relacionada com empresas ou indivíduos;

“Realização de testes”: Realização de testes aprofundados ao sistema técnico de jogo da entidade exploradora, análise dos dados nele compreendidos e avaliação dos resultados no que se refere aos requisitos estabelecidos pelo SRIJ, determinando se estes são ou não satisfeitos;

“Pausa de inatividade do utilizador”: Um período de tempo definido no sistema técnico de jogo *online* que é utilizado para determinar quanto tempo o jogador não esteve ativo no sistema de jogo;

“Presença na Internet”: O interface disponível na Internet através do qual o jogador se relaciona com a entidade exploradora no âmbito da atividade de jogos e apostas *online*;

2 - INFRAESTRUTURA DE ENTRADA E REGISTO

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 4.º, alínea k)

Artigo 26.º

Artigo 28.º

Artigo 32.º

Artigo 34.º, alíneas a), b), c) e d)

Artigo 37.º

Artigo 39.º

Artigo 40.º

Artigo 41.º

2.1 - Descrição

A infraestrutura de entrada e registo (adiante designada por IER) faz parte do sistema técnico de jogo. É a infraestrutura que as entidades exploradoras devem implementar e instalar em território nacional para permitir o controlo e inspeção da atividade de jogos pelo SRIJ.

Consequentemente, todo o acesso à plataforma de jogo e todo o tráfego entre o jogador e a plataforma de jogo relativo à atividade de jogo e apostas *online* tem de ser encaminhado através da IER, devendo as demais operações relacionadas com a atividade de jogo e apostas *online* que ocorram em qualquer dos componentes do sistema técnico de jogo ser sempre reportadas à IER.

Para fins de auditoria, a IER deve ter a capacidade de registar todos os dados relativos à atividade de jogo e apostas *online* e reportá-los à Infraestrutura de Controlo (adiante designada por IC).

A IER deve permitir, a todo o tempo, o acesso do SRIJ à demais informação existente na mesma.

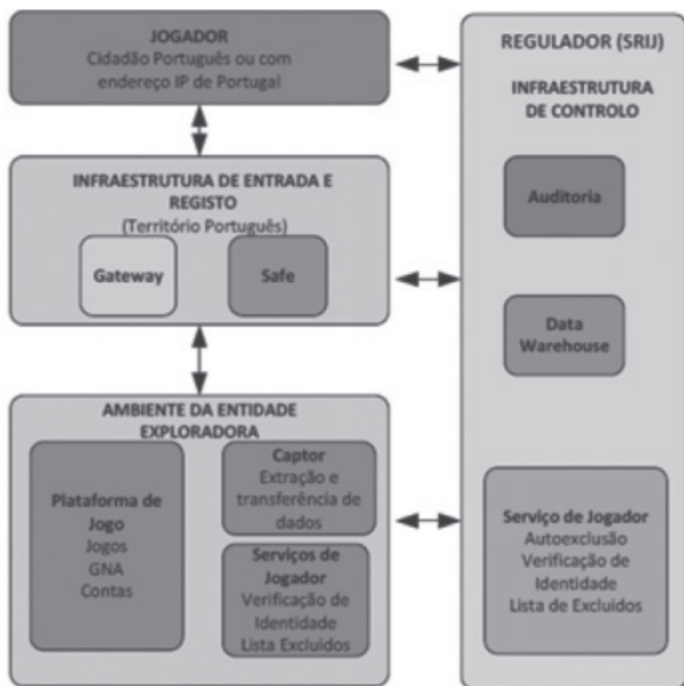
A entidade exploradora tem igualmente de estabelecer e manter um canal de comunicação segura e exclusiva com a IC gerida pelo SRIJ. A comunicação destina-se a assegurar a transferência de dados, descarregamento (*download*) de dados, gestão de notificações e validação da informação relativa ao jogador.

A IER é composta pelos seguintes componentes:

- Gateway da entidade exploradora;
- Safe

Considera-se que a IER contém componentes críticos e, como tal, o nível de segurança deve ser igual ao da segurança da plataforma de jogo e do restante sistema técnico de jogo.

Nas páginas seguintes, descreve-se cada um dos componentes da IER e no diagrama infra o módulo básico da respetiva arquitetura.



2.1.1 - Gateway da entidade exploradora

As especificações técnicas que se seguem são conformes com o Artigo 28.º e 34.º do RJO

A entidade exploradora está obrigada a instalar um Gateway dedicado, para o qual devem ser redirecionados todos os acessos dos jogadores (*web*, acesso móvel, outros) que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português (vindas de um endereço IP português) ou que façam uso de contas de jogadores registados em Portugal. Assim, o acesso à presença na Internet via Gateway só pode ser efetuado através do domínio de topo da Internet com a terminação “.pt” relativa a Portugal. A entidade exploradora deve assegurar, sempre que necessário, o acesso a dados do gateway em formato utilizável para eventual processo de auditoria.

2.1.2 - Safe

As especificações técnicas que se seguem são conformes com o Artigo 32.º, n.ºs 1 e 3, do RJO

A entidade exploradora deve instalar uma infraestrutura dedicada (Safe), localizada no território português, que garanta o armazenamento seguro dos dados de jogo e apostas, consoante as categorias definidas. A estrutura de pastas do Safe deve ser construída com base na estrutura e frequência especificadas de acordo com o modelo de dados definido pelo SRIJ.

A entidade exploradora deve proporcionar o acesso permanente do SRIJ ao Safe, para fins de consulta/recolha de dados, como parte integrante do controlo e inspeção da atividade de jogo.

A transferência de dados para o SRIJ é efetuada por recurso a protocolo FTPS e a transferência de dados entre o Captor e o Safe deve ser efetuada utilizando protocolo seguro definido pela entidade exploradora (FTPS, HTTPS ou outro equivalente).

A entidade exploradora deve armazenar os dados dos últimos 120 meses, dos quais os últimos 24 meses devem estar acessíveis de imediato no Safe e os restantes 96 meses podem estar armazenados num suporte de registo digital.

2.1.3 - Referencial de tempo do sistema

Todos os elementos da plataforma de jogo e a IER, serão sincronizados com uma fonte de referência de tempo única e fiável. Os registos do reporte de informação serão efetuados utilizando a hora legal de Portugal Continental, determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa através dos servidores de NTP.

2.1.4 - Encriptação e integridade dos dados

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as alíneas f) e g) do n.º 3 do Artigo 32.º do RJO

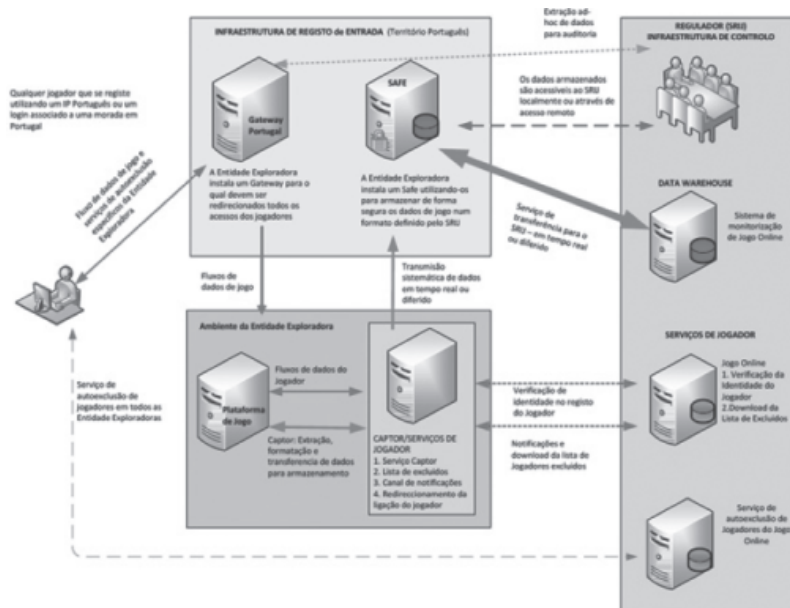
Os dados que serão registados no Safe serão agrupados em categorias predefinidas. Cada categoria deve ser assinada, comprimida e encriptada pela entidade exploradora, utilizando o formato e os procedimentos descritos no Modelo de Dados do SRIJ.

O SRIJ fornecerá às entidades exploradoras uma Chave Pública Multicert para a encriptação dos ficheiros comprimidos do Safe e o respetivo roteiro. As chaves da Multicert são emitidas de acordo com os standards internacionais ITU X.509 version 3 e RFC 5280.

2.2 - Ambiente das entidades exploradoras

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as alíneas a) e b) do Artigo 34.º

O ambiente das entidades exploradoras (plataforma de jogo e captor) pode localizar-se fora do território português.



2.2.1 - Plataforma de jogo

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 13.º, alínea d), subalíneas iii) e ix)

Artigo 26.º, n.º 1, alíneas d), e), f), g), i), j), k), n) e o)

Artigo 30.º

Artigo 32.º

Artigo 33.º

Artigo 38.º, n.º 1

Artigo 40.º

Artigo 41.º

A plataforma de jogo *online* é constituída pela infraestrutura de *hardware* e *software* que funciona como o principal interface entre os jogadores e as entidades exploradoras de jogo, oferecendo aos jogadores as ferramentas necessárias para abrir e fechar contas, registar e alterar os dados de identificação, depositar ou levantar fundos das respetivas contas de jogo e visualizar o detalhe das respetivas atividades ou os respetivos extratos e relatórios.

A plataforma de jogo inclui qualquer presença na Internet que mostre informações relevantes para os jogadores relativamente aos jogos propostos pela entidade exploradora, assim como qualquer *software* cliente (*client software*) que o jogador tenha de descarregar (*download*) para interagir com a plataforma. A plataforma de jogo permite à entidade exploradora gerir as contas de jogo dos jogadores, assim como as transações financeiras, fornecer informações sobre os resultados do jogo, tratar e divulgar (*input*) os resultados no âmbito de torneios, eventos hípicas e desportivos, ativar ou desativar registos e contas de jogador e estabelecer todos os parâmetros configuráveis.

Os componentes seguintes fazem parte da plataforma de jogo:

- O *software* de jogo, que é constituído por todos os módulos ou componentes de *software* que possibilitam a gestão de cada um dos jogos ou eventos, o desenvolvimento e implementação das regras de cada jogo, atividade ou evento acessível a partir da plataforma de jogo.
- As bases de dados que coligem os dados pessoais dos jogadores, as relacionadas com todas as transações efetuadas pelos jogadores e as informações sobre, nomeadamente os resultados das corridas de cavalo ou dos eventos desportivos e coeficientes.
- Os instrumentos/sistemas de pagamento (*payment gateways*), que possibilitam a execução das transações económicas entre os jogadores e a entidade exploradora de jogo, contendo a funcionalidade lógica necessária para garantir a transferência de fundos pelo método de pagamento utilizado pelo jogador para a entidade exploradora e da entidade exploradora para o jogador.
- O gerador de números aleatórios, que é o componente de *software* ou de *hardware* que, através de procedimentos que garantem a sua aleatoriedade, gera os resultados numéricos aleatórios que são utilizados pela entidade exploradora para determinar os resultados de cada jogo para o qual o mesmo é utilizado.



- Os controlos internos que são constituídos pelo sistema de controlos e procedimentos administrativos e contabilísticos utilizados pela entidade exploradora para desenvolver a atividade de exploração de jogo e apostas *online*.

Para além do anteriormente referido, é necessário implementar as seguintes funções:

- Captor/Serviços do captor;
- Serviços dos jogadores.

Nas páginas seguintes, descreve-se cada um destes componentes.

2.2.2 - Captor

As especificações técnicas que se seguem são conformes com os artigos 32.º, n.ºs 1, 2 e 3 do RJO

A entidade exploradora deve implementar um Captor, funcionalidade destinada a realizar a extração sistemática de dados da plataforma de jogo e a transmissão sistemática para o Safe, garantindo a recolha, validação, formatação e armazenamento seguros dos dados relacionados com o jogo e apostas e assegurando a respetiva integridade, disponibilidade e confidencialidade.

A formatação (XML), compressão e encriptação (ZIP) e o armazenamento dos dados devem ser implementados de acordo com o atual Modelo de Dados de Jogo *Online* do SRIJ.

Os serviços do Captor devem ser capazes de extrair informação a qualquer momento, e de a submeter ao dispositivo Captor. Para o caso de indisponibilidade do dispositivo Captor, deve estar instalada uma funcionalidade que assegure a transmissão subsequente e integral de registos.

2.2.3 - Serviços dos jogadores

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 26.º, n.º 1, alíneas c), d) e i)

Artigo 28.º, n.º 1

Artigo 32.º, n.º 2, alínea e)

Artigo 37.º

Artigo 39.º

A funcionalidade dos serviços dos jogadores é considerada parte do sistema técnico de jogo. É aceite que esta funcionalidade pode ser implementada pela entidade exploradora no seu ambiente de jogo (plataforma de jogo).

A funcionalidade dos serviços dos jogadores, necessária para que a plataforma técnica de jogo funcione, consiste em:

- Redirecionamento do jogador para o domínio (.pt) da presença na Internet da entidade exploradora se:
 - Todas as ligações a uma presença na Internet pertencente à entidade exploradora vierem de um endereço IP português ou
 - For utilizada uma conta de jogador registada em Portugal.
- Verificação da identidade do jogador
 - A plataforma de jogo deve efetuar verificações da identidade do jogador como parte do processo de registo de jogador,
- Autoexclusão do jogador
 - Os jogadores podem autoexcluir-se de jogar diretamente na plataforma de jogo das entidades exploradoras segundo critérios definidos;
 - Os jogadores podem revogar uma anterior autoexclusão de jogar na plataforma de jogo das entidades exploradoras segundo critérios definidos.
- Notificações de autoexclusão do jogador
 - As entidades exploradoras devem comunicar ao SRIJ a identidade dos jogadores que se autoexcluem ou revoguem uma anterior autoexclusão no prazo máximo de 24 horas a contar da data de receção da comunicação em questão;
 - As entidades exploradoras devem criar uma lista com a identificação dos jogadores autoexcluídos na sua plataforma de jogo;
 - A notificação de qualquer alteração à lista central de autoexclusão de jogadores mantida pelo SRIJ (com a identificação dos jogadores autoexcluídos no sítio na Internet do SRIJ) será enviada a todas as entidades exploradoras em tempo real;
 - É imposto às entidades exploradoras que atuem na sequência de tais notificações, descarregando (*downloading*) a lista de autoexclusão em vigor.
- Descarregamento (*download*) da lista de autoexclusão de jogadores
 - A entidade exploradora deve descarregar (*download*) a lista de autoexclusão transmitida pelo SRIJ;
 - A lista de autoexclusão deve ser utilizada para/na gestão do acesso de jogadores à plataforma de jogo da entidade exploradora;
 - Deve ser igualmente realizada uma verificação de autoexclusão como parte do processo de registo de jogador.



2.3 - Desempenho e Segurança

Artigo 32.º, n.ºs 3, alínea g), 4 e 5

2.3.1 - Segurança

A IER é considerada um componente crítico tal como a plataforma de jogo, pelo que o respetivo grau de segurança deve ser, no mínimo, igual ao grau de segurança da plataforma de jogo.

O modelo de dados impõe que a informação integrada no mecanismo de segurança seja encriptada no final, não sendo porém, exigido que se encontre encriptada a todo o tempo. A cadeia de custódia da chave de encriptação deve ser incluída na conceção do mecanismo de segurança da IER.

A entidade exploradora deve incluir na conceção da IER, um plano de prevenção de perdas de informação, o tempo de recuperação de desastres e um plano de continuidade de negócio.

2.3.2 - Desempenho

O captor deve ser capaz de tratar e registar a informação contida no sistema técnico de jogo (*transaction information*).

Salvo em circunstâncias excecionais devidamente justificadas, o captor deve ser concebido de forma que a informação seja tratada, formatada e registada no Safe, no mínimo, à velocidade da plataforma de jogo.

O Safe terá uma capacidade ou um fluxo mínimo de comunicações na Internet, suficiente para que o SRIJ possa aceder ao mesmo e proceder ao descarregamento (*download*) e análise de dados.

O sistema do Safe deve ter um desempenho igual ou superior ao necessário para assegurar o fluxo de comunicação descrito supra, independentemente de outras operações a realizar.

2.3.3 - Indisponibilidade

A entidade exploradora deve descontinuar a prática dos jogos no caso de:

- Indisponibilidade do seu Gateway;
- Indisponibilidade do Captor de assegurar o reporte horário;
- Indisponibilidade do Safe por um período superior a 24 horas (se a indisponibilidade for inferior a 24 horas, a entidade exploradora pode manter a sua atividade de jogo, desde que o Captor esteja apto a assegurar

o registo da informação até que esse limite de tempo seja alcançado ou que a IER seja reposta).

Consequentemente, é essencial que a IER seja concebida com uma elevada disponibilidade e que o tempo de inatividade acumulado do Captor e/ou do Safe não seja superior a 4 horas por mês.

2.3.4 - Prevenção da Perda de Dados

A IER é um componente crítico e, como tal, as entidades exploradoras devem implementar um procedimento que minimize o risco de perda de dados.

Em caso de perda de informação da IER, a entidade exploradora deve assegurar um novo procedimento de extração da informação perdida no prazo de uma semana.

Qualquer perda de informação que afete a IER deve ser reportada ao SRIJ, com efeitos imediatos, indicando a avaliação da perda de informação e o plano de ação a implementar para a sua recuperação.

A entidade exploradora tem de dispor de um procedimento documentado para controlar a qualidade dos dados da IER e possuir condições para retificar eventuais dados incorretos com uma nova recuperação de dados no prazo máximo de uma semana.

2.3.5 - Continuidade da Atividade de Negócio

Dado que a indisponibilidade da IER envolve a suspensão da prática de jogo, a entidade exploradora deve implementar um procedimento que assegure a continuidade de negócio e permita o retomar das operações em menos de um mês, em caso de um potencial desastre da IER.

Um eventual desastre que afete a IER deve ser comunicado imediatamente ao SRIJ, indicando a avaliação da perda e o plano de ação a implementar para a sua resolução.

2.3.6 - Conservação da Informação

O Safe deve manter os dados durante o período mínimo de 10 anos.

As entidades exploradoras de jogos têm a obrigação de assegurar e possibilitar ao SRIJ o acesso *online* à informação, pelo menos, dos últimos 24 meses de atividade, guardada no Safe.



As entidades exploradoras devem dispor de um processo de recuperação da informação a partir de um suporte digital localizado no Safe por um prazo de oito anos consecutivos.

3 - INFRAESTRUTURA DE CONTROLO

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 4.º alínea j)

Artigo 7.º, n.º 1

Artigo 26.º, n.ºs 1, alíneas d), e), f), g), i), j), l), m), n), o), p) e q), e 2

Artigo 32.º

Artigo 36.º

Artigo 37.º

Artigo 39.º, n.º 3

Artigo 47.º n.ºs 5, 6 e 7

3.1 - Componentes da Infraestrutura de Controlo

O desenvolvimento e operação da IC são da responsabilidade do SRIJ.

A troca de dados deve ser efetuada de forma segura para garantir a confidencialidade, a integridade, a disponibilidade e a rastreabilidade entre todos os dispositivos e módulos que interagem com a IC.

3.2 - Ambiente do Regulador

O SRIJ detém as competências de controlo e inspeção da atividade de jogos e apostas *online* que executa através de auditorias no local, auditorias remotas e análise dos dados de jogo e apostas.

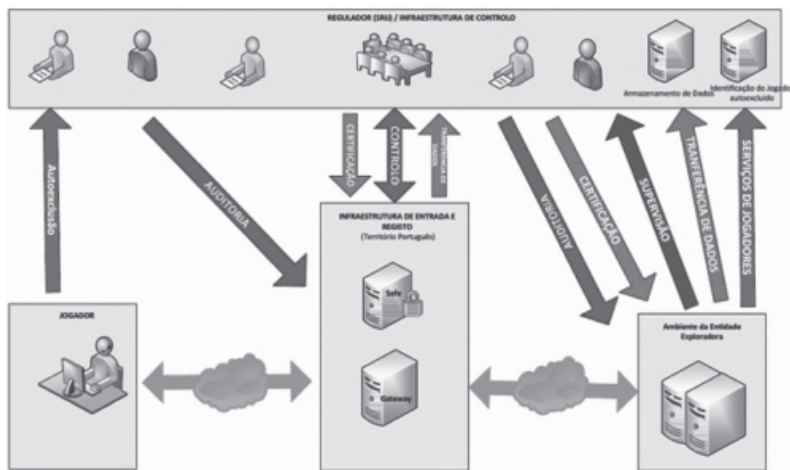
O SRIJ terá sistemas instalados para facilitar:

- O mecanismo de autoexclusão do jogador na sua presença na Internet;
- As notificações de autoexclusão do jogador para as entidades exploradoras;
- A lista dos jogadores autoexcluídos no sítio na Internet do SRIJ para descarregamento (*download*) pelas entidades exploradoras;
- A funcionalidade de verificação da identidade dos jogadores;
- O serviço de recolha de dados do Safe.

O SRIJ proporcionará a funcionalidade mediante a qual as entidades exploradoras serão notificadas eletronicamente das alterações eventualmente introduzidas na lista de autoexclusão de jogadores, mantida pelo SRIJ.

É imposto à entidade exploradora que implemente um sistema de comunicação e descarregamento (*download*) seguro da lista de autoexclusão de jogadores, na medida que esta sofre alterações em tempo real.

3.2.1 - Quadro da Interação com as Entidades Exploradoras



O diagrama supra sumariza as interações entre a entidade exploradora licenciada e o SRIJ:

- Genericamente, no âmbito da sua atividade de inspeção, o SRIJ procederá a auditorias periódicas ou auditorias *ad-hoc* na IER e na plataforma de jogo da entidade exploradora, as quais serão realizadas em colaboração com as entidades exploradoras, sendo-lhe, feitas recomendações técnicas ou organizativas para reparação das vulnerabilidades identificadas;
- Após a certificação, o *software* de jogo deve ser sujeito a homologação (*type-approval*) efetuada pelo SRIJ, com o objetivo de verificar o nível de segurança e a conformidade com as regras de cada jogo;
- Os elementos que constem do Safe devem poder ser acedidos remotamente e no local, mediante solicitação, com o objetivo de realização das várias operações de controlo necessárias;
- O SRIJ solicitará à entidade exploradora que forneça os dados de supervisão, com uma determinada periodicidade previamente estabelecida, ou mediante solicitação, em função das suas necessidades para efeitos de controlo e inspeção;



- Finalmente, as entidades exploradoras devem, ao criar uma conta de jogador, verificar se o requerente não consta do seu registo de jogadores autoexcluídos. Esta verificação será, ainda, realizada cada vez que o jogador tenta iniciar uma sessão.

3.2.2 - Infraestrutura de armazenamento de dados (Data Warehouse)

O SRIJ dispõe de uma infraestrutura de armazenamento de dados (Data Warehouse), que consulta o Safe de cada entidade exploradora, a intervalos de tempo específicos (localização de armazenamento predefinida) para detetar e recolher novos dados.

Quando houver dados disponíveis, os dados diários são transferidos do Safe para a IC, onde serão descriptados (descriptação garantida pela Chave Privada Multicert), descomprimidos e integrados em partições de bases de dados definidos.

3.2.3 - Necessidades de Reporte Adicional

Para além dos dados fornecidos sistematicamente, de acordo com o definido no modelo de dados, o SRIJ pode, periodicamente, solicitar relatórios ou dados mais detalhados ou produzidos, de acordo com critérios de busca mais precisos.

A entidade exploradora deve ter meios para extrair dados do seu sistema, de acordo com os critérios estabelecidos pelo SRIJ e no prazo que para o efeito lhe seja fixado.

Estes relatórios complementarão a informação que pode ser obtida do Safe, bem como a informação transmitida sistemática e automaticamente para o sistema informático do SRIJ (IC).

A natureza e o formato específico dos dados serão indicados caso a caso pelo SRIJ, consoante os respetivos requisitos.

3.3 - Modelo de dados

Do modelo de dados consta a finalidade dos dados a registar, o prazo de atualização desses dados e os requisitos de disponibilidade e acesso pelo SRIJ.

Os dados são armazenados numa estrutura de ficheiros num formato estruturado em XML, tal como definido no esquema do modelo de dados (Definição de Esquema XSD-XML).

3.3.1 - Criação do Relatório Sistemático

Nos termos do RJO, as entidades exploradoras estão obrigadas ao envio sistemático de dados ao SRIJ. Estes dados são extraídos da plataforma de jogo e dos sistemas centralizados internos da entidade exploradora, sob a forma de um relatório de dados consolidado. Uma vez que o formato e o conteúdo dos relatórios solicitados está previamente definido, os mesmos podem posteriormente vir a ser alterados. A funcionalidade de criação de relatórios deve, pois, permitir a sua adequação às exigências do SRIJ.

O SRIJ impõe que as entidades exploradoras produzam e armazenem os dados sistematicamente. Estes dados são extraídos da plataforma de jogo e dos sistemas internos da entidade exploradora, montados em estruturas XML de acordo com categorias predefinidas e depositados numa determinada pasta do sistema de ficheiros do Safe, como um ficheiro diário único comprimido (ZIP) e encriptado.

3.3.2 - Tipos de Ficheiros

A entidade exploradora é responsável pela produção de ficheiros XML e ficheiros ZIP, os quais são armazenados no Safe, em localizações predefinidas.

Os ficheiros horários XML devem abranger a integralidade da atividade da presença na Internet e no sistema técnico de jogo da entidade exploradora durante o período de uma hora, o que significa que tem de ser produzido um ficheiro XML por hora e por categoria de dados, como definido.

Os ficheiros ZIP são produzidos diariamente para cada categoria. Os ficheiros XML relativos a cada categoria são agrupados, zipados e subsequentemente encriptados com uma Chave Pública Multicert.

3.3.3 - Frequência da Criação de Dados

Os ficheiros XML são produzidos de hora em hora.



Os ficheiros ZIP são produzidos diariamente.

3.3.4 - Tipos de Categoria

A entidade exploradora é responsável pela recolha e produção de ficheiros XML para as seguintes categorias:

Categoria	Intervalo da criação de ficheiros
Atividade de jogo <i>online</i>	De hora em hora
Sessões de jogadores <i>online</i>	De hora em hora
Transações da conta de jogadores <i>online</i>	De hora em hora
Operações de registo de jogadores <i>online</i>	De hora em hora
Resumo financeiro diário da entidade exploradora	Diariamente
Lista de autoexclusão de jogadores <i>online</i>	Até 24 horas

4 - PROCESSO DE CERTIFICAÇÃO

As especificações técnicas que se seguem são conformes com o artigo 35.º do RJO

4.1 - Princípios da Certificação

O RJO impõe que os sistemas técnicos de jogo das entidades exploradoras sejam certificados para a exploração e prática de jogos e apostas *online*.

O processo de certificação é estabelecido para assegurar a conformidade do sistema técnico de jogo com todos os seus requisitos e especificações, a execução dos jogos de forma correta e a segurança envolvente do sistema de jogo.

Os requisitos do programa de certificação foram concebidos para os diferentes tipos de jogos e apostas, com base numa avaliação do tipo de importância do jogo e do risco em relação, nomeadamente com a extensão, prevalência, natureza e dimensão do prémio e do risco de os jogadores serem induzidos em erro.

Um Organismo de Certificação Reconhecido (OCR) procederá às auditorias e aos testes ao sistema técnico de jogo da entidade exploradora. Os testes e auditorias têm de ser adaptados à oferta concreta de jogos e apostas de cada entidade exploradora.

Cabe à entidade exploradora a responsabilidade de recorrer ao OCR para a realização das necessárias auditorias, testes e obtenção de certificações. As entidades exploradoras devem gerir o processo de certificação, tendo de assegurar que são sempre efetuadas as auditorias e testes marcados.

A entidade exploradora deve assegurar que o jogo é disponibilizado através da plataforma de jogo certificada, inclusive nos casos em que ocorra o acesso de jogadores estrangeiros e estes se encontrem a jogar simultaneamente com jogadores nacionais.

4.2 - Requisitos da Certificação

No sentido de assegurar o cumprimento das normas técnicas apropriadas, o OCR tem de cumprir critérios mínimos. Cabe às entidades exploradoras escolher um organismo certificador, de entre os reconhecidos pelo SRIJ e que constam de lista disponibilizada para o efeito.

O OCR tem de assegurar e atestar que os requisitos do SRIJ referentes à realização de testes e auditorias se mostram satisfeitos, bem como relatar em que medida o sistema técnico de jogo da entidade exploradora preenche os requisitos constantes do RJO e as especificações constantes do presente documento no período de auditoria ou de testes.

A título absolutamente excecional, pode ser aceite que o organismo certificador ateste a certificação mesmo que não tenham sido satisfeitos todos os requisitos descritos no presente documento. Neste caso, as certificações têm de ser sustentadas por uma avaliação de risco, tendo em consideração os objetivos do RJO. A avaliação de risco será baseada na norma internacional “ISO/IEC 31010 Gestão de risco - Técnicas de avaliação de risco”, devendo o relatório referir, expressamente, se este método foi utilizado.

4.2.1 - Compilação das certificações

Cabe ao ORC da entidade exploradora assegurar que todos os requisitos previstos no presente documento foram avaliados, sendo responsável por todo o processo de certificação. Caso um requisito seja irrelevante para determinada entidade exploradora devido à gama de jogos que propõe, este facto deve ser referido no relatório de certificação.

Os relatórios de testes e de auditoria que constituam a base da certificação têm de ser identificados no relatório. A data da certificação deve ser igualmente indicada no relatório.



4.3 - Aprovação de Tipos

4.3.1 - Jogos e apostas *online*

As normas de realização de testes e de auditoria dos sistemas técnicos de jogos e apostas *online*, bem como dos jogos propostos pelas entidades exploradoras são estabelecidas para assegurar que as funcionalidades do sistema e dos próprios jogos funcionam adequadamente e em respeito pelo RJO e demais regulamentos complementares. A apresentação das funcionalidades do jogo tem de satisfazer os requisitos especificados na Secção 5 para a conta de jogador, incluindo as funções relacionadas com as condições gerais, a gestão das contas de jogador, a prática de jogo responsável, a gestão de fundos de jogadores e relatórios aos mesmos associados.

A funcionalidade do sistema de jogo especificada na Secção 6, deve ser testada para assegurar que tem correspondência com o que está a ser apresentado ao jogador, o que inclui funções relacionadas com a apresentação visual e com a execução dos jogos, nomeadamente jogos e apostas par-a-par (*peer-to-peer*), funções de gestão de jogo, incluindo jogos incompletos e falhas na operação, bem como o registo cronológico (*logging*) das transações de jogo e de outras transações.

5 - REGISTO DOS JOGADORES E CONTAS DE JOGO

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 6.º, alínea d)

Artigo 9.º, n.º 3

Artigo 13.º, alínea d), subalíneas iv) e vi)

Artigo n.º 26.º, n.º 1, alíneas c), k), m) e n)

Artigo n.º 28

Artigo n.º 30

Artigo n.º 37

Artigo n.º 38

Artigo n.º 39

Artigo n.º 40

Artigo n.º 41

Artigo n.º 42

Artigo n.º 93

5.1 - Parte geral

5.1.1 - Termos e condições

1 - O sistema técnico de jogo deve exigir aos jogadores que aceitem expressamente os termos e condições da entidade exploradora aquando do registo do jogador, incluindo quando esse registo seja efetuado através de dispositivos de acesso restrito, tais como telemóveis ou *tablets*.

2 - O sistema técnico de jogo só pode permitir que o jogador jogue a dinheiro após este ter aceitado os termos e condições da entidade exploradora. O sistema técnico de jogo deve registar esta ação num *log*.

3 - Os termos e condições da entidade exploradora devem conter a menção de que o jogador está a celebrar um contrato com a entidade exploradora.

4 - Os termos e condições da entidade exploradora devem conter a menção de que apenas as licenças emitidas pela entidade de controlo, inspeção e regulação são válidas em Portugal.

5 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que o jogador expressamente aceita a política de privacidade estabelecida pela entidade exploradora, qual a informação mínima que lhe é solicitada, a finalidade a que a mesma se destina e as condições em que pode ser divulgada.

6 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que o jogador autoriza a entidade exploradora a confirmar os dados pessoais com vista a verificar a sua identidade.

7 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que é proibida a prática de jogos e apostas *online* a menores de 18 anos, devendo o sistema técnico de jogo conter mecanismos que impeçam os menores e outros grupos socialmente vulneráveis de se registarem como jogadores.

8 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que os jogadores só podem agir em seu nome e por sua conta, bem como quais as consequências da violação dessa obrigação.

9 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar o procedimento através do qual podem ser apresentadas reclamações pelos jogadores, bem como o modo como as mesmas serão tratadas.

10 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que o sistema técnico de jogo cumpre e observa as leis em vigor relativas ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.



11 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que o jogador fica sujeito ao cumprimento dos princípios e regras decorrentes da legislação em matéria de proteção de dados pessoais, bem como ao controlo e fiscalização da Comissão Nacional de Proteção de Dados, no exercício das suas competências legais. Deve ainda constar dos termos e condições que as pessoas que, no exercício das suas funções, tenham conhecimento dos dados pessoais no âmbito do RJO, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções, nos termos do artigo 17.º da Lei n.º 67/98, de 26 de outubro.

12 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar a forma como, de acordo com o regulamento para o efeito aprovado pelo SRIJ, são tratados pela entidade exploradora os fundos existentes nas contas de jogadores que não estejam a ser utilizadas nos casos em que ocorra, nomeadamente, uma das situações abaixo indicadas:

- Contas de jogador desativadas;
- Contas de jogador canceladas;
- Contas de jogador suspensas.

13 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar o modo como os jogadores se podem autoexcluir, bem como a forma como pode fixar limites máximos de depósito e de aposta.

14 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar que é proibido recorrer a empréstimos para jogar e ainda que as entidades exploradoras de jogos e apostas *online*, assim como os respetivos órgãos sociais, os seus trabalhadores e os demais colaboradores, estão proibidos de conceder empréstimos aos jogadores ou disponibilizar, direta ou indiretamente, dispositivos que permitam aos jogadores concederem empréstimos entre si.

15 - Dos termos e condições da entidade exploradora deve constar a forma como são tratadas as infrações às regras da entidade exploradora.

16 - Quando não for possível aquando do registo apresentar os termos e condições de forma integral ao jogador, nomeadamente por se tratar de uma versão para dispositivos móveis, deve aquele ser advertido da forma como poderá aceder à versão integral dos termos e condições da entidade exploradora. Os termos e condições podem, por exemplo, ser disponibilizados na presença na Internet da entidade exploradora e/ou remetidos por correio e/ou *e-mail*.

5.1.2 - Presença na Internet da Entidade Exploradora

1 - A entidade exploradora deve prever os procedimentos e dispositivos necessários para instalar uma presença na Internet com o nome do respetivo domínio subordinado à identificação “.pt”, para a exploração dos jogos e apostas *online*, para o qual devem ser redirecionados todos os acessos que se estabeleçam a partir de localizações situadas em território português ou que façam uso de contas de jogadores registados em Portugal.

2 - A entidade exploradora não pode incluir na sua presença na Internet quaisquer outros conteúdos para além dos relativos aos jogos e apostas *online* autorizados pelas respetivas licenças.

3 - A presença na Internet deve dispor de mecanismos que permitam aos jogadores autoexcluírem-se da prática de jogos e apostas *online*.

4 - A presença na Internet da entidade exploradora deve prestar aos jogadores informações completas sobre os seus direitos e deveres. Os jogadores têm direito, nomeadamente, a:

- Receber os prémios que lhes sejam devidos;
- Jogar livremente e sem qualquer tipo de coação;
- Dispor, em qualquer momento, de informação sobre as quantias jogadas ou apostadas e sobre o saldo da respetiva conta de jogador;
- Identificar-se, de um modo seguro, junto da entidade exploradora;
- Ver garantida a sua privacidade e a proteção de dados disponibilizados à entidade exploradora para efeitos do seu registo de jogador;
- Conhecer, a todo o momento, a identificação e os contactos da entidade exploradora e, caso pretendam apresentar reclamação, o modo como devem proceder;
- Ter disponível, na sua presença na Internet, informação sobre a prática de jogo responsável;
- Dispor de informação clara, verdadeira, completa e atualizada sobre as regras dos jogos e apostas *online*, os instrumentos de pagamento admitidos, os valores mínimos e máximos de aposta e as regras de cálculo e de pagamento dos prémios;
- Dispor de informação sobre o modo de aceder aos seus dados pessoais;
- Dispor de informação sobre as proibições de jogar, nomeadamente no que se refere aos menores, aos declarados incapazes ou àqueles que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;
- Dispor de alertas contra as práticas excessivas de jogos e apostas *online* e sobre o direito de autoexclusão dos jogadores;



- Dispor dos contactos das entidades que prestam apoio a jogadores com problemas de dependência e adição;
- Conter o logótipo e os contactos da entidade exploradora e da entidade de controlo, inspeção e regulamentação;
- Dispor de referência relativa à licença da entidade exploradora para a exploração de jogos e apostas *online*;
- Dispor da informação necessária para que possam proceder a uma escolha consciente das suas atividades como jogadores, promovendo um comportamento de jogo moderado, não compulsivo e responsável.

5 - Os jogadores estão obrigados, nomeadamente, a:

- Identificar-se perante a entidade exploradora, de acordo com as regras estabelecidas no RJO;
- Indicar, no ato de registo na presença na Internet, uma conta de pagamento de que sejam titulares e na qual devem ser creditados todos os montantes transferidos a partir da conta de jogador;
- Fornecer à entidade exploradora cópia de documento comprovativo da titularidade da conta de pagamento acima referida, para efeitos de recebimento dos saldos da conta de jogador;
- Não perturbar o normal funcionamento dos jogos e apostas *online*;
- Cumprir a lei, bem como os regulamentos, instruções e orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação.

6 - A presença na Internet da entidade exploradora deve informar quais os instrumentos de pagamento que são admitidos nas operações dos jogos e apostas *online*.

- Só são permitidos instrumentos de pagamento eletrónicos que utilizem moeda com curso legal em Portugal;
- Para o provisionamento da conta de jogador, as entidades exploradoras só podem admitir instrumentos de pagamento fornecidos por prestadores de serviços de pagamentos devidamente autorizado pelas autoridades competentes dos respetivos países ou jurisdições e que permitam a correta a identificação do ordenante da operação de pagamento.

5.1.3 - Licença e Supervisão

1 - A *homepage* da presença na Internet da entidade exploradora deve fazer referência à licença para exploração de jogos e apostas *online* com a identificação das categorias e tipos de jogos e apostas que pode explorar. Deve ainda fazer referência de que a entidade exploradora está sujeita ao controlo, regulação e inspeção do SRIJ.

2 - A *homepage* da presença na Internet da entidade exploradora deve apresentar, em local visível, o logótipo da entidade de controlo, inspeção e regulação e permitir a ligação ao sítio na Internet do SRIJ.

5.1.4 - Reclamações

1 - As reclamações dos jogadores devem ficar registadas num log, que conterá, entre outras, as seguintes informações:

- Os fundamentos da reclamação;
- A identificação do jogador;
- A hora e data da ocorrência;
- O tempo de resolução das reclamações e
- O resultado da apreciação da reclamação (aceite/parcialmente aceite/rejeitada).

5.2 - Registo e conta de jogador

5.2.1 - Registo do jogador e verificação do processo

1 - No processo de registo do jogador o sistema técnico de jogo deve recolher e guardar a seguinte informação sobre o jogador:

- Nome completo (conforme cartão de cidadão/bilhete de identidade ou outro documento admitido, nos termos do RJO);
- Data de nascimento;
- Nacionalidade;
- Profissão;
- Morada de residência;
- País de residência;
- Número de identificação civil, do passaporte ou de outro documento admitido, nos termos do RJO;
- Número de identificação fiscal;
- Endereço de correio eletrónico;
- Elementos identificadores da conta de pagamento.

A entidade exploradora deve verificar a identidade dos jogadores por um dos seguintes meios:

- a) Mediante consulta às bases de dados de entidade pública, efetuada, em tempo real, através de ligação à entidade de controlo, inspeção e regulação;
- b) Diretamente na respetiva presença na Internet, através do cartão do cidadão ou da chave móvel digital.

O sistema técnico de jogo deve ter implementados, nos módulos de criação dos registos de jogadores, os mecanismos necessários para dar



cumprimento à obrigação de verificação da identidade dos jogadores.

Se o jogador não dispuser de cartão do cidadão ou de chave móvel digital, o sistema técnico de jogo deve aceitar um número de identificação a partir de um documento emitido pelo país de origem do jogador e que constituirá a identificação daquele (por exemplo, carta de condução, passaporte ou equivalente, com fotografia e data de nascimento).

O registo de jogador só se torna efetivo depois de verificada a respetiva identidade e confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual o jogador pode dar início à prática de jogos de apostas *online*.

2 - A cada jogador só é permitido um registo ativo por presença na Internet, sendo, após o mesmo se tornar efetivo, validados pela entidade exploradora um nome de utilizador único e uma senha exclusiva para o acesso.

3 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que o jogador tem 18 ou mais anos.

4 - O sistema técnico de jogo deve registar a hora em que os dados relativos à identificação do jogador foram recebidos. Esta informação só deverá estar acessível a utilizadores autorizados.

5 - O sistema técnico de jogo deve confirmar, em cada login, que o jogador não está registado na base de dados da entidade exploradora como autoexcluído.

6 - O sistema técnico de jogo deve guardar a informação recolhida em cada *login* relativa à autoexclusão do jogador, guardando em registo a confirmação do estado do jogador, obtida a partir da base de dados de jogadores autoexcluídos da entidade exploradora.

7 - O sistema técnico de jogo deve permitir uma conexão encriptada (tipo da *SSL*) para a transferência de dados do jogador.

5.2.2 - Acesso à conta de jogador

1 - O sistema técnico de jogo deve criar uma conta de jogador associada ao registo de cada jogador, com uma identificação única, onde se processam e registam todas as transações realizadas. A cada jogador só é permitido ter uma conta de jogador em cada presença na Internet.

O sistema técnico de jogo deve conter controlos técnicos que permitam a deteção de tentativas para a existência de múltiplas contas.

O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que impeçam a criação de contas anónimas ou em nome de terceiros.

2 - O sistema técnico de jogo deve garantir que as operações realizadas na conta de jogador identificam, de forma inequívoca, a origem das transações e deve dispor de mecanismos que permitam a transferência do

saldo da conta do jogador para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo.

O jogador deve ser o titular da conta de pagamento acima referida.

3 - O sistema técnico de jogo deve garantir que a conta de jogador não pode, em nenhuma circunstância, apresentar saldo negativo.

4 - O sistema técnico de jogo deve garantir que não são permitidas transferências de dinheiro entre contas de jogadores.

5 - A conta de jogador só pode ser movimentada por iniciativa deste.

6 - Os procedimentos de desativação, de suspensão e cancelamento das contas de jogador são definidos em regulamento pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

7 - O sistema técnico de jogo deve assegurar a existência de processos, procedimentos e medidas tecnológicas que garantam o não repúdio dos atos praticados.

8 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que as contas dos jogadores não são utilizadas para outros fins que não os jogos e apostas *online*.

9 - O sistema técnico de jogo deve, no mínimo, permitir que o jogador acesse a informação sobre o saldo da conta de jogador, a atividade de jogo (incluindo apostas, prémios e perdas), depósitos, levantamentos e outras transações relacionadas com a conta de jogador.

A informação deve estar disponível *online* na conta de jogador durante, pelo menos, 90 dias.

10 - A entidade exploradora deve ser capaz de, a pedido do jogador, fornecer os extratos de conta que apresentem todas as transações na conta de jogador nos últimos 12 meses.

O processo de gerar e disponibilizar esta informação pode ser um processo manual.

5.2.3 - Alterações aos dados do jogador

1 - O sistema técnico de jogo deve limitar o modo pelo qual o jogador que não tem cartão de cidadão ou chave móvel digital pode gerar uma nova senha de acesso ou alterar a senha de acesso à conta de jogador, aos seguintes meios:

- Através de pessoal autorizado;
- Através de canais de comunicação conhecidos, como o endereço de correio eletrónico do jogador, um número de telefone ou outro semelhante.

2 - O sistema técnico de jogo deve registar e guardar informação sobre as alterações às senhas, como descrito no ponto anterior.



- 3 - O sistema técnico de jogo deve guardar as alterações aos dados do jogador num log auditável.
- 4 - O sistema técnico de jogo deve permitir guardar documentos que comprovem que as alterações aos dados de identificação dos jogadores são válidas.
- 5 - O sistema técnico de jogo deve fornecer uma conexão encriptada (tipo da SSL) para alterações dos dados de identificação do jogador.

5.2.4 - Criação e desativação de contas de jogador

- 1 - O sistema técnico de jogo deve permitir apenas ao pessoal autorizado a criação e desativação de contas de jogador.
Pessoal autorizado é aquele que, de acordo com o conteúdo funcional do seu trabalho, está autorizado a criar e a desativar contas de jogador
- 2 - O sistema técnico de jogo deve registar num log cada vez que a conta de jogador é desativada e incluir informação sobre o saldo da conta, a razão para a desativação, assim como a identificação do funcionário que desativou a conta.
- 3 - O sistema técnico de jogo deve ser capaz de gerar relatórios que listem as contas de jogador, agrupadas por estado “ativas” ou “desativadas” e respetivos saldos, com a identificação das razões para a desativação, se for o caso, e o funcionário responsável.

5.3 - Comportamento responsável

5.3.1 - Suspensão

- 1 - O sistema técnico de jogo deve providenciar os meios através dos quais o pessoal da entidade exploradora, com autorização para o efeito, pode suspender o acesso do jogador ao jogo.
- 2 - O sistema técnico de jogo deve manter uma lista de jogadores suspensos, indicando a razão para a respetiva suspensão.
- 3 - Imediatamente após uma suspensão o sistema técnico de jogo não pode aceitar novas apostas ou depósitos do jogador em questão.
- 4 - A suspensão deve obstar a que o jogador transfira fundos para a respetiva conta de jogador.

5.3.2 - Autolimitações do jogador

- 1 - O sistema técnico de jogo deve disponibilizar aos jogadores opções que facilmente lhes permitam impor limites à sua atividade de jogo.
- 2 - O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que facilmente permitam aos jogadores impor limites nos montantes depositados nas

respetivas contas de jogador. O jogador deve, pelo menos, ser capaz de definir os seguintes limites de depósitos:

- a) Valor limiar para o total diário de depósitos na conta de jogador;
- b) Valor limiar para o total semanal de depósitos na conta de jogador, e
- c) Valor limiar para o total mensal de depósitos na conta de jogador.

3 - O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que facilmente permitam aos jogadores impor limites nas apostas efetuadas. O jogador deve, pelo menos, ser capaz de definir os seguintes limites de aposta:

- a) Valor máximo para o total diário de apostas a partir da conta de jogador;
- b) Valor máximo para o total semanal de apostas a partir da conta de jogador;
- c) Valor máximo para o total mensal de apostas a partir da conta de jogador.

4 - Assim que um pedido de redução do limite de depósito ou do limite de apostas é recebido de um jogador, o novo limite deve ser implementado imediatamente para todas as futuras interações de jogo.

Esta redução dos limites deverá ser implementada, pelo menos, no momento em que o jogador faça *login*, quando este se encontra “*logged out*” da presença na Internet.

5 - O sistema técnico de jogo deve assegurar um desfasamento de, pelo menos, 24 horas a partir do momento em que o jogador solicita um limite menos restritivo nos montantes de depósito ou das apostas até à respetiva implementação pela entidade exploradora.

6 - O sistema técnico de jogo deve disponibilizar mecanismos que permitam ao jogador autoexcluir-se da prática de jogos e apostas *online*. O jogador deve, no mínimo, ter a opção de escolher entre:

- a) Breves pausas de jogo (prazos de reflexão);
- b) Autoexclusão por um período mínimo de três meses;
- c) Autoexclusão por período indeterminado.

A entidade exploradora pode prever opções de prazos de reflexão.

7 - Imediatamente após a autoexclusão do jogador, o sistema técnico de jogo não deve permitir novas apostas ou depósitos pelo jogador. Simultaneamente o jogador deve ser informado sobre a possibilidade de receber aconselhamento e tratamento em entidades que prestem apoio a jogadores com problemas de dependência e adição.

8 - Um jogador autoexcluído por um período determinado não está impedido de efetuar levantamentos de fundos da sua conta de jogador.

9 - Se o jogador se autoexclui por tempo indeterminado (i.e., não indicando o termo da autoexclusão) a respetiva conta de jogador deve ser cancelada.

10 - Imediatamente após a autoexclusão do jogador por tempo indeterminado, o sistema técnico de jogo deve informar o jogador que



o saldo disponível na conta de jogador será transferido para a conta de pagamento titulada pelo jogador.

11 - Os jogadores têm direito a aceder a informação acerca da sua eventual autoexclusão.

5.3.3 - Informação para proteção do jogador

1 - O sistema técnico de jogo deve permitir ao jogador o acesso a “Informação para Proteção do Jogador”.

2 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve indicar que é proibida a prática de jogos e apostas *online* a menores de idade (com menos de 18 anos) e fornecer informações sobre o jogo responsável e os perigos da dependência e da adição ao jogo. Nessa informação podem existir *links* para a realização de testes de autoavaliação, reconhecidos pela indústria, e simples de preencher.

3 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve disponibilizar os contactos de entidades que prestem apoio a jogadores com problemas de dependência e adição.

4 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve remeter para *links* que contenham *software* ou outros programas que permitam aos jogadores configurar seus computadores para impedir o acesso a presenças na Internet de jogo *online*.

5 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve conter a informação ou disponibilizar *links* para páginas que contenham informação acerca dos procedimentos a seguir para que o jogador possa impor limites à sua atividade de jogo.

6 - A “Informação sobre Proteção do Jogador” deve conter informação ou disponibilizar *links* para páginas que contenham informação acerca dos termos e condições aplicáveis aos jogadores.

7 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve conter informação ou disponibilizar *links* para páginas que contenham informação sobre o tipo de transações autorizadas, as transações que ocorrem na conta de jogador ou para extratos de conta.

8 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve conter informação ou disponibilizar *links* para páginas que contenham informação sobre a importância do jogador manter a confidencialidade dos dados de acesso ao seu login e à conta de jogador.

9 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve conter informação ou disponibilizar *links* para páginas que contenham informação sobre a forma como os jogadores podem detetar acessos não autorizados às suas contas de jogador.

10 - No momento do *login* do jogador o sistema técnico de jogo deve mostrar a hora e data da última sessão do jogador.

11 - A “Informação para Proteção do Jogador” deve estar visível e em posição de destaque na presença na Internet da entidade exploradora e deve ser acessível a partir de todas as páginas.

5.4 - Conta de jogador

5.4.1 - Depósitos

1 - O sistema técnico de jogo deve informar, clara e especificamente, o jogador de todas as restrições relativas a depósitos e ao acesso aos montantes com eles relacionados.

Se existir um desfasamento entre a data do depósito e a data da disponibilidade do montante depositado, que provoque um atraso na possibilidade de aceder a esses montantes, deve o jogador ser informado clara e especificamente antes do depósito ser feito.

2 - Quando o jogador faz um depósito, o sistema técnico de jogo deve, de forma inequívoca, fornecer informação sobre todas as taxas e encargos a que o mesmo poderá ser sujeito.

Se forem cobradas taxas por depósitos efetuados ou relativa a levantamentos ou libertação de montantes depositados o jogador deverá ser informado clara e especificamente da existência das referidas taxa antes de realizar qualquer depósito na conta do jogador.

3 - O sistema técnico de jogo só pode aceitar depósitos numa conta de jogador através de instrumentos de pagamento fornecidos por prestadores de serviços de pagamento devidamente autorizados pelas autoridades competentes dos respetivos países ou jurisdições, devendo ser identificada, de forma inequívoca, a origem daqueles depósitos.

O sistema técnico de jogo só deve permitir o uso de instrumentos de pagamento eletrónicos que utilizem moeda com curso legal em Portugal.

4 - O sistema técnico de jogo deve creditar a conta do jogador imediatamente após o recebimento do depósito do jogador.

5 - O sistema técnico de jogo deve conter um *log* auditável que apresenta todos os montantes depositados. Esse *log* deve, no mínimo, incluir:

- Data e hora do depósito;
- Instrumento de pagamento utilizado;
- Identificação do jogador;
- Montante do depósito;
- Tipo de transação (i.e., transferência bancária, pagamento de serviços).



6 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que mostram com precisão todos os fundos depositados.

7 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que mostram com precisão todos os fundos depositados na conta de jogador discriminados por instrumento de pagamento.

8 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que mostram com precisão todas as tentativas rejeitadas de depósitos de fundos.

5.4.2 - Levantamentos

1 - O sistema técnico de jogo só deve permitir o levantamento dos saldos das contas de jogadores após a verificação da identificação do jogador.

2 - O sistema técnico de jogo não pode permitir levantamentos das contas de jogadores que resultem num saldo negativo da conta de jogador.

3 - O sistema técnico de jogo deve permitir aos jogadores levantar os saldos disponíveis existentes na sua conta de jogador.

O disposto nos números anteriores não impede a entidade exploradora de realizar controlos sobre, nomeadamente, a frequência dos levantamentos e a verificação da identidade.

4 - O sistema técnico de jogo deve conter mecanismos que permitam a transferência do saldo da conta de jogador unicamente para a conta de pagamento indicada e titulada pelo mesmo, que tiver sido utilizada para creditar aquela. Se o instrumento de pagamento utilizado pelo jogador não permitir a devolução do saldo da conta de jogador para uma conta de pagamento, deve o mesmo ser transferido para uma conta bancária indicada pelo jogador e da qual este seja titular.

5 - O sistema técnico de jogo deve informar, clara e especificamente, o jogador de todas as restrições relativas a levantamentos da conta de jogador. Se existir um desfasamento entre a data do levantamento e a data da disponibilidade do montante correspondente que provoca um atraso na possibilidade do jogador aceder ao saldo da sua conta de jogador, deve este ser informado clara e especificamente antes do levantamento ser feito.

6 - Quando o jogador faz um levantamento, o sistema técnico de jogo deve, de forma inequívoca, fornecer informação sobre todas as taxas e encargos a que o mesmo poderá ser sujeito.

Se forem cobradas taxas por levantamentos ou libertação de saldos, o jogador deverá ser informado clara e especificamente da existência das referidas taxa antes de realizar qualquer levantamento na conta do jogador.

7 - O sistema técnico de jogo deve conter um *log* auditável que apresenta todos os montantes levantados. Esse *log* deve, no mínimo, incluir:

- Data e hora do levantamento;
 - Identificação do jogador;
 - Montante do levantamento;
 - Tipo de transação (i.e., transferência bancária).
- 8 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que mostram com precisão todos os montantes levantados das contas de jogador.
- 9 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que mostram com precisão todas as tentativas rejeitadas de levantamentos de saldos.

5.4.3 - Outras transações do jogador

- 1 - O sistema técnico de jogo deve garantir que as transações feitas na conta de jogador identificam inequivocamente as origens das transações.
- 2 - O sistema técnico de jogo deve dispor de mecanismos que previnam a criação de contas anónimas ou em nome de terceiros.
- 3 - O sistema técnico de jogo deve garantir que não são permitidas transferências de fundos entre contas de jogadores.
- 4 - O sistema técnico de jogo deve debitar a conta do jogador imediatamente após uma aposta ter sido efetuada.
- 5 - O sistema técnico de jogo não pode permitir a realização de uma aposta que resulta no saldo negativo da conta de jogador.
- 6 - O sistema técnico de jogo deve creditar imediatamente na conta de jogador todos os prémios.
- 7 - O sistema técnico de jogo deve manter um registo com todas as transações efetuadas na conta de jogador relativamente a cada jogo.
- 8 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios com os registos referidos no número anterior.

5.4.4 - Bónus

- 1 - O sistema técnico de jogo deve informar, clara e especificamente, o jogador dos bónus creditados nas contas do jogador.
- 2 - O sistema técnico de jogo deve informar, clara e especificamente, o jogador dos termos, condições e restrições associados à atribuição e utilização de bónus creditados nas contas do jogador.
- 3 - O sistema técnico de jogo deve conter um *log* auditável que apresenta todos os bónus creditados nas contas do jogador.
- 4 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que os bónus creditados nas contas de jogador são utilizados apenas para jogar e que não são convertíveis em dinheiro, ou seja, que não podem ser levantados.



5.5 - Relatórios

5.5.1 - Regras gerais

1 - Os relatórios previstos no presente capítulo devem permitir a reconciliação de todas as transações financeiras, bem como das responsabilidades de cada jogador.

2 - O sistema técnico de jogo deve permitir analisar transações suspeitas e usar a informação como base para gerar relatórios para efeitos de prevenção de branqueamento de capitais e financiamento de terrorismo.

3 - O sistema técnico de jogo deve permitir analisar desvios nas apostas de um jogador face aos padrões de jogo e usar a informação como base para gerar relatórios.

4 - O sistema técnico de jogo deve permitir a análise de contas de jogador inativas e utilizar essa informação como base para gerar relatórios.

5 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios que identifiquem contas de jogador que foram canceladas com saldo positivo.

6 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios sobre todos os registos de jogador (completos ou incompletos).

7 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios sobre todos os jogadores registados, com informações sobre as respetivas contas (incluindo contas de jogador inativas e desativadas) e as datas dos respetivos registos.

8 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios sobre todos os jogadores suspensos e/ou autoexcluídos.

9 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios com a identificação de todos os jogadores que fixaram limites de jogo, bem como os respetivos limites.

10 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios, que abarquem um período de um ano, sobre todos os cancelamentos e desativações de contas de jogador, incluindo os fundamentos que estiveram subjacentes.

11 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar relatórios sobre cada conta de jogador, se assim o for solicitado, prestando informação, nomeadamente, sobre:

- Depósitos;
- Apostas;
- Prémios;
- Levantamentos;
- Contas de jogador inativas por mais de 90 dias.

6 - ESTRUTURA E FUNCIONALIDADE DOS JOGOS

As especificações técnicas que se seguem são conformes com as cláusulas seguintes do RJO:

Artigo 5.º

Artigo 7.º

Artigo 19.º, alínea b)

Artigo 26.º, n.º 1, alíneas i) e q), e n.º 2

Artigo 30.º

Artigo 32.º, n.º 3, alínea e) e Artigo 33.º

Artigo 36.º, n.º 8 e n.º 9

Artigo 37.º

Artigo 38.º, n.º 1, alíneas d) e g)

6.1 - Funcionalidades do Jogo

6.1.1 - Participação

1 - O sistema técnico de jogo só pode disponibilizar aos jogadores as categorias e tipos de jogos e apostas *online* que a entidade exploradora está autorizada a explorar, de acordo com o RJO, e nos termos que constam da licença que lhe foi emitida.

2 - O sistema técnico de jogo só deve permitir a prática de jogos e apostas *online* através da conta de jogador quando o processo de verificação da identidade do jogador tiver sido corretamente concluído.

O RJO prevê que constitui obrigação da entidade exploradora verificar a identidade dos jogadores.

De acordo com o RJO, as entidades exploradoras são também obrigadas a que o sistema técnico de jogo contenha mecanismos que garantam que a informação relativa à autenticação e identificação dos jogadores é segura. O RJO prevê o acervo de obrigações a que a entidade exploradora está obrigada no âmbito do processo de registo de jogadores e ainda os meios de que dispõe para a verificação da identidade dos jogadores.

O RJO prevê ainda que os jogadores têm direito a identificar-se junto da entidade exploradora, de forma segura, bem como a ver garantida a sua privacidade e a proteção dos dados disponibilizados à entidade exploradora para efeitos do seu registo como jogador.

3 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que a participação dos jogadores em todos os jogos exige o consentimento destes. Não é permitido obrigar um jogador a jogar só pelo facto de este selecionar um determinado jogo (i.e., os jogadores não podem ser forçados a jogar).



4 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que todas as ações dos jogadores são tomadas de forma consciente. O ato de clicar em imagens de ação, tais como “jogar”, “ficar”, “pedir cartas” e “dobrar”, só podem ser aceites quando o jogador tiver tido tempo suficiente para ponderar as consequências da sua ação (i.e., cliques repetidos numa imagem de ação não devem ser aceites, nem executados).

O RJO prevê, entre outras, a obrigação da entidade exploradora disponibilizar ao jogador, na sua presença na Internet, toda a informação acerca dos seus direitos e deveres, de forma clara, verdadeira, completa e atualizada, incluindo as relativas às regras dos jogos e apostas *online*, aos instrumentos de pagamento admitidos, aos valores mínimos e máximos de aposta e às regras de cálculo e de pagamento dos prémios.

O jogador tem também direito a ter informação necessária para que proceda a uma escolha consciente das suas atividades como jogador, promovendo comportamentos de jogo moderado, não compulsivo e responsável, poder jogar livremente e sem qualquer tipo de coação, e ainda dispor, em qualquer momento, de informação sobre as quantias jogadas ou apostadas e sobre o saldo da respetiva conta de jogador.

A entidade exploradora deve também garantir a integridade, a disponibilidade, a confidencialidade e todos os demais atributos de segurança dos jogos e apostas *online*, assegurando a honestidade do jogo.

6.1.2 - Jogo justo e imparcial

1 - Os jogos devem ser apresentados de forma a transmitir aos jogadores informações corretas acerca das possibilidades de ganho, apresentando, de forma precisa, todas as hipóteses de resultado de cada jogo.

2 - Os jogos devem ser apresentados de forma a permitir que os jogadores tenham uma perceção clara sobre se podem influenciar o resultado.

3 - O sistema técnico de jogo deve garantir que todos os jogos apresentados e que têm na sua base um resultado aleatório têm efetivamente a probabilidade de produzir um qualquer resultado de cada vez que são jogados. A menos que a alteração dessa probabilidade tenha sido comunicada aos jogadores como parte das regras do jogo.

O retorno para o jogador não deve poder ser manipulado pelo Sistema técnico de jogo ou por interferência manual para garantir um retorno constante para o jogador.

4 - Os jogos devem funcionar independentemente das características dos equipamentos do jogador e/ou do canal de comunicação.

Os jogos não devem poder adaptar-se ao comportamento do jogador.

5 - Os jogos que envolvam a simulação de objetos físicos (tais como dados e roletas) deverão evidenciar um resultado verdadeiro e justo, de acordo com o comportamento do equivalente objeto físico, i.e., deverão reproduzir as características e utensílios utilizados numa mesa física e emular as operações e seu funcionamento.

Conceitos como “*near-miss*”, que pode ser definido como toda a ação do sistema técnico de jogo que possa dar a perceção ao jogador que ele esteve perto de alcançar um ganho, não são considerados como justos e corretos.

Jogos que dão ao jogador a perceção de que tem o controlo sobre o resultado do jogo quando não o tem (i.e., quando o resultado é completamente aleatório), não são permitidos. A menos que o jogador tenha sido devidamente informado de que, no caso específico, a sua escolha não tenha influência no resultado do jogo.

O retorno do jogo para o jogador não pode ser manipulado pelo sistema ou ser objeto de interferência manual de forma a manter-se um constante retorno para o jogador. Exceto no caso de jogos metamórficos e se o jogador ter sido devidamente informado.

Os jogos não podem adaptar-se ao comportamento do jogador. Exceto no caso de jogos metamórficos e se o jogador ter sido devidamente informado.

6.1.3 - Jogos de demonstração

Os jogos de demonstração são jogos sem recurso a dinheiro (jogos grátis e jogos para divertimento), que devem ser disponibilizados com as mesmas características dos jogos a dinheiro, devendo apresentar, de igual forma, de modo correto e equilibrado, a hipótese de ganhar, para não criar no jogador a perceção de que a hipótese de ganhar é maior do que é na realidade.

6.1.4 - Duração do jogo

O período de tempo para os jogadores tomarem decisões no jogo é definido pela entidade exploradora, mas não pode ser inferior a 3 segundos.

O ciclo de jogo deve ser interpretado como o tempo que decorre desde o início do jogo até que o resultado seja apresentado ao jogador (por exemplo, num jogo de póquer o ciclo de jogo decorre desde a distribuição das cartas até ao *show down*).



6.1.5 - Regras do jogo

- 1 - Todos os jogos devem ter associadas as respetivas regras e instruções de jogo.
- 2 - As regras do jogo não podem ser alteradas durante o jogo.
- 3 - Os jogos devem ser explorados e praticados de acordo com as regras que, em cada momento, estiverem em vigor.

6.1.6 - Instruções, informações e regras do jogo

- 1 - As instruções devem ser escritas em língua portuguesa (devendo encontrar-se gramatical e sintaticamente corretas), sem prejuízo de poderem ser disponibilizadas noutra língua por opção do jogador. Não será obrigatória a tradução de termos técnicos comuns utilizados internacionalmente nas regras e atividade de jogo.
 - 2 - O idioma base deve ser sempre o português (se várias idiomas forem utilizados).
 - 3 - As regras do jogo devem estar disponíveis para os jogadores, independentemente dos equipamentos/aplicações utilizados.
 - 4 - As regras e as instruções do jogo devem ser as mesmas em todos os idiomas utilizados.
 - 5 - Todas as instruções e informações devem ser precisas e específicas.
 - 6 - As regras e as instruções do jogo devem estar disponíveis sem ser necessário jogar.
 - 7 - As regras e as instruções do jogo (incluindo restrições ao jogo e como jogar) devem estar disponíveis durante todo o jogo e ser acessíveis em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo
 - 8 - O nome do jogo deverá estar visível para o jogador no momento em que se encontrar a fazer a sua aposta.
 - 9 - As regras do jogo devem indicar todos os potenciais prémios, assim como o maior prémio possível por aposta unitária, associado à aposta do jogador.
 - 10 - As funções associadas a cada “botão” de ação devem ser indicadas de forma clara.
- Estas instruções deverão estar localizadas no próprio “botão”.

6.2 - Apresentação Visual

6.2.1 - Jogos

- 1 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que o nome do jogo é visível em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo.

O nome do jogo pode estar visível no topo da página principal da janela ou na janela secundária em que o jogo está a decorrer.

2 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que o saldo da conta do jogador é apresentado ou facilmente acessível em todas as páginas da presença na Internet relacionadas com o jogo.

3 - O sistema técnico de jogo deve apresentar ao jogador, em cada jogo, o montante da aposta que este está a realizar, bem como o valor da aposta unitária e o da aposta total.

4 - Se o resultado do jogo puder ser afetado por fatores externos ao jogador, o sistema técnico do jogo deve alertar o jogador para esse facto, providenciando o *link* onde conste a informação necessária ao seu esclarecimento.

5 - O sistema técnico de jogo deve exibir um relógio que permita ao jogador verificar há quanto tempo está a jogar (exceto para o jogo fornecido através de telemóveis e dispositivos com capacidades semelhantes de exibição limitada).

6.2.2 - Ações do jogo

1 - O sistema técnico de jogo deve disponibilizar ao jogador o valor atual da sua aposta, bem como as possibilidades de aposta que pode realizar.

2 - O sistema técnico de jogo deve apresentar graficamente todos os prémios possíveis e todas as combinações de prémios possíveis.

3 - O sistema técnico de jogo deve informar claramente qual o valor máximo da aposta.

4 - O sistema técnico de jogo deve informar claramente qual o valor mínimo da aposta.

6.2.3 - Resultados do jogo

1 - O sistema técnico de jogo deve apresentar, de modo claro e inequívoco, os resultados do jogo.

2 - O sistema técnico de jogo deve apresentar, por um período de tempo adequado, o resultado do jogo.

3 - O sistema técnico de jogo deve apresentar, de modo claro e inequívoco, os prémios do jogo.

6.2.4 - Regras dos jogos de fortuna ou azar

As regras dos jogos de fortuna ou azar devem estar de acordo com a regulamentação aplicável.



6.3 - Gestão das funções do jogo

6.3.1 - Ativação e desativação dos jogos

1 - O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar jogos individuais.

2 - O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar todos os jogos.

3 - O sistema técnico de jogo deve conter os meios que permitam imediatamente ativar e desativar as atividades de jogo de cada jogador.

4 - A informação sobre qualquer ativação e desativação deverá ser guardada num *log*.

5 - Quando um jogo está desativado, não deverá ser apresentado na página da Internet, e permanecerá indisponível durante todo o período da desativação.

6 - Quando um jogo é desativado o jogador deverá poder concluir qualquer jogo que esteja em curso. Caso tal não seja possível o jogador deve ser imediatamente notificado desse fato pelo sistema técnico de jogo.

7 - Quando um jogo *multi-state* (i.e., um jogo que consiste em várias etapas) é desativado os jogadores deverão poder completar os jogos em curso no próximo *login*. Se tal não for possível, o sistema técnico do jogo deverá informar os jogadores sobre este facto.

6.3.2 - Jogos incompletos

1 - Sem prejuízo do disposto na regulamentação aplicável a cada tipo de jogo e ou aposta, o sistema técnico de jogo deve permitir ao jogador completar quaisquer jogos incompletos.

Consideram-se jogos incompletos quando ocorra, nomeadamente, uma das seguintes situações:

- a) Perda de comunicações;
- b) Reinicialização do sistema;
- c) Jogos que foram desativados/ativados;
- d) Reinicialização do dispositivo do jogador;
- e) Encerramento anormal da aplicação cliente/servidor.

2 - Após o jogador voltar a estabelecer ligação com o sistema técnico do jogo, o sistema deve exibir os jogos incompletos e permitir ao jogador completá-los, quando aplicável.

3 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que todos os jogos incompletos são contabilizados e que o jogador conhece o estado desses jogos e da sua aposta. Apostas que estão bloqueadas em jogos incompletos e que podem ser finalizados devem ser apresentadas separadamente na conta de jogador.

4 - Jogos incompletos devem ser resolvidos no prazo de 90 dias. As regras específicas dos jogos a fixar pela entidade exploradora devem prever o que sucede com as apostas do jogador.

5 - Sempre que não for possível completar um jogo incompleto, o sistema técnico de jogo deve conseguir calcular os montantes que sejam devidos ao jogador, nos termos da regulamentação aplicável.

6.3.3 - Processo de tratamento de erros

1 - Sem prejuízo do disposto na regulamentação aplicável a cada tipo de jogo e ou aposta, as entidades exploradoras devem fixar o processo de tratamento de erros no sistema técnico.

2 - O sistema técnico de jogo deve apresentar a mensagem “ocorreu um erro; todos os pagamentos e apostas são anulados”, ou equivalente.

3 - O sistema técnico de jogo deverá registar todos os erros do sistema, incluindo a sua causa e solução, dentro das possibilidades técnicas do sistema técnico de jogo.

4 - O sistema técnico de jogo deve permitir gerar um relatório que contenha, nomeadamente, a identificação do erro ocorrido, a respetiva causa e a sua solução.

6.3.4 - Sessões do jogador e sequência de jogo

1 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que o jogador não pode iniciar um novo jogo até que o jogo em curso esteja completado e que todos os *logs* e saldos das contas de jogador se encontrem atualizados, a menos que o jogo seja retomado em suporte técnico diferente.

O disposto no número anterior não impede um jogador de jogar vários jogos diferentes ao mesmo tempo.

2 - O sistema técnico de jogo deve conter uma funcionalidade que permita ao jogador acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, nomeadamente o resultado e valores apostados, seja através da reconstituição visual do jogo, seja através de descrição das jogadas.

3 - O jogo do jogador e/ou o saldo da conta de jogador não podem ser negativamente afetados em caso de avarias ou reinicializações do sistema técnico de jogo ou de partes do mesmo.

6.3.5 - Terminais dos utilizadores

1 - O sistema técnico do jogo deve ser capaz de identificar diferentes tipos de terminais e versões, mantendo um registo dos mesmos. Exceto por razões técnicas devidamente justificadas, o sistema técnico do jogo registará o uso de uma solução específica fornecida para dispositivos móveis.



2 - O uso de quaisquer terminais que utilizem *interfaces* gráficas menores que os habituais (i.e., dispositivos móveis em vez de computadores pessoais), poderão disponibilizar conteúdos que não sejam integralmente visíveis tal como o são nos terminais que utilizam *interfaces* gráficas maiores. O sistema técnico do jogo, por razões estritamente técnicas, resultantes das características dos terminais, poderá oferecer diferentes funcionalidades nos diferentes tipos de terminais.

3 - O jogador deverá ser informado acerca de quaisquer limitações na informação ou nas funcionalidades do terminal, bem como, se for o caso, nas aplicações (*apps*) a que eventualmente recorra para jogar, devendo, em qualquer uma das situações, expressamente aceitar essas limitações.

4 - A entidade exploradora deverá mitigar quaisquer riscos que resultem da falta de informação ou de funcionalidades de um determinado terminal, devendo disponibilizar a mesma informação através de outros meios.

5 - A menos que exista um obstáculo técnico devidamente justificado, todas as informações que aparecem *no interface* também devem aparecer *no interface* móvel. Se não for possível incluir todas as informações ou ligações *no interface* do jogo, estes deverão ser oferecidos a partir de um *link*, menu ou outro aplicativo no mesmo terminal.

6 - O sistema técnico do jogo não deverá processar jogos de terminais, se os mesmos não dispuserem de todos os recursos mínimos necessários para se jogar sem problemas técnicos e sem desvantagens para o jogador.

6.3.6 - Registos e Logs

1 - As ações do jogador devem ser registadas num *log*, como informação da sessão, desde o momento em que o jogador faz *login* até ao momento em que faz *logout*.

O jogo do jogador e/ou o saldo da conta de jogador não podem ser negativamente afetados em caso de interrupção de uma sessão provocada pelo sistema técnico de jogo.

2 - O sistema técnico de jogo deve armazenar informações sobre a sessão.

- A informação da sessão de jogo deve incluir, nomeadamente:
- Um número de identificação (ID) do jogador;
- A hora de início e de fim da sessão;
- Os detalhes relativos ao equipamento do jogador;
- O montante total apostado durante a sessão;
- O montante total ganho durante a sessão;
- O montante total depositado na conta de jogador durante a sessão (com indicação da data e hora);

- O montante total levantado da conta de jogador durante a sessão (com indicação da data e hora);
 - A hora da última confirmação da sessão;
 - A razão para encerrar a sessão;
 - As informações sobre o jogo durante a sessão.
- 3 - O sistema técnico de jogo deve registar os dados relativos ao jogador.
- Os dados do jogador deverão incluir, nomeadamente:
 - Os elementos de identificação do jogador;
 - Os elementos e saldo da conta de jogador;
 - O estado do jogador: suspensão ou autoexclusão, se aplicável;
 - Eventuais contas de jogo anteriores e o motivo para o seu cancelamento/ desativação;
 - A informação da sessão.
- 4 - O sistema técnico de jogo deve gravar informações sobre os jogos jogados. A informação sobre os jogos jogados deve incluir, nomeadamente:
- O ID do jogador;
 - A identificação e versão do jogo;
 - A hora de início do jogo baseado no sistema técnico de jogo;
 - O saldo da conta de jogador à hora do início do jogo;
 - As apostas (data e hora);
 - A contribuição para jackpots;
 - O estado do jogo (nomeadamente em curso, /completo);
 - O resultado do jogo (data e hora);
 - O prémio de jackpot (se relevante);
 - A hora do fim do jogo baseado no sistema técnico de jogo;
 - Os prémios;
 - O saldo da conta de jogador à hora do fim do jogo;
 - Todos os jogos inacabados e a respetiva razão;
 - A informação sobre todos os jogos em que o jogador participou.
- 6 - O sistema técnico de jogo deverá gravar informações sobre eventos relevantes. A informação sobre eventos relevantes deve incluir, nomeadamente:
- Os prémios mais elevados (a ser determinado pela entidade exploradora);
 - As transferências elevadas de fundos (transferências individuais e totais durante um determinado período de tempo);
 - As alterações nos parâmetros de jogo;
 - As alterações nos parâmetros do jackpot;
 - Os jackpots recém-criados;
 - A participação dos jogadores em jackpots;



- O *payout* do jackpot;
- A descontinuação do jackpot;
- Os jogadores autoexcluídos e suspensos (incluindo os pedidos de cancelamento de suspensão /exclusão, bem como a anulação efetiva de uma suspensão ou exclusão).

7 - O sistema técnico de jogo deve gravar eventos, incluindo, nomeadamente:

- A criação de uma conta de jogador e desativação/cancelamento da conta de jogador;
- Alterações nos dados do jogador;
- Alterações nos parâmetros de jogo e do jackpot;
- Criação ou descontinuação de jackpots;
- Prémios de jackpot;
- Transferências de elevados montantes de dinheiro;
- Perda de comunicação com o equipamento de um jogador ou *time out*.

6.3.7 - Armazenamento de dados

1 - O sistema técnico de jogo deve guardar os dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online* pelo período de 10 anos.

6.4 - Jackpots

6.4.1 - Regras

1 - Sem prejuízo do disposto na regulamentação aplicável a cada tipo de jogo e ou aposta, as entidades exploradoras devem fixar as regras específicas que, em cada jogo e ou aposta, são aplicáveis aos jackpots.

6.4.2 - Imparcialidade e transparência

2 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que os montantes efetivos transferidos no caso de um jackpot correspondem ao que se encontra estabelecido nas regras que o regem.

3 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que o retorno para o jogador corresponde ao valor que ele tem a expectativa de receber, independentemente da base de aposta unitária do jogo.

4 - Se existe um valor mínimo de aposta para o desencadear de um jackpot, o jogo corrente (excluindo o jackpot) deve mostrar o retorno efetivo ao jogador.

5 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que todos os jogadores que contribuem para um jackpot têm uma hipótese de o ganhar, no decorrer do jogo em questão.

6 - O sistema técnico de jogo deve assegurar que a probabilidade de ganhar o jackpot é diretamente proporcional à contribuição do jogador para o mesmo.

6.4.3 - Estruturação de um Jackpot

1 - O sistema técnico de jogo deve manter um rigoroso controlo de acesso ao processo de alterações das configurações do jackpot (parâmetros do jackpot). As alterações feitas após o início do jackpot deverão ser reduzidas ao mínimo necessário.

2 - O Sistema técnico de jogo deve garantir a existência de uma funcionalidade de base que mantenha inalterada a configuração dos jackpots em vigor, no caso de os parâmetros base serem alterados antes da distribuição dos prémios.

3 - Os parâmetros do jackpot não devem ser afetados pelas funcionalidades utilizadas para descontinuação ou ativação do jackpot.

6.4.4 - Notificação do jackpot

1 - O sistema técnico de jogo deve garantir que o montante atual do jackpot é apresentado em todos os equipamentos dos jogadores participantes.

2 - O sistema técnico de jogo deve atualizar o montante do jackpot em todos os equipamentos dos jogadores participantes, pelo menos, a cada 30 segundos.

3 - Depois de desencadeado um jackpot, o sistema técnico de jogo deve assegurar que um jogador premiado é imediatamente notificado.

4 - Depois de desencadeado um jackpot, o sistema técnico de jogo deve informar todos os jogadores participantes do seu valor.

6.4.5 - Iniciadores de um Jackpot

1 - O sistema técnico de jogo deve manter um registo detalhado, exaustivo e adequado para auditoria, no qual devem ser apresentados todos os jackpots.

6.4.6 - Reporte do jackpot

1 - O sistema técnico de jogo deve manter um registo detalhado, exaustivo e adequado para auditoria, no qual deve ser registado o estado de cada jackpot, bem como a seguinte informação:

- Data e hora;
- Configuração;
- Contribuições;
- Iniciadores;
- Prémios;
- Identificação de colaboradores autorizados que acederam ao sistema.



2 - O sistema técnico de jogo deve registar o estado do jackpot em suporte redundante e tolerante ao erro.

3 - O sistema técnico de jogo deve permitir reconstituir os valores e prémios dos jackpots, tomando por base as contribuições dos jogadores.

6.4.7 - Jackpots descontinuados

1 - O sistema técnico de jogo deve mostrar de uma forma clara se um jackpot não se encontra disponível para um jogador.

2 - O sistema técnico de jogo deve garantir que toda a informação de retorno ao jogador está correta, independentemente do jackpot estar ou não disponível para o jogador.

3 - O sistema técnico de jogo deve garantir que a descontinuação de um jackpot não afeta a sua configuração.

6.5 - Apostas

6.5.1 - Configuração geral

1 - O sistema técnico de jogo deve manter um registo atualizado de todos os jogos e apostas explorados no âmbito da licença emitida pelo SRIJ.

2 - O registo deve conter, pelo menos:

- Data e hora;
- O conjunto de resultados possíveis;
- A aposta do jogador;
- A aposta da entidade exploradora, se aplicável

O resultado;

3 - O sistema técnico de jogo deve garantir a realização de análises e a produção periódica de relatórios com o objetivo de prevenir, nomeadamente, casos de fraude e conluio.

4 - O sistema técnico de jogo deve apresentar os resultados dos eventos para os quais foram colocadas apostas.

6.6 - Jogos disputados entre jogadores (Peer-to-peer)

6.6.1 - Configuração Geral

1 - O sistema técnico de jogo deve manter um registo de todos os jogadores.

2 - O sistema técnico de jogo deve incluir funcionalidades que impeçam o jogador de jogar contra si próprio.

3 - O sistema técnico de jogo deve dispor de funcionalidades que permitam perceber se o mesmo equipamento está a ser simultaneamente utilizado por mais do que um jogador num jogo “jogador contra jogador” (peer-to-peer).

4 - O sistema técnico de jogo deve, sempre que possível, incluir uma salvaguarda para que o mesmo equipamento não seja utilizado simultaneamente por mais do que um jogador num jogo “jogador contra jogador” (peer-to-peer).

6.6.2 - Regras e informação

- 1 - As regras descritas em 5.1.1, 6.1.5 e 6.1.6 são igualmente aplicáveis a atividades de jogo jogador contra jogador (peer-to-peer games).
- 2 - As regras devem incluir a proibição dos jogadores jogarem contra si próprios, através da mesma ou de outra entidade exploradora.
- 3 - As regras devem proibir o conluio entre jogadores.
- 4 - As regras devem proibir a utilização de meios tecnológicos de automação (bots) pelos jogadores.
- 5 - As regras devem prever de forma clara e acessível as comissões, taxas e quaisquer outros custos que possam ser aplicados aos jogadores.

6.6.3 - Monitorização

- 1 - O sistema técnico de jogo deve conter funcionalidades técnicas que permitam constantemente identificar e divulgar ações e atividades suspeitas em tempo real.
- 2 - O sistema técnico de jogo deve permitir analisar ações e atividades suspeitas e produzir os correspondentes relatórios.
- 3 - O sistema técnico de jogo deve dispor de funcionalidades técnicas que permitam detetar o uso de meios tecnológicos de automação (bots) pelos jogadores.

6.7 - Requisitos para o Gerador de Números Aleatórios

6.7.1 - Conformidade do gerador de números aleatórios

- 1 - A geração de resultados em jogos de fortuna ou azar deve basear-se num gerador de números aleatórios (GNA), bem como em funcionalidades relevantes de suporte à sua atividade (por exemplo, semente do algoritmo, mapeamento, *shuffling*).
- 2 - Os GNA devem, de um modo geral, ser reconhecidos como uma fonte criptograficamente segura para geração de números aleatórios.
- 3 - Os resultados do GNA devem passar nos seguintes testes estatísticos:
 - Conjunto de testes DIEHARD (Marsaglia);
 - NIST (National Institute of *Standards* and Technology) Statistical Test Suite; ou
 - Um conjunto de testes semelhantes do mesmo nível.



Os testes devem ser realizados com um conjunto de dados que sejam considerados pela OCR como suficientes para garantir resultados estatísticos válidos.

4 - Os resultados do GNA devem ser estatisticamente independentes.

5 - Os resultados do GNA devem conter um desvio padrão estatisticamente relevante.

6 - Os resultados do GNA devem ser imprevisíveis para quem não disponha de informação relativa ao seu algoritmo, ao seu modo de implementação e ao valor atual da sua semente (*seed*).

7 - O GNA deve passar em todos os testes durante o período de carga máxima. Carga máxima é definida como o nível de *performance* em que o sistema técnico de jogo não consegue sustentar a iteração com o jogador.

6.7.2 - Graus de Liberdade e Mapeamento

1 - Os resultados produzidos por um GNA devem ser distribuídos dentro de limites estatísticos expectáveis, nomeadamente replicando uma distribuição normal.

2 - A série de números selecionada pelo GNA deve assegurar uma probabilidade suficientemente aproximada ao resultado desejado e esperado por parte do jogador.

3 - O mapeamento e escalonamento de símbolos e eventos de jogo produzidos por um determinado GNA devem garantir que esses resultados possam ser posteriormente validados através de testes de aleatoriedade feitos ao GNA de origem dos mesmos.

4 - A entidade exploradora deve conseguir verificar que os resultados produzidos pelo GNA são os mesmos que foram utilizados e registados para o evento de jogo.

5 - Se as regras do jogo obrigam à produção antecipada de uma sequência ou mapeamento de unidades ou eventos de jogo (ex.: localização de objetos escondidos num labirinto), só pode ser produzida uma nova sequência ou mapeamento quando isso for permitido pelas regras do jogo.

6 - A menos que tal seja referido nas regras do jogo, os eventos de jogo baseados em aleatoriedade devem ser independentes (não relacionados com) de outros eventos do jogo em curso ou de jogos anteriores.

7 - Resultados aleatórios que decidem jogos, apenas podem ser afetados ou controlados pela combinação de valores numéricos produzidos por um GNA certificado e pelas regras do jogo.

6.7.3 - Processos de Gestão de Erros

1 - Se o sistema técnico de jogo utiliza um GNA baseado em *hardware*, deve ser garantida a utilização de um mecanismo de prevenção (*fail-safe*) para desativar o jogo no caso de se detetarem erros no equipamento.

2 - Se o GNA for baseado em *software*, o sistema técnico de jogo deverá garantir uma monitorização contínua dos resultados e a desativação dos jogos no caso de falha do GNA.

6.7.4 - Introdução da semente do algoritmo (Seeding)

1 - O sistema técnico de jogo deve garantir a segurança do GNA através da adoção de um método apropriado e eficiente para a introdução e reintrodução da semente do algoritmo (*seeding e re-seeding*).

6.7.5 - Segurança

1 - Um resultado do GNA ao ser mapeado e escalonado para um símbolo ou um evento de jogo deve ser imediatamente aplicado ao jogo, de acordo com as respetivas regras.

7 - SISTEMA DE GESTÃO DE SEGURANÇA DE INFORMAÇÃO

As especificações técnicas que se seguem são conformes com os n.ºs 4 e 5 do artigo 32.º do RJO

A presente secção apresenta os requisitos de segurança relativos à segurança da informação que têm de ser satisfeitos pelas entidades exploradoras. O SRIJ baseou os requisitos de segurança no Anexo A à norma internacional ISO/IEC 27001: 2013.

Esta norma é aplicável desde outubro de 2013, devendo as entidades exploradoras fazer auditar os seus sistemas de segurança nos termos dela constantes.

7.1 - Políticas de Segurança da Informação

7.1.1 - Política de Segurança da Informação

1 - As entidades exploradoras devem dispor de políticas e procedimentos de segurança documentados e divulgados por todos os colaboradores e, se aplicável, a entidades externas que tenham acesso, pelos serviços que prestam, aos componentes críticos do sistema técnico de jogo.



2 - A entidade exploradora tem de planear e realizar avaliações periódicas resultantes de alterações significativas e atualizar os procedimentos nessa conformidade.

7.2 - Gestão de Recursos Humanos

7.2.1 - Durante a Contratação

1 - O plano de segurança relativa aos colaboradores da entidade exploradora deve incluir a gestão do recrutamento, as atividades de formação e a rescisão da contratação, com particular atenção ao controlo de acesso à informação e componentes críticos.

7.2.2 - Rescisão ou Alteração da Contratação

1 - A entidade exploradora deve dispor de uma política para a criação, alteração e rescisão de acesso do utilizador ao sistema de jogo e aos sistemas de negócio. Com base nesta política, deve ser desenhado um procedimento formal, que assegure o seguinte:

- Que exista uma descrição de funções detalhada para cada colaborador;
- Que o acesso do utilizador ao sistema de jogo e aos sistemas de atividade esteja de acordo com a descrição de funções de cada colaborador;
- Que o acesso do utilizador esteja adaptado por forma a refletir qualquer alteração à descrição de funções; e
- Que o acesso do utilizador cesse com a rescisão do contrato do pessoal.

Devem existir políticas e procedimentos relativos ao acesso de utilizadores ao sistema técnico de jogo, bem como para consultores e demais terceiros, caso esse acesso lhes seja concedido.

7.3 - Gestão de Ativos

7.3.1 - Tratamento dos Suportes de Informação

1 - A entidade exploradora deve implementar procedimentos para a gestão de todos os suportes passíveis de serem removidos de instalações seguras. Todos os suportes que possam conter dados com informação crítica devem ser apagados ou destruídos antes de serem removidos ou reutilizados.

7.4 - Controlo de Acessos

7.4.1 - Política de Controlo de Acessos

1 - A entidade exploradora deve dispor de políticas de controlo de acessos destinadas a proteger o Equipamentos que suporta os sistemas e o acesso dos utilizadores aos sistemas.

7.4.2 - Acesso de Utilizadores

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem fazer aplicar o uso de senhas (*passwords*) fortes no que toca ao acesso de utilizadores aos sistemas, assim como de *logouts* ou protetores de ecrã temporizados para pontos de acesso inativos.

7.4.3 - Gestão do Acesso de Utilizadores

1 - A autorização para a concessão de acesso ao sistema técnico de jogo e aos sistemas de negócio deve ser restringida ao menor número de colaboradores possível. Tanto o sistema técnico de jogo como os sistemas de negócio devem admitir contas de utilizador com graus diferenciados de acesso e de privilégios para que a política e procedimentos relativos à gestão dos recursos humanos) possa ser implementada.

2 - As senhas (*passwords*) iniciais devem ser alteradas para uma senha escolhida pelo utilizador quando da sua primeira entrada no sistema (*login*).

7.4.4 - Controlo e Segurança do Acesso ao Sistema Operativo

1 - Todos os utilizadores dispõem de uma identificação/identificador único e o sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem utilizar técnicas de autenticação adequadas para assegurar a confirmação da identidade de cada utilizador quando da sua entrada no sistema (*login*).

2 - Devem ser utilizados controlos de encaminhamento para controlar os acessos ao sistema operativo dos componentes mais importantes. Essa importância deriva da classificação dos componentes constantes no programa de gestão de alterações do SRIJ).

3 - Quando um sistema operativo é instalado num dispositivo que faça parte do sistema técnico de jogo, somente as funções estritamente necessárias para os fins desse dispositivo devem ser instaladas/ativadas. As funcionalidades e programas com capacidade para cancelar os controlos (*override*) do sistema e das aplicações não devem nunca ser instalados no sistema técnico de jogo e nos sistemas de negócio da entidade exploradora.



7.4.5 - Controlo e Segurança de Acesso para Aplicações e Informações

1 - Todos os utilizadores dispõem de um identificador/identificador único de utilizador exclusivamente para uso pessoal, sendo que o sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem aplicar técnicas de autenticação adequadas para comprovar a identidade apresentada por cada utilizador, aquando da entrada no sistema (*login*).

2 - A informação sensível deve ser armazenada e encriptada, devendo o sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio dispor de restrições de controlo de acesso reforçadas no que se refere a esta informação.

7.5 - Criptografia

7.5.1 - Controlo criptográfico

1 - As chaves/códigos de encriptação devem ser armazenadas num suporte de armazenamento seguro e redundante.

7.6 - Segurança Física e Ambiental

7.6.1 - Localização e Proteção do Equipamento

1 - Os sistemas informáticos devem residir fisicamente num centro de dados, que garanta que o acesso físico aos componentes críticos do sistema fique restringido ao pessoal autorizado.

2 - Devem ser garantidos equipamentos de suporte adequados, tais como energia, refrigeração e equipamento de supressão de incêndio, tendo em conta a escala dos componentes críticos do sistema.

7.6.2 - Alienação ou Reutilização Seguras do Equipamento

1 - A entidade exploradora deve implementar procedimentos destinados à gestão dos suportes passíveis de ser removidos das instalações seguras, devendo os suportes que contenham dados críticos ser apagados ou destruídos em segurança antes de serem alienados, removidos ou reutilizados.

7.6.3 - Equipamento com Utilizador Ausente

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem aplicar *logouts* (fecho de sessão) ou protetores de ecrã temporizados para pontos de acesso inativos.

7.7 - Gestão da Segurança das Operações

7.7.1 - Procedimentos e Responsabilidades Operacionais

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem ser capazes de se desligar em segurança, em caso de falha de energia elétrica. É necessária energia de emergência para assegurar a integridade dos dados, logs e cópias de segurança, assim como assegurar que os jogos em curso possam ser concluídos.

7.7.2 - Planeamento e Monitorização do Sistema

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem proceder ao registo do desempenho do sistema e dispor de uma funcionalidade que forneça relatórios de desempenho.

2 - A utilização dos recursos do sistema técnico de jogo deve ser monitorizada e ajustada, sendo efetuadas projeções dos requisitos de capacidade futura, por forma a assegurar um desempenho adequado do sistema.

7.7.3 - Separação dos Ambientes de Desenvolvimento, Teste ou Qualidade e Operacional

1 - A entidade exploradora deve garantir a operação em segurança do sistema técnico de jogo através da separação dos sistemas e tarefas de desenvolvimento, testes ou qualidade e produção.

7.7.4 - Proteção contra Código Malicioso

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem dispor de ferramentas de deteção e prevenção de intrusão e inserção não autorizadas de qualquer código.

7.7.5 - Cópias de Segurança da Informação

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem ter capacidade para produzir cópias de segurança dos dados críticos, garantindo a sua recuperação integral a partir de cópias de segurança.

2 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem permitir a recuperação integral dos dados essenciais desde o momento da produção da última cópia de segurança até ao momento em que tenha ocorrido a falha do sistema.



7.7.6 - Registo e Monitorização

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem manter registos de auditoria (audit logs), que registem:

- As atividades do utilizador, exceções e eventos de segurança de informação;
- As atividades do administrador e dos utilizadores operacionais de sistema da entidade exploradora; e
- As falhas do Sistema, a respetiva análise e as medidas corretivas tomadas.

2 - Estes registos de auditoria (audit logs) devem ser conservados durante um período adequado não inferior a 6 meses, e protegidos contra o acesso não autorizado.

3 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem registar todas as falhas e monitorizar a utilização e a operacionalidade dos componentes críticos.

4 - Deve proceder-se a uma análise regular e periódica dos registos de auditoria (audit logs), e tomadas medidas conforme os factos identificados.

7.7.7 - Referencial de Tempo do Sistema e Sincronização

1 - O sistema de jogo e os sistemas de negócio têm de ser submetidos, em intervalos adequados, a uma sincronização dos relógios, através de um servidor referencial de tempo universal, que possa, por exemplo, ser utilizado para entradas (log) de registo.

7.8 - Gestão da Segurança de Comunicações

7.8.1 - Gestão de Segurança da Rede

1 - O sistema de jogo e os sistemas de negócio devem ser implementados para que dispositivos no mesmo domínio de transmissão não admitam quaisquer caminhos de rede alternativos que permitam contornar a *firewall*.

2 - As *firewalls* devem ser dedicadas, devendo apenas conter contas administrativas e aplicações relacionadas com a sua operação.

3 - O acesso à *firewall* deve ser restringido aos postos de trabalho que façam parte da base de configuração, devendo ser rejeitados todos os pacotes de dados oriundos de qualquer outro local que não esses postos de trabalho.

4 - As *firewalls* devem manter um registo de auditoria (audit logs) das alterações de parâmetros que afetem as autorizações de ligação à *firewall* e de todas as tentativas de acesso, bem ou mal sucedidas, que sejam efetuadas.

7.8.2 - Utilização das Redes Públicas

1 - Caso a entidade exploradora utilize redes públicas para o seu tráfego de dados entre subsistemas geograficamente dispersos, a informação deve ser encriptada e os subsistemas devem obrigar a autenticação.

2 - Todas as comunicações entre subsistemas geograficamente dispersos devem proporcionar proteção contra:

- Transmissão incompleta;
- Mis-routing (alteração de roteamento), alteração não autorizada de mensagens;
- Divulgação não autorizada;
- Duplicação não autorizada de mensagens; ou
- Repetição não autorizada de mensagens.

3 - A entidade exploradora deve utilizar um DNS primário e um DNS secundário seguro. O DNS secundário deve estar lógica e fisicamente separado do DNS primário.

7.8.3 - Segurança dos Serviços de Rede

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem aplicar restrições para o controlo de acesso às funções de rede, sendo o acesso dos utilizadores apenas possível através deste controlo de acesso. O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem impedir o acesso interno e externo não autorizado às funções de rede.

7.8.4 - Segregação de Redes

1 - O sistema técnico de jogo e os sistemas de negócio devem utilizar redes segregadas, de modo que os grupos de funções, utilizadores e subsistemas relacionadas sejam segregados entre si.

7.9 - Aquisição, Desenvolvimento e Manutenção de Sistemas de Informação

7.9.1 - Processamento Correto de Aplicações

1 - A entrada de dados (*input*) nas aplicações deve ser validada, para assegurar que os dados se mostram no contexto apropriado e não podem prejudicar o sistema de jogo e os sistemas de negócio.

2 - A validação/reconciliação automática deve ser incorporada nas aplicações, para impedir a corrupção ou interferência.

3 - A saída de dados (*output*) das aplicações deve ser validada, para assegurar o correto tratamento da informação armazenada.



7.10 - Gestão das Relações com os Fornecedores

7.10.1 - Segurança de Terceiros

1 - Quando a entidade exploradora necessite de serviços de terceiros que envolvam o acesso ao sistema técnico de jogo, aos sistemas de negócio, às redes de comunicação ou o acesso às instalações, produtos ou serviços relacionados com a prática de jogos, essas entidades devem cumprir os requisitos de segurança aplicáveis a terceiros da entidade exploradora.

2 - O sistema técnico de jogo deve autenticar qualquer acesso oriundo de outros sistemas e componentes (por ex., portas de ligação de sistemas de pagamento) e do pessoal de manutenção.

3 - Os serviços prestados por terceiros devem incluir, nos contratos, a realização de verificações e medidas de segurança, e têm de ser periodicamente auditados e monitorizados.

7.11 - Gestão de Incidentes de Segurança

7.11.1 - Incidentes de Segurança

1 - A entidade exploradora deve dispor de um processo documentado relativo à gestão de incidentes de segurança, devendo ser comunicados ao SRIJ, logo que possível, quaisquer incidentes que afetem a integridade e confidencialidade do sistema técnico de jogo.

2 - Os incidentes de segurança devem ser registados e documentar de forma clara e concisamente, os factos, os impactos e as medidas tomadas.

7.12 - Gestão da Continuidade de Negócio

7.12.1 - Plano de Continuidade de Negócio

1 - A entidade exploradora deve dispor de um Plano de Continuidade de Negócio destinado à recuperação da atividade de jogo de um desastre operacional irreversível, incluindo as medidas técnicas, humanas e organizacionais que assegurem a continuidade da prestação dos serviços e uma replicação do sistema de jogo, que garanta a continuidade da exploração normal do sistema.

2 - A entidade exploradora deve ajustar a sua infraestrutura e os seus processos e implementar as medidas necessárias para estabelecer objetivos alcançáveis no Plano de Continuidade de Negócio.

3 - Em caso de desastre operacional irreversível, a entidade exploradora deve informar imediatamente o SRIJ, efetuando uma estimativa do respetivo impacto e do tempo previsto de recuperação.

8 - AUDITORIAS E CONTROLOS DE SEGURANÇA

A presente secção apresenta os requisitos que as entidades exploradoras têm de satisfazer para assegurar a segurança global do sistema técnico de jogo e dos sistemas de negócio relacionados, através de auditorias à segurança, testes de segurança e análise de vulnerabilidades.

Tipo de Auditoria	Periodicidade
Auditorias de Segurança	Anual
Testes de Segurança	Anual
Análise de Vulnerabilidades	Trimestral
Relatório de Indicadores do Controlo de Jogo	Trimestral

As especificações técnicas que se seguem são conformes com o artigo 36.º do RJO

8.1 - Requisitos das Auditorias de Segurança

8.1.1 - Auditorias de Segurança Anuais

1 - Anualmente é realizada uma auditoria de segurança para avaliar a conformidade com os requisitos de segurança das operações dos jogos e apostas *online* genericamente descritas no presente documento.

2 - As auditorias e inspeções de segurança abrangem:

- A segurança física e as inspeções que têm de ser realizadas nas instalações da entidade exploradora são executadas de acordo com as melhores práticas; O acesso às instalações e a todos os recursos do sistema técnico de jogo da entidade exploradora deve ser facultado à entidade que realiza os testes;
- A segurança lógica, realizada através de testes remotos ou nas instalações da entidade exploradora, quer sejam intrusivos ou outros, que devem ser realizados de acordo com o definido nas respetivas secções; Estas auditorias e inspeções devem ser agendadas com antecedência.

3 - A entidade exploradora tem de proporcionar às pessoas nomeadas pela entidade que realiza os testes, os meios e recursos necessários para a execução das auditorias e inspeções.

Estas auditorias e inspeções podem incluir, por exemplo:

- Apresentações técnicas e funcionais, efetuadas pela entidade exploradora, dos sistemas instalados na plataforma de jogos;
- Análise técnica e detalhada desses sistemas nos ambientes proporcionados pela entidade exploradora.



4 - A entidade exploradora tem de proceder à correção no prazo de 48 horas de qualquer vulnerabilidade de severidade alta (7,0 + CVSS (*Common Vulnerability Scoring System scale*)) encontrada durante as auditorias de segurança. Caso uma medida de segurança impeça que as vulnerabilidades sejam diretamente corrigidas, a entidade exploradora deve sugerir soluções temporárias para impedir que estas vulnerabilidades relevantes sejam exploradas. O plano de ação associado a esta situação, a elaborar pela entidade exploradora, deve ser enviado ao SRIJ.

8.2 - Testes de Segurança

8.2.1 - Enquadramento dos Teste de Segurança

1 - Os requisitos do SRIJ relativamente aos Testes de Segurança são parcialmente inspirados na norma *Payment Card Industry - Data Security Standard* (PCI-DSS) e no guia de realização de testes do OWASP.

2 - Anualmente, são realizados testes de intrusão para avaliar a conformidade com os requisitos descritos neste documento.

8.2.2 - Objetivo dos Testes de Segurança

1 - Ao realizar os testes de segurança, o Organismo de Certificação Reconhecido deve procurar explorar as eventuais vulnerabilidades do sistema de jogo da entidade exploradora. O teste de segurança deve abranger, nomeadamente, os pontos fracos detetados durante a análise de vulnerabilidades.

8.2.3 - Componentes Protegidos

1 - O sistema de jogo e os sistemas de negócio existentes no ambiente de produção da entidade exploradora devem estar protegidos contra qualquer ataque de intrusos. Em particular, os componentes que contenham informação sensível relativa aos jogadores devem estar protegidos.

2 - A entidade exploradora pode minimizar o risco de acesso não autorizado procedendo à segmentação das redes internas, incluindo os subsistemas que comunicam informação sensível através de redes públicas.

8.2.4 - Atualização do Software e do Hardware

1 - Cabe à entidade exploradora, a responsabilidade pela manutenção dos componentes do sistema com um grau de atualização que assegure a mais elevada segurança possível e não comprometa a integridade dos sistemas. Deste modo, o risco de acesso não autorizado à informação sensível é minimizado.

2 - Em caso de atualização de componentes da entidade exploradora, tem de ser realizada uma nova análise de vulnerabilidades para garantir que a integridade dos sistemas se mantém intacta.

3 - São necessários testes de segurança, na sequência de atualizações ou alterações significativas à infraestrutura ou à sua utilização, (por exemplo, a instalação de novos componentes do sistema, a adição de uma sub-rede ou a adição de um servidor de Internet), e no caso de a análise de vulnerabilidades ter elementos com uma pontuação de 4 ou superior na escala CVSS. O que se considera de alterações “significativas” depende, em grande medida, da montagem (*set-up*) de um dado ambiente, pelo que não pode ser definido enquanto tal pelo SRIJ. Uma alteração é, contudo, considerada significativa se uma versão atualizada ou uma alteração puder afetar ou proporcionar acesso a informação sensível e/ou aos componentes.

4 - A entidade certificadora pode permitir que os testes de segurança acima descritos sejam realizados por uma função interna dedicada na entidade exploradora que esteja a efetuar testes de segurança dos sistemas. Esta função deve ser realizada por técnicos especializados com as competências adequadas, assim como ser segregada, em termos organizacionais, da função que implemente as alterações ao sistema.

5 - Caso os testes de segurança sejam realizados por recursos internos da entidade exploradora, a entidade certificadora deve avaliar, aprovar e certificar os testes de três em três meses. O relatório deve indicar claramente se este foi o método utilizado.

8.2.5 - Processo dos Testes de Segurança

1 - A entidade certificadora pode utilizar a escala CVSS ou um sistema de pontuação idêntico de igual qualidade para avaliar se os sistemas da entidade exploradora têm um nível adequado.

2 - Ao executar testes de segurança, a entidade certificadora deve procurar acessos não autorizados aos sistemas da entidade exploradora. As tentativas de acesso não autorizado serão realizadas até ao mais alto nível de acesso possível, sendo finalizadas com e sem credenciais de acesso disponíveis (testes do tipo *whitebox/blackbox*).

3 - Através deste acesso, será testada a lógica da atividade, nomeadamente segundo a lista (mínima) de cenários seguinte:

- Manipulação da recolha e armazenamento de dados no Safe da Infraestrutura de Entrada e Registo;
- Manipulação da geração de resultados;



- Efeitos na execução de jogos;
- Fraude com os fundos de jogadores;
- Furto de fundos de jogadores;
- Manipulação de registos de auditoria;
- Acesso a informação sensível;
- Manipulação de informação sensível.

8.3 - Análise de Vulnerabilidades

8.3.1 - Enquadramento da Análise de Vulnerabilidades

1 - Os requisitos do SRIJ relativamente à Análise de Vulnerabilidades são parcialmente inspirados na norma *Payment Card Industry - Data Security Standard (PCI-DSS)*.

2 - Devem ser realizadas análises de vulnerabilidades trimestrais para avaliar a conformidade em relação aos requisitos descritos neste documento.

8.3.2 - Objetivo da Análise de Vulnerabilidades

1 - Ao executar a análise de vulnerabilidades, a entidade certificadora deve verificar a existência de vulnerabilidades na infraestrutura técnica da entidade exploradora, as quais podem, potencialmente, ser utilizadas para obter acesso não autorizado através de interfaces públicos.

8.3.3 - Componentes Protegidos

1 - O sistema de jogo e os sistemas de atividade do ambiente de produção da entidade exploradora devem estar protegidos dos ataques de intrusos. Em particular, devem estar protegidos, os componentes que contenham informação sensível respeitante aos jogadores.

2 - A entidade exploradora pode minimizar o risco de acesso não autorizado procedendo à segmentação das redes internas, incluindo os subsistemas que comunicam a informação sensível através das redes públicas.

8.3.4 - Atualização do Software e do Hardware

1 - Cabe à entidade exploradora a responsabilidade pela manutenção dos componentes do sistema com um grau de atualização que assegure a mais elevada segurança possível, não comprometendo a integridade dos sistemas. Deste modo, o risco de acesso não autorizado à informação sensível é minimizado.

2 - Em caso de atualização de componentes da entidade exploradora, tem de ser realizada uma nova análise de vulnerabilidades para garantir que a integridade dos sistemas se mantém intacta e não foi comprometida.

3 - É necessário proceder à análise de vulnerabilidades na sequência de atualizações ou alterações significativas à infraestrutura ou à sua utilização (por exemplo, a instalação de novos componentes do sistema, a adição de uma sub-rede ou a adição de um servidor de Internet). O que se considera alterações “significativas” depende, em grande medida, da montagem (*set-up*) de um dado ambiente, pelo que não pode ser definido enquanto tal pelo SRIJ. Uma alteração é, contudo, considerada significativa se uma versão atualizada ou uma alteração puder afetar ou proporcionar acesso a informação sensível e/ou aos componentes.

4 - A entidade certificadora pode permitir que os varrimentos de vulnerabilidades descritos acima sejam realizados por um recurso interno dedicado da entidade exploradora que efetue o varrimento de vulnerabilidades dos sistemas. Esta função deve ser realizada por técnicos especializados com as adequadas competências, assim como ser segregada, em termos organizacionais, da função que implemente as alterações ao sistema.

5 - Caso a análise de vulnerabilidades seja realizada por um recurso interno dedicado da entidade exploradora, a entidade certificadora deve avaliar, aprovar e certificar estes resultados de três em três meses. O relatório de certificação deve indicar claramente se este foi o método utilizado.

8.3.5 - Processo de Análise de Vulnerabilidades

1 - O organismo de realização de testes reconhecido pode utilizar a escala CVSS ou um sistema de pontuação idêntico e de igual qualidade para avaliar se os sistemas da entidade exploradora dispõem de um nível de segurança adequado.

2 - No caso de a análise de vulnerabilidades ter elementos com uma pontuação de 4 ou superior na escala CVSS, a entidade exploradora tem de reparar as vulnerabilidades detetadas e proceder a nova análise.

3 - Se a análise detetar, no sistema da entidade exploradora, vulnerabilidades que não possam ser reparadas no prazo de validade da análise anterior, a certificação tem de ser acompanhada de um plano de reparações e devem ser instalados controlos de compensação. Estas vulnerabilidades devem estar reparadas na análise trimestral seguinte.

8.4 - Controlo do Jogo e das Apostas pela Entidade Exploradora

8.4.1 - Indicadores de Controlo de Jogo

1 - Em complemento dos elementos estritamente técnicos, a entidade exploradora deve descrever com precisão, documentar e implementar diversos sistemas destinados a monitorizar, supervisionar e controlar o jogo e as apostas.



2 - A entidade exploradora deve indicar os diferentes indicadores e intervalos de alerta instalados, assim como os procedimentos de reação subsequente que tenham sido definidos.

3 - A entidade exploradora deve assegurar que, caso um limiar de alerta seja ultrapassado, os dados sistemáticos associados ao alerta serão igualmente enviados ao SRIJ.

8.4.2 - Verificações e Auditorias Periódicas

1 - A entidade exploradora deve implementar verificações periódicas para apurar se os requisitos aplicáveis estão a ser consistentemente respeitados. Estas verificações devem incluir, no mínimo:

- Inspeção diária realizada pelo pessoal e pela gestão (tanto quanto possível integrada nos procedimentos e sistemas da atividade);
- Auditorias internas periódicas e de amostragem aleatória;
- Auditorias externas, quando necessárias para documentar satisfatoriamente que os requisitos aplicáveis são satisfeitos;
- Processamento e arquivamento dos resultados do controlo;
- Comunicação imediata ao SRIJ em caso de deteção de erros ou infrações e de suspeita de erros ou infrações praticados pela entidade exploradora. A comunicação deve incluir a avaliação que a entidade exploradora faz das consequências do erro ou infração.

8.4.3 - Procedimentos Comerciais

1 - A entidade exploradora é responsável por elaborar, documentar e seguir os procedimentos relevantes, destinados a apoiar e assegurar que a entidade exploradora cumpre com os requisitos aplicáveis. Os procedimentos comerciais devem incluir, no mínimo:

- A entidade exploradora deve assegurar a monitorização de todos os componentes e a transmissão de dados de todo o sistema técnico de jogo, incluindo, nomeadamente, comunicação, pacotes de dados, redes, o Safe, o gerador de números aleatórios (RNG), o sistema de jogo, bem como os componentes e as transmissões de dados de quaisquer terceiros envolvidos, com o objetivo de assegurar a integridade, a fiabilidade e a acessibilidade;
- A entidade exploradora deve assegurar a existência de procedimentos de segurança e de recuperação, para impedir a perda de dados;
- A entidade exploradora deve assegurar os procedimentos de manutenção e segurança, com o objetivo de assegurar operações seguras e fiáveis.

8.4.4 - Funções do Pessoal

1 - A entidade exploradora deve estar adequadamente organizada e dispor de um quadro de pessoal adaptado às necessidades da oferta dos seus produtos, de acordo com o RJO e com os requisitos estabelecidos pelo SRIJ.

2 - Para além dos requisitos relativos às funções e ao pessoal previstos no âmbito do processo de atribuição e emissão das licenças, a entidade exploradora deve estabelecer, no mínimo, as funções organizacionais que a seguir se indicam. As funções devem ser sempre ocupadas por pessoas cujo nome seja referido [nomes individuais], que serão responsáveis pela respetiva área, tal como indicado em seguida:

- Responsável pelo *software* de jogo e pelas operações de jogo, que assegura, nomeadamente, que a prática de jogos é estruturada e explorada de modo apropriado e fiável, sem erros nem batota;
- Responsável pela segurança da TI, que assegura, nomeadamente, que todas as formas de *hardware*, *software* e *networks* de TI utilizadas pela entidade exploradora funcionam com a segurança apropriada;
- Responsável pela área financeira, que assegura, nomeadamente, que o SRIJ recebe atempadamente o montante de Imposto Especial de Jogo *Online*, nos termos fixados no RJO;
- Responsável pelas políticas, procedimentos e controlos, com o objetivo de prevenir, impedir e detetar o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo, tendo em vista assegurar o cumprimento as normas e regulamentos aplicáveis nestas matérias.

3 - O pessoal acima identificado deve possuir as qualificações e a experiência necessárias para assumir as funções e responsabilidade atribuídas. A entidade exploradora deve, ainda, assegurar que lhes são atribuídos os poderes bastantes para estabelecer medidas e implementar as alterações necessárias para assegurar o cumprimento dos requisitos.

4 - Estas pessoas constituem-se como os contactos de ligação no decurso das auditorias e controlos, devendo fornecer e prestar contas de toda a informação e documentação que, relativamente à sua área, o SRIJ possa exigir.

9 - PROGRAMA DE GESTÃO DE ALTERAÇÕES

As especificações técnicas que se seguem são conformes com os n.ºs 3 e 4 do artigo 12.º, artigo 13.º, artigos 32.º a 35.º e artigos 37.º a 44.º do RJO

9.1 - Enquadramento da Gestão de Alterações

O objetivo deste programa de gestão de alterações é a definição dos meios pelos quais as entidades exploradoras de jogos e apostas *online* podem



efetuar alterações de modo suficientemente justificado e controlado para que possam ser aprovadas, na medida em que causam um impacto não significativo na eficiência da atividade, no âmbito de situações de rotina em que se considere que tais alterações não põem em risco os princípios e objetivos subjacentes ao RJO.

Este enquadramento geral da gestão de alterações ao sistema técnico de jogo estabelece as bases necessárias para a implementação de um programa de gestão de alterações.

Exige-se à entidade exploradora que:

- Delegue responsabilidades e poderes relativamente à gestão de alterações;
- Crie um plano de alterações formal, que defina a estrutura da gestão de alterações;
- Identifique e classifique os componentes do sistema técnico de jogo para a gestão de configurações;
- Registe as alterações num registo de alterações; e
- Determine uma configuração de base para o sistema técnico de jogo no seu todo.

Na classificação dos componentes, pode ser relevante ponderar as diferenças entre as categorias de jogos e apostas e os tipos de jogos, bem como os diferentes riscos envolvidos.

9.2 - Responsabilidade pela Gestão de Alterações

9.2.1 - Responsabilidades da Entidade Exploradora pela Gestão de Alterações

A entidade exploradora é a única responsável pelas alterações introduzidas no seu sistema técnico de jogo, independentemente de essas alterações terem sido por si efetuadas ou por terceiro, por conta da entidade exploradora.

A entidade exploradora deve clarificar e definir as responsabilidades e os poderes referentes à implementação e à aprovação do processo de alterações.

9.2.2 - Pessoal responsável pela Gestão de Alterações

A entidade exploradora deve nomear um ou mais elementos do seu pessoal para assumir a responsabilidade global pelas alterações ao sistema. Os responsáveis podem organizar-se em comissão de controlo de alterações. Os responsáveis devem envolver outros elementos destacados do pessoal

da entidade exploradora para assegurar a elevada qualidade das alterações. Antes da aprovação de alterações ao sistema, os responsáveis devem confirmar que:

- A proposta de alteração ao sistema está conforme com o Programa de Certificação do SRIJ e com a certificação anteriormente obtida;
- A proposta de alteração ao sistema é necessária;
- A proposta de alteração ao sistema foi devidamente ponderada, documentada e categorizada;
- As consequências da implementação da alteração não comprometem a integridade do sistema técnico de jogo; e
- O processo das medidas planeadas, aquando da implementação da alteração ao sistema, em termos de documentação, *hardware* e/ou *software*, está conforme com o n.º 9.7 do presente documento.

9.3 - Planeamento da Gestão de Alterações

A gestão de alterações da entidade exploradora deve ser documentada num plano de gestão de alterações, que estabeleça o quadro global da gestão de alterações ao sistema.

O plano de gestão de alterações da entidade exploradora deve:

- Ser documentado;
- Ser aprovado pela direção/administração [senior management], pelo gestor responsável;
- Ser objeto de controlo interno adequado;
- Identificar o procedimento de gestão da configuração a ser utilizado;
- Descrever as responsabilidades e os poderes do pessoal no que se refere às alterações ao sistema técnico de jogo e aos seus componentes, assim como assegurar que o ciclo de vida dos componentes é descrito.

9.4 - Gestão da Configuração

A entidade exploradora deve aplicar um determinado grau de gestão da configuração, que produza uma perspetiva geral do sistema técnico de jogo, identificando cada um dos componentes. Quando os componentes tiverem sido registados e classificados no registo de componentes, a configuração base é criada, o que assegura a possibilidade de identificação de alterações ao sistema técnico de jogo em futuras certificações.

O objetivo é possibilitar a identificação dos componentes de configuração dos sistemas, de modo a que o impacto das alterações a cada componente seja considerado no contexto dos objetivos e normas regulamentares.



A gestão da configuração constante do presente documento destina-se a complementar a gestão de configuração atualmente utilizada pela entidade exploradora.

Caso a entidade exploradora não aplique ao seu sistema técnico de jogo qualquer gestão de configuração, considera-se que o presente documento contém os requisitos mínimos da gestão da configuração.

9.4.1 - Estrutura do Sistema Técnico de Jogo e Definição dos Componentes

A estrutura do sistema técnico de jogo é composta pelos componentes de *hardware* e de *software* definidos e pelas respetivas inter-relações e interdependências.

Os componentes serão definidos no registo de componentes, tendo por base o facto de as suas características funcionais e físicas poderem ser ou não geridas separadamente.

A definição basear-se-á:

- Nos requisitos regulamentares;
- Na avaliação da criticidade, considerando em que medida os componentes sejam críticos em termos de riscos para a confidencialidade, a integridade, a disponibilidade e a rastreabilidade;
- No facto de a tecnologia, o *design* ou o desenvolvimento serem novos ou modificados; e
- Nos interfaces com outros componentes.

O número de componentes de configuração selecionados deve otimizar a capacidade de controlar o processo de desenvolvimento do sistema técnico de jogo. Considerando o ciclo de vida do produto, a definição dos componentes deve ser iniciada o mais cedo possível e sujeita a uma avaliação regular à medida que o produto evolui.

9.4.2 - Inscrição de Componentes num Registo de Componentes

A entidade exploradora e os seus fornecedores devem inscrever todos os componentes definidos num registo de componentes.

A entidade exploradora pode livremente estabelecer o nível de pormenorização do registo de componentes. Se o grau de pormenorização for baixo - por ex., se o sistema técnico de jogo for o único componente -, qualquer alteração a este componente imporia um elevado grau de gestão

e controlo. Um elevado nível de pormenorização possibilitaria ajustar a escala do grau de gestão e controlo de acordo com a importância do papel desempenhado por cada componente no sistema técnico de jogo.

A informação seguinte deve ser registada para cada componente:

- A definição do componente;
- Um número de identificação único;
- O número da versão;
- As características identificadoras;
- O titular responsável pelas alterações ao componente;
- A classificação relativa à confidencialidade, integridade, disponibilidade e rastreabilidade;
- Controlo da soma/Valor “hash” relativos aos componentes classificados como substancialmente relevantes; e
- A localização geográfica, caso se trate de um componente de *hardware*.

Estas informações constituirão o suporte para possibilitar à entidade certificadora e ao SRIJ determinar se o componente foi alterado, por comparação com a configuração de base.

9.4.3 - Classificação dos Componentes

Todos os componentes definidos devem ser classificados segundo os quatro critérios seguintes:

- Confidencialidade: a informação confidencial respeitante ao jogador (por ex., identificação e informação de transações);
- Integridade: a integridade do sistema técnico de jogo, a sua funcionalidade e a informação armazenada no sistema;
- Disponibilidade: a disponibilidade da informação respeitante ao jogador;
- Rastreabilidade: a atividade do utilizador (incluindo jogadores, pessoal e terceiros) relativamente ao componente.

Deve ser atribuído a cada componente um código de relevância de acordo com a escala abaixo identificada, tendo por base a relevância do componente para atingir ou assegurar cada um dos critérios acima referidos:

- 1: sem relevância (o componente não tem qualquer impacto negativo nos critérios);
- 2: alguma relevância (o componente pode ter algum impacto nos critérios); e
- 3: relevância substancial (os critérios estão relacionados com o componente ou dependem do mesmo).



A atribuição do código de relevância mais elevado a um dos quatro critérios determina a classificação do componente.

9.4.4 - Classificação de componentes de hardware em servidores virtuais (computação em nuvem)

Caso a entidade exploradora utilize um ambiente de servidor virtual, este facto pode afetar a classificação destes componentes de *hardware*.

9.4.4.1 - Ambiente de servidor virtual privado

Nas situações em que a entidade exploradora utilize um ambiente de servidor privado para suportar o sistema técnico de jogo, o *hardware* de suporte deve ter a redundância e capacidade adequadas, para assegurar o desempenho contínuo do sistema, mesmo em caso de defeito de um componente de *hardware*, garantindo assim um desempenho contínuo e ininterrupto do sistema de jogo até que o erro seja corrigido. Nesta situação, é permitido classificar os componentes de *hardware* com um código de relevância inferior.

Nas situações em que o *hardware* físico combinado, que suporta a camada de virtualização, não disponha de redundância e capacidade adequadas para mitigar o defeito de um componente de *hardware*, não conseguindo assim assegurar um desempenho contínuo e ininterrupto do sistema técnico de jogo até que o erro tenha sido corrigido, cada um desses componentes de *hardware* deve ser classificado com um código de relevância superior.

9.4.4.2 - Ambiente de servidor público

Nas situações em que um fornecedor está a suportar a entidade exploradora com um ambiente de servidor virtual (nuvem), os componentes de *hardware* no ambiente de servidor não serão classificados, desde que o fornecedor esteja a observar as condições seguintes:

- O fornecedor não pode fazer parte da empresa da entidade exploradora nem estar de qualquer forma ligado à atividade da entidade exploradora;
- O fornecedor é certificado nos termos da norma internacional ISO/IEC 27001;
- O *hardware* que suporta o ambiente de servidor virtual deve ter a redundância e capacidade adequadas, para assegurar o desempenho contínuo do sistema, mesmo em caso de defeito de um componente de *hardware*, garantindo assim um desempenho contínuo e ininterrupto do sistema técnico de jogo até que o erro seja corrigido.

9.5 - Inscrição das Alterações num Registo de Alterações

As alterações introduzidas no sistema técnico de jogo certificado devem ser inscritas, com data, num registo de alterações. O registo de alterações constituirá o suporte para possibilitar à entidade certificadora e ao regulador inspecionar e auditar as alterações efetuadas em cada um dos componentes por comparação com a configuração de base.

9.6 - Configuração de Base do Sistema Técnico de Jogo

A configuração base é estabelecida, durante a certificação inicial do sistema técnico de jogo da entidade exploradora.

A configuração de base permite que quer a entidade certificadora quer o regulador inspecionem todas as alterações aos componentes, de modo a seja possível rastrear todas as eventuais alterações desde a configuração base inicial até à realização da auditoria.

Em resultado de cada processo de certificação é estabelecida uma nova configuração base, que servirá de suporte às alterações até ao período de certificação seguinte.

9.7 - Processo de Gestão de Alterações

Todas as alterações ao sistema serão controladas. O grau de controlo depende do impacto que se espera que a alteração tenha no sistema técnico de jogo certificado e nos objetivos e normas regulamentares.

O processo de gestão de alterações será documentado no registo de alterações, devendo a documentação incluir:

- A descrição da alteração;
- A classificação da alteração em termos de complexidade, recursos e escalonamento;
- A justificação da alteração;
- A avaliação da alteração;
- A descrição da forma como a alteração será aprovada; e
- A descrição da forma como a alteração será implementada e verificada.

9.7.1 - Justificação da Alteração

Antes da aprovação formal de qualquer alteração), a proposta de alteração deve ser fundamentada e documentada no registo de alterações.



A proposta de alteração deve incluir as seguintes informações:

- O(s) componente(s) e a documentação com o(s) mesmo(s) relacionada a alterar, incluindo o número de identificação único, o número da versão e o estado;
- A descrição da proposta alteração;
- Uma lista de outros componentes e da documentação relacionada que possam ser afetados pela alteração;
- O pessoal que executa a proposta de alteração, assim como a data da proposta;
- O motivo da alteração; e
- A categoria da alteração.

O processamento da alteração e as decisões e disposições com o mesmo relacionadas, devem ser permanentemente documentados.

9.7.2 - Avaliação da alteração

A proposta de alteração deve ser avaliada e documentada no registo de alterações. A avaliação deve ser realizada de acordo com os requisitos do RJO. A avaliação de riscos deve basear-se na norma internacional “*ISO/IEC 31010 Risk management - Risk assessment techniques*” (Gestão de Riscos - Técnicas de avaliação de Riscos).

A avaliação da alteração deve incluir:

- O efeito esperado da alteração;
- A descrição do risco associado à alteração;
- A descrição do efeito da alteração na conformidade regulamentar do titular da licença; e
- O impacto da alteração na confidencialidade, integridade, disponibilidade e rastreabilidade do sistema técnico de jogo.

9.7.3 - Aprovação da alteração

Deve ser estabelecido um processo que assegure que todas as propostas de alteração e as avaliações de alteração às mesmas associadas são apresentadas para aprovação formal, dando lugar à sua aprovação ou rejeição.

As decisões relativas a alterações, incluindo as respetivas considerações, devem ser inscritas no registo de alterações.

9.7.4 - Implementação e verificação de alterações

Esta secção aplica-se às alterações aos componentes classificados com o código de relevância 2 ou 3. Os componentes classificados com o código de relevância 1 não são relevantes para os critérios previstos no n.º 9.4.3, pelo que as alterações a estes componentes não necessitam da aprovação de entidade certificadora.

Após a implementação de uma alteração, será verificada a conformidade com a alteração aprovada, sendo a verificação inscrita no registo de alterações.

9.7.5 - Alterações a componentes classificados com o código de relevância 3

A entidade certificadora deve apreciar e aprovar a avaliação da alteração efetuada pela entidade exploradora no que se refere a todas as alterações aos componentes do sistema técnico de jogo classificados com o código de relevância 3 (“relevância importante/substancial”).

Antes da implementação, todas as alterações aos componentes classificados com o código de relevância 3 têm de ser aprovadas pelo SRIJ.

A entidade certificadora deve certificar todas as alterações durante a implementação ou imediatamente após a mesma. Estas certificações devem ser incluídas no relatório apresentado de três em três meses.

A entidade certificadora pode admitir alterações sem certificação quando a entidade exploradora disponha de recursos próprios que garantam a qualidade da gestão de alterações. Esta função deve ser desempenhada por pessoal com as adequadas competências e segregada, em termos organizacionais, da função que implemente essas mesmas alterações.

As alterações consideradas de extrema urgência (por ex., alterações para resolver problemas de segurança do sistema técnico de jogo) podem ocorrer antes da certificação pela entidade certificadora e da aprovação formal do SRIJ, devendo no entanto ser obrigatoriamente comunicadas.

9.7.6 - Alterações a componentes classificados com o código de relevância 2

A entidade certificadora deve apreciar e aprovar a avaliação da alteração efetuada pela entidade exploradora, considerando todas as alterações aos componentes do sistema técnico de jogo classificados com o código de relevância 2 (“alguma relevância”).



A entidade certificadora deve certificar estas alterações de três em três meses.

Estas certificações devem ser incluídas no relatório apresentado de três em três meses.

A entidade certificadora deve efetuar a análise do risco envolvido nas alterações com base num método de amostragem apropriado, tendo em conta a relevância verificada e o risco envolvido na alteração, não sendo necessária uma auditoria completa a todas as alterações.

9.8 - Relatórios a partir do Registo de Componentes e do Registo de Alterações

Quando solicitado pelo SRIJ ou pela entidade certificadora, a entidade exploradora poderá gerar os seguintes relatórios com base nas informações constantes do registo de componentes e do registo de alterações:

- Relatório de todos os componentes, incluindo as informações registadas a partir do registo de componentes;
- Relatório do historial de alterações de determinado componente;
- Relatório da localização geográfica de todos os componentes de *hardware*; e,
- Relatório de todas as alterações verificadas.

9.9 - Aprovação Prévia de uma Alteração pelo SRIJ

As alterações aos componentes classificados como de elevado nível de relevância têm de ser submetidas à prévia aprovação do SRIJ, de acordo com o documento intitulado Procedimentos da Gestão de Alterações, como adiante se indica.

9.9.1 - Gerador de Números Aleatórios

A implementação de um novo gerador de números aleatórios e as alterações a um gerador de números aleatórios existente, devem ser objeto de notificação ao SRIJ, com um mínimo de cinco dias úteis de antecedência relativamente à implementação ou à introdução da alteração.

9.9.2 - Novos jogos e alterações na oferta de jogos existente

Os requisitos técnicos da IER, o Safe e a utilização de registos de rastreio são descritos no documento intitulado “Modelo de Dados”.

9.9.2.1 - Implementação de novos jogos

A implementação de novos jogos da mesma categoria e tipo que não afete a forma como a entidade exploradora utiliza os registos do Modelo de Dados do SRIJ, pode iniciar-se sem notificação prévia ao SRIJ.

Mediante solicitação da entidade exploradora, o SRIJ pode autorizar a exploração e prática de novos tipos de jogos, desde as respetivas regras de execução já tenham sido aprovadas, e após a devida certificação e homologação das alterações introduzidas no sistema técnico de jogo.

A oferta de novos jogos que utilizem registos do Modelo de Dados do SRIJ que não tenham sido previamente utilizados pela entidade exploradora, serão submetidos para aprovação ao SRIJ, no mínimo, cinco dias úteis antes de a oferta desses jogos, devendo juntamente com a notificação ser apresentados exemplos dos registos do Modelo de Dados a utilizar.

9.9.2.2 - Alterações na oferta de jogos existente

As alterações à oferta de jogos existente, desde que não afetem a forma como a entidade exploradora utiliza os registos do Modelo de Dados do SRIJ, podem iniciar-se sem notificação prévia ao SRIJ.

As alterações à oferta de jogos existente que afetem a utilização dos registos do Modelo de Dados do SRIJ, devem ser apresentadas pela entidade exploradora ao SRIJ, para aprovação, no mínimo, cinco dias úteis antes de a oferta ser alterada, sendo a notificação acompanhada de exemplos dos registos do Modelo de Dados.

ANEXO 1

INFORMAÇÃO TÉCNICA PARA ENTIDADES EXPLORADORAS DE JOGO ONLINE

SERVIÇOS DE JOGADORES

A funcionalidade Serviços de Jogadores é considerada parte do Sistema técnico de jogo, aceitando-se por isso que esta funcionalidade possa ser implementada na infraestrutura da entidade exploradora.

No âmbito dos serviços de jogadores, as entidades exploradoras devem interagir com a infraestrutura de controlo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) através de dois tipos de serviços de dados



I - SERVIÇO DE AUTOEXCLUSÃO DE JOGADORES

As funcionalidades garantidas pelo presente serviço são

- . Notificações de autoexclusão de jogadores
 - As entidades exploradoras devem enviar ao SRIJ, num prazo máximo de 24 horas desde a receção do pedido, os dados dos jogadores que solicitam a sua autoexclusão ou que alterem ou revoguem um pedido anterior de autoexclusão.
 - Notificações de alterações à base de jogadores autoexcluídos do SRIJ (onde é mantido o registo dos jogadores que solicitaram autoexclusão na página do SRIJ) serão enviadas a todas as entidades exploradoras em tempo real.
 - As entidades exploradoras devem garantir a reação adequada às notificações mencionadas no ponto anterior e proceder à recolha da última versão da lista de jogadores autoexcluídos.
- Recolha da última versão da lista de jogadores autoexcluídos
 - A entidade exploradora deve proceder ao download da última versão da lista de jogadores autoexcluídos transmitida pelo SRIJ.

A caracterização técnica e funcional deste serviço podem ser aferidas nos seguintes pontos:

1. Transferência da lista de jogadores autoexcluídos da entidade exploradora

As entidades exploradoras devem garantir diariamente a preparação de um ficheiro XML com uma lista (correspondente a 24 horas) dos jogadores autoexcluídos no seu sistema técnico de jogo, comprimi-lo, encriptá-lo e em seguida depositá-lo no seu Safe, no sub diretório:

/u01/app/oracle/mftxfer/[GameVault Code]/in/excl

Um processo dedicado de gestão de transferência de ficheiros iniciará a operação de transferência do ficheiro XML para a infraestrutura de controlo do SRIJ logo que detete a existência de novos dados dentro do filesystem em questão. A estrutura deste ficheiro encontra-se descrita no anexo sub capítulo *V.6 Schema EXCL_*.

O processo de encriptação do ficheiro encontra-se descrito no sub capítulo “processo de encriptação de ficheiros de dados”.

2. Recolha da lista de jogadores autoexcluídos do SRIJ

As entidades exploradoras devem invocar periodicamente o Webservice ListaExcluídos para proceder à recolha da lista de jogadores autoexcluídos do SRIJ. Em seguida detalhar-se-á o WSDL correspondente a esse serviço:

```
<?xml version='1.0' encoding='UTF-8' ?>
<wsdl:definitions name="ListaExcluídos"
targetNamespace="http://www.turismodeportugal.pt/ListaExcluídos/ListaExcluídos"
xmlns:tns="http://www.turismodeportugal.pt/ListaExcluídos/ListaExcluídos"
xmlns:inp1="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/ListaExcluídos"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
xmlns:soap="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/soap/"
xmlns:wSDL="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/"
>
<wsdl:types>
<xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
<xsd:import namespace="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/
ListaExcluídos" schemaLocation="../xsd/SRJJogoOnlineListaExcluídos.xsd"/>
</xsd:schema>
</wsdl:types>
<wsdl:message name="requestMessage">
<wsdl:part name="part" element="inp1:PedidoListaExcluídos"/>
</wsdl:message>
<wsdl:message name="replyMessage">
<wsdl:part name="part" element="inp1:RespostaListaExcluídos"/>
</wsdl:message>
<wsdl:portType name="listaexcluídos_ptt">
<wsdl:operation name="getlistaexcluídos">
<wsdl:input message="tns:requestMessage"/>
<wsdl:output message="tns:replyMessage"/>
</wsdl:operation>
</wsdl:portType>
<wsdl:binding name="listaexcluídos_bind"
type="tns:listaexcluídos_ptt">
<soap:binding transport="http://schemas.xmlsoap.org/soap/http"/>
<wsdl:operation name="getlistaexcluídos">
<soap:operation style="document" soapAction="getlistaexcluídos"/>
<wsdl:input>
<soap:body use="literal"
namespace="http://www.turismodeportugal.pt/ListaExcluídos/ListaExcluídos"/>
</wsdl:input>
<wsdl:output>
<soap:body use="literal"
namespace="http://www.turismodeportugal.pt/ListaExcluídos/ListaExcluídos"/>
</wsdl:output>
</wsdl:operation>
</wsdl:binding>
</wsdl:definitions>
```



Os dados devem ser enviados na forma de uma estrutura de XML. Em seguida detalhar-se-á o XSD correspondente:

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1252"?>
<xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
xmlns:srjlex="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/ListaExcluidos"
targetNamespace="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/ListaExcluidos"
elementFormDefault="qualified">
  <xsd:element name="PedidoListaExcluidos" type="srjlex:PedidoListaExcluidosType"/>
  <xsd:element name="RespostaListaExcluidos" type="srjlex:ListaCidadaoExcluidoType">
    <xsd:annotation>
      <xsd:documentation>A sample element</xsd:documentation>
    </xsd:annotation>
  </xsd:element>
  <xsd:complexType name="ListaCidadaoExcluidoType">
    <xsd:sequence>
      <xsd:element name="Sucesso" type="xsd:boolean"/>
      <xsd:element name="ListaCidadaoExcluido" minOccurs="0">
        <xsd:complexType>
          <xsd:sequence>
            <xsd:element name="CidadaoExcluido" type="srjlex:CidadaoExcluidoType"
minOccurs="1"/>
          </xsd:sequence>
        </xsd:complexType>
      </xsd:element>
      <xsd:element name="MensagemErro" minOccurs="0" maxOccurs="1"
type="xsd:string"/>
    </xsd:sequence>
  </xsd:complexType>
  <xsd:complexType name="CidadaoExcluidoType">
    <xsd:sequence>
      <xsd:element name="IdTipoCid" type="srjlex:int1"/>
      <xsd:element name="IdCidadao" type="srjlex:string20"/>
      <xsd:element name="IdNacao" type="srjlex:string2"/>
      <xsd:element name="DataInicio" type="xsd:date"/>
      <xsd:element name="DataFim" type="xsd:date"/>
      <xsd:element name="Confirmado">
        <xsd:simpleType>
          <xsd:restriction>
            <xsd:simpleType>
              <xsd:list itemType="xsd:string"/>
            </xsd:simpleType>
            <xsd:enumeration value="S"/>
            <xsd:enumeration value="N"/>
          </xsd:restriction>
        </xsd:simpleType>
      </xsd:element>
    </xsd:sequence>
  </xsd:complexType>

```

```
</xsd:element>
</xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="PedidoListaExcluidosType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="CodEntidadeExploradora" type="srjlex:string3"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:simpleType name="string20">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="20"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="string3">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:length value="3"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="string2">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="2"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="int1">
  <xsd:restriction base="xsd:int">
    <xsd:totalDigits value="1"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
</xsd:schema>
```

3. Recolha (Inflow) das notificações de alteração de estado de jogadores autoexcluidos na lista do SRIJ

Sempre que se registre alguma alteração ao estado dos jogadores da lista de autoexcluidos do SRIJ, as entidades exploradoras serão imediatamente notificadas. O serviço designado "NotificacaoPedidoExclusao" faz o envio da informação para o sistema técnico de jogo de todas as entidades exploradoras utilizando a estrutura que se detalha em seguida:

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1252" ?>
<xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
  xmlns:srjnpe="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/NotifiacaoPedidoExclusao"
  targetNamespace="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/NotificacaoPedidoExclusao" elementFormDefault="qualified">
  <xsd:element name="NotificacaoPedidoExclusao"
    type="srjnpe:NotificacaoPedidoExclusaoType">
```



```
<xsd:annotation>
  <xsd:documentation>A sample element</xsd:documentation>
</xsd:annotation>
</xsd:element>
<xsd:element name="RespostaNotificacaoPedidoExclusao"
type="srjnpe:RespostaNotificacaoPedidoExclusaoType"/>
<xsd:complexType name="NotificacaoPedidoExclusaoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="IdCidadao" type="srjnpe:string20"/>
    <xsd:element name="IdTipoCid" type="srjnpe:int1"/>
    <xsd:element name="IdNacao" type="srjnpe:string2"/>
    <xsd:element name="DataInicio" type="xsd:date"/>
    <xsd:element name="DataFim" type="xsd:date"/>
    <xsd:element name="Confirmado">
      <xsd:simpleType>
        <xsd:restriction>
          <xsd:simpleType>
            <xsd:list itemType="xsd:string"/>
          </xsd:simpleType>
          <xsd:enumeration value="S"/>
          <xsd:enumeration value="N"/>
        </xsd:restriction>
      </xsd:simpleType>
    </xsd:element>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="RespostaNotificacaoPedidoExclusaoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="Sucesso" type="xsd:boolean"/>
    <xsd:element name="MensagemErro" type="xsd:string"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:simpleType name="string20">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="20"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="string2">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="2"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="int1">
  <xsd:restriction base="xsd:int">
    <xsd:totalDigits value="1"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
</xsd:schema>
```

O sistema técnico de jogo das entidades exploradoras deve ser configurado de forma a cumprir todos os requisitos para garantir a comunicação com o Webservice “NotificacaoPedidoExclusao”.

II - SERVIÇO DE VERIFICAÇÃO DE IDENTIDADE DO JOGADOR

O sistema técnico de jogo das entidades exploradoras de jogo online deve, no âmbito do processo de registo dos jogadores, garantir a execução de uma validação da identidade dos jogadores.

A entidade exploradora deve verificar a identidade dos jogadores através dos seguintes métodos:

- a) Diretamente no seu sistema técnico de jogo, através do cartão do cidadão ou da chave móvel digital.
- b) Através da consulta em tempo real de uma base de dados de uma entidade pública, feita através de uma comunicação com o SRIJ.

Validação através do cartão de cidadão ou da chave móvel digital

A entidade exploradora deve garantir a utilização do mecanismo de registo de jogador *autenticacao.gov.pt* (<https://autenticacao.gov.pt/fa/Default.aspx>) no seu sistema técnico de jogo, disponibilizado pela Agência para a Modernização Administrativa, IP (AMA I. P.).

No seguimento da emissão de cada licença de exploração de jogo online, o SRIJ irá enviar à AMA, I. P. a identificação da entidade exploradora licenciada, que deve por sua vez contactar esta agência e seguir os procedimentos necessários para integrar no processo de registo do seu sistema técnico de jogo um processo de validação baseado no serviço *autenticacao.gov.pt*.

Este processo de verificação deve retornar ao sistema técnico de jogo da entidade exploradora informação relativamente ao nome, data de nascimento e número de identificação civil ligados ao cartão do cidadão ou da chave móvel digital utilizados no processo de registo de jogador.

Validação através do processo de validação de identidade do SRIJ

Com o objetivo de validar a informação ligada ao registo dos jogadores, o SRIJ irá mediar o acesso à base de dados de entidades públicas.

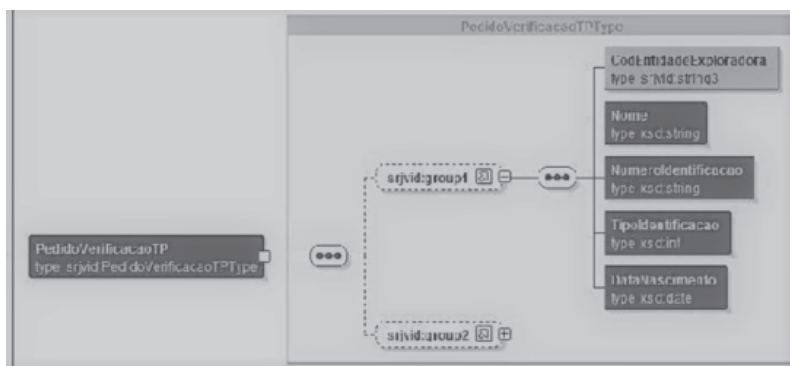


No âmbito do processo de validação da identidade do jogador, a entidade exploradora deve aceder, na infraestrutura de controlo do SRIJ, ao serviço PedidoVerificacaoidentidadeTP.

Em seguida proceder-se-á à descrição detalhada do WSDL do serviço:

```
<wsdl:definitions name="PedidoVerificacaoidentidade"
targetNamespace="http://www.turismodeportugal.pt/MediacaoRegisto/
PedidoVerificacaoidentidadeTP"
xmlns:tns="http://www.turismodeportugal.pt/MediacaoRegisto/PedidoVerificacaoidentidadeTP"
xmlns:inp1="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/Verificacaoidentidade"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
xmlns:soap12="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/soap12/"
xmlns:wsdl="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/">
<wsdl:types>
  <xsd:schema>
    <xsd:import namespace="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/
Verificacaoidentidade"
schemaLocation="../xsd/SRJJogoOnlineVerificacaoidentidade.xsd"/>
  </xsd:schema>
</wsdl:types>
<wsdl:message name="requestMessage">
  <wsdl:part name="part" element="inp1:PedidoVerificacaoTP"/>
</wsdl:message>
<wsdl:message name="replyMessage">
  <wsdl:part name="part" element="inp1:RespostaVerificacaoTP"/>
</wsdl:message>
<wsdl:portType name="verificacaoidentidade_ptt">
  <wsdl:operation name="verificacaoidentidade">
    <wsdl:input message="tns:requestMessage"/>
    <wsdl:output message="tns:replyMessage"/>
  </wsdl:operation>
</wsdl:portType>
<wsdl:binding name="verificacaoidentidade_bind" type="tns:verificacaoidentidade_ptt">
  <soap12:binding transport="http://www.w3.org/2003/05/soap/bindings/HTTP"/>
  <wsdl:operation name="verificacaoidentidade">
    <soap12:operation style="document" soapAction="verificacaoidentidade"
soapActionRequired="false"/>
  <wsdl:input>
    <soap12:body use="literal" namespace="http://www.turismodeportugal.pt/
MediacaoRegisto/PedidoVerificacaoidentidadeTP"/>
  </wsdl:input>
  <wsdl:output>
    <soap12:body use="literal" namespace="http://www.turismodeportugal.pt/
MediacaoRegisto/PedidoVerificacaoidentidadeTP"/>
  </wsdl:output>
</wsdl:operation>
</wsdl:binding>
</wsdl:definitions>
```


O diagrama subjacente ao pedido é apresentado de seguida:



A estrutura de XML é composta por quatro elementos:

<Nome>	Nome do jogador
<NumeroIdentificacao>	N.º de identificação civil
<Tipoidentificacao>	Cartão de Cidadão
<DataNascimento>	Data de nascimento do jogador

A informação é processada na infraestrutura de controlo do SRIJ e enviada para os serviços da base de dados da entidade pública, recebendo em seguida informação relativa ao Número de identificação civil, Nome completo e data de nascimento remetidos. A validação do pedido vai garantir informação para a resposta das seguintes questões:

- a) A data de nascimento que corresponde ao n.º de identificação civil é válida?
- b) O nome completo do cidadão que corresponde ao n.º de identificação civil é válido?
- c) O cidadão que corresponde ao n.º de identificação civil enviado já faleceu?
- d) Existe um cidadão registado com que o n.º de identificação civil enviado?

A informação enviada pelo serviço da base de dados de entidade pública é depois reportada ao sistema técnico da entidade exploradora.



A resposta do serviço incluirá os seguintes elementos:



Os principais elementos da estrutura de resposta do serviço RespostaVerificacaoTP são:

<SUCESSO>

<VALIDO>

<CODIGOERRO>

<MENSAGEMERRO>

<DETALHEERRO>

A estrutura total de informação que é redirecionada pelo SRIJ para o sistema técnico de jogo da entidade exploradora encontra-se incluída no esquema de XSD que detalhamos de seguida e corresponde ao elemento “RespostaVerificacaoTP”:

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1252" ?>
<xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
xmlns:srjvid="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/VerificacaoIdentidade"
targetNamespace="http://www.turismodeportugal.pt/SRJSchema/VerificacaoIdentidade"
elementFormDefault="qualified">
  <xsd:element name="PedidoVerificacaoJogadorOnlineRegistado"
type="srjvid:PedidoVerificacaoJogadorRegistadoType"/>
  <xsd:element name="RespostaVerificacaoJogadorOnlineRegistado"
type="srjvid:RespostaVerificacaoJogadorRegistadoType"/>
  <xsd:element name="PedidoVerificacaoTP" type="srjvid:PedidoVerificacaoTPType">
    <xsd:annotation>
      <xsd:documentation>A sample element</xsd:documentation>
    </xsd:annotation>
  </xsd:element>
</xsd:schema>
```

40. Regulamento n.º 903-B/2015, de 23 de dezembro

```
<xsd:element name="PedidoVerificacao" type="srjvid:PedidoVerificacaoType"/>
<xsd:element name="RespostaVerificacao" type="srjvid:RespostaVerificacaoType"/>
<xsd:complexType name="PedidoVerificacaoJogadorRegistadoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element maxOccurs="1" minOccurs="0"
name="NumeroidentificacaoJogador" type="xsd:string"/>
    <xsd:element maxOccurs="1" minOccurs="0"
name="TipoidentificacaoJogador" type="xsd:string"/>
    <xsd:element maxOccurs="1" minOccurs="0" name="NifJogador" type="xsd:int"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="RespostaVerificacaoJogadorRegistadoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="Sucesso" type="xsd:boolean"/>
    <xsd:element name="JogadorValido" type="srjvid:stringSN" minOccurs="1"
maxOccurs="1"/>
    <xsd:element name="MensagemErro" type="xsd:string" maxOccurs="1"
minOccurs="0"/>
    <xsd:element name="DetalheErro" type="xsd:string" maxOccurs="1"
minOccurs="0"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="PedidoVerificacaoTPType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:group ref="srjvid:group1" maxOccurs="1" minOccurs="0"/>
    <xsd:group ref="srjvid:group2" maxOccurs="1" minOccurs="0"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="PedidoVerificacaoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="Nif" type="xsd:int"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="RespostaVerificacaoTPType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="Sucesso" type="xsd:boolean"/>
    <xsd:element name="Valido" type="srjvid:stringSN" minOccurs="0"
maxOccurs="1"/>
    <xsd:element name="CodigoErro" type="srjvid:string10" minOccurs="0"
maxOccurs="1"/>
    <xsd:element name="MensagemErro" type="xsd:string" minOccurs="0"
maxOccurs="1"/>
    <xsd:element name="DetalheErro" type="xsd:string" minOccurs="0"
maxOccurs="1"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:complexType name="RespostaVerificacaoType">
  <xsd:sequence>
    <xsd:choice maxOccurs="1">
      <xsd:element name="NomeValido" type="srjvid:stringSN"/>
    </xsd:choice>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
```



```

    <xsd:element name="NomeCompleto" type="xsd:string"/>
  </xsd:choice>
  <xsd:element name="NifValido" type="srjvid:stringSN" maxOccurs="1"/>
  <xsd:choice maxOccurs="1">
    <xsd:element name="DataNascimentoValida" type="srjvid:stringSN"
minOccurs="1"/>
    <xsd:element name="MaiorDeldade" type="srjvid:stringSN"/>
  </xsd:choice>
  <xsd:element name="Falecido" type="srjvid:stringSN" minOccurs="0"
maxOccurs="1"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:complexType>
<xsd:group name="group1">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="CodEntidadeExploradora" type="srjvid:string3"/>
    <xsd:element name="Nome" type="xsd:string"/>
    <xsd:element name="Numeroidentificacao" type="xsd:string"/>
    <xsd:element name="Tipoidentificacao" type="xsd:int"/>
    <xsd:element name="DataNascimento" type="xsd:date"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:group>
<xsd:group name="group2">
  <xsd:sequence>
    <xsd:element name="Nif" type="xsd:int" maxOccurs="1" minOccurs="0"/>
    <xsd:element name="Numeroidentificacao" type="xsd:string" maxOccurs="1"
minOccurs="0"/>
    <xsd:element name="Tipoidentificacao" type="xsd:int" maxOccurs="1"
minOccurs="0"/>
  </xsd:sequence>
</xsd:group>
<xsd:simpleType name="string10">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="10"/>
    <xsd:minLength value="10"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="string3">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:maxLength value="3"/>
    <xsd:minLength value="3"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
<xsd:simpleType name="stringSN">
  <xsd:restriction base="xsd:string">
    <xsd:enumeration value="S"/>
    <xsd:enumeration value="N"/>
  </xsd:restriction>
</xsd:simpleType>
</xsd:schema>
```

REQUISITOS DE ARMAZENAMENTO DE DADOS PARA AS ENTIDADES EXPLORADORAS

I – CRIAÇÃO DE FICHEIROS DE DADOS DE JOGO

O SRIJ, de acordo com o enquadramento legal garantido pelo RJO, requer que as entidades exploradoras de jogo online façam o envio sistemático de informação ligada à atividade de jogo. Estes dados devem ser recolhidos no sistema técnico de jogo da entidade exploradora e enviados sobre a forma de um reporte de informação consolidado.

Os dados devem ser organizados em estruturas de XML com base em categorias prédefinidas e armazenadas numa estrutura de sistema de pastas do SAFE da entidade exploradora, como um ficheiro diário único, comprimido (ZIP) e encriptado.

Os ficheiros XML vão conter a atividade considerada relevante do sistema técnico de jogo da entidade exploradora durante o período de uma hora. Desta forma, deve ser produzido um ficheiro por cada hora do dia e por cada categoria de dados. Apenas o ficheiro de resumo financeiro da atividade de jogo da entidade exploradora e a lista diária de jogadores autoexcluídos devem ser produzidas numa base diária.

A entidade exploradora é responsável pela recolha e produção dos ficheiros XML para as seguintes categorias de dados:

Categoria de dados	Intervalo na criação dos ficheiros de dados
Atividade de jogo online.....	Horário
Sessões de jogadores online.....	Horário
Transações nas contas de jogadores online.....	Horário
Operações de registo de jogadores online.....	Horário
Resumo financeiro diário.....	Diário
Lista de jogadores autoexcluídos.....	Até 24 horas



A entidade exploradora é responsável pela geração e colocação diária no SAFE, até às 04:00 AM (hora legal de Portugal Continental, determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa através dos servidores de NTP), de um ficheiro ZIP contendo quatro conjuntos de ficheiros XML horários, um ficheiro XML diário de resumo financeiro correspondentes à atividade do dia anterior, bem como um ficheiro diário com a lista de jogadores autoexcluídos do dia anterior.

A infraestrutura de controlo do SRIJ procede em seguida ao período de processamento, consubstanciado na recolha dos ficheiros encriptados colocados no SAFE, que decorrerá previsivelmente durante o intervalo da 01:00 AM às 12:00 PM (hora legal de Portugal Continental, determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa através dos servidores de NTP).

Se os dados que constam de um determinado ficheiro que tenha sido depositado no SAFE forem considerados inválidos pelo processo de recolha do SRIJ, a criação de um novo ficheiro ZIP para uma data específica será solicitada à entidade exploradora. Este novo ficheiro de dados reprocessado deverá em seguida ser comprimido, encriptado, e depositado no SAFE tal como detalhado no ponto “III — processo de encriptação de ficheiros de dados”.

Os ficheiros devem ser nomeados com a extensão “rp.xml”, para garantir o seu reconhecimento como “dados reprocessados” por parte do servidor de identificação do mecanismo de transferência de ficheiros do SRIJ e copiado para a estrutura de filesystem. As operações de reprocessamento não deverão ocorrer durante o período normal de processamento.

Nota importante: cada processo de reprocessamento e reenvio de dados deve obrigatoriamente incluir o ficheiro de resumo financeiro (ver o ponto V.1 Schema RESF_ para os detalhes da estrutura do ficheiro) junto com os restantes tipos de ficheiro que devem ser reprocessados.

II – REQUISITOS E ESPECIFICAÇÕES MÍNIMAS PARA O SAFE

As entidades exploradoras são responsáveis pela configuração de uma infraestrutura que deve garantir as funcionalidades associadas à atividade do SAFE, com os seguintes requisitos mínimos:

- Sistema operativo: Linux (Orientação: a versão Oracle Linux e Red hat já foi testada com a infraestrutura de controlo do SRIJ, tendo sido comprovada a sua compatibilidade);
- Rede de comunicação: uma conexão wide broadband (de pelo menos 20 Mbps) dedicada à infraestrutura de controlo do SRIJ;
- Um serviço de FTPS/SSH configurado no sistema operativo;
- Uma estrutura de pastas de ficheiros:
/u01/app/oracle/mftxfer/in;
/u01/app/oracle/mftxfer/in/excl;
/u01/app/oracle/mftxfer/in/out

III – PROCESSO DE ENCRIPTAÇÃO DE FICHEIROS DE DADOS

O registo de dados no SAFE é agrupado em categorias predefinidas. Cada uma dessas categorias deve ser assinada, comprimida e encriptada pela entidade exploradora utilizando para tal o formato e os procedimentos descritos no modelo de dados do SRIJ.

O SRIJ disponibiliza às entidades exploradoras certificados PKI Multicert 128 bits SSL/HTTPS para assinar, comprimir e encriptar os ficheiros comprimidos gravados e subsequentemente retidos no SAFE.

Os certificados Multicert 128 bits SSL/HTTPS são gerados de acordo com os seguintes requisitos:

- Recommendation ITU.T. X.509;
- RFC 5280;
- Baseline Requirements for the Issuance and Management of Publicly-Trusted Certificates, CA/Browser Forum.

E possuem as seguintes características técnicas

- Identificação eletrónica segura e inequívoca de um servidor;
- Membership Server a uma entidade/organização;
- Identificação e autenticação segura contra servidores Web;
- Garantia de autenticidade, confidencialidade, não repúdio e integridade;
- 2048-bit RSA keys;
- Hash Algorithm — SHA256;
- Shelf Life de 3 anos;
- Integração e reconhecimento automático pelos principais browsers e aplicações de e-mail.



Como orientação, um processo de compressão e encriptação de ficheiros de jogo XML (obriga à criação do subfolder `./mftxfer/bin`) é descrito de seguida:

- Passo 1: Copia os ficheiros horários XML, o ficheiro diário XML de jogadores autoexcluídos e o ficheiro diário XML de resumo financeiro para o subfolder `./mftxfer/in`
- Passo 2: Posiciona-se no subfolder `./mftxfer/bin`
- Passo 3: Executa o seguinte script (que será disponibilizado pelo SRIJ)

```
> encripta.sh <certificate name> <date YYYYMMDD> <Game- Vault code>
```

```
Exemplo: > encripta.sh cert.pem 20150427 1AA
```

O shell script comprime os ficheiros XML dos subfolder 'in' para um ficheiro ZIP na pasta 'bin', encripta em seguida o ficheiro, gera o ficheiro de *password* `rpasswd.pass.crypt`, e cria um ficheiro ZIP final contendo os ficheiros referenciados.

- Passo 4: Move o ficheiro ZIP criado no Passo 3 para a pasta 'out'. Logo que o processo de Managed File Transfer da infraestrutura de controlo do SRIJ deteta novos ficheiros colocados no SAFE, inicia a sua transferência.

CRIAÇÃO SISTEMÁTICA DE REPORTE

I – CONCEITO DA ESTRUTURA DO MODELO DE DADOS DE JOGO ONLINE

Atividade de jogo online

Cada evento de jogo gravado deve ter um código específico único a cada entidade exploradora. O código de evento de jogo representa um evento aposta específico. Detalham-se em seguida alguns exemplos:

Uma aposta desportiva, um torneio de Poker, uma aposta num jogo de roleta, uma aposta hípica, uma aposta num jogo de baccara, uma aposta num jogo de blackjack, etc.

A cada jogador associado a um evento de jogo é atribuído um código de evento de jogador por entidade exploradora e por evento de jogo. Este código vai encontra-se sempre associado a todas as operações efetuadas pelo jogador, enquanto participante desse evento de jogo.

II – ESPECIFICAÇÕES DE TIPO DE RECOLHA DE DADOS

As entidades exploradoras devem recolher e produzir os ficheiros XML com os seguintes tipos de dados:

Categoria de dados	Intervalo na criação dos ficheiros de dados
Atividade de jogo online.....	XML schema AJOG_
Sessões de jogadores online.....	XML schema SESS_
Transações nas contas de jogadores online.....	XML schema TRAN_
Operações de registo de jogadores online.....	XML schema JGDR_
Resumo financeiro diário.....	XML schema RESF_
Lista de jogadores autoexcluídos.....	XML schema EXCL_

Cada uma das categorias de dados vai ser em seguida

V.1. Schema RESF_

Esta categoria deve incluir o reporte financeiro completo da atividade de jogo online da entidade exploradora (i.e., total apostas, total comissões) ao longo das 24 horas que correspondem ao dia em causa. Deve ser gerado um ficheiro por cada dia e como orientação à sua produção, os valores apresentados neste resumo global devem corresponder aos valores reportados nos XML schema para as mesmas variáveis nas restantes categorias de dados do modelo de dados.

Filename rules

NORMAL RESF_YYYYMMDD_[GameVault_code].xml

REPROCESSED RESF_YYYYMMDD_[GameVault_code]rp.xml

Exemplo: RESF_20150402_2AA.xml



XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="descricao" type="xs:string" />
  <xs:element name="licenca_exp" type="xs:string" />
  <xs:element name="tipo_liq" type="xs:int" />
  <xs:element name="total_reembolsos" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="total_comissoes" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="total_ganhos" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="total_apostas" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="data_fin" type="xs:int" />
  <xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
  <xs:element name="datahr" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
  <xs:element name="tipo_jogo">
    <xs:complexType mixed="true">
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="descricao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="licenca_exp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element name="liq_int">
          <xs:complexType mixed="true">
            <xs:sequence>
              <xs:element ref="tipo_liq" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
              <xs:element ref="total_comissoes" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
              <xs:element ref="total_ganhos" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
              <xs:element ref="total_apostas" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
              <xs:element ref="total_reembolsos" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  <xs:element name="resumo_activ">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="data_fin" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="tipo_jogo" minOccurs="1" maxOccurs="unbounded" />
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  <xs:element name="ficheiro">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="cod_entexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />

```

```

<xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="resumo_activ" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora

SCHEMA: RESP_	TABLE:	STG_RESUM_FINANC
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_extexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_extpljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="data_fin" type="xs:int"/>	▶ data_fin	DATE
<xs:element name="descricao" type="xs:string"/>	▶ tipo_jogo	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="licenca_exp" type="xs:string"/>	▶ licenca_exp	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="tipo_liq" type="xs:int" />	▶ tipo_liq	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="total_comissoes" type="xs:decimal"/>	▶ total_comissoes	NUMBER (10,2)
<xs:element name="total_ganhos" type="xs:decimal"/>	▶ total_ganhos	NUMBER (10,2)
<xs:element name="total_apostas" type="xs:decimal"/>	▶ total_apostas	NUMBER (10,2)
<xs:element name="total_reembolsos" type="xs:decimal"/>	▶ total_reembolsos	NUMBER (10,2)

Comentário aos Elementos/Atributos

cod_extpljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo *online*.

datahr — Data de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDD

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

data_fin — Data de resumo de actividade financeira. Formato: YYYYMMDD

descricao — Descrição do tipo de jogo, aposta online.

licenca_exp — Código da licença de jogo online.

tipo_liq — Tipo de liquidez internacional — Sim: 1, Não: 0.

total_comissoes — Total de comissões gerado pela entidade exploradora ou operador de jogo online no período reportado, em euros.

total_ganhos — Total de ganhos gerado pela entidade exploradora ou operador de jogo online no período reportado, em euros.

total_apostas — Total de apostas gerado pela entidade exploradora ou operador de jogo online no período reportado, em euros.

total_reembolsos — Total de reembolsos gerado pela entidade exploradora ou operador de jogo online no período reportado, em euros.



V.2 Schema JGDR_

Esta categoria de dados deve incluir todos os novos registos de jogadores ou atualizações subsequentes de registos relativos a informação pessoal realizadas dentro do sistema técnico da entidade exploradora.

A entidade exploradora deve produzir um ficheiro por cada hora do dia a que respeita o reporte.

Filename rules

NORMAL JGDR_YYYYMMDDHH24_[GameVault _code].xml

REPROCESSED JGDR_YYYYMMDDHH24_[GameVault _code]rp.xml

Example: JGDR_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
```

```
  <xs:element name="codjogador" type="xs:long" />
  <xs:element name="conta_jog" type="xs:long" />
  <xs:element name="tip_pag" type="xs:int" />
  <xs:element name="logon" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_cidado" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_tipocid" type="xs:string" />
  <xs:element name="timestp_reg" type="xs:long" />
  <xs:element name="alias_jog" type="xs:string" />
  <xs:element name="nome" type="xs:string" />
  <xs:element name="data_nascimento" type="xs:int" />
  <xs:element name="nif" type="xs:long" />
  <xs:element name="morada" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_postal" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_nacao" type="xs:string" />
  <xs:element name="telefone" type="xs:long" />
  <xs:element name="email" type="xs:string" />
  <xs:element name="resp_at" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_resp_at" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_acao" type="xs:int" />
  <xs:element name="estado" type="xs:int" />
  <xs:element name="dur_suspensao" type="xs:int" />
  <xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
  <xs:element name="datahr" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
  <xs:element name="jogador">
```

```
<xs:complexType mixed="true">
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="codjogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="conta_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="tip_pag" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="logon" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="id_cidado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="id_tipocid" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="timestp_reg" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="alias_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="nome" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="data_nascimento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="nif" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="morada" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="cod_postal" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="id_nacao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="telefone" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="email" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="cod_acao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="estado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="dur_suspensao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="resp_at" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="id_resp_at" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="registos_jogador">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="jogador" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ficheiro">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_entexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="registos_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>
```

**Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora**

SCHEMA: JGDR	TABLE:	STG JOGADOR
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_entexpl	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	▶ id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="conta_jog" type="xs:long"/>	▶ cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="tip_pag" type="xs:int"/>	▶ tipo_pag	NUMBER (1,0)
<xs:element name="id_cidadao" type="xs:string"/>	▶ id_cidadao	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="id_tipocid" type="xs:string"/>	▶ designacao	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="timestp_reg" type="xs:long"/>	▶ timestp_reg	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	▶ logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="alias_jog" type="xs:string"/>	▶ alias_jog	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="nome" type="xs:string"/>	▶ nome	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="data_nascimento" type="xs:int"/>	▶ data_nascimento	VARCHAR2 (8)
<xs:element name="nif" type="xs:long"/>	▶ nif	NUMBER (15,0)
<xs:element name="morada" type="xs:string"/>	▶ morada	VARCHAR2 (150)
<xs:element name="cod_postal" type="xs:string"/>	▶ cod_postal	VARCHAR2 (8)
<xs:element name="id_nacao" type="xs:string"/>	▶ id_nacao	VARCHAR2 (2)
<xs:element name="telefone" type="xs:long"/>	▶ telefone	NUMBER (22,0)
<xs:element name="email" type="xs:string"/>	▶ email	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="resp_at" type="xs:string"/>	▶ resp_at	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="id_resp_at" type="xs:string"/>	▶ id_resp_at	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_acao" type="xs:int"/>	▶ cod_acao	NUMBER(4,0)
<xs:element name="estado" type="xs:int"/>	▶ estado	NUMBER(4,0)
<xs:element name="dur_suspensao" type="xs:int"/>	▶ dur_suspensao	NUMBER(4,0)

Comentário aos Elementos/Atributos

cod_entexpl — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador único de jogador online na entidade exploradora.

conta_jog — Código de conta de jogador online.

tip_pag — Código de tipo de pagamento associado a conta de jogador online.

id_cidadao — Identificador de cidadão do jogador online.

id_tipocid — ID do tipo de identificador de cidadão. 0 BI, 1 CARTAO CIDADAO, 2 PASSAPORTE, 3 NUMERO IDENTIFIC FISCAL, 4 OUTRO.

timestp_reg — Timestamp de registo de alterações de dados do jogador online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS.

logon — Logon de entrada na entidade exploradora do jogo online.

alias_jog — Alias do jogador online.

nome — Nome completo do jogador online.

data_nascimento — Data de nascimento do jogador online. Formato: YYYYMMDD.

nif — Numero de identificação fiscal do jogador online. 1 Cidadãos estrangeiros.

morada — Morada de residência do jogador online.

cod_postal — Código postal da morada de residência do jogador online.
Formato: #####-####

id_nacao — Código alpha -2 -03166 da nacionalidade do jogador online

telefone — Contacto telefónico do jogador online.

email — Endereço eletrónico do jogador online.

resp_at — Resposta do serviço da autoridade tributária.

id_resp_at — Identificador de resposta do serviço de registo na autoridade tributária.

cod_acao — Código da alteração de estado da conta do Jogador.

estado — Estado da conta do Jogador.

dur_suspensao — Tempo da alteração em dias.

V.3 Schema SESS_

Esta categoria deve incluir os registos produzidos no sistema técnico de jogo durante uma sessão de um jogador online. A entidade exploradora deve produzir um ficheiro por cada hora do dia a que respeita o reporte.

Filename rules

NORMAL SESS_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml

REPROCESSED SESS_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml

Example: SESS_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
```

```
  <xs:element name="codjogador" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_sessao" type="xs:string" />
  <xs:element name="timestp_acao" type="xs:long" />
  <xs:element name="tipo_log" type="xs:string" />
  <xs:element name="dispositivo" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
  <xs:element name="datahr" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
  <xs:element name="jogador">
```



```

<xs:complexType mixed="true">
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="codjogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="timestp_acao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="tipo_log" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    <xs:element ref="dispositivo" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="registos_log">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="jogador" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ficheiro">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_extexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="registos_log" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora

SCHEMA: SESS	TABLE:	STG_SESSAO_JOGADOR
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_extexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_extpljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	▶ id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	▶ id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="timestp_acao" type="xs:long"/>	▶ timestp_acao	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="tipo_log" type="xs:string"/>	▶ tipo_log	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="dispositivo" type="xs:string"/>	▶ dispositivo	VARCHAR2 (1)

Comentário aos Elementos/Atributos

cod_extpljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.
cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.
codjogador — Identificador único de jogador online na entidade exploradora.
id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.
timestp_acao — Timestamp de registo de sessão de jogador online.
Formato: YYYYMMDDHHMMSS
tipo_log — Tipo de LOG de sessão. LOGIN ou LOGOUT.
dispositivo — Código de dispositivo de acesso. C computador, A MoveI app, B MoveI browser, T TV.

V.4 Schema AJOG_

Esta categoria deve incluir toda a atividade de jogo registada para o jogador dentro do sistema técnico de jogo da entidade exploradora. A atividade registada deve ser organizada em seis tipos de categorias de jogo: BlackJack, Baccara (Designação portuguesa: Ponto e Banca), Poker, Jogos de Fortuna e Azar, Apostas desportivas e Apostas hípcas. A entidade exploradora deve produzir um ficheiro por cada hora do dia a que respeita o reporte.

Filename rules

NORMAL A JOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml
REPROCESSED AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml
Example: AJOG_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="codigo" type="xs:string" />
  <xs:element name="saldo_ini" type="xs:string" />
  <xs:element name="saldo_mov" type="xs:string" />
  <xs:element name="saldo_fim" type="xs:string" />
  <xs:element name="bonus_ini" type="xs:string" />
  <xs:element name="bonus_mov" type="xs:string" />
  <xs:element name="bonus_fim" type="xs:string" />
  <xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string" />
  <xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string" />
  <xs:element name="pinscr_fim" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_ficha" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long" />
```



```
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string" />
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long" />
<xs:element name="timestp_fim" type="xs:long" />
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long" />
<xs:element name="dathr_fim_evento" type="xs:long" />
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string" />
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string" />
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string" />
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string" />
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string" />
<xs:element name="timestp" type="xs:long" />
<xs:element name="descr_ap" type="xs:string" />
<xs:element name="combinado" type="xs:string" />
<xs:element name="multipla" type="xs:string" />
<xs:element name="cota_ap" type="xs:decimal" />
<xs:element name="resultado" type="xs:string" />
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string" />
<xs:element name="a_valor" type="xs:string" />
<xs:element name="a_saldo_fim" type="xs:string" />
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string" />
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string" />
<xs:element name="a_bonus_fim" type="xs:string" />
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string" />
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string" />
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string" />
<xs:element name="g_saldo_fim" type="xs:string" />
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string" />
<xs:element name="r_valor" type="xs:string" />
<xs:element name="r_saldo_fim" type="xs:string" />
<xs:element name="cota" type="xs:decimal" />
<xs:element name="mutua" type="xs:string" />
<xs:element name="id_inscricao" type="xs:string" />
<xs:element name="id_partida" type="xs:string" />
<xs:element name="descr" type="xs:string" />
<xs:element name="torneio" type="xs:string" />
<xs:element name="id_mesa" type="xs:string" />
<xs:element name="njog_min" type="xs:int" />
<xs:element name="njog_max" type="xs:int" />
<xs:element name="comp_oper" type="xs:string" />
<xs:element name="buyin" type="xs:string" />
<xs:element name="buyin_pool" type="xs:string" />
<xs:element name="a_lim_min" type="xs:string" />
<xs:element name="a_lim_max" type="xs:string" />
<xs:element name="nr_creditos" type="xs:long" />
<xs:element name="marca_jog" type="xs:string" />
<xs:element name="cartas_m" type="xs:string" />
```

```
<xs:element name="cartas_j" type="xs:string" />
<xs:element name="posicao_mesa" type="xs:int" />
<xs:element name="cartas_p" type="xs:string" />
<xs:element name="cartas_b" type="xs:string" />
<xs:element name="a_local" type="xs:string" />
<xs:element name="diferencial" type="xs:long" />
<xs:element name="pontuacao_p" type="xs:long" />
<xs:element name="pontuacao_b" type="xs:long" />
<xs:element name="ro_result_nr" type="xs:int" />
<xs:element name="ro_result_cor" type="xs:string" />
<xs:element name="sm_result" type="xs:string" />
<xs:element name="bin_cartao" type="xs:string" />
<xs:element name="bin_result" type="xs:string" />
<xs:element name="codjogador" type="xs:long" />
<xs:element name="logon" type="xs:string" />
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
<xs:element name="dathahr" type="xs:long" />
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
<xs:element name="sport">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="descr_ap" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="combinado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="multipla" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cota_ap" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="resultado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    
```



```
<xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="hipica">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="descr_ap" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cota" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="mutua" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="resultado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

```
<xs:element name="poker">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_inscricao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_partida" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="descr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="torneio" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_mesa" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="njog_min" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="njog_max" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="comp_oper" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="buyin" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="buyin_pool" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_lim_min" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_lim_max" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="nr_creditos" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="marca_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_m" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_j" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="posicao_mesa" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="resultado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    
```



```
<xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="pinscr_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="pinscr_mov" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="pinscr_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="pbanca">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_inscricao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_partida" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="descr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_mesa" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="njog_max" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_p" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_b" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_local" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="diferencial" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="pontuacao_p" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="pontuacao_b" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="resultado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    
```

```
<xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="bjack">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_inscricao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_partida" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="descr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_mesa" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="njog_max" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_m" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cartas_j" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="posicao_mesa" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="resultado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```



```
<xs:element name="fortazar">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_ficha" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_aptr_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ap_cruz" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_ini_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="dathr_fim_evento" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_fichajog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_sessao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_jogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ip_regiao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_opejog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="timestp" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="desc_r_ap" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ro_result_nr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ro_result_cor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="sm_result" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="bin_cartao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="bin_result" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="a_comissao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_ganho" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="g_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_valor" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="r_saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="conta_jog">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="codigo" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="saldo_mov" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="bonus_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="bonus_mov" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="bonus_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```



```
<xs:element ref="pinscr_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="pinscr_mov" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
<xs:element ref="pinscr_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="apostas">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="sport" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
      <xs:element ref="hipica" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
      <xs:element ref="poker" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
      <xs:element ref="pbanca" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
      <xs:element ref="bjack" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
      <xs:element ref="fortazar" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="jogador">
  <xs:complexType mixed="true">
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="codjogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="logon" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="conta_jog" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="apostas" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="registos_jogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="jogador" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ficheiro">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_entexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="registos_jogo" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>
```



Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora

SCHEMA: AJOG_ <bjack>	TABELA:	STG_JOGO_BJACK
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpf" type="xs:int"/>	▶ cod_entexpf	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	▶ id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	▶ logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codigo" type="xs:string"/>	▶ cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	▶ sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	▶ bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	▶ pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	▶ pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fm" type="xs:string"/>	▶ pinscr_fm	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	▶ cod_fichjog	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	▶ cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	▶ ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	▶ timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:long"/>	▶ timestp_fm	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	▶ dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fm_evento" type="xs:long"/>	▶ dathr_fm_evento	DATE
<xs:element name="cod_fchajog" type="xs:string"/>	▶ cod_floga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	▶ id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	▶ ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	▶ regioa_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	▶ cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	▶ timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="id_inscricao" type="xs:string"/>	▶ id_inscricao	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_partida" type="xs:string"/>	▶ id_partida	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="descr" type="xs:string"/>	▶ descr	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="id_mesa" type="xs:string"/>	▶ id_mesa	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="njog_max" type="xs:int"/>	▶ njog_max	NUMBER (2,0)
<xs:element name="cartas_m" type="xs:string"/>	▶ cartas_m	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cartas_j" type="xs:string"/>	▶ cartas_j	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="posicao_mesa" type="xs:int"/>	▶ posicao_mesa	NUMBER (2,0)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	▶ resultado	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	▶ a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	▶ a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	▶ a_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	▶ a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	▶ a_bonus	NUMBER (8,3)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	▶ a_bonus_fm	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	▶ a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	▶ g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	▶ g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	▶ g_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	▶ r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	▶ r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	▶ r_saldo_fm	NUMBER (10,3)

Comentários aos Elementos/Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.

logon — Username do jogador na entidade exploradora.

codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.

saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.

saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.

bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.

bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.

bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.

pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

cod_ficha — Código externo de ficha de jogo, aposta online.

cod_aptr_jog — Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online.

ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

timestp_ini — Ficha de jogo. Início da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

timestp_fim — Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_ini_evento — Datahora de início do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

dathr_fim_evento — Datahora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

cod_fichajog — Código externo de ficha de jogador atribuído pela entidade exploradora ou operador de jogo online.

id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.

ip_jogador — IP da máquina do jogador online.



ip_regiao — Região do IP da maquina do jogador online.
cod_opejog — Código externo de operação de jogo, aposta online.
timestp — Timestamp da operação de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
id_inscricao — Identificador da inscrição do jogador.
id_partida — Identificador de partida de jogo.
descr — Descritivo do torneio, partida.
id_mesa — Identificador da mesa de jogo.
njog_max — Numero máximo de jogadores.
cartas_m — Lista de cartas existentes na mesa, separadas por hífen.
cartas_j — Lista de cartas do jogador online, separadas por hífen.
posicao_mesa — Lugar do jogador na mesa de jogo.
resultado — Resultado para cada jogador online. 0 Perdeu 1 Ganhou 3 Empate.
a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do inicio da aposta.
a_valor — Valor da aposta, em euros.
a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.
a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do inicio da aposta.
a_bonus — Bónus da aposta, em euros.
a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.
a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.
g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.
g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.
g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.
r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.
r_valor — Valor do reembolso, em euros.
r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.

40. Regulamento n.º 903-B/2015, de 23 de dezembro

SCHEMA: AJOG_<pbanca>	TABLE:	STG_JOGO_PBANCA
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexp" type="xs:int"/>	cod_expjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogexpi" type="xs:long"/>	id_jogexpi	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codjogo" type="xs:string"/>	cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fim" type="xs:string"/>	sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fim" type="xs:string"/>	bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fim" type="xs:string"/>	pinscr_fim	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fichjog	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fim" type="xs:long"/>	timestp_fim	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fim_evento" type="xs:long"/>	dathr_fim_evento	DATE
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_floga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="id_inscricao" type="xs:string"/>	id_inscricao	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_partida" type="xs:string"/>	id_partida	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="descr" type="xs:string"/>	descr	VARCHAR2 (2000)
<xs:element name="id_mesa" type="xs:string"/>	id_mesa	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="njog_max" type="xs:int"/>	njog_max	NUMBER (2,0)
<xs:element name="cartas_p" type="xs:string"/>	cartas_p	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cartas_b" type="xs:string"/>	cartas_b	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="a_local" type="xs:string"/>	a_local	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="diferencial" type="xs:long"/>	diferencial	VARCHAR2 (12)
<xs:element name="pontuacao_p" type="xs:long"/>	pont_ponto	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="pontuacao_b" type="xs:long"/>	pont_banca	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fim" type="xs:string"/>	a_saldo_fim	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus_fim" type="xs:string"/>	a_bonus_fim	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fim" type="xs:string"/>	g_saldo_fim	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fim" type="xs:string"/>	r_saldo_fim	NUMBER (10,3)



Comentário aos Elementos / Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.

logon — Username do jogador na entidade exploradora.

codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.

saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.

saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.

bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.

bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.

bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.

pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

cod_ficha — Código externo de ficha de jogo, aposta online.

cod_aptr_jog — Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online.

timestp_ini — Ficha de jogo. Início da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

timestp_fim — Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_ini_evento — Datahora de início do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

dathr_fim_evento — Datahora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

cod_fichajog — Código externo de ficha de jogador atribuído pela entidade exploradora ou operador de jogo online.

id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.

ip_jogador — IP da maquina do jogador online.

ip_regiao — Região do IP da maquina do jogador online.

- cod_opejog — Código externo de operação de jogo, aposta online.
- timestp — Timestamp da operação de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS.
- id_inscricao — Identificador da inscrição do jogador.
- id_partida — Identificador de partida de jogo.
- descr — Descritivo do torneio, partida.
- id_mesa — Identificador da mesa de jogo.
- njog_max — Numero máximo de jogadores.
- cartas_p — Lista de cartas existentes no ponto, separadas por hifen.
- cartas_b — Lista de cartas existentes na banca, separadas por hifen.
- a_local — Local de aposta. 4 Ponto 3 Empate 5 Banca diferencial — Diferencial aplicado pela mesa de jogo. Apenas Ponto e Banca Macau.
- pontuacao_p — Pontuação ponto.
- pontuacao_b — Pontuação banca.
- resultado — Resultado para cada jogador online. 4 Ponto 3 Empate 5 Banca
- a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do inicio da aposta.
- a_valor — Valor da aposta, em euros.
- a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.
- a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do inicio da aposta.
- a_bonus — Bónus da aposta, em euros.
- a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.
- a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.
- g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.
- g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.
- g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.
- r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.
- r_valor — Valor do reembolso, em euros.
- r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.



SCHEMA: AJOG <poker>	TABLE:	STG JOGO POKER
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int"/>	cod_entpljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codigo" type="xs:string"/>	cod_crtjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fm" type="xs:string"/>	pinscr_fm	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fichjog	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:long"/>	timestp_fm	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fm_evento" type="xs:long"/>	dathr_fm_evento	DATE
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_fjoga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="id_inscricao" type="xs:string"/>	id_inscricao	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_partida" type="xs:string"/>	id_partida	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="descr" type="xs:string"/>	descr	VARCHAR2 (2000)
<xs:element name="tomeio" type="xs:string"/>	tomeio	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="id_mesa" type="xs:string"/>	id_mesa	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="njog_min" type="xs:int"/>	njog_min	NUMBER (2,0)
<xs:element name="njog_max" type="xs:int"/>	njog_max	NUMBER (2,0)
<xs:element name="comp_oper" type="xs:string"/>	comp_oper	NUMBER (15,2)
<xs:element name="buyin" type="xs:string"/>	buyin	NUMBER (8,2)
<xs:element name="buyin_pool" type="xs:string"/>	buyin_pool	NUMBER (8,2)
<xs:element name="a_lim_min" type="xs:string"/>	a_lim_min	NUMBER (8,2)
<xs:element name="a_lim_max" type="xs:string"/>	a_lim_max	NUMBER (8,2)
<xs:element name="nr_creditos" type="xs:long"/>	nr_creditos	NUMBER (12,0)
<xs:element name="marca_jog" type="xs:string"/>	marca_jog	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cartas_m" type="xs:string"/>	cartas_m	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="cartas_j" type="xs:string"/>	cartas_j	VARCHAR2 (14)
<xs:element name="posicao_mesa" type="xs:int"/>	posicao_mesa	NUMBER (2,0)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	a_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	NUMBER (8,3)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	a_bonus_fm	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	g_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	r_saldo_fm	NUMBER (10,3)

Comentários aos Elementos/Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.

logon — Username do jogador na entidade exploradora.

codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.

saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.

saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.

bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.

bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.

bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.

pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

cod_fichjog — Código externo de ficha de jogo, aposta online.

cod_aptr_jog — Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online.

ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

timestp_ini — Ficha de jogo. Início da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS.

timestp_fim — Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS.

dathr_ini_evento — Datahora de início do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

dathr_fim_evento — Datahora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHH.

ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

cod_fichajog — Código externo de ficha de jogador atribuído pela entidade exploradora ou operador de jogo online.

id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.

ip_jogador — IP da máquina do jogador online.



ip_regiao — Região do IP da maquina do jogador online.
cod_opejog — Código externo de operação de jogo, aposta online.
timestp — Timestamp da operação de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS.
id_inscricao — Identificador da inscrição do jogador.
id_partida — Identificador de partida de jogo.
descr — Descritivo do torneio, partida.
torneio — Identifica se a operação se enquadra num torneio ou não. S sim, N não.
id_mesa — Identificador da mesa de jogo.
njog_min — Numero mínimo de jogadores.
njog_max — Numero máximo de jogadores.
comp_oper — Participação da entidade exploradora ou operador de jogo online na partida, jogo de poker.
buyin — Buy in.
buyin_pool — Buy in pool.
a_lim_min — Limite mínimo de aposta do jogador online.
a_lim_max — Limite máximo de aposta do jogador online.
nr_credits — Numero de fichas de jogo.
marca_jog — Jogador online que tem a mão ou botão. S tem ou botão, N não tem o botão
cartas_m — Lista de cartas existentes na mesa, separadas por hífen.
cartas_j — Lista de cartas do jogador online, separadas por hífen.
posicao_mesa — Lugar do jogador na mesa de jogo.
resultado — Resultado para cada jogador online. 0 Perdeu 1 Ganhou 2 All In
a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do inicio da aposta.
a_valor — Valor da aposta, em euros.
a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.
a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do inicio da aposta.
a_bonus — Bónus da aposta, em euros.
a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.
a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.
g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.
g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.
g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.
r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.
r_valor — Valor do reembolso, em euros.
r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.

SCHEMA: AJOG <ortazar>	TABLE:	STG JOGO FORTAZAR
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_expljog" type="xs:int"/>	cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (18 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	id_jogexpi	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codjog" type="xs:string"/>	cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fm" type="xs:string"/>	pinscr_fm	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fchjog	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:long"/>	timestp_fm	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fm_evento" type="xs:long"/>	dathr_fm_evento	DATE
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_fyoga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="descp" type="xs:string"/>	descp	VARCHAR2 (2000)
<xs:element name="ro_result_nr" type="xs:int"/>	ro_result_nr	NUMBER (2,0)
<xs:element name="ro_result_cor" type="xs:string"/>	ro_result_cor	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="sm_result" type="xs:string"/>	sm_result	VARCHAR2 (4000)
<xs:element name="bin_cartao" type="xs:string"/>	bin_cartao	VARCHAR2 (75)
<xs:element name="bin_result" type="xs:string"/>	bin_result	VARCHAR2 (300)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	a_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	NUMBER (8,3)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	a_bonus_fm	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	g_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	r_saldo_fm	NUMBER (10,3)

Comentário aos Elementos/ Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.



id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.

logon — Username do jogador na entidade exploradora.

codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.

saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.

saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.

bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.

bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.

bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.

pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

cod_ficha = Codigo externo de ficha de jogo, aposta online.

cod_aptr_jog = Codigo de aposta para utilizacao da entidade exploradora ou operador de jogo online.

ap_cruz = Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

timestp_ini = Ficha de jogo. Inicio da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

timestp_fim = Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_ini_evento = Datahora de inicio do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_fim_evento = Datahora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

cod_fichajog = Codigo externo de ficha de jogador atribuido pela entidade exploradora ou operador de jogo online.

id_sessao = Identificador de sessao de entrada no operador.

ip_jogador = IP da maquina do jogador online.

ip_regiao = Regiao do IP da maquina do jogador online.

cod_opejog = Codigo externo de operacao de jogo, aposta online.

timestp = Timestamp da operacao de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

descr_ap = Descritivo da aposta.

ro_result_nr = Resultado da aposta roleta numero.

ro_result_cor = Resultado roleta cor. V vermelho, P preto.

sm_result = Resultado da aposta slot machine.

bin_cartao = Lista de numeros do cartao de jogador de bingo separados por hifen.

bin_result = Resultado da aposta bingo.

a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do inicio da aposta.

a_valor — Valor da aposta, em euros.

a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.

a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do inicio da aposta.

a_bonus — Bónus da aposta, em euros.

a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.

a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.

g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.

g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.

g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.

r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.

r_valor — Valor do reembolso, em euros.

r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.



SCHEMA: AJOG <Sport>	TABLE:	STG JOGO DESPORTIV
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_expljog" type="xs:int"/>	cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	id_jogexpi	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codjogo" type="xs:string"/>	cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fim" type="xs:string"/>	sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fim" type="xs:string"/>	bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinsor_ini" type="xs:string"/>	pinsor_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinsor_mov" type="xs:string"/>	pinsor_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinsor_fim" type="xs:string"/>	pinsor_fim	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fichjog	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fim" type="xs:long"/>	timestp_fim	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fim_evento" type="xs:long"/>	dathr_fim_evento	DATE
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_fjoga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="desc_r_ap" type="xs:string"/>	desc_r	VARCHAR2 (400)
<xs:element name="combinado" type="xs:string"/>	combi	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="multipa" type="xs:string"/>	multi	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cota_ap" type="xs:decimal"/>	cota	NUMBER (8,2)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fim" type="xs:string"/>	a_saldo_fim	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	NUMBER (8,3)
<xs:element name="a_bonus_fim" type="xs:string"/>	a_bonus_fim	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fim" type="xs:string"/>	g_saldo_fim	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fim" type="xs:string"/>	r_saldo_fim	NUMBER (10,3)

Comentário aos Elementos/Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.
codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.
logon — Username do jogador na entidade exploradora.
codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.
saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.
saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.
saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.
bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.
bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.
bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.
pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.
pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.
pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.
cod_ficha — Código externo de ficha de jogo, aposta online.
cod_aptr_jog — Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online.
timestp_ini — Ficha de jogo. Início da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
timestp_fim — Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
dathr_ini_evento — Data/hora de início do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
dathr_fim_evento — Data/hora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.
cod_fichajog — Código externo de ficha de jogador atribuído pela entidade exploradora ou operador de jogo online.
id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.
ip_jogador — IP da máquina do jogador online.
ip_regiao — Região do IP da máquina do jogador online.
cod_opejog — Código externo de operação de jogo, aposta online.
timestp — Timestamp da operação de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS
descr_ap — Descritivo do torneio, partida.



combinado — Identifica se a aposta é combinada ou não. Mais do que um evento. S sim, N não.

multiplicada — Identifica se a aposta é multiplicada ou não. Mais do que um resultado. S sim, N não.

cota_ap — Cota total da aposta desportiva.

resultado — Resultado da aposta desportiva.

a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do início da aposta.

a_valor — Valor da aposta, em euros.

a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.

a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do início da aposta.

a_bonus — Bónus da aposta, em euros.

a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.

a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.

g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.

g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.

g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.

r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.

r_valor — Valor do reembolso, em euros.

r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.

SCHEMA: AJOG <hipica>	TABLE:	STG_JOGO_HIPICOS
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_extexpl" type="xs:int"/>	cod_extpljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="logon" type="xs:string"/>	logon	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="codjogo" type="xs:string"/>	cod_ontjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	sal_jog_final	NUMBER (10,2)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	NUMBER (7,2)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	bon_jog_final	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_ini" type="xs:string"/>	pinscr_ini	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_mov" type="xs:string"/>	pinscr_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="pinscr_fm" type="xs:string"/>	pinscr_fm	NUMBER (8,2)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fchjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:long"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:long"/>	timestp_ini	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:long"/>	timestp_fm	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="dathr_ini_evento" type="xs:long"/>	dathr_ini_evento	DATE
<xs:element name="dathr_fm_evento" type="xs:long"/>	dathr_fm_evento	DATE
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_fjoga	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regiao_ip	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (6)
<xs:element name="timestp" type="xs:long"/>	timestp	TIMESTAMP (6)
<xs:element name="descr_ap" type="xs:string"/>	descr	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="cota" type="xs:decimal"/>	cota	NUMBER (22)
<xs:element name="mutua" type="xs:string"/>	mutua	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	a_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	NUMBER (9,3)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	a_bonus_fm	NUMBER (8,3)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	NUMBER (9,3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	NUMBER (10,3)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	g_saldo_fm	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	NUMBER (10,3)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	NUMBER (9,3)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	r_saldo_fm	NUMBER (10,3)

Comentários aos Elementos/Atributos

cod_extpljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador de jogador online na entidade exploradora.

logon — Username do jogador na entidade exploradora.



codigo — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

saldo_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online.

saldo_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online.

saldo_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online.

bonus_ini — Bónus inicial, em euros, na conta de jogo online.

bonus_mov — Bónus movimentado, em euros, na conta de jogo online.

bonus_final — Bónus atual, em euros, na conta de jogador online.

pinscr_ini — Saldo inicial, em euros, da conta de jogo online antes do pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_mov — Saldo movimentado, em euros, na conta de jogo online para pagamento dos prémios de inscrição.

pinscr_final — Saldo atual, em euros, da conta de jogo online depois do pagamento dos prémios de inscrição.

cod_ficha — Código externo de ficha de jogo, aposta online.

cod_aptr_jog — Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online.

ap_cruz — Identifica se a ficha de jogador de refere a um jogo ou aposta cruzada.

timestp_ini — Ficha de jogo. Início da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

timestp_fim — Ficha de jogo. Fim da aposta, jogo online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_ini_evento — Datahora de início do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

dathr_fim_evento — Datahora de fim do evento. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

cod_fichajog — Código externo de ficha de jogador atribuído pela entidade exploradora ou operador de jogo online.

id_sessao — Identificador de sessão de entrada no operador.

ip_jogador — IP da maquina do jogador online.

ip_regiao — Região do IP da maquina do jogador online.

cod_opejog — Código externo de operação de jogo, aposta online.

timestp — Timestamp da operação de jogo, aposta online. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

descr_ap — Descritivo do torneio, partida.

cota — Cota da aposta hípica.

mutua — Identifica se a aposta e mutua ou não. S — Sim, N — Não.

resultado — Resultado da aposta hípica.

a_saldo_ini — Saldo, em euros, antes do início da aposta.

a_valor — Valor da aposta, em euros.

a_saldo_fim — Saldo, em euros, depois do fecho de aposta.

a_bonus_ini — Bónus do jogador online, em euros, antes do início da aposta.

a_bonus — Bónus da aposta, em euros.

a_bonus_fim — Bónus do jogador online, em euros, depois do fecho de aposta.

a_comissao — Comissão de aposta da entidade exploradora ou operador jogo online.

g_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do ganho de aposta.

g_ganho — Valor ganho, em euros, com a aposta.

g_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, após ganho de aposta.

r_saldo_ini — Valor do saldo, em euros, antes do reembolso de aposta.

r_valor — Valor do reembolso, em euros.

r_saldo_fim — Valor do saldo, em euros, depois do reembolso de aposta.

V.5 Schema TRAN_

Esta categoria inclui o registo das transações registadas na conta do jogador no sistema técnico de jogo. A entidade exploradora deve produzir um ficheiro por cada hora do dia a que respeita o reporte.

Filename rules

NORMAL TRAN_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml

REPROCESSED TRAN_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml

Example: TRAN_2015040214_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="codjogador" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_conta" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_optct" type="xs:string" />
  <xs:element name="timestp_op" type="xs:long" />
  <xs:element name="saldo_ini" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="saldo_mov" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="saldo_fim" type="xs:decimal" />
  <xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
  <xs:element name="datahr" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
  <xs:element name="conta">
    <xs:complexType mixed="true">
```



```

<xs:sequence>
  <xs:element ref="codjogador" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="cod_conta" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="cod_optct" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="timestp_op" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="saldo_ini" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="saldo_mov" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
  <xs:element ref="saldo_fim" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="registos_conta">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="conta" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ficheiro">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_entexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="registos_conta" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora

SCHEMA: TRAN	TABLE: STG_TRANSCAT_JOGO	
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="codjogador" type="xs:long"/>	▶ id_jogexpl	NUMBER (22,0)
<xs:element name="cod_conta" type="xs:long"/>	▶ cod_cntjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_optct" type="xs:string"/>	▶ cod_optct	VARCHAR2 (8)
<xs:element name="timestp_op" type="xs:long"/>	▶ timestp_op	TIMESTAMP (8)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:decimal"/>	▶ saldo_ini	NUMBER (10,2)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:decimal"/>	▶ saldo_mov	NUMBER (8,2)
<xs:element name="saldo_fim" type="xs:decimal"/>	▶ saldo_fim	NUMBER (10,2)

Comentário aos Elementos/Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data/hora de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDDHH.

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

codjogador — Identificador único de jogador online na entidade exploradora.

cod_conta — Código da conta de jogo do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online.

cod_optct — Tipo de transação financeira entre conta bancária do jog. e conta da ent. exploradora de jogo online. DEBITO ou CREDITO.

timestp_op — Timestamp de realização da operação. Formato: YYYYMMDDHHMMSS

saldo_ini — Saldo inicial da conta do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online antes da operação.

saldo_mov — Saldo movimentado na conta do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online durante a operação.

saldo_fim — Saldo final da conta do jogador na entidade exploradora ou operador de jogo online após a operação.

V.6 Schema EXCL_

Esta categoria deve incluir informação sobre os pedidos de autoexclusão registados no sistema técnico de jogo. A entidade exploradora deve produzir um ficheiro por cada hora do dia a que respeita o reporte.

Filename rules

NORMAL EXCL_YYYYMMDD_[GameVault_code].xml

REPROCESSED EXCL_YYYYMMDD_[GameVault_code]rp.xml

Example: EXCL_20150405_1AA.xml



XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" attributeFormDefault="unqualified"
elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="IdTipoCid" type="xs:int" />
  <xs:element name="IdCidadao" type="xs:string" />
  <xs:element name="Nome" type="xs:string" />
  <xs:element name="IdNacao" type="xs:string" />
  <xs:element name="SitProfissional" type="xs:int" />
  <xs:element name="Morada" type="xs:string" />
  <xs:element name="CodPostal" type="xs:string" />
  <xs:element name="Distrito" type="xs:string" />
  <xs:element name="Email" type="xs:string" />
  <xs:element name="Duracao" type="xs:int" />
  <xs:element name="DataInicio" type="xs:long" />
  <xs:element name="CodAcao" type="xs:int" />
  <xs:element name="Estado" type="xs:int" />
  <xs:element name="TipoDoc" type="xs:string" />
  <xs:element name="DocFrente" type="xs:string" />
  <xs:element name="DocVerso" type="xs:string" />
  <xs:element name="Motivo" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int" />
  <xs:element name="datahr" type="xs:long" />
  <xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long" />
  <xs:element name="cod_cofre" type="xs:string" />
  <xs:element name="RegistoPedidoExclusao">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="IdTipoCid" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="IdCidadao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Nome" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="IdNacao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="SitProfissional" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Morada" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="CodPostal" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Distrito" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Email" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Duracao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element name="DataInicio" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element name="CodAcao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element name="Estado" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="DataInicio" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="TipoDoc" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="DocFrente" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="DocVerso" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
        <xs:element ref="Motivo" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
</xs:schema>
```

```

</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ListaPedidosExclusao">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="RegistoPedidoExclusao" minOccurs="0"
maxOccurs="unbounded" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="ficheiro">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="cod_entexpl" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="datahr" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="id_ficheiro" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="cod_cofre" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
      <xs:element ref="ListaPedidosExclusao" minOccurs="1" maxOccurs="1" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Regras de mapeamento para o modelo de dados da entidade exploradora

SCHEMA: EXCL	TABLE: SRJ EXCLUIDOS	
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:int"/>	▶ cod_expljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="datahr" type="xs:long"/>	▶ data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:long"/>	▶ id_ficheiro	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="cod_cofre" type="xs:string"/>	▶ cod_cofjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="idTipoCid" type="xs:int"/>	▶ id_tipocid	NUMBER (1,0)
<xs:element name="idCidadao" type="xs:string"/>	▶ id_cidadao	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="Nome" type="xs:string"/>	▶ nome	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="idNacao" type="xs:string"/>	▶ id_nacao	VARCHAR2 (2)
<xs:element name="SitProfissional" type="xs:int"/> *	▶ id_sitpr	NUMBER (2,0)
<xs:element name="Morada" type="xs:string"/>	▶ morada	VARCHAR2 (150)
<xs:element name="CodPostal" type="xs:string"/>	▶ cod_postal	VARCHAR2 (8)
<xs:element name="Distrito" type="xs:string"/>	▶ distrito	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="Email" type="xs:string"/>	▶ email	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="Duracao" type="xs:int"/> **	▶ data_fim	DATE
<xs:element name="DataInicio" type="xs:long"/>	▶ data_ini	DATE
<xs:element name="TipoDoc" type="xs:string"/>	▶ tipo_doc	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="DocFrente" type="xs:string"/> ***	▶ doc_frente	BLOB
<xs:element name="DocVerso" type="xs:string"/> ***	▶ doc_verso	BLOB
<xs:element name="Motivo" type="xs:string"/>	▶ motivo	VARCHAR2 (1000)
<xs:element name="CodAcao" type="xs:int"/>	▶ codacao	NUMBER (4,0)
<xs:element name="Estado" type="xs:int"/>	▶ estado	NUMBER (4,0)



Comentários aos Elementos / Atributos

cod_expljog — Código externo da entidade exploradora ou operador de jogo online.

datahr — Data de produção do ficheiro de dados XML. Formato: YYYYMMDD

id_ficheiro — Identificador do ficheiro XML proveniente da entidade exploradora ou operador de jogo online. Único para cada dia/hora.

cod_cofre — Código externo de cofre de dados do jogo online.

IdTipoCid — ID do tipo de identificador de cidadão. 0 BI, 1 CARTAO CIDADAO, 2 PASSAPORTE, 3 NUMERO IDENTIFIC FISCAL, 4 OUTRO.

IdCidadao — Identificador do cidadão auto excluído.

Nome — Nome completo do cidadão autoexcluído.

IdNacao — Código alpha -2 ISO3166 da nacionalidade do cidadão auto excluído.

SitProfissional — Identificador de situação profissional de cidadão auto excluído.

Morada — Morada de residência do cidadão auto excluído.

CodPostal — Código postal da morada de residência do cidadão auto excluído.

Distrito — Nome do distrito de residência do cidadão autoexcluído.

Email — Endereço eletrónico do cidadão auto excluído.

Duracao — Número de meses de autoexclusão.

Motivo — Motivo de auto exclusão do jogo online.

DataInicio — Data de início do período de auto exclusão do jogo online. YYYYMMDDHHMMSS.

TipoDoc — Tipo de documento enviado pelo cidadão auto excluído.

B Bilhete de Identidade, C Cartão Cidadão, P Passaporte

DocFrente — Imagem da frente de documento enviado por cidadão auto excluído.

DocVerso — Imagem do verso de documento enviado por cidadão auto excluído.

Motivo — Motivo de auto exclusão do jogo online.

CodAcao — Código da alteração de estado da conta do Jogador.

CodigoEstado — Estado da conta do Jogador.

* Este atributo deverá ser preenchido com a situação profissional e base na seguinte lista de códigos:

- 11 Trabalhador por conta própria
- 22 Trabalhador por conta de outrem
- 33 Profissional liberal
- 44 Estudante
- 55 Reformado
- 66 Estagiário
- 77 Sem atividade profissional
- 88 Desempregado
- 99 Outra

** A duração da auto -exclusão equivale ao número de meses. O atributo data_fim é calculado usando os atributos data_ini e duracao.

*** Imagem — Códigos HEX binários.

24 de janeiro de 2018.

— A Vice -Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



41. Regulamento n.º 156-A/2016, de 15 de fevereiro **Regras de Exploração de Apostas Hípcas à Cota Online**

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 2 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, nas reuniões de 17 e 27 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras de execução das apostas hípcas à cota, quando praticadas à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos ou por quaisquer outros meios (apostas hípcas à cota *online*).

2.º As entidades exploradoras devem no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas pelo Regulamento em anexo, elaborar as regras específicas de exploração e execução das apostas hípcas à cota que explorem no seu sítio da Internet.

3.º A fixação e modificação das regras elaboradas nos termos do número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras de constantes do Regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor na data da entrada em vigor do Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

12 de fevereiro de 2016.

- A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - As apostas hípcas à cota *online* são apostas em que o jogador aposta uma quantia em dinheiro contra a entidade exploradora com base numa cota preestabelecida igual ou superior a 1,00, comportando até duas casas decimais, associada a um ou mais prognósticos de um resultado ou resultados incertos e possíveis de uma ou mais competições e ou corridas de cavalos, com um prémio que resulta da multiplicação do montante da aposta pelo valor da cota.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Aposta hípica à cota múltipla», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico simultâneo sobre dois ou mais tipos de resultados de uma ou mais competições ou corridas de cavalos;
- b) «Aposta hípica à cota simples», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um tipo de resultado de uma competição ou corrida de cavalos;
- c) «Aposta unitária ou unidade mínima de aposta», valor mínimo de cada aposta, simples ou múltipla, expresso em euros, e definido pela entidade exploradora;
- d) «Cavalos retirados», cavalos inscritos numa corrida que, por qualquer causa ou motivo, não participam na corrida;
- e) «Coeficiente da aposta ou valor da cota», é o número que multiplicado pelo montante da aposta, determina a quantia a pagar numa aposta ganhadora;



- f) «Competições e corridas de cavalos adiadas», aquelas que, por razões alheias à entidade exploradora e aos jogadores, não se iniciam no momento previamente definido;
- g) «Competições e corridas de cavalos anuladas», aquelas que, por razões alheias à entidade exploradora e aos jogadores, não se realizam ou realizando-se, os seus resultados não são considerados válidos para efeito de apostas;
- h) «Competições e corridas de cavalos suspensas», aquelas que, uma vez iniciadas, são suspensas antes de chegarem ao fim nos termos em que se encontravam programados, podendo apresentar resultados válidos para efeitos de apostas, se tal estiver previsto nas regras específicas das apostas;
- i) «Entidade organizadora de competições ou corridas de cavalos», pessoa singular ou coletiva, independente das entidades exploradoras de apostas hípcas à cota, que organiza competições e corridas de cavalos;
- j) «Lista de competições e corridas de cavalos», relação de competições e corridas de cavalos que podem ser utilizadas para a exploração de apostas hípcas à cota;
- k) «Prémio», montante de uma aposta ganhadora, resultante da multiplicação do valor da cota fixada, no momento da colocação da aposta, pelo montante da aposta;
- l) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que a entidade exploradora coloca ao jogador;
- m) «Reembolso do valor da aposta», devolução ao jogador do valor integral de uma aposta que é anulada por motivos supervenientes relacionados com a corrida ou em consequência da retirada de cavalos;
- n) «Regulamento das corridas de cavalos», conjunto de normas que regem a realização e controlo de corridas de cavalos;
- o) «Resultado e classificação oficial das corridas», resultado final da corrida anunciado após a pesagem pela entidade competente para o efeito.

3 - Apenas podem ser exploradas apostas hípcas à cota sobre competições e ou corridas de cavalos realizadas em território nacional ou no estrangeiro que constem da lista de competições e corridas de cavalos aprovada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - As competições e corridas de cavalos realizadas em território nacional a incluir na lista referida na regra anterior são as constantes do calendário para o efeito aprovado pela Direção-Geral de Alimentação e Veterinária.

5 - A inclusão na lista referida na regra n.º 3 de competições e corridas de cavalos realizadas no estrangeiro é feita mediante proposta das entidades exploradoras.

6 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode recusar a inclusão ou retirar da lista competições ou corridas de cavalos sobre as quais existam, nomeadamente, suspeitas de falta de integridade ou da idoneidade do organizador, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação por esse facto.

7 - O pedido das entidades exploradoras para a inclusão de competições e corridas de cavalos realizadas no estrangeiro na lista referida nas regras anteriores deve ser instruído com os seguintes elementos:

- a) Identificação completa e contactos da identidade organizadora das competições e corridas de cavalos;
- b) Documento emitido pela entidade organizadora, ou por quem detenha os correspondentes direitos de organização, que autoriza a entidade exploradora a explorar apostas hípcas à cota sobre as respetivas competições e corridas de cavalos;
- c) Documento emitido por entidade pública ou por entidade com utilidade pública reconhecida, que ateste a idoneidade e a integridade das competições e do respetivo organizador;
- d) Regulamento das competições e das corridas de cavalos;
- e) Calendário das competições e das corridas de cavalos;
- f) Os tipos e os momentos das apostas que pretendem disponibilizar.

8 - Os documentos referidos na regra anterior que sejam emitidos em língua estrangeira devem ser acompanhados de tradução para a língua portuguesa devidamente legalizada.

9 - O pedido referido na regra n.º 7 deve ser ainda acompanhado das regras específicas das apostas hípcas à cota.



10 - As apostas hípicas à cota apenas podem ter por objeto a classificação e resultados oficiais de competições e corridas de cavalos.

11 - Podem ser explorados os seguintes tipos de apostas hípicas à cota: apostas simples e múltiplas.

12 - Nas apostas simples o direito a prémio é determinado pela coincidência do prognóstico com o resultado e a classificação oficial da competição ou da corrida de cavalos.

13 - Nas apostas múltiplas o número mínimo e máximo de prognósticos possíveis é fixado pela entidade exploradora.

14 - O valor da cota da aposta múltipla é determinado pela multiplicação do valor da cota dos prognósticos individuais que constituem a aposta múltipla.

15 - O montante do prémio de uma aposta múltipla é determinado pela multiplicação do montante da aposta múltipla ganhadora pelo valor da cota da aposta múltipla.

16 - O direito a prémios nas apostas múltiplas depende da coincidência de todos ou alguns dos prognósticos individuais com os resultados e classificações oficiais de todas as competições e ou eventos desportivos que integram as apostas, consoante as apostas múltiplas sejam, respetivamente, simples ou combinadas.

17 - É da exclusiva responsabilidade do jogador assegurar que o tipo de aposta, a data da sessão de corridas, o número de corrida ou corridas, o valor de cada aposta, o número do cavalo ou cavalos escolhidos e o montante total das suas apostas correspondem à sua vontade.

18 - A aceitação e registo das apostas deve conter informação inequívoca sobre a aposta, nomeadamente, a data e hora da sessão e da corrida, o tipo de aposta, os prognósticos, o montante total da aposta e a data e hora da aceitação da aposta, o valor da cota com indicação do valor possível de prémio, caso a aposta seja ganhadora.

19 - O coeficiente da aposta ou valor da cota das apostas hípcas à cota é fixado pela entidade exploradora e pode ser revisto ou alterado a todo o tempo durante o prazo definido para a realização das apostas.

20 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, o valor da cota considera-se estabelecido, entre a entidade exploradora e o jogador, no momento da aceitação da aposta.

21 - O registo de cada aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.

22 - O período de aceitação das apostas é definido pela entidade exploradora e termina:

- a) Antes do início da competição e ou da corrida de cavalos.
- b) No decurso da competição e ou corrida de cavalos sobre prognósticos relativos a um resultado já certo.

23 - Sem prejuízo do disposto na alínea b) da regra anterior, o período de aceitação de apostas em curso deve terminar sempre que, por circunstâncias supervenientes, o prognóstico sobre o qual incide a aposta se torne num resultado de verificação impossível.

24 - Nas apostas múltiplas o período de aceitação de apostas termina necessariamente quando um dos prognósticos que integra a aposta múltipla já não for possível, por se ter tornado um resultado já certo.

25 - O período de aceitação de apostas pode ser reaberto quando a competição e ou a corrida de cavalos é repetida ou adiada.

26 - Todas as apostas realizadas numa competição e ou numa corrida de cavalos são anuladas, nomeadamente, sempre que se verifique um dos seguintes casos:

- a) Por qualquer motivo a competição e ou corrida de cavalos seja cancelada ou suspensa;
- b) Quando a competição e ou corrida de cavalos for adiada por mais de 24 horas relativamente à hora marcada para o seu início, ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior;



27 - São anuladas as apostas cujos prognósticos incidam sobre cavalos inscritos numa competição e ou corrida de cavalos que, por qualquer causa ou motivo, não participem na corrida.

28 - Quando uma competição e ou corrida de cavalos seja suspensa ou adiada nos termos da regra n.º 26, a entidade exploradora pode, em alternativa à anulação das apostas, dar aos jogadores a possibilidade de estes manterem as suas apostas.

29 - São ainda anuladas as apostas que integram um tipo de aposta cujo número de cavalos participantes é insuficiente para determinar um resultado válido.

30 - As apostas anuladas são reembolsadas imediatamente para a conta do jogador.

31 - O reembolso das apostas anuladas não pode ser acrescido ou deduzido de qualquer custo.

32 - O resultado das apostas e o direito a prémios é determinado pela verificação ou coincidência do prognóstico com os resultados e classificações oficiais das corridas, declarados após a pesagem.

33 - As apostas com direito a prémio são pagas de acordo com o valor da cota estabelecido no momento em que a aposta se realizou.

34 - Os resultados declarados oficiais após a pesagem consideram-se definitivos para determinar as apostas premiadas e perdedoras.

35 - Qualquer alteração aos resultados e classificações oficiais referidos na regra anterior, seja por impugnação, decisão disciplinar, administrativa ou judicial, não produz efeitos sobre a liquidação das apostas realizadas na corrida.

36 - Logo que sejam anunciados os resultados oficiais da competição e ou da corrida de cavalos a entidade exploradora comunica aos jogadores, pela forma indicada nas regras específicas definidas para o tipo de aposta

em concreto, os resultados considerados válidos e procede ao pagamento dos prémios das apostas ganhadoras na conta do jogador.

37 - As regras específicas das apostas e todas as instruções, escritas e de áudio, devem apresentar-se em língua portuguesa.

38 - As informações referidas na regra anterior podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

39 - Para efeitos do presente regulamento, o dia e hora do calendário de corridas e das apostas apresentadas no sítio da Internet das entidades exploradoras correspondem à data e hora de Portugal Continental determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa.



42. Regulamento n.º 156-B/2016, de 15 de fevereiro **Regras de Exploração de Apostas Hípicas Mútuas Online**

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, nas reuniões de 17 e 27 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras de execução das apostas hípicas mútuas, quando praticadas à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos ou por quaisquer outros meios (apostas hípicas mútuas *online*).

2.º As entidades exploradoras devem no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas pelo Regulamento em anexo, elaborar as regras específicas de exploração e execução das apostas hípicas mútuas que explorem no seu sítio da Internet.

3.º A fixação e modificação das regras elaboradas nos termos do número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

5.º O Regulamento entra em vigor na data da entrada em vigor do Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

12 de fevereiro de 2016

A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

ANEXO

1 - As apostas hípcas mútuas *online* são apostas em que o jogador aposta uma quantia em dinheiro associada a um ou mais prognósticos de um resultado ou resultados incertos e possíveis de uma competição e ou corrida de cavalos, cujos prémios são determinados pela aplicação de uma percentagem sobre o montante total das apostas realizadas naquela competição e ou corrida de cavalos.

2 - Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Aposta híptica mútua simples», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um único tipo de resultado possível de uma competição e ou corrida de cavalos;
- b) «Aposta híptica mútua múltipla», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico simultâneo sobre dois ou mais tipos de resultados de uma ou mais competições e ou corridas de cavalos;
- c) «Aposta unitária ou unidade mínima de aposta», valor mínimo de cada aposta, simples ou múltipla, expresso em euros, e definido pela entidade exploradora;
- d) «Cavalos retirados», cavalos inscritos numa corrida que, por qualquer causa ou motivo, não participam na corrida;
- e) «Competições e corridas de cavalos adiadas», aquelas que, por razões alheias à entidade exploradora e aos jogadores, não se iniciam no momento previamente definido;
- f) «Competições e corridas de cavalos anuladas», aquelas que, por razões alheias à entidade exploradora e aos jogadores, não se realizam ou realizando-se, os seus resultados não são considerados válidos para efeito de apostas;



- g) «Competições e corridas de cavalos suspensas», aquelas que, uma vez iniciadas, são suspensas antes de chegar ao fim nos termos em que se encontrava programados, podendo apresentar resultados válidos para efeitos de apostas, se tal estiver previsto nas regras específicas das apostas;
- h) «Entidade organizadora de competições e corridas de cavalos», pessoa singular ou coletiva, independente das entidades exploradoras de apostas mútuas hípcas, que organiza competições e corridas de cavalos;
- i) «Lista de competições e corridas de cavalos», relação de competições e corridas de cavalos que podem ser utilizadas para a exploração de apostas mútuas hípcas;
- j) «Prémios», percentagem do montante das apostas que é repartida pelos jogadores cujas apostas são ganhadoras;
- k) «Prémio jackpot», valor de prémios não atribuídos numa corrida pela inexistência de uma aposta ganhadora que acumula com o valor total de prémios resultante das apostas da corrida em que é atribuído;
- l) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que a entidade exploradora coloca ao jogador;
- m) «Receita da entidade exploradora», remanescente da receita bruta que não se destina a prémios;
- n) «Reembolso do valor da aposta», devolução ao jogador do valor integral de uma aposta que é anulada por motivos supervenientes relacionados com a corrida ou em consequência da retirada de cavalos;
- o) «Regulamento das corridas de cavalos», conjunto de normas que regem a realização e controlo de corridas de cavalos;
- p) «Resultado e classificação oficial das corridas», classificação oficial das corridas anunciada após a pesagem pela entidade competente para o efeito.

3 - As apostas hípcas mútuas apenas podem incidir sobre competições e corridas de cavalos realizadas em território nacional ou no estrangeiro que constem da lista de competições e corridas de cavalos aprovadas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 - As competições e corridas de cavalos realizadas em território nacional a incluir na lista referida na regra anterior são as constantes do calendário para o efeito aprovado pela Direção-Geral de Alimentação e Veterinária.

5 - A inclusão na lista referida na regra n.º 3 de competições e corridas de cavalos realizadas no estrangeiro é feita mediante proposta das entidades exploradoras.

6 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode recusar a inclusão ou retirar da lista, competições ou corridas de cavalos sobre as quais existam, nomeadamente, suspeitas de falta de integridade e ou idoneidade do organizador, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação por esse facto.

7 - O pedido das entidades exploradoras para a inclusão de competições e corridas de cavalos na lista referida nas regras anteriores deve ser instruído com os seguintes elementos:

- a) Identificação completa e contactos da entidade organizadora das competições e corridas de cavalos;
- b) Documento emitido pela entidade organizadora, ou por quem detenha os correspondentes direitos de organização, que autoriza a entidade exploradora a organizar e explorar as apostas hípcas mútuas sobre as respetivas competições e corridas de cavalos;
- c) Documento emitido por entidade pública ou por entidade com utilidade pública reconhecida, que ateste a idoneidade e integridade das competições e do respetivo organizador;
- d) Regulamento das competições e das corridas de cavalos;
- e) Calendário das competições e das corridas de cavalos;
- f) Os tipos e os momentos das apostas que pretendem disponibilizar.

8 - Os documentos referidos na regra anterior que sejam emitidos em língua estrangeira devem ser acompanhados de tradução para a língua portuguesa devidamente legalizada.

9 - O pedido referido na regra n.º 7 deve ainda ser acompanhado das regras específicas das apostas hípcas mútuas.

10 - As apostas hípcas mútuas apenas podem ter por objeto a classificação e resultados oficiais de competições e ou corridas de cavalos.

11 - Podem ser explorados os seguintes tipos de apostas hípcas mútuas: apostas simples e múltiplas.

12 - As entidades exploradoras podem explorar, nomeadamente, apostas hípcas mútuas sobre os seguintes tipos de resultados:

- a) Vencedor: primeiro cavalo classificado numa corrida;
- b) Classificado: qualquer um dos dois primeiros cavalos classificados numa corrida;



- c) Par vencedor: primeiro e segundo classificados numa corrida pela ordem exata de chegada;
- d) Par classificado: primeiro e segundo classificado numa corrida, independentemente da ordem de chegada;
- e) Quinela dos classificados: dois cavalos dos três melhores classificados numa corrida, independentemente da ordem de chegada;
- f) Trio classificado: primeiro, segundo e terceiro classificados numa corrida, independentemente da ordem de chegada;
- g) Trio vencedor ou tierce: primeiro, segundo e terceiro classificados, na ordem exata de chegada;
- h) Quarteto de vencedores: primeiro, segundo, terceiro e quarto classificados, na ordem exata de chegada;
- i) Quarteto de classificados: primeiro, segundo, terceiro e quarto classificados, independentemente da ordem de chegada;

13 - A exploração de outros tipos de resultados para além dos previstos na regra anterior depende de autorização prévia do Serviço de Inspeção de Jogos.

14 - O pedido referido na regra anterior deve ser acompanhado das respetivas regras específicas da aposta e pode ser feito em simultâneo com o pedido de inclusão de uma competição e ou corrida de cavalos na lista a que se refere a regra n.º 3.

15 - O direito a prémios nos diferentes tipos de apostas é determinado pela coincidência dos prognósticos com os resultados e classificações oficiais das competições e ou corridas de cavalos.

16 - Nas apostas múltiplas, o número mínimo e máximo de prognósticos possíveis é fixado pela entidade exploradora.

17 - As apostas efetuadas pelos jogadores não podem ser retiradas ou canceladas por sua iniciativa.

18 - É da exclusiva responsabilidade do jogador assegurar que o tipo de aposta, a data da sessão de corridas, o número de corrida ou corridas, o valor de cada aposta, o número do cavalo ou cavalos escolhidos e o montante total das suas apostas correspondem à sua vontade.

19 - A aceitação e registo das apostas deve conter informação inequívoca sobre a aposta, nomeadamente, a data e hora da sessão e da corrida, o tipo de aposta, o nome e número dos cavalos incluídos no prognóstico, o montante total da aposta e a data e hora da aceitação da aposta.

20 - O registo de cada da aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.

21 - O período de aceitação das apostas é definido pela entidade exploradora e termina antes do início da competição e ou corrida de cavalos a que respeitam.

22 - Nas apostas múltiplas o período de aceitação de apostas termina necessariamente quando um dos prognósticos que integra a aposta múltipla já não for possível, por se ter tornado um resultado já certo.

23 - O período de aceitação de apostas pode ser reaberto quando a competição e ou corrida de cavalos é repetida ou adiada.

24 - Todas as apostas realizadas numa competição e ou numa corrida de cavalos são anuladas, nomeadamente, sempre que se verifique um dos seguintes casos:

- a) Por qualquer motivo a competição e ou corrida de cavalos seja cancelada, ou suspensa;
- b) Quando a competição e ou corrida de cavalos for adiada por mais de 24 horas relativamente à hora marcada para o seu início, ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior;

25 - São canceladas as apostas cujos prognósticos incidam sobre cavalos inscritos numa corrida de cavalos que, por qualquer causa ou motivo, não participem na corrida.

26 - Quando uma competição e ou corrida de cavalos seja suspensa ou adiada nos termos da regra n.º 24, a entidade exploradora pode, em alternativa à anulação das apostas, dar aos jogadores a possibilidade de estes manterem as suas apostas.

27 - São ainda anuladas as apostas que integram um tipo de aposta cujo número de cavalos participantes, aquando do seu início, é insuficiente para determinar um resultado válido.



28 - As apostas anuladas são reembolsadas imediatamente para a conta do jogador.

29 - O reembolso das apostas anuladas não pode ser acrescido ou deduzido de qualquer custo.

30 - A receita de cada tipo de aposta corresponde ao valor total das apostas, simples e múltiplas, que incidiram sobre a respetiva competição e ou corrida de cavalos, depois de deduzido o valor das apostas anuladas.

31 - O valor total para prémios em cada tipo de aposta é definido pela entidade exploradora, num valor percentual entre 70 % a 90 % da receita de cada tipo de aposta ou, no caso das apostas múltiplas, da receita destas.

32 - O resultado das apostas e o direito a prémios é determinado pela verificação ou coincidência do prognóstico com os resultados e classificações oficiais das corridas, declarados após a pesagem.

33 - Os resultados declarados oficiais após a pesagem consideram-se definitivos para determinar as apostas premiadas e perdedoras.

34 - Qualquer alteração aos resultados e classificações oficiais referidos na regra anterior, seja por impugnação, decisão disciplinar, administrativa ou judicial, não produz efeitos sobre a liquidação das apostas realizadas na corrida.

35 - Nas situações de empate ou chegada a par são considerados ganhadores todos os prognósticos efetuados em qualquer um dos cavalos empatados ou que cheguem a par.

36 - O valor total dos prémios é dividido pelo número de apostas premiadas.

37 - Os prémios são pagos para a conta do jogador após o anúncio dos resultados e classificações oficiais da corrida.

38 - Quando não se registre nenhuma aposta ganhadora, o valor total do prémio não atribuído é transferido para o correspondente tipo de aposta para uma corrida de cavalos posterior.

39 - O valor referido na regra anterior é acrescido do valor total de prémios resultante das apostas realizadas na corrida posterior e tem a designação de prémio jackpot.

40 - As regras específicas das apostas e todas as instruções, escritas e de áudio, sobre as apostas hípcas devem apresentar-se em língua portuguesa.

41 - As informações referidas na regra anterior podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

42 - Para efeitos do presente regulamento, o dia e hora do calendário de corridas e das apostas apresentadas no sítio da Internet das entidades exploradoras correspondem à data e hora de Portugal Continental nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa.



43. Regulamento n.º 115/2018, de 16 de fevereiro
Regulamento que aprova os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo quando os jogos e as apostas online são explorados em liquidez partilhada

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, e alterado pelas Leis n.ºs 13/2017, de 2 de maio, 101/2017, de 28 de agosto, e 114/2017, de 29 de dezembro, determina, nos n.ºs 3 e 4 do artigo 26.º, que a partilha de plataformas de jogo pelas entidades exploradoras é feita nos termos e condições a definir por regulamento da entidade, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do RJO, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na Internet, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, nos termos e ao abrigo do disposto nos n.ºs 3 e 4 do artigo 26.º e no artigo 48.º, todos do RJO, e na alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 12 de janeiro de 2017, deliberou:

1.º Aprovar o regulamento que define os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo quando os jogos e as apostas *online* sejam explorados em liquidez partilhada.

2.º O presente regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

ANEXO
REGULAMENTO QUE DEFINE OS REQUISITOS TÉCNICOS
DO SISTEMA TÉCNICO DE JOGO PARA LIQUIDEZ PARTILHADA

1. - Enquadramento Legal

1.1 - Objeto

O presente regulamento tem por objeto descrever e desenvolver os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo quando os jogos e as apostas *online* sejam explorados em liquidez partilhada.

1.2 - Destinatários

O presente regulamento é aplicável às entidades exploradoras e às entidades certificadoras.

1.3 - Versão

Só a versão portuguesa é legalmente vinculativa.

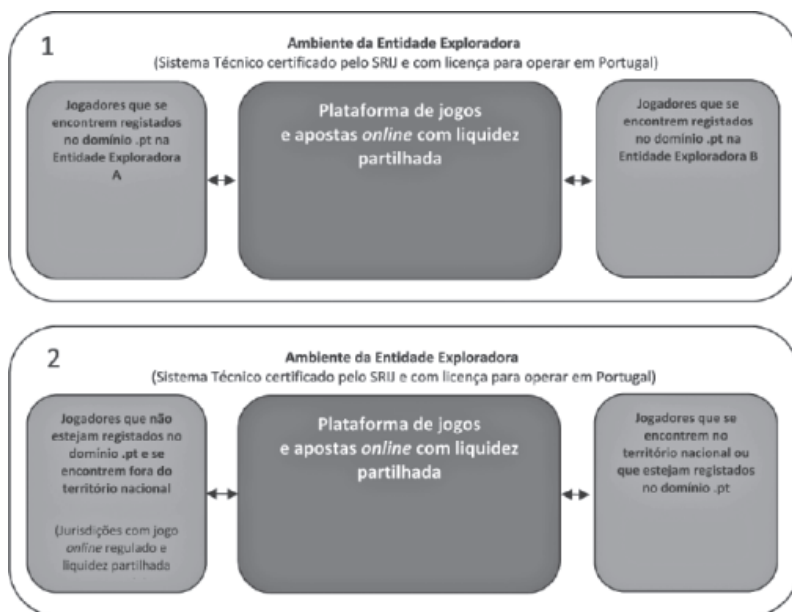
2 - Conceito de liquidez partilhada

A liquidez partilhada consiste na possibilidade de uma entidade exploradora licenciada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) disponibilizar jogos e apostas *online* entre:

- 1 - jogadores registados no domínio «.pt» em diferentes entidades exploradoras licenciadas para explorar jogos e apostas *online* em Portugal;
- 2 - jogadores registados no domínio «.pt» e jogadores cujos acessos se estabeleçam a partir de localizações situadas fora do território português e que se encontrem registados noutra jurisdição ao abrigo de licenças emitidas em jurisdições onde os jogos e as apostas *online* e a liquidez partilhada são admitidos nos termos da lei e ou da respetiva entidade reguladora.



As figuras seguintes mostram dois esquemas básicos de plataformas de jogos e apostas *online* com liquidez partilhada:



3 - Requisitos técnicos específicos para jogos e apostas *online* com liquidez

3.1 - Registo de jogadores

1 - O sistema técnico de jogo deve verificar e garantir que unicamente se permite a participação de jogadores registados ao abrigo de licenças emitidas em jurisdições onde os jogos e apostas *online* e a liquidez partilhada são permitidos.

2 - O registo de jogadores que se encontrem em território nacional ou estejam registados no domínio.pt processa-se nos exatos termos que constam do Regulamento n.º 836/2015, que define as Regras e Procedimentos Relativos ao Registo e à Conta de Jogador, publicado no Diário da República, 2.ª série, n.º 238, de 4 de dezembro de 2015.

3 - Os jogadores que não se encontrem em território nacional e que não estejam registados no domínio.pt acedem aos jogos ou apostas *online* que ocorrem em liquidez partilhada nos termos definidos na lei e ou pela entidade reguladora da jurisdição onde se encontram registados.

4 - O sistema técnico de jogo deve gerar um número identificador do jogador que não se encontre em território nacional e não esteja registado no domínio.pt, de modo a permitir identificá-lo inequivocamente. Este identificador garante a possibilidade de obter informações detalhadas sobre a atividade do jogador, caso sejam solicitadas pelo SRIJ.

5 - O sistema técnico de jogo deve garantir, a todo o momento, que um mesmo jogador só participa com uma identidade e um número identificador nos jogos e apostas *online* que ocorram com liquidez partilhada.

3.1.1 - Verificação da identidade dos jogadores

1 - O sistema técnico de jogo deve verificar a identidade dos jogadores que se encontrem em território nacional ou estejam registados no domínio.pt e que participam nos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada, nos exatos termos definidos no Regulamento n.º 836/2015.

2 - A entidade exploradora é responsável por assegurar que a verificação da identidade dos jogadores que não se encontrem em território nacional e não estejam registados no domínio.pt é feita previamente à participação nos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada de acordo com as regras estabelecidas nos regimes jurídicos vigentes nas respetivas jurisdições e por garantir que a informação facultada pelos jogadores é fidedigna.

3 - A entidade exploradora é responsável por garantir o cumprimento dos requisitos estabelecidos no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, bem como dos regulamentos, instruções, orientações e recomendações do SRIJ.

3.1.2 - Plataforma de jogo de entidade exploradora

Só é permitida a realização de jogos ou apostas *online* com liquidez partilhada na plataforma de jogo homologada pelo SRIJ.

3.2 - Desenvolvimento de jogos e apostas *online* com liquidez partilhada

3.2.1 - Infraestrutura de entrada e registo

1 - Os jogadores que se encontrem em território nacional ou estejam registados no domínio.pt devem aceder à plataforma de jogos e apostas *online* com liquidez partilhada do domínio.pt.

2 - Os jogadores que não se encontrem em território nacional e não estejam registados no domínio.pt devem aceder à plataforma de jogos e apostas *online* com liquidez partilhada através do domínio correspondente à jurisdição onde o jogador se encontra registado.



3 - Nas situações referidas no número anterior, o sistema técnico de jogo deve guardar os registos dos seguintes elementos:

- O código unívoco do jogador;
- O código da jurisdição do jogador a que se refere o número anterior.

3.2.2 - Condições de participação

1 - Nos jogos ou apostas *online* com liquidez partilhada, as regras e condições de participação aplicáveis devem ser únicas e comuns para todos os jogadores. Adicionalmente, estas regras comuns devem cumprir, a todo o momento, a regulamentação dos jogos e apostas *online* vigentes em Portugal.

2 - A informação disponibilizada aos jogadores sobre as regras, condições de participação e desenvolvimento dos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada deve ser única para todos os jogadores.

3.2.3 - Conta de jogador

O sistema técnico de jogo deve garantir que a atividade de jogo de cada jogador que não se encontre em território nacional e não esteja registado no domínio.pt está associada aos respetivo identificador único, nos termos melhor descritos no Anexo I ao presente Regulamento.

3.2.4 - Moeda oficial

1 - A moeda de referência nos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada é o Euro, pelo que todos os depósitos e levantamentos efetuados por jogadores que se encontrem em território nacional ou estejam registados no domínio.pt serão nessa moeda.

2 - No caso de o jogador optar por jogar numa moeda distinta do Euro, a entidade exploradora deve manter um registo da taxa de câmbio aplicada em cada transação, permitindo o posterior acesso à mesma, se necessário.

3.2.5 - Referência de tempo do sistema

1 - O sistema técnico de jogo no domínio.pt deve garantir que os jogos e apostas *online* com liquidez partilhada se desenrolam na hora oficial de Portugal, estabelecida pelo Observatório Astronómico de Lisboa (OAL).

2 - O sistema técnico de jogo deve ainda garantir que todas as informações reportadas ao SRIJ têm por referência a hora oficial de Portugal.

3.3 - Registo e rastreabilidade

3.3.1 - Registo de informação de jogadores e jogos

1 - O sistema técnico de jogo deve armazenar um registo com a informação relativa à atividade de jogo dos jogadores que não se encontrem em território nacional e não estejam registados no domínio.pt, nos termos melhor descritos no Anexo I ao presente Regulamento.

2 - O registo de informação de cada jogador que não se encontre em território nacional e não esteja registado no domínio.pt deve estar associado a um identificador exclusivo para esse jogador, tal como é referido no ponto 2.1 do Anexo I ao presente Regulamento.

3.3.2 - Reporte da informação

O sistema técnico de jogo deve armazenar toda a informação necessária ao cálculo do imposto devido pela participação dos jogadores nos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada.

3.3.3 - Modelo de dados

O sistema técnico de jogo deve garantir o registo de toda a informação relativa aos jogadores, incluída no modelo de dados que constitui o Anexo 1 - Informação Técnica para as entidades exploradoras de jogo *online* do Regulamento n.º 903-B/2015, que define os Requisitos Técnicos do Sistema Técnico do Jogo *Online*, publicado no Diário da República, 2.ª série, n.º 238, de 4 de dezembro de 2015, na redação em vigor, assim como a informação necessária dos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada, incluída no modelo de dados definido no Anexo I ao presente Regulamento.

3.4 - Requisitos de certificação de entidades exploradoras

3.4.1 - Entidades exploradoras

Apenas é permitido oferecer jogos e apostas *online* com liquidez partilhada pelas entidades exploradoras que cumulativamente cumpram os seguintes requisitos:

Tenham licença para a exploração de jogos e apostas *online* emitida pelo SRIJ;

Tenham os respetivos sistemas técnicos de jogo certificados e homologados nos termos do presente Regulamento.

3.4.2 - Veracidade da informação

A entidade exploradora deve garantir a todo o momento que a informação armazenada e reportada ao SRIJ é correta e fidedigna.



3.5 - Requisitos de operacionalização da liquidez partilhada

3.5.1 - Requisitos específicos

Para além do cumprimento cumulativo dos requisitos elencados em 3.4, as entidades exploradoras só podem ser autorizadas a explorar jogos e apostas *online* com liquidez partilhada quando:

O SRIJ celebre acordos com as entidades reguladoras do jogo *online* das jurisdições com as quais a entidade exploradora pretenda disponibilizar jogo e apostas *online*; ou

O SRIJ consiga verificar estarem reunidas as condições técnicas que permitam o cumprimento dos objetivos constantes do presente Regulamento e os princípios gerais orientadores constantes do RJO.

4. Regulamentação aplicável

1 - São aplicáveis aos jogos e apostas *online* com liquidez partilhada as disposições constantes dos demais Regulamentos aprovados pelo SRIJ, com as especificidades constantes do presente Regulamento.

2 - O presente Regulamento é aplicável às apostas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros na data em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos do sistema técnico de jogo para as apostas cruzadas.

ANEXO I

1 - Objeto

O presente Anexo define os requisitos técnicos específicos do modelo de dados para jogos e apostas *online* em regime de liquidez partilhada.

2 - Criação sistemática de relatórios com informação de jogo *online* com Liquidez Partilhada

2.1 - Conceitos da estrutura do modelo de dados de jogo *online* com Liquidez Partilhada

Reporte de atividade de jogo online com Liquidez Partilhada

Ao reporte da atividade de jogo deve estar associado um código específico e único para cada entidade exploradora. Este código representa um evento de aposta específico no seguinte tipo de jogo e categorias de apostas: Póquer, Apostas Desportivas e Apostas Hípicas.

Associado ao código referido no ponto anterior é atribuído a cada jogador

um código de jogador por entidade exploradora e por atividade de jogo. Este código encontra-se sempre associado a todas as operações efetuadas pelo jogador, enquanto participante dessa atividade de jogo.

2.2 - Especificação dos tipos de recolha de dados de jogo *online* com Liquidez Partilhada

Em ambiente de Liquidez Partilhada, as entidades exploradoras devem recolher e produzir o seguinte ficheiro XML, adicionalmente aos demais ficheiros especificados no documento Anexo 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo *online* do Regulamento n.º 903-B/2015, na redação em vigor, e em substituição dos ficheiros especificados pertencentes à mesma categoria de dados.

Categoria de dados	XML schema
Atividade de jogo <i>online</i>	XML schema AJOG_

No n.º 2.4 indica-se a informação adicional que deve constar em cada um dos ficheiros identificados. Omite-se a informação que se mantém inalterada e destaca-se a informação a acrescentar.

2.3 - Especificação do processo de reporte de dados de jogo *online* com Liquidez Partilhada

A colocação no SAFE dos ficheiros referidos no Ponto I. CRIAÇÃO DE FICHEIROS DE DADOS DE JOGO do Anexo 1 do Regulamento n.º 903-B/2015, na redação em vigor, pode ser efetuada pela entidade exploradora diariamente até às 16:00 (hora legal de Portugal Continental, determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa através dos servidores de NTP), quando esses ficheiros respeitem à atividade de jogo em ambiente de liquidez partilhada.

2.4 - Schema AJOG_ (V4 in ANEXO 1 - Informação Técnica do Regulamento n.º 903-B/2015, na redação em vigor)

Nesta categoria deve incluir-se toda a atividade de jogo registada para o jogador dentro do sistema técnico de jogo da entidade exploradora. A atividade registada deve ser organizada pelo seguinte tipo de jogo e categoria de apostas: Póquer, Apostas Desportivas e Apostas Hípicas, mantendo-se as demais categorias inalteradas face à documentação original.



Apenas deve ser reportada atividade relativamente a jogos em que esteja presente, pelo menos, um jogador com registo efetuado em entidades exploradoras com domínio.pt.

Tal como previsto no n.º 3.2.3 - Necessidades de Reporte Adicional do Regulamento n.º 903-B/2015, na redação em vigor, e na alínea b) artigo 34.º do RJO, a entidade exploradora deve permitir, a todo o momento, ao SRIJ o acesso à informação contida no seu sistema técnico de jogo, nomeadamente para efeitos de validação dos dados relevantes para a atividade inspetiva do SRIJ em situação de liquidez partilhada.

Todos os valores no âmbito da atividade de jogo em liquidez partilhada são obrigatoriamente reportados em Euros.

Filename rules

NORMAL	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml
REPROCESSED	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml
EXAMPLE	AJOG_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="tip_liq" type="xs:string" />
  <xs:element name="res_jgdr_int" type="xs:string" />
  (...)
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="res_jgdr_int" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="hipica">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="res_jgdr_int" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="poker">
```

```

<xs:complexType>
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="tip_liq" />
    <xs:element ref="res_jgdr_int" />
    (...)
  </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="desportiva">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="tip_liq" />
      <xs:element ref="res_jgdr_int" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
(...)
</xs:schema>

```

Elementos exclusivos para a Liquidez partilhada:

SCHEMA: AJOG_*		TABLE	STG_JOGO_*
XML Elements		Atributes name	Type (size)
<xs:element name="tip_liq" type="xs:string" />	▶	tip_liq	VARCHAR2(1)
<xs:element name="res_jgdr_int" type="xs:string" />	▶	res_jgdr_int	VARCHAR2(200)

Comentários aos novos Elementos/Atributos:

tip_liq = 'Tipo de liquidez partilhada. 1 liquidez partilhada nacional, 2 liquidez partilhada internacional, 0 Nao. NOT NULL'

res_jgdr_int = Posição na mesa, código individual e cartas de mão de todos os jogadores não registados em entidades exploradoras com domínio.pt presentes na mesa. NOT NULL'

1 de fevereiro de 2018.

A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, Maria Teresa Rodrigues Monteiro.



44. Modelos das cauções previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril:

Garantia bancária para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

GARANTIA BANCÁRIA N.º _____

Ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P.:

O **Banco** _____, com sede em _____, com o capital social de _____, matriculado na Conservatória do Registo Comercial de _____ com o número único de matrícula e de pessoa coletiva _____, representado por _____, vem prestar, por conta e a pedido de _____, com sede em _____ e sucursal em¹⁰⁶ _____, com o capital social de _____, matriculada na Conservatória do Registo Comercial de _____ com o número de matrícula e de pessoa coletiva _____, titular de uma licença para explorar jogos e apostas *online* prevista na alínea do n.º 1 do artigo 5.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril de 2015, garantia bancária autónoma, irrevogável, incondicional e à primeira solicitação, a favor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., no montante de EUR. 500 000,00 (quinhentos mil euros), em caução do bom e pontual cumprimento por aquela das obrigações a que se refere a alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO, nomeadamente, o pagamento de prémios e saldos das contas dos jogadores e das coimas que lhe venham a ser aplicadas ou que venham a ser aplicadas aos seus trabalhadores e colaboradores.

Em consequência, este **Banco** obriga-se a pagar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P. as importâncias que venham a ser solicitadas por este até àquele valor sem quaisquer reservas, por uma ou mais vezes, à primeira solicitação e até um limite máximo de 2 (dois) dias úteis a contar da solicitação.

¹⁰⁶ Preencher no caso de sociedades estrangeiras

44. Modelos das cauções previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RIO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

O **Banco** não poderá fazer depender o pagamento solicitado de qualquer formalidade ou condição adicional, não competindo em caso algum ao **Banco** apreciar da justiça ou legalidade do pedido apresentado pelo **Beneficiário**, limitando-se em consequência a realizar o pagamento, renunciando expressamente e sem reserva a qualquer meio de defesa ou exceção que pudesse ser invocado pelos **Ordenantes**, ao benefício da excussão prévia e ao direito de contestar a validade dos pedidos efetuados e/ou dos pagamentos que realizar ao abrigo desta garantia bancária, procedendo ao pagamento solicitado sem necessidade de autorização ou concordância dos **Ordenantes ou de terceiro**.

Consequentemente o **Banco** constitui-se devedor e principal pagador, ao **Beneficiário**, e até ao limite global máximo acima referido sem qualquer reserva e para todos os efeitos legais, de todas e quaisquer importâncias que lhe venham a ser solicitadas, nos termos *supra* referidos, renunciando ainda definitiva e irrevogavelmente ao direito de compensar qualquer obrigação emergente da presente Garantia com qualquer crédito que tenha ou porventura venha a ter contra o **Beneficiário**.

Quaisquer pagamentos a efetuar por este **Banco** nos termos da presente Garantia serão processados no prazo máximo acima referido, através de transferência bancária ou qualquer outro meio de pagamento para o efeito especificado na comunicação escrita de solicitação de pagamento que seja efetuada pelo Beneficiário.

Esta garantia é de EUR. 500.000,00 (quinhentos mil euros) e só será cancelada quando o **Beneficiário** comunicar ao Banco por escrito que a mesma pode ser cancelada, só podendo ainda ser modificada ou objeto de cessão com autorização prévia, expressa e escrita do **Beneficiário**.

Caso alguma das disposições da presente Garantia se torne ou venha a ser julgada nula, ilegal ou por qualquer forma inválida, tal nulidade, ilegalidade ou invalidade não afetará a validade e vigência das restantes disposições, com as adaptações que se revelarem necessárias.

(Local e data)

(Assinatura)



Depósito bancário para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

MODELO DE CAUÇÃO

GUIA DE DEPÓSITO BANCÁRIO Nº _____

O depósito em dinheiro será efetuado no Banco _____, à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P.

Vai _____, com sede em _____ e sucursal em¹⁰⁷ _____, com o capital social de _____, matriculada na Conservatória do Registo Comercial de _____, com o número de matrícula e de pessoa coletiva _____, titular de uma licença para explorar jogos e apostas *online* prevista na alínea ____ do n.º 1 do artigo 5.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2014, de 29 de abril de 2015, depositar na agência/balção sito na rua _____, (localidade), do **banco** _____, a quantia de EUR. 500.000,00 (quinhentos mil euros), à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., como caução do bom e pontual cumprimento por aquela das obrigações a que se refere a alínea a) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO, nomeadamente, o pagamento de prémios e saldos das contas dos jogadores e das coimas que lhe venham a ser aplicadas ou que venham a ser aplicadas aos seus trabalhadores e colaboradores.

Este depósito de EUR. 500.000,00 (quinhentos mil euros), sem reservas, fica à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., a quem deve ser remetido o respetivo conhecimento.

O **banco** obriga-se, sem quaisquer reservas, a entregar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P. as importâncias que lhe venham a ser solicitadas até àquele valor, logo que interpelado por simples notificação.

¹⁰⁷ Preencher no caso de sociedades estrangeiras

44. Modelos das cações previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

O presente depósito permanece válido até que seja expressamente autorizada a sua libertação pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., não podendo ser anulado ou alterado sem esse mesmo consentimento e independentemente da liquidação de quaisquer prémios ou despesas que sejam devidos.

(Local e data)

(Assinatura)



Garantia bancária para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

MODELO DE CAUÇÃO

GARANTIA BANCÁRIA N.º _____

Ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P.:

O **Banco** _____, com sede em _____, com o capital social de _____, matriculado na Conservatória do Registo Comercial de _____ com o número único de matrícula e de pessoa coletiva _____, representado por _____, vem prestar, por conta e a pedido de _____, com sede em _____ e sucursal em¹⁰⁸ _____, com o capital social de _____, matriculada na Conservatória do Registo Comercial de _____ com o número de matrícula e de pessoa coletiva _____, titular de uma licença para explorar jogos e apostas *online* prevista na alínea ____ do n.º 1 do artigo 5.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2014, de 29 de abril de 2015, garantia bancária autónoma, irrevogável, incondicional e à primeira solicitação, a favor do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., no montante de EUR. 100.000,00 (cem mil euros), em caução do bom e pontual cumprimento por aquela das obrigações a que se refere a alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO, relativas ao pagamento do imposto especial de jogo *online*.

Em consequência, este **Banco** obriga-se a pagar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P. as importâncias que venham a ser solicitadas por este até àquele valor sem quaisquer reservas, por uma ou mais vezes, à primeira solicitação e até um limite máximo de 2 (dois) dias úteis a contar da solicitação.

O **Banco** não poderá fazer depender o pagamento solicitado de qualquer formalidade ou condição adicional, não competindo em caso algum

¹⁰⁸ Preencher no caso de sociedades estrangeiras

44. Modelos das cauções previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

ao **Banco** apreciar da justiça ou legalidade do pedido apresentado pelo **Beneficiário**, limitando-se em consequência a realizar o pagamento, renunciando expressamente e sem reserva a qualquer meio de defesa ou exceção que pudesse ser invocado pelos **Ordenantes**, ao benefício da excussão prévia e ao direito de contestar a validade dos pedidos efetuados e/ou dos pagamentos que realizar ao abrigo desta garantia bancária, procedendo ao pagamento solicitado sem necessidade de autorização ou concordância dos **Ordenantes ou de terceiro**.

Consequentemente o **Banco** constitui-se devedor e principal pagador, ao **Beneficiário**, e até ao limite global máximo acima referido sem qualquer reserva e para todos os efeitos legais, de todas e quaisquer importâncias que lhe venham a ser solicitadas, nos termos *supra* referidos, renunciando ainda definitiva e irrevogavelmente ao direito de compensar qualquer obrigação emergente da presente Garantia com qualquer crédito que tenha ou porventura venha a ter contra o **Beneficiário**.

Quaisquer pagamentos a efetuar por este **Banco** nos termos da presente Garantia serão processados no prazo máximo acima referido, através de transferência bancária ou qualquer outro meio de pagamento para o efeito especificado na comunicação escrita de solicitação de pagamento que seja efetuada pelo Beneficiário.

Esta garantia é de EUR. 100.000,00 (cem mil euros) e só será cancelada quando o **Beneficiário** comunicar ao Banco por escrito que a mesma pode ser cancelada, só podendo ainda ser modificada ou objeto de cessão com autorização prévia, expressa e escrita do **Beneficiário**.

Caso alguma das disposições da presente Garantia se torne ou venha a ser julgada nula, ilegal ou por qualquer forma inválida, tal nulidade, ilegalidade ou invalidade não afetará a validade e vigência das restantes disposições, com as adaptações que se revelarem necessárias.

(Local e data)

(Assinatura)



Depósito bancário para assegurar o cumprimento das obrigações previstas na alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO.

MODELO DE CAUÇÃO

GUIA DE DEPÓSITO BANCÁRIO Nº _____

O depósito em dinheiro será efetuado no Banco _____, à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P.

Vai _____, com sede em _____ e sucursal em¹⁰⁹ _____, com o capital social de _____, matriculada na Conservatória do Registo Comercial de _____, com o número de matrícula e de pessoa coletiva _____, titular de uma licença para explorar jogos e apostas *online* prevista na alínea _____ do n.º 1 do artigo 5.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2014, de 29 de abril de 2015, depositar na agência/balção sito na rua _____, (localidade), do **banco** _____, a quantia de EUR. 100.000,00 (cem mil euros), à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., como caução do bom e pontual cumprimento por aquela das obrigações a que se refere a alínea b) do n.º 1 do artigo 18.º do RJO, relativas ao pagamento do imposto especial de jogo *online*.

Este depósito de EUR. 100.000,00 (cem mil euros), sem reservas, fica à ordem do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., a quem deve ser remetido o respetivo conhecimento.

O **banco** obriga-se, sem quaisquer reservas, a entregar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P. as importâncias que lhe venham a ser solicitadas até àquele valor, logo que interpelado por simples notificação.

¹⁰⁹ Preencher no caso de sociedades estrangeiras

44. Modelos das caucões previstas no artigo 18.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

O presente depósito permanece válido até que seja expressamente autorizada a sua libertação pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., não podendo ser anulado ou alterado sem esse mesmo consentimento e independentemente da liquidação de quaisquer prémios ou despesas que sejam devidos.

(Local e data)

(Assinatura)



45. Manual de Procedimento para a Fase de Homologação do Sistema Técnico de Jogo Online¹¹⁰

1. Enquadramento

1.1 Objeto

O presente documento pretende fornecer às entidades requerentes de uma licença de exploração de jogo *online*, toda a informação necessária à realização da fase de homologação do seu sistema técnico de jogo.

Desta forma, o documento irá versar os pontos que se consideram mais importantes para esse objetivo:

- A forma como se procede à ligação entre a infraestrutura de controlo e a infraestrutura de entrada e registo;
- O conteúdo dos testes que compõem a fase de homologação;
- O calendário proposto para a realização desses testes;
- A forma como o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) se propõe interagir com as entidades requerentes;
- A informação adicional que se considera ser necessária transmitir neste momento às entidades requerentes.

1.2 Dados

A atividade desencadeada no âmbito da fase de homologação deve ser baseada em processos, informação, dados e utilizadores equivalentes à atividade real de jogo *online*, minimizando dessa forma os ajustamentos adicionais resultantes da passagem a produção.

Desta forma, considera-se necessária a capacidade de, durante a fase de homologação, replicar tanto quanto for possível pelo menos um mês de atividade normal ao nível de composição, carga e diversidade nos jogos que pretendem ser explorados pela entidade exploradora.

2. Ligação ao ambiente de homologação da infraestrutura de controlo e ao *site* da entidade exploradora

2.1 Ligação da infraestrutura de entrada e registo

A ligação entre a requerente a entidade exploradora e o SRIJ será feita por VPN *site-to-site*.

¹¹⁰ Conforme atualização datada de agosto de 2018.

Esta VPN deverá ser operacionalizada sobre um circuito de Internet de uso exclusivo do SRIJ, conforme referido nos requisitos de armazenamento de dados para as entidades exploradoras do Anexo ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de dezembro. Na sua configuração deve igualmente ser disponibilizada informação sobre qual o IP público (*peer*) utilizado.

O SRIJ irá fornecer à candidata a entidade exploradora um código de identificação da sua infraestrutura de entrada e registo e consequentemente do seu SAFE e Gateway.

2.1.1 Ligação do SAFE

A ligação da Infraestrutura de controlo do SRIJ ao SAFE localizado na Infraestrutura de Entrada e Registo será feita através da VPN descrita no ponto 2.1.

2.1.2 Ligação do Gateway

A ligação da Infraestrutura de controlo do SRIJ ao Gateway localizado na Infraestrutura de Entrada e Registo será feita através da VPN descrita no ponto 2.1.

2.1.3 Acesso direto à Infraestrutura de Entrada e Registo

O acesso direto do SRIJ à Infraestrutura de Entrada e Registo será feito através da VPN descrita no ponto 2.1.

2.2 Ligação do serviço de verificação de identidade do jogador

A ligação ao serviço previsto no ponto dois do Anexo ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de dezembro, deve ser feita através do serviço “PedidoVerificaçãoIdenticidadeTP” utilizando para tal a VPN descrita no ponto 2.1.

2.3 Ligação do serviço de autoexclusão de jogadores

O serviço previsto no ponto 1 do Anexo ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de dezembro divide-se em duas ações separadas e autónomas. A primeira ação é desencadeada quando existem alterações à base de dados de jogadores autoexcluídos do SRIJ e notificam-se



automaticamente as entidades exploradoras através do serviço “*NotificacaoPedidoExclusao*”. A segunda ação é executada através da recolha periódica, pela entidade exploradora, da totalidade da base de dados de autoexcluídos gerida pelo SRIJ.

Nesse sentido, para a primeira ação o SRIJ fará a notificação através da VPN descrita no ponto 2.1..

No que diz respeito à segunda ação, a Infraestrutura de Entrada e Registo deverá utilizar o serviço “*ListaExcluidos*” através da VPN descrita no ponto 2.1..

2.4 Ligação do serviço de dados de referência para aposta desportivas

Para a recolha da informação relativa a dados de referência de apostas desportivas prevista no ponto 7.1 do presente documento, a Infraestrutura de Entrada e Registo deverá proceder à sua transferência através da VPN descrita no ponto 2.1.

2.5 Monitorização da Infraestrutura de Entrada e Registo

De modo a proceder a monitorização de disponibilidade, capacidade e performance das Infraestruturas de Entrada e Registo, deve ser disponibilizado acesso ao SRIJ através da VPN descrita no ponto 2.1.

2.6 Transferência dos certificados de encriptação para a infraestrutura de entrada e registo

O certificado de encriptação previsto no ponto 3 dos requisitos de armazenamento de dados para as entidades exploradoras do Anexo ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de dezembro será enviado por correio eletrónico cifrado e protegido por palavra passe para um endereço indicado pela entidade exploradora como contato para a fase de homologação.

A palavra passe do ficheiro cifrado será remetido via SMS para um número de telemóvel indicado pela entidade exploradora como contato para a fase de homologação.

3. Ligação ao *site* da entidade exploradora

3.1 Acesso ao *site* da entidade exploradora

A entidade exploradora deve disponibilizar ao SRIJ, no mínimo, duas credenciais para a sua página na Internet, que permitam ao regulador um acesso equivalente ao disponibilizado a um jogador a partir do momento em que lhe for permitido à entidade exploradora operar legalmente jogo *online*.

A respetiva página deve, na fase de homologação, corresponder à que se encontra certificada no relatório entregue ao SRIJ e deve, por isso, corresponder à oferta que será disponibilizada aos jogadores aquando do início da atividade de jogo *online*.

4. Plano de execução para a operacionalização do processo de homologação

O processo designado por homologação tem como principais objetivos a validação do sistema técnico de jogo *online*, num estado que pode ser designado como de pré-produção. Consideram-se neste processo a ligação entre a Infraestrutura de Entrada e Registo e a Infraestrutura de controlo do SRIJ, bem como as respetivas funcionalidades do sistema de jogo da candidata a entidade explorada e a integridade e qualidade da informação.

Nesse sentido, detalham-se de seguida os testes que se consideram constituir os requisitos mínimos para a homologação do sistema técnico de jogo das entidades exploradoras de jogo *online*.



4.1 Testes de comunicação e transferência de informação

Designação do teste	Conexão com a infraestrutura de entrada e registo
Id do teste	T.1.1
Objetivo	Verificar que as ligações entre os SAFE (e demais sistemas) das candidatas a entidades exploradoras e a infraestrutura de controlo do SRIJ são asseguradas.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Validar a conectividade da infraestrutura de controlo do SRIJ com SAFE;• Validar a configuração do SAFE da candidata a entidade exploradora face às especificações técnicas fornecidas na documentação;• Configurar os processos de ligação da infraestrutura de controlo do SRIJ ao SAFE da candidata a entidade exploradora e, conseqüentemente, ao processo de integração;
Descrição	
Verificar a disponibilidade da rede entre todos os sistemas que compõem o sistema técnico de jogo <i>online</i> , contemplando os SAFE da candidata a entidade exploradora e os sistemas internos e serviços disponibilizados pelo SRIJ.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Analisar a infraestrutura tecnológica (redes e sistemas) da entidade exploradora de modo a validar se esta cumpre os requisitos definidos pelo SRIJ e se a sua configuração se encontra em conformidade com as especificações técnicas definidas;2. Criar o SAFE da candidata a entidade exploradora, configurado de acordo com as especificações técnicas fornecidas pelo SRIJ;3. Configurar os processos de ligação do SAFE da candidata a entidade exploradora à infraestrutura de controlo do SRIJ;4. Verificar a disponibilidade e acesso aos diferentes serviços disponibilizados pela infraestrutura de controlo do SRIJ;5. Verificar que os serviços cumprem o SLA definido, tendo um tempo de resposta abaixo dos 150 ms, em conformidade com a especificação técnica;	

Designação do teste	Correta obtenção e transferência de informação
Id do teste	T.1.2
Objetivo	Verificar que a transferência de informação entre os sistemas da candidata a entidade exploradora e a infraestrutura de controlo do SRIJ garante os controlos básicos assegurando a correta transferência de informação.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Encriptar e comprimir os ficheiros de 1 dia de operação utilizando o script disponibilizado pelo SRIJ e o certificado da candidata a entidade exploradora; • Verificar que a infraestrutura de controlo do SRIJ deteta o arquivo comprimido e encriptado no SAFE da candidata a entidade exploradora; • Verificar que a infraestrutura de controlo do SRIJ descomprime e descripta os ficheiros na MFT; • Verificar que o processo de integração é invocado após a transferência dos ficheiros;
Descrição	
Verificar o processo de transferência de ficheiros entre o SAFE da candidata a entidade exploradora e a infraestrutura de controlo do SRIJ. Verifica-se ainda correto lançamento do processo de integração de dados.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparar 1 dia de operação atendendo ao esquema definido nos ficheiros XSD; 2. Encriptar e comprimir os ficheiros gerados utilizando o script disponibilizado pelo SRIJ e o certificado da candidata a entidade exploradora, colocando estes ficheiros nos respetivos diretórios do SAFE, conforme instruções técnicas da documentação fornecida; 3. Verificar que a infraestrutura de controlo do SRIJ deteta a disponibilidade dos ficheiros no diretório predefinido do SAFE da candidata a entidade exploradora; 4. Verificar que ocorre a transferência dos ficheiros do SAFE da entidade exploradora para o diretório interno da infraestrutura de controlo do SRIJ; 5. Verificar que os ficheiros de operação diária, transferidos do SAFE da entidade exploradora para a infraestrutura de controlo do SRIJ, são descriptados e descomprimidos corretamente; 6. Verificar que o processo de integração é invocado corretamente de modo a processar os ficheiros do dia de operação da candidata a entidade exploradora; 	



Designação do teste	Funcionalidade dos certificados de segurança
Id do teste	T.1.3
Objetivo	Verificar que a gestão de certificados de jogo da candidata a entidade exploradora é processada de forma correta e que existe um procedimento de armazenamento de certificados expirados.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar o diretório local com os certificados em utilização para a candidata a entidade exploradora;• Verificar o diretório/tabela com o armazenamento dos certificados expirados/revogados a candidata a entidade exploradora;• Validar que o processamento do SAFE da entidade exploradora ocorre apenas quando o certificado utilizado é o correto;
Descrição	
Verificar a gestão dos certificados de jogo da candidata a entidade exploradora, garantindo que os procedimentos de validação e armazenamento destes certificados ocorrem de acordo com o regulamentado.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Verificar a existência de diretórios locais contendo os certificados de encriptação para a candidata a entidade exploradora;2. Verificar os certificados de cada um dos diretórios locais face aos certificados presentes no SAFE da entidade exploradora;3. Verificar procedimento de armazenamento de certificados expirados/revogados para a candidata a entidade exploradora;4. Verificar que o processamento do SAFE da candidata a entidade exploradora ocorre apenas quando é utilizado um certificado válido e atualizado. Certificados revogados ou expirados não devem permitir o processamento do SAFE;	

Designação do teste	Reprocessamento de informação
Id do teste	T.1.4
Objetivo	Verificar que deteção automática dos arquivos de operação de reprocessamento disponíveis nos SAFE das entidades exploradoras, na diretoria predefinida, se verifica validando que estes são processados pela infraestrutura de controlo de seguida.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar que é detetada, de forma automática por parte da infraestrutura de controlo do SRIJ, a disponibilidade do ficheiro de reprocessamento comprimido na diretoria predefinida;• Verificar que a infraestrutura de controlo do SRIJ recolhe e processa o ficheiro detetado;• Verificar que o processo de integração é lançado corretamente;
Descrição	
Verificar que os ficheiros disponibilizados no SAFE da candidata a entidade exploradora, correspondentes às operações de reprocessamento necessárias, são detetados e processados pela infraestrutura de controlo do SRIJ.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Verificar que é detetada, de forma automática, a disponibilidade dos ficheiros comprimidos no SAFE da candidata a entidade exploradora;2. Verificar que a infraestrutura de controlo do SRIJ recolhe e processa o ficheiro detetado;	



Designação do teste	Conexão com o Gateway
Id do teste	T.1.5
Objetivo	Verificar que as ligações entre o Gateway da candidata a entidade exploradora e a infraestrutura de controlo do SRIJ são asseguradas.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar a conectividade da infraestrutura de controlo com o Gateway;• Verificar o processo e a disponibilidade de acesso à informação no Gateway;
Descrição	
Verificar que as ligações entre o Gateway da candidata a entidade exploradora e a infraestrutura de controlo do SRIJ são asseguradas.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Analisar a infraestrutura tecnológica (redes e sistemas) da entidade exploradora de modo a validar se esta cumpre os requisitos definidos pelo regulador e se a sua configuração se encontra em conformidade com as especificações técnicas definidas;2. Criar o Gateway da candidata a entidade exploradora, configurando-o de acordo com as especificações técnicas fornecidas;3. Configurar os processos de ligação do Gateway da candidata a entidade exploradora à infraestrutura de controlo do SRIJ;4. Aceder à informação disponibilizada no Gateway através do processo definido e certificado pela candidata a entidade exploradora;	

Designação do teste	Conexão com o serviço de verificação de identidade
Id do teste	T.1.6
Objetivo	Verificar que as ligações entre o sistema técnico de jogo da entidade exploradora e o serviço de verificação de identidade da infraestrutura de controlo do SRIJ são asseguradas.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar que o serviço de verificação de identidade do SRIJ recebe corretamente a informação inicialmente fornecida pelo sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora;• Verificar que o sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora recebe corretamente a informação de resposta fornecida pelo serviço de verificação de identidade do SRIJ;
Descrição	
Verificar que é assegurada a conexão entre o serviço de verificação de identidade da infraestrutura de controlo do SRIJ e o sistema técnico de jogo da entidade exploradora e que a troca de informação se realiza de acordo com os requisitos técnicos definidos.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Invocar o serviço de verificação de identidade do SRIJ a partir do sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora utilizando dados corretos;2. Invocar o serviço de verificação de identidade do SRIJ a partir do sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora utilizando dados incorretos;3. Verificar que as respostas do serviço de verificação de identidade do SRIJ se encontram de acordo com os parâmetros definidos nos requisitos técnicos;	



Designação do teste	Conexão com o serviço de informação sobre jogadores autoexcluídos
Id do teste	T.1.7
Objetivo	Verificar o processo de gestão e distribuição das listas de jogadores autoexcluídos.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar a lista de jogadores autoexcluídos e respetiva gestão de erros;• Verificar que um pedido de exclusão por parte de um jogador resulta na notificação de aceitação ou rejeição no sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora;• Verificar a notificação automática das entidades exploradoras confirmando a exclusão de jogadores;
Descrição	
Verificar que a gestão de jogadores autoexcluídos é realizada de forma correta desde o seu pedido por parte de um jogador até à notificação da candidata a entidade exploradora, validando que este processo ocorre de acordo com as regras estabelecidas pelo SRIJ.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Verificar que a lista de jogadores autoexcluídos é acessível via <i>webservices</i> pela candidata a entidade exploradora;2. Verificar que são emitidas mensagens de validação ou de erro ao obter a lista de jogadores no respetivo <i>webservice</i> da infraestrutura de controlo do SRIJ;3. Verificar e analisar um pedido de um jogador para autoexclusão e respetiva notificação da infraestrutura de controlo do SRIJ para o sistema técnico da entidade exploradora;4. Verificar que é criado um ficheiro com o jogador autoexcluído e que o mesmo é colocado no SAFE da candidata a entidade exploradora para recolha por parte da infraestrutura de controlo do SRIJ;	

Designação do teste	Redirecionamento para o domínio.pt
Id do teste	T.1.8
Objetivo	Validar que os acessos a partir de território português aos diferentes domínios disponibilizados pela candidata a entidade exploradora redirecionam para o domínio português da candidata a entidade exploradora (.PT).
Indicadores	Validar que todos os domínios da listagem de domínios internacionais (diferentes de “.PT”) da entidade exploradora são redirecionados para o domínio nacional licenciado;
Descrição	
Verificar o redirecionamento dos domínios internacionais da entidade exploradora para o seu domínio nacional licenciado (.PT) sempre que os acessos são feitos a partir de território nacional.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Obter uma listagem completa de todos os domínios internacionais da candidata a entidade exploradora;2. Verificar que todos os domínios internacionais da candidata a entidade exploradora reencaminham para o domínio nacional licenciado, quando acedidos a partir de território português;	



4.2 Testes de funcionalidade

Designação do teste	Registo de utilizadores
Id do teste	T.2.1
Objetivo	Verificar que os jogadores se registam corretamente no sistema.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar que os jogadores se registam de acordo com o esperado;• Verificar que os jogadores são notificados caso não seja possível efetuar a validação/registo;
Descrição	
Verificar o registo de jogadores residentes, com nacionalidade portuguesa e com nacionalidade estrangeira, maiores de idade e com dados de registo corretos, com o objetivo de verificar o registo e validação dos jogadores no sistema técnico de jogo.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Verificar que a identidade do jogador é validada corretamente, caso sejam fornecidos dados corretos;2. Verificar que a identidade do jogador não é validada corretamente, caso sejam fornecidos dados incorretos;3. Verificar que o jogador é alertado quando a sua identidade é validada corretamente ou incorretamente;4. Verificar a existência de <i>logs</i> de registo;5. Verificar que os jogadores se registam na infraestrutura de controlo do SRIJ quando a candidata a entidade exploradora comunica o seu registo ou as apostas realizadas pelo mesmo;6. Verificar que todo o processo de registo está de acordo com o definido no documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ;7. Verificar que o sistema recolheu toda a informação definida no documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ;	

Designação do teste	Validação das limitações e proibições impostas à conta de jogador
Id do teste	T.2.2
Objetivo	Verificar que o sistema impõe os limites aplicáveis aos jogadores que se registam no sistema.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar que os jogadores se registam de acordo com os limites aplicáveis à sua situação; • Verificar que os jogadores são notificados caso não seja possível efetuar a validação/registo;
Descrição	
Validar o registo de jogadores com diferentes casos de teste que cubram todas as situações e imposições definidas no documento de requisitos técnicos fornecidos pelo SRIJ.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrar um jogador com nacionalidade portuguesa com dados de registo corretos; 2. Registrar um jogador com nacionalidade portuguesa com dados de registo incorretos; 3. Registrar um jogador falecido; 4. Registrar um jogador com nacionalidade portuguesa com dados de registo corretos mas sinalizado na lista de autoexcluídos do SRIJ; 5. Registrar um jogador com nacionalidade portuguesa com dados de registo corretos mas com registo na lista de autoexcluídos da entidade exploradora; 6. Registrar um jogador com nacionalidade portuguesa, com dados de registo corretos mas menor de idade; 7. Registrar um jogador com nacionalidade estrangeira, com dados de registo corretos mas menor de idade; 8. Registrar um jogador com qualquer outra combinação de casos de teste desejada validando que a resposta obtida está de acordo com o definido no documento de requisitos técnicos fornecidos pelo SRIJ; 	



Designação do teste	Registo de transações da conta de jogador
Id do teste	T.2.3
Objetivo	Verificar que as funcionalidades da conta de jogador cumprem os requisitos do SRIJ
Indicadores	Verificar que as funcionalidades inerentes à conta de jogador e os registos que lhe estão relacionados respeitam o documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ.
Descrição	
Verificar que as operações de depósito e transferência de fundos se realizam corretamente e que as funcionalidades disponíveis na conta do jogador não violam o documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Verificar a correta contabilização, na conta do jogador, dos depósitos e transferências realizadas;2. Verificar a possibilidade de impor limites aos depósitos na conta de jogador;3. Verificar situações de quebra de limites de depósito com diferentes montantes;4. Verificar a possibilidade de impor limites de jogo (temporais e monetários) à conta do jogador;5. Validar o processo de alteração de limites e a sua conformidade com o documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ;6. Verificar todas as funcionalidades disponibilizadas na conta de jogador, validando que nenhuma das funcionalidades disponíveis viola o documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ ou o regulamento de jogo <i>online</i> em vigor;7. Analisar os registos de depósitos e transferências da conta de jogador na infraestrutura de controlo de SRIJ;	

Designação do teste	Validação da oferta e do reporte de jogo disponibilizado
Id do teste	T.2.4
Objetivo	Validar a adequação das características da licença atribuída à candidata a entidade exploradora e a oferta de jogo da mesma e o correto reporte de informação.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Validar que os jogos oferecidos pela candidata a entidade exploradora correspondem aos permitidos pela sua licença; • Validar que o reporte da sua atividade de jogo corresponde aos requisitos definidos no documento de requisitos técnicos fornecido pelo SRIJ;
Descrição	
Validar a oferta e o registo dos dados recolhidos na infraestrutura de entrada e registo e integrados na infraestrutura de controlo do SRIJ, com o objetivo de determinar a sua adequação aos requisitos técnicos aplicáveis.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Validar o acesso através da interface disponibilizada ao jogador na página na Internet da entidade exploradora; 2. Verificar a oferta de jogo disponível através de cada uma das aplicações e suportes de participação no jogo <i>online</i> da candidata a entidade exploradora; 3. Validar se cada um dos jogos e variantes oferecidas corresponde ao licenciamento pedido pela candidata a entidade exploradora e se as funcionalidades disponíveis se adequam à regulação aplicável; 4. Validar o correto reporte de apostas, prémios, comissões, e restantes variáveis relevantes para a atividade de jogo; 5. Verificar a contabilização das comissões, no caso de jogos onde existe a sua cobrança; 6. Validar a impossibilidade de participar em jogos cuja aplicação seja superior ao saldo da conta de jogador; 7. Validar, para cada tipo de jogo, os casos particulares do seu reporte, tais como o timing de apostas desportivas; 8. Validar a correta utilização dos dados de referência nos dados enviados pela candidata a entidade exploradora, nos casos aplicáveis; 	



4.3 Testes de gestão de erros

Designação do teste	Perda de comunicação com os utilizadores
Id do teste	T.3.1
Objetivo	Verificar e avaliar a resposta do sistema técnico perda de comunicação com um jogador durante o processo de aposta.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Verificar que o comportamento do sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora responde adequadamente, e de acordo com o especificado no regulamento de requisitos técnicos fornecido pelo SRIJ, perante uma perda de ligação entre o sistema de jogo e o jogador, durante o processo de aposta;
Descrição	
Verificar o processo operacional de resposta a uma perda de comunicação entre o jogador e o sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora durante o processo de aposta, validando em todos os casos o processo de registo a uma perda de comunicação durante este processo.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none">1. Interromper o processo de aposta em diferentes cenários aleatórios para os diferentes jogos disponibilizados pela candidata a entidade exploradora, validando em todos os casos o processo de registo a uma perda de comunicação durante este processo.2. Validar que a resposta às perdas de comunicação durante o processo de aposta produz resultados válidos face ao documento de requisitos técnicos de jogo fornecido pelo SRIJ e à regulamentação aplicável ao jogo <i>online</i>.	

4.4 Testes de integridade e integração

Designação do teste	Integração de informação na Infraestrutura de Controlo do SRIJ
Id do teste	T.4.1
Objetivo	Verificar que os dados transferidos entre a candidata a entidade exploradora e o regulador são íntegros ao longo de todo o processo.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar o comportamento dos sistemas ao importar arquivos de diferentes dimensões; • Simular a operação de reporte e integração de dados com um período mínimo de uma semana de operação, podendo estender o número de interações até comprovar a estabilidade da integração dos sistemas; • Validar que os arquivos de operação diária da candidata a entidade exploradora são íntegros ao longo de todo o processo, isto é, desde do momento em que são colocados no SAFE da candidata a entidade exploradora até à integração na base de dados da infraestrutura de controlo do SRIJ;
Descrição	
Verificar o desempenho do processamento e integração de ficheiros de diferentes dimensões, simulando a operação real de dados gerados numa entidade exploradora. Verificar que todos os dados transferidos entre as entidades exploradoras e a plataforma do regulador são íntegros ao longo de todo o processo, garantido que os dados escritos nas tabelas de fundação são os mesmos que os que foram enviados nos arquivos de operação diária das entidades exploradoras.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Produzir ficheiros de diferentes dimensões, iniciando o processo de carregamento e importação a partir do SAFE da candidata a entidade exploradora de forma a testar o desempenho de todas as componentes da plataforma de jogo. Nas integrações finais os ficheiros colocados no SAFE da candidata a entidade exploradora deverão simular, tão fielmente quanto possível, a operação real do ambiente de produção; 2. Verificar que os dados comprimidos e encriptados são iguais aos dados extraídos na infraestrutura de controlo do SRIJ; 	



Designação do teste	Integridade dos dados registados na Infraestrutura de entrada e registo
Id do teste	T.4.2
Objetivo	Verificar que os dados registados na infraestrutura de entrada e registo correspondem aos dados registados no BackOffice do sistema técnico de jogo da entidade exploradora.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none">• Validar que a informação dos arquivos de operação diária registados no SAFE da candidata a entidade exploradora corresponde aquela que foi registada no <i>BackOffice</i> do sistema técnico do operador;
Descrição	
Garantir a integridade dos dados reportados na infraestrutura de entrada e registo da candidata a entidade exploradora através da sua comparação com o sistema onde esta é gerada, validando neste processo a operação do <i>CAPTOR</i> .	
Procedimento operacional	
1. Verificar que a informação recolhida na infraestrutura de entrada e registo, e integrada na infraestrutura de controlo do SRIJ, corresponde à informação registada no <i>BackOffice</i> do sistema técnico de jogo da candidata a entidade exploradora, através da comparação de amostras da informação reportada no <i>BackOffice</i> do sistema técnico de jogo e no SAFE da candidata a entidade exploradora;	

Designação do teste	Obtenção e transferência da informação do Gateway
Id do teste	T.4.3
Objetivo	Verificar a relevância e possibilidade de transferir a informação disponibilizada no Gateway.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar o acesso à informação; • Verificar o acesso a informação não cifrada; • Verificar a relevância da informação disponível no Gateway para os fins da atividade inspetiva; • Verificar a capacidade de recolher e gravar a informação disponibilizada; • Verificar a transmissão da informação entre o Gateway e a infraestrutura de controlo do SRIJ;
Descrição	
Verificar o tipo, relevância e abrangência da informação existente no Gateway, a disponibilidade dessa informação, o nível de cifragem utilizado e a capacidade de registar e transmitir essa informação no formato necessário à atividade de inspeção.	
Procedimento operacional	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Validar o acesso ao Gateway através do processo definido no documento de requisitos técnicos do sistema de jogo, fornecido pelo SRIJ; 2. Validar a possibilidade de registar um período de tempo variável da informação disponível no Gateway através do processo definido no documento de requisitos técnicos do sistema de jogo, fornecido pelo SRIJ; 3. Validar a possibilidade de transferir a informação do Gateway para a infraestrutura de controlo do SRIJ; 4. Analisar e validar o registo obtido de acordo com os requisitos definidos para a atividade inspetiva do jogo <i>online</i>; 	



5. Calendário de execução do processo de homologação

Dia 1 Setup dos sistemas	Dia 2 Testes: 1.1; 1.2	Dia 3 Testes: 1.3; 1.4; 1.5	Dia 4 Testes: 1.6; 1.7; 1.8	Dia 5 Testes: 2.1; 2.2
Dia 6 Testes: 2.3; 2.4	Dia 7 Testes: 2.3; 2.4	Dia 8 Testes: 3.1	Dia 9 Testes: 4.1; 4.2; 4.3	Dia 10 Testes: 4.1; 4.2; 4.3
Dia 11 Testes: 4.1; 4.2; 4.3	Dia 12 Testes: 4.1; 4.2; 4.3	Dia 13 Testes: 4.1; 4.2; 4.3	Dia 14 Testes: 4.1; 4.2; 4.3	Dia 15

6. Comunicação com as entidades requerentes de licenças de exploração

Tendo em conta os objetivos e a composição operacional da fase de homologação, será de esperar que no seu decorrer o contacto entre o SRIJ e a candidata a entidade exploradora seja bastante intenso, pelo que se considera importante introduzir algumas orientações para a sua operação.

Desta forma, no início da fase de homologação será solicitada à candidata a entidade exploradora a indicação de dois gestores do processo de homologação, que devem concentrar em si todos os contatos feitos com o SRIJ relativos a qualquer assunto respetivo à operacionalização desta fase.

A entidade requerente deve por isso disponibilizar a seguinte informação para cada um dos gestores indicados:

- Nome;
- Cargo na entidade;
- Endereço de correio eletrónico;
- Contato telefónico direto;
- Outro meio de contato que considerarem relevante;

O SRIJ irá informar as candidatas a entidade exploradora no início do processo de homologação do código pelo que irão ser conhecidas durante o processo, que deverá ser utilizado para sua identificação em todos os contatos realizados no decorrer desta fase.

Durante a fase homologação a comunicação entre o SRIJ e as candidatas a entidades exploradoras deve ser orientada preferencialmente para os seguintes suportes:

1. Um sistema dedicado de gestão de incidentes de tecnologias de informação;
2. Correio eletrónico;
3. Telefone ou serviço de mensagem de vídeo.
4. A utilização de cada um dos meios referidos deve obedecer aos seguintes princípios gerais:

1. - Sistema de gestão de incidentes

O SRIJ irá utilizar um *software* dedicado de gestão de incidentes de tecnologias de informação, que deverá refletir e acompanhar todas as questões que surjam durante o processo de homologação, tanto ao nível das candidatas a entidades exploradoras, como ao nível do SRIJ.

O acesso poderá ser feito através do url a comunicar, ficando limitado ao IP público que for indicado pela candidata a entidade exploradora para esse efeito. O SRIJ indicará qual o utilizador e a palavra-chave que correspondem ao acesso de cada uma das entidades exploradoras.

Será igualmente remetida, no início do processo de homologação, documentação de apoio à utilização desta aplicação, bem como algumas regras de comunicação e interpretação de potenciais incidentes.

2. - Correio eletrónico

Será disponibilizado durante o processo de homologação o endereço de correio eletrónico a comunicar para contatos de temas não diretamente identificados como incidentes de TI, tais como esclarecimentos, orientações, troca de informação, entre outros.

O contato para este endereço de correio eletrónico deve obrigatoriamente ser iniciado por um dos gestores de processo da candidata e deve igualmente ser sempre identificado com o código que lhe foi atribuído para o processo.



3. - Telefone

Será igualmente disponibilizado o número de telefone a comunicar e o endereço Skype a comunicar, que deverão ser utilizados em casos em que a urgência não seja compatível com os *timings* inerentes à utilização dos dois meios apresentados anteriormente e sempre que o tipo de informação apenas possa ser prestado através de um contato mais direto entre a equipa técnica do SRIJ e da candidata a entidade exploradora.

7. Informação adicional relevante ao processo de homologação

Neste ponto vão ser incluídos todos os dados e informação que se considerem necessários à correta execução da fase de homologação e que não se encontram ainda disponíveis para utilização das entidades requerentes de uma licença de exploração de jogo online.

7.1 Dados de referência para reporte do jogo online

De modo a garantir que todas as entidades exploradoras do jogo *online* reportam dados de atividade de jogo tendo por base os mesmos dados de referência de apostas, o SRIJ irá disponibilizar, via protocolo sFTP, um ficheiro XML com a informação comum de eventos de jogo *online* e respetivos códigos de aposta. Pretende-se assim uniformizar o reporte de dados da atividade de jogo online pelas diversas entidades exploradoras.

A estrutura do ficheiro XML (*Schema* XSD) que será gerado pelo SRIJ com os dados de referência de eventos do jogo *online* indica-se de seguida:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="IdA" type="xs:long"/>
  <xs:element name="CodA" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Aposta">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="IdA"/>
        <xs:element ref="CodA"/>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  <xs:element name="IdC" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>
```

45. Manual de Procedimento para a Fase de Homologação do Sistema Técnico de Jogo Online

```
<xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>
<xs:element name="Competidor">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="IdC"/>
      <xs:element ref="Tipo"/>
      <xs:element ref="NomeC"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:int"/>
<xs:element name="Localneutro" type="xs:byte"/>
<xs:element name="Apostas">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Aposta" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Competidores">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Competidor" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Evento">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="IdE"/>
      <xs:element ref="Datahora"/>
      <xs:element ref="Estado"/>
      <xs:element ref="Datahora_atraso"/>
      <xs:element ref="Localneutro"/>
      <xs:element ref="Apostas"/>
      <xs:element ref="Competidores"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>
<xs:element name="Eventos">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Evento" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```



```
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>
<xs:element name="Competicao">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeCompeticao"/>
            <xs:element ref="Eventos"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>
<xs:element name="Segmento">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeSegmento"/>
            <xs:element ref="Competicao" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Modalidade">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeModalidade"/>
            <xs:element ref="Segmento"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>
<xs:element name="Modalidades">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="Modalidade" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="TipoJogo">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="NomeTipoJogo"/>
            <xs:element ref="Modalidades"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>
```

45. Manual de Procedimento para a Fase de Homologação do Sistema Técnico de Jogo Online

```
<xs:element name="Tiposjogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="TipoJogo"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Categoria">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeCategoria"/>
      <xs:element ref="Tiposjogo"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>
<xs:element name="Categorias">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Categoria"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="SRIIdadosref">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Dthr_ficheiro"/>
      <xs:element ref="Categorias"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>
```



Na tabela seguinte indicam-se as características e respectiva descrição dos diferentes elementos de XML constantes no *schema* de dados de referência.

SCHEMA: SBLREF		
Elemento de XML	Descrição	Tamanho máximo em tabela de base de dados
<xs:element name="CodA" type="xs:string"/>	Código de aposta de jogo online. DVIT - Aposta na vitória de competidor; DEMP - Aposta no empate de competidores; DDER - Aposta na derrota de competidor; DOUT - Outro tipo de aposta.	VARCHAR2 (50 BYTE)
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>	Datahora YYYYMMDDHH24MI prevista para a realização do encontro ou partida.	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:string"/>	Nova datahora YYYYMMDDHH24MI de realização do evento em caso de atraso.	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>	Datahora de geração do ficheiro de dados de referência YYYYMMDDHH24MISS.	NUMBER (16,0)
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>	Estado do evento. Exemplos: Atrasado, No horário.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="IdA" type="xs:long"/>	Identificador numérico da aposta de jogo online.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdC" type="xs:string"/>	Identificador numérico de competidor do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>	Identificador numérico do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="Localneutro" type="xs:byte"/>	Indica se o evento se realiza em local neutro (valor 1). Quando o evento se realiza no recinto de um dos competidores, o local do evento não se considera neutro (valor 0).	NUMBER (1,0)
<xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>	Nome do competidor	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>	Nome da categoria de jogo online.	VARCHAR2 (25 BYTE)
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>	Nome da Competição (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>	Nome da Modalidade (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>	Nome do Segmento (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>	Nome do tipo de jogo online.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>	Tipo de competidor. 1 - Competidor que disputa o evento em casa, 2 - Competidor que disputa o evento fora, 3-4-5, ... Outros Competidores.	NUMBER (2,0)

O reporte de dados da actividade de jogo deverá estar associado a códigos de aposta que identifiquem de forma clara qual o evento a que dizem respeito. Considerando a título de exemplo o XML seguinte que inclui informação sobre uma partida de futebol da Super Liga da Turquia, encontramos 4 tipos de códigos de aposta:

15017588518 – Aposta na vitória de um dos competidores.

15027588518 – Aposta no empate dos competidores (quando aplicável).

15037588518 – Aposta na derrota de um dos competidores (quando aplicável).

15047588518 – Outro tipo de aposta distinta das anteriores.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```
<SRIJdadosref>
```

```
  <Dthr_ficheiro>20151202112421</Dthr_ficheiro>
```

```
  <Categorias>
```

```
    <Categoria>
```

```
      <NomeCategoria>Desportiva</NomeCategoria>
```

```
      <Tiposjogo>
```

```
        <TipoJogo>
```

```
          <NomeTipoJogo>Desportiva cota</NomeTipoJogo>
```

```
          <Modalidades>
```

45. Manual de Procedimento para a Fase de Homologação do Sistema Técnico de Jogo Online

```
<Modalidade>
<NomeModalidade>Futebol</NomeModalidade>
<Segmento>
<NomeSegmento>Turquia</NomeSegmento>
  <Competicao>
    <NomeCompeticao>Super Lig</NomeCompeticao>
    <Eventos>
      <Evento>
        <IdE>7588518</IdE>
        <Datahora>201512031930</Datahora>
        <Estado>no horario</Estado>
        <Localneutro>0</Localneutro>
        <Apostas>
          <Aposta>
            <IdA>15047588518</IdA>
            <CodA>DOUT</CodA>
          </Aposta>
          <Aposta>
            <IdA>15017588518</IdA>
            <CodA>DVIT</CodA>
          </Aposta>
          <Aposta>
            <IdA>15027588518</IdA>
            <CodA>DEMP</CodA>
          </Aposta>
          <Aposta>
            <IdA>15037588518</IdA>
            <CodA>DDER</CodA>
          </Aposta>
        </Apostas>
      <Competidores>
        <Competidor>
          <IdC>3056</IdC>
          <NomeC>Antalyaspor AS</NomeC>
          <Tipo>1</Tipo>
        </Competidor>
        <Competidor>
          <IdC>3060</IdC>
          <NomeC>Gaziantepspor</NomeC>
          <Tipo>2</Tipo>
        </Competidor>
      </Competidores>
    </Evento>
  </Eventos>
</Competicao>
```



```
</Segmento>  
</Modalidade>  
</Modalidades>  
</TipoJogo>  
</Tiposjogo>  
</Categoria>  
</Categorias>  
</SRIJdadosref>
```

Os códigos de aposta referidos devem ser utilizados na geração de ficheiros XML de actividade de jogo *online*, de acordo com a estrutura AJOG_ descrita no sub-capítulo V.4, pág. 32 do Regulamento de requisitos técnicos de jogo *online*. Em concreto, no preenchimento do atributo “cod_aptr_jog”.

Quando se tratar de casos de apostas desportivas ou hípcas com código “DVIT” ou “DDER” e o código do competidor “IdC” for conhecido, este deverá ser introduzido no atributo XML “descr” (ver tabelas relativas ao schema AJOG_ com as regras de mapeamento, págs. 53 a 56). No exemplo anterior os códigos de competidor são o 3056 e o 3060.

46. Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online para as apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), aprovado por deliberação da Comissão de Jogos de 10 de março de 2016

46. Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online para as apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), aprovado por deliberação da Comissão de Jogos de 10 de março de 2016

1. Enquadramento Legal

1.1 Objeto

O presente Regulamento tem por objeto descrever e desenvolver os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo das entidades exploradoras que pretendam explorar as apostas à cota *online* em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas) que se encontram reguladas no Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, e pelo Regulamento n.º

1.2 Destinatários

O presente Regulamento é aplicável às entidades exploradoras e às entidades certificadoras.

1.3 Versão

Só a versão portuguesa é legalmente vinculativa.

2. Apostas Cruzadas

2.1 Configuração geral

1. O sistema técnico de jogo deve manter um registo atualizado de todas as ofertas de apostas realizadas, de todas as apostas correspondidas e apresentar os resultados dos eventos e ou competições que tiveram apostas correspondidas.
2. O sistema técnico de jogo deve conter informação estruturada, atualizada e passível de ser disponibilizada para o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ).

2.2 Catálogo de eventos e apostas

1. O sistema técnico de jogo deve colocar à disposição dos jogadores unicamente o conjunto de seleções de apostas em mercados relativos a eventos e competições que constem na lista de eventos aprovada pelo SRIJ.
2. O sistema técnico de jogo pode oferecer apostas a favor ou apostas contra.



2.3 Informação ao jogador

1. O sistema técnico de jogo deve disponibilizar permanentemente aos jogadores informação completa sobre:

- a) As regras constantes do Regulamento do SRIJ que aprova as regras de execução das apostas cruzadas, as regras específicas fixadas pela entidade exploradora, bem como as formas de participação nas mesmas;
- b) As competições, eventos mercados sobre os quais se pode realizar a oferta de apostas;
- c) As comissões da entidade exploradora (% de comissão e valor sobre o qual incide);
- d) As comissões adicionais, se aplicável;
- e) As políticas de suspensão, modificação e cancelamento de apostas.

2. O sistema técnico de jogo deve ainda disponibilizar aos jogadores informação sobre:

- a) O período de realização da aposta;
- b) O período de vigência das ofertas de apostas;
- c) Os montantes correspondidos e por corresponder;
- d) A data e hora das correspondências;
- e) Os momentos da correspondência das apostas (parcial e totalmente);
- f) O valor da cota da aposta em cada aposta realizada pelo jogador;
- g) O montante apostado, no caso de uma aposta a favor, ou no montante da responsabilidade assumida pelo jogador, no caso de uma aposta contra;
- h) O potencial prémio;
- i) O saldo da conta do jogador;
- j) O histórico de ofertas de apostas pendentes e de apostas correspondidas do jogador, indicando os montantes apostados, as responsabilidades assumidas e os prémios obtidos;
- k) Os resultados definitivos e oficiais de cada mercado em cada evento e competição.

3. A informação referida no número anterior deve estar disponível e facilmente acessível até que sejam declarados os resultados e classificação oficial da competição e ou evento.

4. Quaisquer encargos adicionais que a entidade exploradora cobre ao jogador devem ser caracterizados, no sistema técnico de jogo, como outra tipologia de comissões.

2.4 Oferta de apostas cruzadas

1. O sistema técnico de jogo deve verificar a disponibilidade de saldo existente na conta do jogador no momento da oferta da aposta, garantindo que o valor total referente ao montante da oferta, no caso da aposta a favor, e do montante da responsabilidade, no caso da aposta contra, não é superior ao saldo disponível na conta de jogador. No caso de a conta de jogador não dispor de saldo suficiente para a realização da aposta, o sistema técnico de jogo deve recusar a oferta da aposta.
2. Para cada aposta, o sistema técnico de jogo deve indicar o sentido da mesma (a favor ou contra), o evento ou competição, o mercado e a seleção apostável sobre a qual se realiza a aposta, assim como o valor da cota da aposta, o montante apostado, no caso das apostas a favor, a responsabilidade, no caso das apostas contra, o prémio potencial e o período de vigência da oferta da aposta.
3. O valor da cota de cada aposta é fixado no sistema técnico de jogo por indicação do jogador. O sistema técnico de jogo deve permitir ao jogador rever ou alterar o valor da cota até a sua aposta ser correspondida por uma ou mais apostas de sentido contrário à mesma cota.
4. O sistema técnico de jogo deve permitir a colocação de apostas durante o período de realização das ofertas de apostas.
5. O sistema técnico de jogo deve indicar o período de tempo que decorre entre o início e o fim de aceitação de apostas. Este período pode ser aberto novamente em caso do evento ou competição ser repetido ou adiado.
6. Quando confirmada a oferta da aposta pelo jogador, o sistema técnico de jogo emite o registo comprovativo correspondente e publica a aposta. Este registo comprovativo da oferta de apostas deve conter a informação especificada na secção 2.8 Registo de apostas.
7. O sistema técnico de jogo deve identificar, de forma separada, na conta do jogador, os montantes correspondentes às ofertas de apostas já realizadas (ou seja, os montantes das apostas a favor ou das responsabilidades assumidas nas apostas contra) ainda não correspondidas, garantindo que este montante não é utilizado pelo jogador para a oferta de novas apostas, salvo se este cancelar total ou parcialmente as suas apostas.



2.5 Oferta de apostas cruzadas

1. O sistema técnico de jogo estabelece a correspondência das ofertas de apostas de acordo com a ordem que estas são recebidas na Bolsa de Apostas e que assumem uma cota de valor igual ou mais favorável à cota escolhida pelo jogador.
2. O sistema técnico de jogo garante que os jogadores não conhecem a identidade dos outros jogadores que colocam apostas na Bolsa de Apostas.
3. O sistema técnico de jogo deve atribuir um número que identifique inequivocamente a correspondência das apostas a favor com as apostas contra.
4. O valor da cota de aposta escolhida por um jogador pode ser ajustada automaticamente pelo sistema técnico de jogo, no caso de existirem apostas em sentido contrário disponíveis com valores de cota que permitam a um jogador obter um prémio de montante superior ou uma responsabilidade inferior.
5. Uma aposta pode ser fracionada automaticamente pelo sistema técnico de jogo, para efeitos de correspondência, no caso do montante da aposta ser superior ao montante da aposta disponível à mesma cota em sentido contrário.
6. Sempre que uma aposta é correspondida, parcialmente ou na totalidade, o sistema técnico de jogo emite o registo comprovativo da correspondência da aposta.
7. Assim que as apostas sejam correspondidas, o sistema técnico de jogo deduz os montantes relativos aos valores correspondidos das quantias que, nos termos do n.º 7 do ponto 2.4, se encontram identificadas de forma separada na conta de jogador, autonomizando-as e bloqueando a possibilidade da sua utilização pelo jogador.
8. Quando uma aposta é correspondida, parcialmente ou na totalidade, considera-se estabelecido o valor da cota da aposta correspondida ou da sua fração e o sistema técnico de jogo retira-as da Bolsa de Apostas.
9. As apostas ou a parte das apostas que não forem correspondidas dentro do período de tempo para o efeito definido pela entidade exploradora, são automaticamente canceladas pelo sistema técnico de jogo, ficando os montantes apostados imediatamente disponíveis na conta de jogador.
10. Durante o período de realização das apostas, as apostas não correspondidas podem, a todo o tempo e sem qualquer custo para o jogador, ser por este modificadas ou canceladas.

2.6 Determinação de resultados e cobrança de apostas

1. O sistema técnico de jogo determina os prémios das apostas ganhadoras, os montantes apostados perdidos, no caso das apostas a favor perdedoras, ou os montantes das responsabilidades, no caso das apostas contra perdedoras, a partir da classificação oficial das competições e ou dos eventos e do resultado da aposta associada.
2. O sistema técnico de jogo deve comunicar ao jogador o resultado da aposta através dos meios de comunicação que foram definidos nas regras específicas fixadas pelas entidades exploradoras.
3. Na sequência do resultado da competição e ou do evento, os montantes das apostas reservados na conta de jogador são colocados como disponíveis no caso das apostas ganhadoras e retirados definitivamente da conta de jogador no caso das apostas perdedoras.
4. O sistema técnico de jogo deve garantir que as apostas com direito a prémio são pagas de acordo com o valor da cota no momento em que foram correspondidas.
5. O sistema técnico de jogo deve garantir que a comissão sobre as apostas correspondidas é cobrada ao jogador até ou logo após o fecho do mercado.
6. O sistema técnico de jogo deve garantir que o montante da comissão a cobrar pela entidade exploradora sobre as apostas cruzadas é registado e visível para o jogador.

2.7 Modificações, cancelamentos e anulações

1. O sistema técnico de jogo deve informar o jogador sobre os mecanismos de suspensão, cancelamento, modificação e anulação de apostas.
2. O sistema técnico de jogo deve informar o jogador sobre os possíveis motivos de cancelamento das apostas, independentemente do motivo de cancelamento do evento ou atraso de mais de 24h a partir do início previsto.
3. O sistema técnico de jogo deve garantir o reembolso imediato do montante correspondente a uma aposta que seja anulada pela entidade exploradora, sem qualquer custo para o jogador.
4. O sistema técnico de jogo deve informar o jogador das modificações, cancelamentos ou anulações de apostas através dos meios de comunicação que foram definidos nas regras específicas fixadas pelas entidades exploradoras.

2.8 Registo de apostas

1. O sistema técnico de jogo deve identificar todas as ofertas de apostas realizadas pelos jogadores com um número ou código alfanumérico único para cada aposta.



2. O sistema técnico de jogo deve guardar os registos e acessos aos seguintes elementos de cada aposta:

- a) O código identificador da aposta realizada;
- b) O código identificador da competição e ou do evento;
- c) O sentido da aposta realizada;
- d) O mercado em que o jogador realiza a aposta;
- e) A seleção de apostas do jogador;
- f) A data e hora da competição e ou do evento;
- g) A data e hora da confirmação da oferta da aposta;
- h) As datas e horas das correspondências parciais e totais;
- i) O valor da cota escolhido pelo jogador e, quando aplicável, o valor da cota ajustado automaticamente;
- j) O montante apostado, no caso de uma aposta a favor, ou o montante da responsabilidade assumida pelo jogador, no caso de uma aposta contra;
- k) O potencial prémio;
- l) Os montantes das correspondências parciais e totais da aposta;
- m) O resultado da aposta selecionada;
- n) O número ou combinação alfanumérica com carácter exclusivo e único que permita identificar o registo comprovativo de apostas.

3. O sistema técnico de jogo deve colocar à disposição do jogador um registo que inclua o detalhe de cada correspondência parcial, assim como a correspondência total.

4. O registo de apostas deve estar disponível para consulta por parte dos jogadores através da respetiva conta de jogador, durante um período de 90 dias.

2.9 Reporte e Fraude

1. O sistema técnico de jogo deve permitir a disponibilização periódica, ou a pedido do SRIJ, de informação com o objetivo de prevenir, nomeadamente, casos de fraude e de associação com vista à prática de atos ilícitos ou fraudulentos. Esta informação deve estar disponível, tanto para análise da própria entidade exploradora como do SRIJ. Remete-se para o ANEXO 1 do presente regulamento os requisitos técnicos de informação para este fim.

3. Regulamentação aplicável

São aplicáveis às Apostas Cruzadas as disposições constantes dos demais Regulamentos aprovados pelo SRIJ, com as especificidades constantes do presente Regulamento.

ANEXO I

INFORMAÇÃO TÉCNICA PARA ENTIDADES EXPLORADORAS DE APOSTAS DESPORTIVAS À COTA EM QUE OS JOGADORES JOGAM UNS CONTRA OS OUTROS (APOSTAS CRUZADAS)

1. Enquadramento

1.1 Objetivo

O presente documento é um anexo ao Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo *Online* para as Apostas Desportivas à Cota em que os Jogadores Jogam Uns Contra os Outros (Apostas Cruzadas). Este documento visa apenas acrescentar a informação técnica necessária ao cumprimento dos requisitos mínimos exigidos à operação de uma entidade exploradora de Apostas Desportivas à Cota em que os Jogadores Jogam Uns Contra os Outros (Apostas Cruzadas), mantendo-se em vigor toda a informação técnica anteriormente disponibilizada.

2. Criação Sistemática de Relatórios com informação de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros

2.1 Especificação dos tipos de recolha de dados

No âmbito da atividade de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), as entidades exploradoras devem recolher e produzir o seguinte ficheiro XML, adicionalmente aos demais especificados no documento “ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo *online*” ao Regulamento n.º 903-B/2015 de 23 de dezembro e em substituição dos ficheiros especificados pertencentes à mesma categoria de dados.

Categoria de dados	XML schema
Atividade de jogo <i>online</i>	XML schema AJOG_

Apresenta-se, de seguida, a informação adicional a constar em cada um dos ficheiros identificados. Omite-se a informação que se mantém inalterada e destaca-se a informação a acrescentar.



2.2 Schema AJOG_ (V4 in ANEXO 1 - Informação Técnica para entidades exploradoras de jogo online)

Nesta categoria deve incluir-se toda a atividade de jogo registada para o jogador dentro do sistema técnico de jogo da entidade exploradora. A atividade registada **em ambiente de de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas)** deve ser organizada em dois tipos de categorias de jogo: Apostas desportivas e Apostas hípicas, mantendo-se as demais categorias inalteradas face à documentação original, devendo a informação abaixo ser considerada especificada como adicional à estrutura já existente.

Filename rules

NORMAL	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code].xml
REPROCESSED	AJOG_YYYYMMDDHH24_[GameVault_code]rp.xml
EXAMPLE	AJOG_2015040221_2AA.xml

XSD Schema

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs=http://www.w3.org/2001/XMLSchema
attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="id_aposta_cruzada" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_evento" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_mercado" type="xs:string" />
  <xs:element name="sentido_aposta" type="xs:string" />
  <xs:element name="responsabilidade" type="xs:string" />
  <xs:element name="id_corresp" type="xs:string" />
  <xs:element name="timestp_corresp" type="xs:dateTime" />
  <xs:element name="tipo_corresp" type="xs:string" />
  <xs:element name="cod_aptr_corresp" type="xs:string" />
  (...)
  <xs:element name="sport">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="id_aposta_cruzada" />
        <xs:element ref="id_evento" />
        <xs:element ref="id_mercado" />
        <xs:element ref="sentido_aposta" />
        <xs:element ref="responsabilidade" />
        <xs:element ref="id_corresp" />
        <xs:element ref="timestp_corresp" />
        <xs:element ref="tipo_corresp" />
        <xs:element ref="cod_aptr_corresp" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:schema>
```


46. Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online para as apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), aprovado por deliberação da Comissão de Jogos de 10 de março de 2016

```
</xs:element>
<xs:element name="hipica">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="id_aposta_cruzada" />
      <xs:element ref="id_evento" />
      <xs:element ref="id_mercado" />
      <xs:element ref="sentido_aposta" />
      <xs:element ref="responsabilidade" />
      <xs:element ref="id_corresp" />
      <xs:element ref="timestp_corresp" />
      <xs:element ref="tipo_corresp" />
      <xs:element ref="cod_aptr_corresp" />
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="poker">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="pbanca">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="bjack">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="fortazar">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      (...)
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
  (...)
</xs:schema>
```

**Elementos exclusivos para as Apostas Cruzadas:**

SCHEMA: AJOG_< sport>	TABLE:	STG_JOGO_DESPORTIV
XML Elements	Atributes name	Type(size)
<xs:element name="id_aposta_cruzada" type="xs:string"/>	▶ id_aposta_cruzada	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_evento" type="xs:string"/>	▶ id_evento	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_mercado" type="xs:string"/>	▶ id_mercado	VARCHAR2(10)
<xs:element name="sentido_aposta" type="xs:string"/>	▶ sentido_aposta	VARCHAR2(10)
<xs:element name="responsabilidade" type="xs:string" />	▶ responsabilidade	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_corresp" type="xs:string" />	▶ id_corresp	VARCHAR2(10)
<xs:element name="timestp_corresp" type="xs:dateTime" />	▶ timestp_corresp	VARCHAR2(30)
<xs:element name="tipo_corresp" type="xs:string" />	▶ tipo_corresp	VARCHAR2(10)
<xs:element name="cod_aptr_corresp" type="xs:string" />	▶ cod_aptr_corresp	VARCHAR2(10)

Comentários aos novos Elementos/Atributos:

id_aposta_cruzada = 'Identifica inequivocamente a aposta cruzada'

id_evento = 'Identifica o evento sobre o qual se aposta'

id_mercado = 'Identifica o mercado sobre o qual se aposta'

sentido_aposta = 'Sentido da aposta. 1 A favor, 2 Contra'

responsabilidade = 'Valor da responsabilidade, em euros, para o jogador no caso em aposta contra'

id_corresp = 'Identifica a correspondência'

timestp_corresp = 'Timestamp da aposta de correspondência
YYYYMMDDHH24MISS.FF TZH:TZM '

tipo_corresp = 'Tipo de correspondência. P Parcial, T Total'

cod_aptr_corresp = 'Codigo de aposta correspondida (sentido contrário)'

Elementos exclusivos para as Apostas Cruzadas:

SCHEMA: AJOG_< hipica>	TABLE:	STG_JOGO_HIPICOS
XML Elements	Atributes name	Type(size)
<xs:element name="id_aposta_cruzada" type="xs:string"/>	▶ id_aposta_cruzada	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_evento" type="xs:string"/>	▶ id_evento	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_mercado" type="xs:string"/>	▶ id_mercado	VARCHAR2(10)
<xs:element name="sentido_aposta" type="xs:string"/>	▶ sentido_aposta	VARCHAR2(1)
<xs:element name="responsabilidade" type="xs:string" />	▶ responsabilidade	VARCHAR2(10)
<xs:element name="id_corresp" type="xs:string" />	▶ id_corresp	VARCHAR2(10)
<xs:element name="timestp_corresp" type="xs:dateTime" />	▶ timestp_corresp	VARCHAR2(30)
<xs:element name="tipo_corresp" type="xs:string" />	▶ tipo_corresp	VARCHAR2(1)
<xs:element name="cod_aptr_corresp" type="xs:string" />	▶ cod_aptr_corresp	VARCHAR2(10)

46. Projeto de Regulamento que define os Requisitos do Sistema Técnico do Jogo Online para as apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam uns contra os outros (apostas cruzadas), aprovado por deliberação da Comissão de Jogos de 10 de março de 2016

Comentários aos novos Elementos/Atributos:

id_aposta_cruzada = 'Identifica inequivocamente a aposta cruzada'

id_evento = 'Identifica o evento sobre o qual se aposta'

id_mercado = 'Identifica o mercado sobre o qual se aposta'

sentido_aposta = 'Sentido da aposta. 1 A favor, 2 Contra'

responsabilidade = 'Valor da responsabilidade, em euros, para o jogador no caso em aposta contra'

id_corresp = 'Identifica a correspondência'

timestp_corresp = 'Timestamp da aposta de correspondência
YYYYMMDDHH24MISS.FF TZH:TZM '

tipo_corresp = 'Tipo de correspondência. P Parcial, T Total'

cod_aptr_corresp = 'Codigo de aposta correspondida (sentido contrário)'



47. Instrução n.º 6/2016/SRIJ/JO de 18 de novembro. **Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas**

Neste documento pretende-se explicar os detalhes gerais a adotar no reporte de eventos em apostas desportivas, a saber, o processo formal de gerar o “string” necessário para preencher o campo ***cod_aptr_jog*** dos ficheiros AJOG<sport>.

Regras gerais:

De modo a garantir que todas as entidades exploradoras do jogo *online* reportam dados de atividade de jogo tendo por base os mesmos dados de referência de apostas, o SRIJ disponibiliza, via protocolo sFTP, um ficheiro XML com a informação comum de eventos de jogo *online* e respetivos códigos de aposta. Pretende-se assim uniformizar o reporte de dados da atividade de jogo *online* pelas diversas entidades exploradoras.

A estrutura do ficheiro XML (*Schema* XSD) gerado pelo SRIJ com os dados de referência de eventos do jogo *online* indica-se de seguida:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
attributeFormDefault="unqualified" elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="IdA" type="xs:long"/>
  <xs:element name="CodA" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Aposta">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="IdA"/>
        <xs:element ref="CodA"/>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  <xs:element name="IdC" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>
  <xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>
  <xs:element name="Competidor">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element ref="IdC"/>
        <xs:element ref="Tipo"/>
        <xs:element ref="NomeC"/>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
</xs:schema>
```

47. Instrução n.º 6/2016/SRII/JO de 18 de novembro.
Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas

```
</xs:element>
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:int"/>
<xs:element name="Localneutro" type="xs:byte"/>
<xs:element name="Apostas">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Aposta" maxOccurs="unbounded"minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element> <xs:element name="Competidores">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Competidor" maxOccurs="unbounded"minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Evento">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="IdE"/>
      <xs:element ref="Datahora"/>
      <xs:element ref="Estado"/>
      <xs:element ref="Datahora_atraso"/>
      <xs:element ref="Localneutro"/>
      <xs:element ref="Apostas"/>
      <xs:element ref="Competidores"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>
<xs:element name="Eventos">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Evento" maxOccurs="unbounded"minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>
<xs:element name="Competicao">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeCompeticao"/>
      <xs:element ref="Eventos"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```



```
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>
<xs:element name="Segmento">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeSegmento"/>
      <xs:element ref="Competicao" maxOccurs="unbounded"minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Modalidade">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeModalidade"/>
      <xs:element ref="Segmento"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>
<xs:element name="Modalidades">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="Modalidade" maxOccurs="unbounded"minOccurs="1"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="TipoJogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeTipoJogo"/>
      <xs:element ref="Modalidades"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>
<xs:element name="Tiposjogo">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="TipoJogo"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Categoria">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="NomeCategoria"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

**47. Instrução n.º 6/2016/SRII/JO de 18 de novembro.
Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas**

```

        <xs:element ref="Tiposjogo"/>
    </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>
<xs:element name="Categorias">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="Categoria"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="SRIIdadosref">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence>
            <xs:element ref="Dthr_ficheiro"/>
            <xs:element ref="Categorias"/>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Na tabela seguinte indicam-se as características e respetiva descrição dos diferentes elementos de XML constantes no *schema* de dados de referência.

ESHEMA: SRIIREF	Descrição	Tamanho máximo em tabela de base de dados
Elemento de XML		
<xs:element name="CodA" type="xs:string"/>	Código de aposta de jogo online. DVIT - Aposta na vitória de competidor. DEMP - Aposta no empate de competidores. DDER - Aposta na derrota de competidor. DOUT - Outro tipo de aposta. DOTR - Outrights	VARCHAR2 (50 BYTE)
<xs:element name="Datahora" type="xs:int"/>	Datahora YYYYMMDDHH24MI prevista para a realização do encontro ou partida	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Datahora_atraso" type="xs:string"/>	Nova datahora YYYYMMDDHH24MI de realização do evento em caso de atraso.	NUMBER (14,0)
<xs:element name="Dthr_ficheiro" type="xs:int"/>	Datahora de geração do ficheiro de dados de referência YYYYMMDDHH24MISS.	NUMBER (16,0)
<xs:element name="Estado" type="xs:string"/>	Estado do evento. Exemplos: Atrasado, No horário.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="IdA" type="xs:long"/>	Identificador numérico da aposta de jogo online.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdC" type="xs:string"/>	Identificador numérico de competidor do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="IdE" type="xs:string"/>	Identificador numérico do evento.	NUMBER (22,0)
<xs:element name="Localneutro" type="xs:byte"/>	Indica se o evento se realiza em local neutro (valor 1). Quando o evento se realiza no recinto de um dos competidores, o local do evento não se considera neutro (valor 0).	NUMBER (1,0)
<xs:element name="NomeC" type="xs:string"/>	Nome do competidor.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeCategoria" type="xs:string"/>	Nome da categoria de jogo online.	VARCHAR2 (25 BYTE)
<xs:element name="NomeCompeticao" type="xs:string"/>	Nome da Competição (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeModalidade" type="xs:string"/>	Nome da Modalidade (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeSegmento" type="xs:string"/>	Nome do Segmento (quando aplicável).	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="NomeTipoJogo" type="xs:string"/>	Nome do tipo de jogo online.	VARCHAR2 (100 BYTE)
<xs:element name="Tipo" type="xs:string"/>	Tipo de competidor. 1 - Competidor que disputa o evento em casa, 2 - Competidor que disputa o evento fora, 3-4-5, ... Outros Competidores.	NUMBER (2,0)



O reporte de dados da atividade de jogo deverá estar associado a códigos de aposta que identifiquem de forma clara qual o evento a que dizem respeito. Considerando a título de exemplo o XML seguinte que inclui informação sobre uma partida de futebol da Super Liga da Turquia, encontramos 8 tipos de códigos de aposta:

- 1601017588518 – Aposta na vitória do competidor que joga em casa.
- 1601027588518 – Aposta na vitória do competidor que joga fora.
- 1602007588518 – Aposta no empate dos competidores (quando aplicável).
- 1603017588518 – Aposta na derrota do competidor que joga em casa.
- 1603027588518 – Aposta na derrota do competidor que joga fora.
- 1604017588518 – Aposta no competidor que joga em casa.
- 1604027588518 – Aposta no competidor que joga fora.
- 1604007588518 – Aposta no evento.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SRIJdadosref>
  <Dthr_ficheiro>20151202112421</Dthr_ficheiro>
  <Categorias>
    <Categoria>
      <NomeCategoria>Desportiva</NomeCategoria>
      <Tiposjogo>
        <TipoJogo>
          <NomeTipoJogo>Desportiva cota</NomeTipoJogo>
          <Modalidades>
            <Modalidade>
              <NomeModalidade>Futebol</NomeModalidade>
              <Segmento>
                <NomeSegmento>Turquia</NomeSegmento>
                <Competicao>
                  <NomeCompeticao>Super Lig</NomeCompeticao>
                  <Eventos>
                    <Evento>
                      <IdE>7588518</IdE>
                      <Datahora>201512031930</Datahora>
                      <Estado>no horario</Estado>
                      <Localneutro>0</Localneutro>
                      <Apostas>
                        <Aposta>
                          <IdA>15047588518</IdA>
                          <CodA>DOUT</CodA>
                        </Aposta>
                        <Aposta>
                          <IdA>15017588518</IdA>
                          <CodA>DVIT</CodA>
                      </Apostas>
                    </Evento>
                  </Eventos>
                </Competicao>
              </Segmento>
            </Modalidade>
          </Modalidades>
        </TipoJogo>
      </Tiposjogo>
    </Categoria>
  </Categorias>
</SRIJdadosref>
```


47. Instrução n.º 6/2016/SRII/JO de 18 de novembro.
Instruções para reporte de eventos em apostas desportivas

```
</Aposta>
<Aposta>
<IdA>15027588518</IdA>
<CodA>DEMP</CodA>
</Aposta>
<Aposta>
<IdA>15037588518</IdA>
<CodA>DDER</CodA>
</Aposta>
</Apostas>
<Competidores>
<Competidor>
<IdC>3056</IdC>
<NomeC>Antalyaspor AS</NomeC>
<Tipo>1</Tipo>
</Competidor>
<Competidor>
<IdC>3060</IdC>
<NomeC>Gaziantepspor</NomeC>
<Tipo>2</Tipo>
</Competidor>
</Competidores>
</Evento>
</Eventos>
</Competicao>
</Segmento>
</Modalidade>
</Modalidades>
</TipoJogo>
</Tiposjogo>
</Categoria>
</Categorias>
</SRIIdadosref>
```

Os códigos de aposta “construídos” com base no método anteriormente referido devem ser utilizados na geração de ficheiros XML de atividade de jogo *online*, de acordo com a estrutura AJOG_ descrita no sub-capítulo V.4, pág. 32 do Regulamento de requisitos técnicos de jogo online. Em concreto, no preenchimento do atributo “cod_aptr_jog”= ‘Código de aposta para utilização da entidade exploradora ou operador de jogo online. NOT NULL’.



48. Instrução n.º 12/2017/SRIJ/JO de 06 de dezembro,
Instruções para reporte de máquinas de jogo online

Neste documento pretende-se explicar os detalhes gerais a adotar no reporte de máquinas de jogo online, a saber, o processo formal de gerar o “string” necessário para preencher o campo **sm_result** dos ficheiros AJOG.

Regras gerais:

- O Reporte de máquinas de jogo deve ser feito da esquerda para a direita e de cima para baixo;
- As linhas e colunas das máquinas de jogo online devem ser contadas a partir do número 0; Por exemplo, uma máquina de jogo online (matrix) 4x3 teria as seguintes posições:

00	10	20	X0
01	11	21	31
02	12	2y	XY

- O reporte de máquinas online deve ser codificado com letras correspondentes aos símbolos de máquina existente em operação. Por exemplo:

F	B	C	E
A	A	G	H
I	J	A	G

(F;B;C;E#A;A;G;H#I;J;A;G)

- As correspondências entre os símbolos e as letras devem ser enviadas ao SRIJ durante a fase de homologação e sempre que se trate de um jogo novo em produção. Se existir uma alteração na correspondência entre uma letra e um símbolo, esta deve ser comunicada ao SRIJ antes da sua operacionalização;
- Os símbolos devem ser separados utilizando “;” e as linhas devem ser separadas utilizando “#”;
- O campo **sm_result** é uma “string” com o máximo de 4000 “chars”;

- A “*retribution list*”, *m_value* (Valor do Crédito / Denominação da Máquina), *m_type* (Multiplicador) e *m_ganho* (valor ganho por cada linha), devem igualmente ser reportados no campo *sm_result*;

1. *Lista de retribuição(R), m_value(MV), m_type(MT) e m_ganho(MG)* devem ser reportadas por linha e por coluna:

#R#Símbolo#[x1][y1][x2][y2]...[xn][yn]#MV#[ValorCrédito]#MT#[Multiplicador]#

- Exemplo: a primeira linha horizontal (inteira) ganha:
 - #R#[Symbol]#00102030#MV#0,2#MT#2#MG#0,6#
 - Valor Crédito = 0,2; Multiplicador = 2; Ganho=0,6
- Exemplo: a primeira linha vertical (inteira) ganha:
 - #R#[Symbol]#000102#MV#0,2#MT#2# MG#0,6#
 - Valor Crédito = 0,2; Multiplicador = 2; Ganho=0,6
- Se uma das máquinas de jogo online gerar um “string” superior a 4000 “chars” no campo *sm_result* field, este resultado deve ser “truncado” mesmo que se registre alguma perda de informação no reporte;
- O campo *descr_ap* deve conter o nome do jogo (a designação específica da máquina de jogo online).
- Para os **Jogos Adicionais** (onde o valor da aposta seja o valor ganho na jogada anterior), o resultado deverá ser formalizado pela Entidade Exploradora, devendo, contudo, contemplar o MV, o MT e o MG, caso seja aplicável.
- Para qualquer outra situação específica que não se encontre enquadrada em nenhuma das anteriores, deverá ser elaborada uma proposta pela Entidade Exploradora e remetida para análise, ao SRIJ antes da sua operacionalização.

Exemplos

(Com 2 rounds), com Valor do Crédito=0,4, Multiplicador=1 e Ganhos=0,8 (para todas as linhas) para ambos os rounds:

Primeiro round da máquina de jogo online (0):

B	E	E	F	C
D	C	J	C	E
C	H	C	D	J

Segundo round da máquina de jogo online (1):

Sempre que a máquina de jogo online rodar automaticamente (devido a bônus ou regras do jogo, este processo pode não ser sempre aplicável).



B	B	B	H	C
B	E	E	F	E
D	H	J	D	J

Reporte:

0:B;E;E;F;C#D;C;J;C;E#C;H;C;D;J#R#C#02112231#MV#0,4#MT#1#MG#0,8#

1:B;B;B;H;C#B;E;E;F;E#D;H;J;D;J#R#B#001020#MV#0,4#MT#1#R#B#011020#MV#0,4#MT#1#MG#0,

8#

2. (Com ganhos), com Valor do Crédito=0,2, Multiplicador=2 e Ganhos=0,6 (igual para todas as linhas):

E	A	A	F	F
A	E	A	E	C
C	L	E	C	D

a. **sm_result**>0:E;J;J;F;F#A;J;J;B;C#C;J;J;C;D#R#E#00112231#MV#0,2#MT#2#R#A#011020#R#A#VA#101#MV#0,2#MT#2#MG#0,6#</sm_result>

3. (Com ganhos), com Valor do Crédito=0,4, Multiplicador=2 e Ganhos=0,3 (igual para todas as linhas):

H	C	H	A	A
H	S	H	E	F
C	A	C	C	C

a. **sm_result**>0:H;C;H;A;A#H;S;H;E;F#C;A;C;C;C#R#C#021022#MV#0,4#MT#2#MG#0,6#</sm_result>

4. (Sem ganhos)

H	F	E	F	A
A	D	H	E	S
F	E	H	C	B

a. `<sm_result>0:H;F;E;F;A#A;D;H;E;S#F;E;H;C;B#MV#0,4#MT#1#MG#0#</sm_result>`

5. Scatter – 1 símbolo igual (S1 representa o símbolo do Scatter):

H	F	S1	F	A
S1	D	H	E	S
S1	E	H	C	B

a. `<sm_result>0:H;F;S1;F;A#S1;D;H;E;S#S1;E;H;C;B#R#S1#010220#MV#0,4#MT#1#MG #0,5#</sm_result>`

6. Scatter – 1 combinação de símbolo diferentes (S1, S2, S3 representam os diferentes símbolos do Scatter):

H	F	S1	F	A
S2	D	H	E	S
S3	E	H	C	B

a. Exemplo (S1, S2, S3 representam os diferentes símbolos do Scatter):
`<sm_result>0:H;F;S1;F;A#S2;D;H;E;S#S3;E;H;C;B#R#S1S2S3#010220#MV#0,4#MT#1#MG#0,8</sm_result>`



49. Instrução n.º 13/2018/SRIJ/JO de 7 de março
instruções de reporte de apostas desportivas à cota
em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

I. INTRODUÇÃO

Pretende-se com o presente documento definir um conjunto de procedimentos que permitam uniformizar a informação que as entidades exploradoras devem reportar, a qual se mostra necessária para o controlo da atividade de exploração dos jogos e apostas *online*. Estas instruções são emitidas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 32.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto – Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, para execução do previsto no Regulamento n.º 903-B/2015, publicado no Diário da República, 2ª Série, n.º 250, de 23 de dezembro de 2015, que define os Requisitos Técnicos do Sistema do Jogo *Online* das entidades exploradoras, com as alterações que lhe foram introduzidas pelo Regulamento n.º 379-A/2016, publicado no Diário da República, 2ª série, n.º 72, de 13 de abril de 2016.

Neste contexto, atentas as especificidades e regras próprias de cada categoria e tipo de jogos e apostas *online*, emitem-se em seguida instruções complementares referentes à construção dos ficheiros de atividade de jogo (schema “AJOG_”) de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora.

II. INSTRUÇÕES GENÉRICAS DE REPORTE DE APOSTAS DESPORTIVAS À COTA

Tendo por objetivo o reporte completo e íntegro da atividade de jogo *online*, foi definido o **XML schema “AJOG_”**, descrito no quadro seguinte, e que deverá ser, diariamente, gerado e reportado pelas entidades exploradoras:

49. Instrução n.º 13/2018/SRU/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

SCHEMA: AJOG < sport>	TABLE:	STG JOGO DE SPORTV
XML Elements	Attributes name	Type(size)
<xs:element name="cod_entexpl" type="xs:byte"/>	cod_entpljog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="cod_cote" type="xs:string"/>	cod_cotjog	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="id_ficheiro" type="xs:short"/>	id_fchajog	VARCHAR2 (16 CHAR)
<xs:element name="datahr" type="xs:int"/>	data_hr	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="codogador" type="xs:string"/>	id_jogexpl	NUMBER (22, 0)
<xs:element name="codigo" type="xs:string"/>	cod_cnjog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_ini" type="xs:string"/>	sal_jog_ini	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_mov" type="xs:string"/>	sal_jog_mov	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="saldo_fm" type="xs:string"/>	sal_jog_final	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_ini" type="xs:string"/>	bon_jog_ini	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_mov" type="xs:string"/>	bon_jog_mov	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="bonus_fm" type="xs:string"/>	bon_jog_final	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_ficha" type="xs:string"/>	cod_fichajog	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="cod_aptr_jog" type="xs:string"/>	cod_aptr_jog	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="timestp_ini" type="xs:dateTime"/>	timestp_ini	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="timestp_fm" type="xs:dateTime"/>	timestp_fm	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="datnr_ini_evento" type="xs:string"/>	datnr_ini_evento	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="datnr_fm_evento" type="xs:string"/>	datnr_fm_evento	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ap_cruz" type="xs:string"/>	ap_cruz	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cod_fichajog" type="xs:string"/>	cod_fjoga	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="id_sessao" type="xs:string"/>	id_sessao	VARCHAR2 (20)
<xs:element name="ip_jogador" type="xs:string"/>	ip_jogador	VARCHAR2 (15)
<xs:element name="ip_regiao" type="xs:string"/>	regao_p	VARCHAR2 (25)
<xs:element name="cod_opejog" type="xs:string"/>	cod_opejog	VARCHAR2 (5)
<xs:element name="timestp" type="xs:dateTime"/>	timestp	VARCHAR2 (30)
<xs:element name="descr_ap" type="xs:string"/>	descr	VARCHAR2 (100)
<xs:element name="combinado" type="xs:string"/>	combi	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="multipa" type="xs:string"/>	m_ulti	VARCHAR2 (1)
<xs:element name="cota_ap" type="xs:string"/>	cota	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="resultado" type="xs:string"/>	resultado	VARCHAR2 (50)
<xs:element name="a_saldo_ini" type="xs:string"/>	a_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_valor" type="xs:string"/>	a_valor	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_saldo_fm" type="xs:string"/>	a_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus_ini" type="xs:string"/>	a_bonus_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus" type="xs:string"/>	a_bonus	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_bonus_fm" type="xs:string"/>	a_bonus_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="a_comissao" type="xs:string"/>	a_comissao	VARCHAR2 (3)
<xs:element name="g_saldo_ini" type="xs:string"/>	g_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="g_ganho" type="xs:string"/>	g_ganho	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="g_saldo_fm" type="xs:string"/>	g_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_saldo_ini" type="xs:string"/>	r_saldo_ini	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_valor" type="xs:string"/>	r_valor	VARCHAR2 (10)
<xs:element name="r_saldo_fm" type="xs:string"/>	r_saldo_fm	VARCHAR2 (10)
NOT APPLICABLE (Internal integration control)	reg_ctr	NUMBER (22, 0)

Os valores referentes à atividade de jogo diária, registada e reportada por hora através do XML schema “AJOG_” (valores de apostas e bónus, comissões, ganhos e reembolsos) **terão de, necessariamente, coincidir com os valores reportados nas correspondentes variáveis referentes à informação do Resumo Financeiro Diário** registado e reportado através do XML schema “RESF_” (total de apostas, total de comissões, total de ganhos e total de reembolsos). Considerando a necessidade de conformidade entre a informação detalhada reportada nos nós de < sport> do Schema “AJOG_” e a respetiva informação agregada reportada



no *Resumo Financeiro Diário – Schema “RESF_”*, importa garantir a equivalência entre estes dois reportes da forma definida na Instrução em vigor para o feito. No registo da informação reportada neste ficheiro (XML *schema “AJOG_”*), devem ser consideradas as seguintes instruções para os campos do tipo “<sport>”:

- **A_VALOR:** Valor da aposta, em euros; O valor a inserir neste campo corresponde ao valor efetivamente apostado pelo jogador, i.e., não inclui a comissão eventualmente cobrada nem os bónus jogados.
- **A_BONUS:** Bónus da aposta, em euros; o valor a inserir neste campo corresponde aos bónus que foram jogados.
- **A_COMISSAO:** Comissão cobrada pela entidade exploradora, em euros; o valor a inserir neste campo corresponde às comissões sobre as apostas.
- **COTA:** Cota total da aposta desportiva.
- **G_GANHO:** Valor do ganho com a aposta, em euros; o valor a inserir neste campo corresponde ao montante global pago ao jogador por uma aposta ganhadora, que resulta da multiplicação do valor da cota pelo montante da aposta.
- **R_VALOR:** Valor do reembolso, em euros; o valor a inserir neste campo corresponde aos valores devolvidos ao jogador por apostas anuladas.

Em complemento, e com o principal intuito de normalizar o cumprimento do requisito de conformidade referido anteriormente, estipula-se de seguida um conjunto de regras que deverão ser aplicadas na construção do reporte diário das apostas desportivas à cota constantes nos campos “<sport>” dos ficheiros “AJOG_”:

- Os únicos códigos de operação (cod_opejog) admissíveis nos reportes referentes a apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a Entidade Exploradora são “ADSUB”, “ADCAN”, “ADCOT”, “OPERSP” e “OPEPCD”.
- As submissões de apostas do jogador devem ser reportadas com o código de operação (cod_opejog) “ADSUB”, devendo nestes casos ser preenchidos valores nos campos “a_valor” ou “a_bonus” e em todos os saldos; Nestes casos, os campos “r_valor” e “g_ganho” deverão ficar vazios.
- Os cancelamentos de apostas devem ser reportados com código de operação (cod_opejog) “ADCAN”, devendo nestes casos ser preenchidos valores no campo “r_valor” e em todos os saldos; Nestes casos, os campos “a_valor” ou “a_bonus” deverão ficar vazios.

49. Instrução n.º 13/2018/SRII/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

- As operações de “cash-out” de apostas devem ser reportadas com código de operação (cod_opejog) “ADCOT”, devendo nestes casos ser preenchidos valores no campo “r_valor” e em todos os saldos (relembrando-se ainda que a disponibilização desta funcionalidade carece obrigatoriamente de aprovação de regras específicas); Nestes casos, os campos “a_valor” ou “g_ganho” deverão ficar vazios.
- As resoluções de apostas vencedoras devem ser reportadas com código de operação (cod_opejog) “OPERSP”, devendo nestes casos ser preenchidos valores no campo “g_ganho” e em todos os saldos; Nestes casos, os campos “a_valor” e “r_valor” deverão ficar vazios e apenas deverão ser reportadas resoluções de apostas que se revelem vencedoras (apostas perdedoras não deverão ser reportadas).
- Nos casos específicos de reporte de resoluções de apostas vencedoras à posteriori, em período em que a conta de jogador se encontre suspensa ou cancelada (nomeadamente em resultado da sua autoexclusão), o código de operação (cod_opejog) desse nó deverá ser “OPEPCD”, devendo ser preenchidos valores no campo “g_ganho” e em todos os saldos; Também nestes casos concretos, os campos “a_valor” e “r_valor” deverão ficar vazios e apenas deverão ser reportadas resoluções de apostas que se revelem vencedoras (apostas perdedoras não deverão ser reportadas).
- Reforça-se também que os nós de “<sport>” do ficheiro “AJOG_” contemplam a existência de 3 tipos de apostas desportivas à cota (cuja definição se encontra no anexo ao Reg. nº 903-A/2015): as apostas simples, as apostas múltiplas e as apostas combinadas. As apostas múltiplas são identificadas no reporte quando o campo “<multipla>” assume o valor “S”, enquanto que as apostas combinadas são identificadas pelo campo “<combinado>” com o valor “S”, não podendo estes 2 campos ser reportados em simultâneo com esse mesmo valor. Estes 2 tipos de apostas (múltiplas e combinadas) podem ser também identificados no reporte através da ocorrência de diversos nós de “<sport>” com o mesmo “cod_fichajog” na mesma operação (“cod_opejog”).
- O campo “<cod_fichajog>” deve então ser único por aposta e código de operação, repetindo-se apenas em nós “<sport>” que respeitem a apostas múltiplas ou combinadas, sendo este campo o identificador que permite associar os respetivos nós à mesma aposta múltipla ou combinada; As apostas múltiplas ou combinadas representam assim uma aposta agregada, com código único (“cod_fichajog”), representadas no ficheiro “AJOG_” com tantos nós “<sport>” quanto o nº de apostas individuais que compõem a aposta múltipla/combinada.



- O mesmo campo “<cod_fichajog>”, sendo único por aposta, permite igualmente associar a submissão à sua resolução, cancelamento ou cash-out; Por exemplo, uma resolução de aposta com determinado “cod_fichajog” diz respeito a uma submissão de aposta anterior com esse mesmo “cod_fichajog”.
- Nestes mesmos casos das apostas múltiplas ou combinadas, nas suas submissões (cod_opejog “ADSUB”) os valores do campo “a_valor” (ou quando aplicável do “a_bonus”) são os valores agregados dessa múltipla ou combinada e devem ser repetidos em todos os nós dessa aposta agregada, ou seja, do “cod_fichajog” respetivo.
- Nestes mesmos casos das apostas múltiplas ou combinadas, nas suas resoluções (cod_opejog “OPERSP”) os valores do campo “g_ganho” são os valores agregados dessa múltipla ou combinada e devem ser repetidos em todos os nós dessa aposta agregada, ou seja, do “cod_fichajog” respetivo.
- Nestes mesmos casos das apostas múltiplas ou combinadas, no reporte das suas resoluções em período de suspensão ou cancelamento da conta do jogador (cod_opejog “OPEPCD”) os valores do campo “g_ganho” são os valores agregados dessa múltipla ou combinada e devem ser repetidos em todos os nós dessa aposta agregada, ou seja, do “cod_fichajog” respetivo.
- Nestes mesmos casos das apostas múltiplas ou combinadas, nos seus cancelamentos (cod_opejog “ADCAN”) os valores do campo “r_valor” são os valores agregados dessa múltipla ou combinada e devem ser repetidos em todos os nós dessa aposta agregada, ou seja, do “cod_fichajog” respetivo.
- Nestes mesmos casos das apostas múltiplas ou combinadas, nos seus “cash-out’s” (cod_opejog “ADCOT”) os valores do campo “r_valor” são os valores agregados dessa múltipla ou combinada e devem ser repetidos em todos os nós dessa aposta agregada, ou seja, do “cod_fichajog” respetivo.
- Sem prejuízo do referido anteriormente em relação aos valores das apostas múltiplas ou combinadas, o campo “cota_ap” deve refletir o valor da cota de cada aposta individual e não da aposta agregada, por forma a ser possível manter o registo das mesmas; O mesmo racional é válido para todos os outros campos aplicáveis, nomeadamente para os campos “descr_ap” e “resultado”.
- Os saldos iniciais subsequentes são afetados pelos saldos finais anteriores que, por sua vez, são afetados quando aplicável pelos respetivos valores das operações (“a_valor”, “a_bonus”, “a_comissao”, “g_ganho” ou “r_valor”), conforme exemplificado no ponto “IV. EXEMPLOS DE REPORTE DE ATIVIDADE DE JOGO DE APOSTAS DESPORTIVAS À COTA”.

49. Instrução n.º 13/2018/SRIJ/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

- O campo “<cod_ficha>” representa o tipo de aposta possível, devendo no caso das múltiplas ou combinadas vir repetido em todos os nós da mesma aposta agregada, uma vez que essas apostas agregadas representam um tipo de aposta possível; Se 2 jogadores diferentes apostarem exatamente na mesma aposta simples, múltipla ou combinada, essa aposta deverá vir reportada em cada um dos jogadores com o mesmo “<cod_ficha>”.
- O campo “<cod_aptrjog>” deverá ser construído de acordo com as regras particulares estipuladas na Instrução em vigor respetiva, existente para esse efeito.
- O campo “<resultado>” deverá ficar vazio sempre que o código de operação representar uma submissão (cod_opejogo “ADSUB”) ou uma operação de cash-out (cod_opejogo “ADCOT”); No caso das resoluções de apostas (cod_opejog “OPERSP” ou “OPEPCD”), o campo “<resultado>” deverá conter a *string* “Ganhadora” seguida de um “|” e do resultado específico do evento, conforme se exemplifica no ponto “IV. EXEMPLOS DE REPORTE DE ATIVIDADE DE JOGO DE APOSTAS DESPORTIVAS À COTA”); Nestes últimos códigos de operação, em casos específicos em que haja lugar a uma devolução do valor apostado ao jogador (por exemplo em situações de “Draw no bet”), o campo “<resultado>” deverá conter a *string* “Devolvida” seguida de um “|” e do resultado específico do evento (constando o respetivo valor devolvido no campo “g_ganho”, conforme referido anteriormente). No que respeita aos cancelamentos de apostas (cod_opejogo “ADCAN”), o campo “<resultado>” deverá assumir o valor de “Anulada”. Reforça-se ainda que não deverão ser reportadas resoluções de apostas perdedoras.
- As instruções de construção do campo “<descr_ap>” são especificamente definidas de acordo com o ponto seguinte “III. INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO DO CAMPO “DESCR_AP”.

III. INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO DO CAMPO “DESCR_AP”

Para a construção do campo “descr_sp” em particular, existe também um conjunto de instruções específicas que deverão ser necessariamente seguidas:

- O campo “descr_ap” é uma “string” com o máximo de 400 “chars”;
- Deve ser preenchido com os itens abaixo especificados, separados pelo “char” pipe “|”, sem espaços em branco entre cada item:
 - Modalidade – deverá ser uma modalidade que conste na Lista de modalidades disponibilizada no site do SRIJ;



- País – o país do evento deverá ser representado pelo código ISO 3166-1 alpha-2 ou, quando se tratar de um evento internacional, deve-se utilizar o string “INT”;

- Competição/Prova – deverá identificar a competição onde o evento se insere;

- Evento – deverá descrever o evento (campo livre)

- Momento da Aposta – este campo indica o momento em que foi realizada a aposta, os valores possíveis são “LIVE” ou “PRE-MATCH”;

- Tipo de Resultado – representa o tipo de resultado que se poderá obter, à semelhança no que consta na Lista de modalidades disponibilizada no site do SRIJ;

- Aposta – deverá indicar qual a aposta que foi realizada para o evento em questão;

- Tipo de Combinada – quando aplicável (se for uma aposta combinada), deverá indicar qual o tipo de aposta combinada realizada.

• Ao ser preenchido, o campo “<descr_ap”> ficará então de acordo com o seguinte: “Modalidade | País | Competição/Prova | Evento | Momento da Aposta | Tipo de Resultado | Aposta | Tipo de Combinada”;

• Para os casos não aplicáveis deve ser utilizado “NA” no preenchimento do item;

• A localização das modalidades e competições disponibilizadas pelo Site SRIJ é a seguinte:

<http://www.srij.turismodeportugal.pt/pt/jogo-online/lista-de-modalidades-e-competicoes/>;

• O quadro abaixo ilustra exemplos que seguem esta forma de preenchimento:

Modalidade	País	Competição /Prova	Evento	Momento da Aposta	Tipo Resultado	Aposta	Tipo de Combinada
Futebol	PT	Liga NOS	Benfica vs Sporting	LIVE	Resultado ao intervalo	0:1	NA
Futebol	INT	Amigável	Real Madrid vs Napoli	PRE-MATCH	1X2	Napoli	NA

49. Instrução n.º 13/2018/SRU/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

Desportos de Inverno – Esqui Alpino	INT	Olimpíadas Inverno	NA	PRE-MATCH	Vencedor das Olimpíadas	Pint urault Alexis	NA
Ténis	INT	Open Austrália	Roger Federer vs Novak Djokovic	PRE-MATCH	1x2	Roger Federer	Combi Trixie
Basquetebol	PT	LBP	CAB Madeira vs Lusitania	PRE-MATCH	1x2	Lusitania	Combi Trixie
Futebol	EN	Premier League	Chelsea vs Crystal Palace	PRE-MATCH	1X2	Chelsea	Combi Trixie

IV. EXEMPLO DE REPORTE DE ATIVIDADE DE JOGO DE APOSTAS DESPORTIVAS À COTA

EXEMPLO DE SUBMISSÃO DE MÚLTIPLA:

```

<jogador>
  <codjogador>11111</codjogador>
  <logon>xpto</logon>
  <conta_jog>
    <codigo>11111</codigo>
    <saldo_ini>8.00</saldo_ini>
    <saldo_mov>5.80</saldo_mov>
    <saldo_fim>13.80</saldo_fim>
    <bonus_ini>2.00</bonus_ini>
    <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
    <bonus_fim>2.00</bonus_fim>
    <pinscr_ini/>
    <pinscr_mov/>
    <pinscr_fim/>
  </conta_jog>
<apostas>
<apostas>
<sport>
  <cod_ficha>123456</cod_ficha>
  <cod_aptr_jogo>18010113404583</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>

```



```
<timestp_ini>20171223121024</timestp_ini>
<timestp_fim>20180106120000</timestp_fim>
<dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
<dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
<cod_fichajog>222222</cod_fichajog>
<id_sessao>xxx111xxx111</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>ADSUB</cod_opejog>
<timestp>20180106114833</timestp>
<descr_ap>Futebol|EN|Premier League|Man City vs Bristol City|PRE-MATCH|1x2|Man
  City|NA</descr_ap>
<combinado>N</combinado>
<multipla>S</multipla>
<cota_ap>3.40</cota_ap>
<resultado/>
<a_saldo_ini>8.00</a_saldo_ini>
<a_valor>1.00</a_valor>
<a_saldo_fim>7.00</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini>2.00</a_bonus_ini>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim>2.00</a_bonus_fim>
<g_saldo_ini>9.00</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho/>
<g_saldo_fim>9.00</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>9.00</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>9.00</r_saldo_fim>
</sport>
<sport>
  <cod_ficha>123456</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113281365</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestp_ini>20171223181526</timestp_ini>
  <timestp_fim>20180106114833</timestp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801061130</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801061315</dathr_fim_evento>
  <cod_fichajog>222222</cod_fichajog>
  <id_sessao>xxx111xxx111</id_sessao>
  <ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
  <ip_regiao>PT</ip_regiao>
  <cod_opejog>ADSUB</cod_opejog>
  <timestp>20180106114833</timestp>
  <descr_ap>Futebol|ES|La Liga|Valencia vs Las Palmas|PRE-MATCH|1x2|Valencia|
    NA</descr_ap>
  <combinado>N</combinado>
```

49. Instrução n.º 13/2018/SRU/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

```
<multipla>S</multipla>
<cota_ap>2.00</cota_ap>
<resultado/>
<a_saldo_ini>8.00</a_saldo_ini>
<a_valor>1.00</a_valor>
<a_saldo_fim>7.00</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini>2.00</a_bonus_ini>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim>2.00</a_bonus_fim>
<g_saldo_ini>9.00</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho/>
<g_saldo_fim>9.00</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>9.00</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>9.00</r_saldo_fim>
</sport>
```

EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE MÚLTIPLA:

```
<sport>
<cod_ficha>123456</cod_ficha>
<cod_aptr_jog>18010113404583</cod_aptr_jog>
<ap_cruz>N</ap_cruz>
<timestamp_ini>20171223121024</timestamp_ini>
<timestamp_fim>20180106120000</timestamp_fim>
<dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
<dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
<cod_fichajog>222222</cod_fichajog>
<id_sessao>xxx111xxx111</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>OPERSP</cod_opejog>
<timestamp>20180106135503</timestamp>
<descr_ap>Futebol|EN|Premier League|Man City vs Bristol City|PRE-MATCH|1x2|
Man City|
NA</descr_ap>
<combinado>N</combinado>
<multipla>S</multipla>
<cota_ap>3.40</cota_ap>
<resultado>Ganhadora | 2:1</resultado>
<a_saldo_ini>7.00</a_saldo_ini>
<a_valor/>
<a_saldo_fim>7.00</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini>2.00</a_bonus_ini>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim>2.00</a_bonus_fim>
```



```
<g_saldo_ini>9.00</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho>6.80</g_ganho>
<g_saldo_fim>15.80</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>15.80</r_saldo_ini>
  r_valor/>
<r_saldo_fim>15.80</r_saldo_fim>
```

```
</sport>
```

```
<sport>
```

```
<cod_ficha>123456</cod_ficha>
<cod_aptr_jog>18010113281365</cod_aptr_jog>
<ap_cruz>N</ap_cruz>
<timestp_ini>20171223181526</timestp_ini>
<timestp_fim>20180106114833</timestp_fim>
<dathr_ini_evento>201801061130</dathr_ini_evento>
<dathr_fim_evento>201801061315</dathr_fim_evento>
<cod_fichajog>222222</cod_fichajog>
<id_sessao>xxx111xxx111</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>OPERSP</cod_opejog>
<timestp>20180106135503</timestp>
<descr_ap>Futebol|ES|La Liga|Valencia vs Las Palmas|PRE-MATCH|1x2|Valencia|
NA</descr_ap>
<combinado>N</combinado>
<multipla>S</multipla>
<cota_ap>2.00</cota_ap>
<resultado>Ganhadora | 4:0</resultado>
<a_saldo_ini>7.00</a_saldo_ini>
  a_valor/>
<a_saldo_fim>7.00</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini>2.00</a_bonus_ini>
  a_bonus/>
<a_bonus_fim>2.00</a_bonus_fim>
<g_saldo_ini>9.00</g_saldo_ini>
  a_comissao/>
<g_ganho>6.80</g_ganho>
<g_saldo_fim>15.80</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>15.80</r_saldo_ini>
  r_valor/>
<r_saldo_fim>15.80</r_saldo_fim>
```

```
</sport>
```

```
</apostas>
```

```
</jogador>
```


49. Instrução n.º 13/2018/SRII/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

No exemplo anterior, o jogador “11111”, com o saldo inicial de (euro) 8,00, apostou (euro) 1,00 (operação “ADSUB”) na seguinte aposta múltipla:

- A – Vitória do Man City no evento de Futebol da Premier League “Man City vs Bristol” (com cota de 3.40);
- B – Vitória do Valência no evento de Futebol La Liga “Valencia vs Las Palmas” (com cota de 2.00)

O seu saldo foi então atualizado para (euro) 9,00 ([euro] 7,00 de saldo real + [euro] 2,00 de bónus). Neste tipo de aposta em concreto (múltipla), para a mesma se revelar vencedora o jogador terá de acertar simultaneamente em todas as possibilidades individuais (nesta caso A e B). A aposta acabou por revelar-se vencedora, tendo a resolução da mesma (operação “OPERSP”) proporcionado um ganho de (euro) 6,80 para o jogador ([euro] 1,00 x [3.40 x 2.00] = [euro] 6,80), ficando assim o seu saldo final com o montante de (euro) 15,80 ([euro] 13,80 de saldo real + [euro] 2,00 de bónus).

EXEMPLO DE SUBMISSÃO DE COMBINADA:

```
<jogador>
  <codjogador>11111</codjogador>
  <logon>xpto</logon>
  <conta_jogo>
    <codigo>11111</codigo >
    <saldo_ini>13.80</saldo_ini>
    <saldo_mov>15.25</saldo_mov>
    <saldo_fim>29.05</saldo_fim>
    <bonus_ini>0.00</bonus_ini>
    <bonus_mov>0.00</bonus_mov>
    <bonus_fim>0.00</bonus_fim>
    <pnnscr_ini/>
    <pnnscr_mov/>
    <pnnscr_fim/>
  </conta_jogo>
  <apostas>
<apostas>
<sport>
  <cod_ficha>654321</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113404594</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestp_ini>20171223121024</timestp_ini>
  <timestp_fim>20180106120000</timestp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
```



```
<cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
<id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>ADSUB</cod_opejog>
<timestamp>20180107114833</timestamp>
<descr_ap>Tennis|INT|Open Australia|Roger Federer vs Novak Djokovic|PRE-MATCH|
1x2|Roger Federer|Combi Trixie</descr_ap>
<Combinado>S</Combinado>
<multipla>N</multipla>
<cota_ap>1.50</cota_ap>
<resultado/>
<a_saldo_ini>13.80</a_saldo_ini>
<a_valor>4.00</a_valor>
<a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini/>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim/>
<g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho/>
<g_saldo_fim>9.80</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>9.80</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>9.80</r_saldo_fim>
</sport>
```

```
<sport>
<cod_ficha>654321</cod_ficha>
<cod_aptr_jog>18010113281333</cod_aptr_jog>
<ap_cruz>N</ap_cruz>
<timestamp_ini>20171223181526</timestamp_ini>
<timestamp_fim>20180106114833</timestamp_fim>
<dathr_ini_evento>201801061130</dathr_ini_evento>
<dathr_fim_evento>201801061315</dathr_fim_evento>
<cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
<id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>ADSUB</cod_opejog>
<timestamp>20180107114833</timestamp>
<descr_ap>Basquetebol|PT|LBP|CABMadeira vs Lusitania|PRE-MATCH|1x2|Lusitania|
Combi Trixie</descr_ap>
<Combinado>S</Combinado>
<multipla>N</multipla>
<cota_ap>2.50</cota_ap>
<resultado/>
<a_saldo_ini>13.80</a_saldo_ini>
```

49. Instrução n.º 13/2018/SRU/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

```
<a_valor>4.00</a_valor>
<a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini/>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim/>
<g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho/>
<g_saldo_fim>9.80</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>9.80</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>9.80</r_saldo_fim>
</sport>

<sport>
  <cod_ficha>654321</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113281444</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestp_ini>20171223181526</timestp_ini>
  <timestp_fim>20180106114833</timestp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801071130</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801071315</dathr_fim_evento>
  <cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
  <id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
  <ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
  <ip_regiao>PT</ip_regiao>
  <cod_opejog>ADSUB</cod_opejog>
  <timestp>20180107114833</timestp>
  <descr_ap>Futebol|EN|Premier League|Chelsea vs Crystal Palace|PRE MATCH|1x2|
    Chelsea|Combi Trixie</descr_ap>
  <Combinado>S</Combinado>
  <multipla>N</multipla>
  <cota_ap>2.00</cota_ap>
  <resultado/>
  <a_saldo_ini>13.80</a_saldo_ini>
  <a_valor>4.00</a_valor>
  <a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
  <a_bonus_ini/>
  <a_bonus/>
  <a_bonus_fim/>
  <g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
  <a_comissao/>
  <g_ganho/>
  <g_saldo_fim>9.80</g_saldo_fim>
  <r_saldo_ini>9.80</r_saldo_ini>
  <r_valor/>
  <r_saldo_fim>9.80</r_saldo_fim>
</sport>
```

**EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE COMBINADA:**

```
<sport>
  <cod_ficha>654321</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113404594</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestamp_ini>20171223121024</timestamp_ini>
  <timestamp_fim>20180106120000</timestamp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
  <cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
  <id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
  <ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
  <ip_regiao>PT</ip_regiao>
  <cod_opejog>OPERSP</cod_opejog>
  <timestamp>20180108114833</timestamp>
  <descr_ap>Tennis|INT|Open Australia|Roger Federer vs Novak Djokovic|PRE MATCH|
    1x2|Roger Federer|Combi Trixie</descr_ap>
  <Combinado>S</Combinado>
  <multipla>N</multipla>
  <cota_ap>1.50</cota_ap>
  <resultado>Ganhadora | 3:2</resultado>
  <a_saldo_ini>9.80</a_saldo_ini>
  <a_valor/>
  <a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
  <a_bonus_ini/>
  <a_bonus/>
  <a_bonus_fim/>
  <g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
  <a_comissao/>
  <g_ganho>19.25</g_ganho>
  <g_saldo_fim>29.05</g_saldo_fim>
  <r_saldo_ini>29.05</r_saldo_ini>
  <r_valor/>
  <r_saldo_fim>29.05</r_saldo_fim>
</sport>
```

```
<sport>
  <cod_ficha>654321</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113281333</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestamp_ini>20171223121024</timestamp_ini>
  <timestamp_fim>20180106120000</timestamp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
  <cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
```

49. Instrução n.º 13/2018/SRU/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

```
<id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
<ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
<ip_regiao>PT</ip_regiao>
<cod_opejog>OPERSP</cod_opejog>
<timestamp>20180108114833</timestamp>
<descr_ap>Basquetebol|PT|LBP|CABMadeiravsLusitania|PRE-MATCH|1x2|Lusitania|
  Combi Trixie</descr_ap>
<combinado>S</combinado>
<multipla>N</multipla>
<cota_ap>2.50</cota_ap>
<resultado>Ganhadora | 81:86</resultado>
<a_saldo_ini>9.80</a_saldo_ini>
<a_valor/>
<a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini/>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim/>
<g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho>19.25</g_ganho>
<g_saldo_fim>29.05</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>29.05</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>29.05</r_saldo_fim>
</sport>

<sport>
  <cod_ficha>654321</cod_ficha>
  <cod_aptr_jog>18010113281444</cod_aptr_jog>
  <ap_cruz>N</ap_cruz>
  <timestamp_ini>20171223121024</timestamp_ini>
  <timestamp_fim>20180106120000</timestamp_fim>
  <dathr_ini_evento>201801061200</dathr_ini_evento>
  <dathr_fim_evento>201801061345</dathr_fim_evento>
  <cod_fichajog>333333</cod_fichajog>
  <id_sessao>xxx222xxx222</id_sessao>
  <ip_jogador>7.7.7.7</ip_jogador>
  <ip_regiao>PT</ip_regiao>
  <cod_opejog>OPERSP</cod_opejog>
  <timestamp>20180108114833</timestamp>
  <descr_ap>Futebol|EN|Premner League|Chelsea vs Crystal Palace|PRE-MATCH
    |1x2|Chelsea|Combi Trixie</descr_ap>
    <combinado>S</combinado>
  <multipla>N</multipla>
  <cota_ap>2.00</cota_ap>
  <resultado>Ganhadora | 2:0</resultado>
```



```
<a_saldo_ini>9.80</a_saldo_ini>
<a_valor/>
<a_saldo_fim>9.80</a_saldo_fim>
<a_bonus_ini/>
<a_bonus/>
<a_bonus_fim/>
<g_saldo_ini>9.80</g_saldo_ini>
<a_comissao/>
<g_ganho>19.25</g_ganho>
<g_saldo_fim>29.05</g_saldo_fim>
<r_saldo_ini>29.05</r_saldo_ini>
<r_valor/>
<r_saldo_fim>29.05</r_saldo_fim>
</sport>
```

Neste exemplo, o mesmo jogador “11111” em momento posterior e já com o saldo inicial de (euro) 13,80 (de saldo real, já tendo gastado os (euro) 2,00 de bônus), apostou (euro) 4,00 (operação “ADSUB”) na seguinte aposta combinada:

- A – Vitória de Roger Federer no evento de Ténis do Open da Austrália “Roger Federer vs Novak Djokovic” (com cota de 1.50);
- B – Vitória do Lusitania no evento de Basquetebol da LBP “CAB Madeira vs Lusitania (com cota de 2.50);
- C – Vitória do Chelsea no evento de Futebol da Premier League “Chelsea vs Crystal Palace” (com cota de 2.00).

O seu saldo foi então atualizado para (euro) 9,80. Neste tipo de aposta combinada em concreto (no exemplo designada de Combi Trixie), para que a mesma se revele vencedora, o jogador terá de acertar pelo menos em 2 das 4 possibilidades de combinações dos 3 resultados específicos anteriores: AB, AC, BC ou ABC. A aposta de (euro) 4,00 (em “a_valor”) representa o valor agregado de (euro) 1,00 apostado pelo jogador em cada uma destas 4 possibilidades referidas.

A aposta acabou por se revelar vencedora na sua totalidade, tendo-se verificado todos os 3 resultados em que o jogador apostou; a resolução da mesma (operação “OPERSP”) proporcionou assim um ganho de 19.25 (euro) para o jogador, resultante da aplicação do seguinte cálculo:

49. Instrução n.º 13/2018/SRIJ/JO de 7 de março instruções de reporte de apostas desportivas à cota em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora

AB

AC

BC

ABC

$$\text{Ganho} = [(euro) 1,00 \times 1.50 \times 2.50] + [(euro) 1,00 \times 1.50 \times 2.00] + [(euro) 1,00 \times 2.50 \times 2.00] + [(euro) 1,00 \times 1.50 \times 2.50 \times 2.00] = \mathbf{19,25}$$

O seu saldo acabou então por ser atualizado para o montante de (euro) 29,05.



50. Orientação n.º 1/2017/SRIJ/JO de 23 de janeiro,
Limites de apostas desportivas à cota

A exploração e prática de jogos e apostas *online* são reguladas pelo Regime Jurídico de Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015 de 29 de abril.

O RJO aplica-se a todo o território nacional e de igual modo a todos aqueles que praticam jogos e apostas online no âmbito do referido quadro normativo.

Em conformidade com o estabelecido na alínea j) do artigo 26º do RJO, conjugado com a alínea a) do artigo 30.º, a entidade exploradora é obrigada a publicitar no seu sítio na *Internet* informação relativa aos valores mínimos e máximos de aposta e as regras de cálculo e de pagamento dos prémios, bem como as regras de execução dos jogos e apostas *online*.

Os mencionados limites são fixados de acordo com as regras de execução dos respetivos jogos e apostas *online* e aplicam-se a todos os jogadores, que têm o direito de jogar livremente e sem qualquer tipo de coação (alínea a) do n.º 1 do artigo 38º, n.º 1, alínea a) do RJO).

No âmbito da política de jogo responsável devem as entidades exploradoras disponibilizar mecanismos que permitam aos jogadores impor limites nas apostas efetuadas.

Sem prejuízo dos limites definidos pelos próprios jogadores, as entidades exploradoras podem também definir valores mínimos e máximos de apostas, nos termos acima enunciados, devendo esses limites ser obrigatoriamente divulgados no respetivo sítio na *Internet*.

No caso específico das apostas desportivas à cota *online* as regras de execução, aprovadas em anexo ao Regulamento nº 903-A/2015, não estabelecem valores mínimos nem máximos para as apostas.

Resulta daqui que a entidade exploradora tem liberdade para estabelecer limites mínimos e máximos de aposta, desde que os referidos limites se apliquem a todos os jogadores, sem exceção, isto é, não é admitido pelo

regime legal em vigor qualquer tipo de discriminação entre jogadores por parte das entidades exploradoras licenciadas em Portugal. Os limites podem ser definidos de modo genérico ou ser aplicáveis a determinados prognósticos de um resultado ou resultados incertos e possíveis de uma ou mais competições e ou provas desportivas. Esta faculdade não afasta a obrigatoriedade da entidade exploradora disponibilizar e prestar aquela informação de forma clara, verdadeira, completa e atualizada a todos os jogadores.

Sempre que a entidade exploradora tenha evidências ou registos de práticas que indiciem comportamentos irregulares dos jogadores deve proceder à respetiva comunicação às entidades competentes, não podendo a limitação do valor das apostas ser utilizada pela entidade exploradora como instrumento de prevenção ou punição de irregularidades praticadas pelos jogadores.

Face ao que antecede, não é permitido à entidade exploradora, limitar ou condicionar o valor das apostas a um jogador ou grupo de jogadores específicos, bem como estabelecer tratamento discriminatório ou diferenciado dos jogadores.



51. Linhas de orientação sobre a metodologia a empregar na determinação do montante das coimas no âmbito do artigo 63.º, n.º 2 do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril

1. Enquadramento/Introdução

No âmbito do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online*, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, compete à Comissão de Jogos, nos termos da alínea f), n.º 3 do artigo 7.º da Lei Orgânica do Instituto do Turismo de Portugal, I.P., aprovada pelo Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, com a redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, decidir os processos de contraordenação e aplicar as respetivas coimas.

1.1 Fundamento

Considerando a amplitude entre os limites mínimos e máximos das coimas cominadas para as contraordenações previstas nos artigos 56.º, 57.º e 58.º do RJO, afigura-se pertinente a produção de orientações que, por um lado minorem dúvidas e dificuldades e, por outro, beneficiem a objetividade, uniformização e proporcionalidade na definição da pena concreta da contraordenação que estiver em causa.

Não obstante o n.º 1 do artigo 63.º do RJO conter uma série de critérios atendíveis no momento da determinação da medida da coima a aplicar e que, conseqüentemente, tornam operacional a aplicação de uma coima justa, dentro dos limites mínimos e máximos abstratamente considerados, entende-se ser conveniente e em linha com as melhores práticas, por questões de transparência e igualdade no desenvolvimento da atividade administrativa e na relação do Estado com os administrados, explicitar e esclarecer qual a metodologia a seguir na delineação e mensuração da própria coima.

Para o efeito, e em observância do disposto no n.º 2 do artigo 63.º do RJO, a Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I.P., deliberou, em 20 de janeiro de 2017, a aprovação das presentes Linhas de Orientação sobre a metodologia a utilizar no apuramento da medida da coima.

1.2 Âmbito de aplicação

Conforme acima referido, o âmbito de aplicação das presentes Linhas de Orientação restringe-se à metodologia usada para determinar a medida da coima quando seja verificada a prática das contraordenações previstas nos artigos 56.º, 57.º e 58.º do RJO, com incidência especial na articulação dos artigos 60.º a 64.º do mesmo diploma legal.

1.3 Ratio

Pretende-se, com a elaboração e comunicação da presente metodologia, não que seja conhecida *a priori* a coima concretamente aplicável (que depende, sempre, por imperativo legal e mesmo constitucional, da consideração de aspetos casuísticos) mas antes que possa existir um juízo de previsibilidade, face às circunstâncias do caso em análise, da sanção que poderá caber pela violação das normas supra referidas e, conseqüentemente, tornar mais transparente a atividade administrativa ao dar a conhecer o modo e os critérios como serão determinados os valores das coimas a aplicar.

1.4 Revisão das presentes Linhas de Orientação

Quando a alteração das circunstâncias, nomeadamente a atualização do regime legal que incida sobre a matéria contraordenacional, e a experiência entretanto adquirida o imponham, a Comissão de Jogos aprovará as modificações que se afigurem necessárias e conformes à realidade e aos conhecimentos consolidados.

2. Regime legal

O RJO prevê nos seus artigos 56.º, 57.º e 58.º os ilícitos contraordenacionais de natureza muito grave, grave e leve, respetivamente.

Determina ainda o artigo 86.º do RJO que ao regime contraordenacional nele previsto será aplicado, subsidiariamente, o Regime Geral do Ilícito de Mera Ordenação Social (doravante designado por RGCO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 433/82, de 27 de outubro, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 356/89, de 17 de outubro, 244/95, de 14 de setembro, 323/2001, de 17 de dezembro, e pela Lei n.º 109/2001, de 24 de dezembro, em todas as questões que não se encontrem especialmente previstas e reguladas pelo RJO.



2.1 Pessoas coletivas

Por sua vez, os n.ºs 1 a 4 do artigo 61.º do RJO vêm estipular qual a cominação legal para as infrações previstas nos artigos 56.º, 57.º e 58.º, quando praticadas por pessoas coletivas, determinando que (i) as contraordenações muito graves são puníveis com coima de (euro) 50.000,00 (cinquenta mil euros) a (euro) 1.000.000,00 (um milhão de euros) ou entre (euro) 50.000,00 e 10% do volume de negócios realizado no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 1.000.000,00, (ii) as contraordenações graves são puníveis com coima de (euro) 5.000,00 (cinco mil euros) a (euro) 50.000,00 (cinquenta mil euros) ou entre (euro) 5.000,00 e 5% do volume de negócios realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 50.000,00, (iii) e as contraordenações leves são puníveis com coima até (euro) 5.000,00 (cinco mil euros) ou até 0,5% do volume de negócios realizados no exercício imediatamente anterior ao da decisão condenatória, caso este seja superior a (euro) 5.000,00.

2.2 Volume de negócios

O conceito de volume de negócios encontra-se definido no n.º 1 do artigo 62.º do RJO da seguinte forma: “ (...) *considera-se volume de negócios a receita bruta da entidade infratora apurada no exercício anterior ao da prática da infração e refletida nas respetivas contas.*”

Nas situações em que não decorreu por completo um ano económico, estabelece o n.º 2 do artigo 62.º do RJO que serão apenas considerados os limites absolutos máximos das coimas previstos nos n.ºs 1, 2 e 4 do artigo 61.º do mesmo diploma legal, isto é, o limite máximo de (euro) 1.000.000,00 para as infrações muito graves, o limite máximo de (euro) 50.000,00 para as infrações graves e o limite de (euro) 5.000,00 para as infrações leves.

Ainda neste âmbito, importa salientar que a alínea u) do artigo 4.º do RJO define “*receita bruta*” como “*o valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas*”.

2.3 Pessoas singulares

Quando estejam em causa infrações tipificadas como ilícitos de mera ordenação social pelo RJO, cometidas por pessoas singulares, as alíneas a) a c) do n.º 5 do artigo 61.º estabelecem que as contraordenações muito graves são puníveis com coimas de (euro) 25.000,00 (vinte e cinco mil euros) a (euro) 500.000,00 (quinhentos mil euros), as coimas graves de (euro) 2.500,00 (dois mil e quinhentos euros) a (euro) 25.000,00 (vinte e cinco mil euros) e as leves até (euro) 2.500,00 (dois mil e quinhentos euros).

2.4 Negligência e tentativa

Nas situações em que se verifique que o agente atuou com negligência ou que praticou as infrações previstas nos artigos 56.º, 57.º e 58.º do RJO na forma tentada, determina o n.º 7 do artigo 61.º daquele diploma que os limites mínimos e máximos das coimas são reduzidos para metade.

2.5 Critérios delimitadores da medida da coima

Com o propósito de delinear o montante da coima a aplicar no caso concreto, o n.º 1 do artigo 63.º estabelece vários critérios que devem ser considerados na determinação do valor da coima, nomeadamente (a enumeração não é taxativa mas meramente exemplificativa):

- A duração da infração;
- A gravidade da infração, apreciada de acordo com a proteção social e da confiança e segurança das entidades envolvidas;
- A culpa;
- O comportamento do agente na eliminação da prática faltosa;
- A situação económica do agente;
- O benefício que o agente retirou da prática da contraordenação;
- Os antecedentes contraordenacionais do agente por infração às normas relativas aos jogos e apostas *online*.

2.6 Dispensa ou redução da coima

O artigo 64.º do RJO prevê a possibilidade de ser dispensada a aplicação da coima ou reduzido o seu montante. Para o efeito, exige a verificação de três condições: a primeira relacionada com um elemento subjetivo, isto é, o grau de culpa revelar-se diminuto, a segunda referente ao comportamento do agente infrator, no que respeita à cooperação prestada à entidade de controlo, fiscalização e regulação e à cessação da sua participação na atividade e, por último, encontramos um elemento de cariz temporal, que limita a relevância, para os efeitos em análise, da cooperação e cessação da atividade ilícita.



A este propósito, parece ser útil, desde logo, referir que a operacionalização do reconhecimento do arrependimento demonstrado pelo agente e denúncia do esquema ilícito (denúncia no sentido de cooperação para a sua descoberta e eliminação), não prescinde, em qualquer caso, de um grau de culpa diminuto. Adicionalmente, será de notar que é a relevância instrutória/probatória do instituto que leva à fixação da limitação temporal da sua aplicação. Neste âmbito poder-se-ão enunciar, a título exemplificativo, algumas das fases procedimentais que assumirão especial relevância na delimitação temporal do instituto da redução da coima: (i) em momento anterior ao do levantamento do auto de notícia, recebimento de denúncia ou participação, (ii) após a notificação da infração e antes do decurso do prazo para apresentação da defesa, (iii) se as condições do instituto se verificarem, após o decurso do prazo para defesa e antes da deliberação da aplicação da coima.

Ora, sendo os elementos temporal/procedimental e subjetivo (respeitante ao grau diminuto de culpa) sempre exigíveis, parece que a distinção, no que respeita ao *quantum* da redução (e mesmo no que respeita à possibilidade de aplicar a dispensa), tem de resultar da cumulação desses elementos com diferentes graus de cooperação e diversos momentos da cessação da atividade (pois que uma cooperação mais proficiente e uma maior antecipação na cessação significam uma melhor proteção dos bens jurídicos tutelados).

O que significa que, para efeitos de operacionalização, deve ser dado relevo à antecipação do agente infrator na manifestação, inequívoca e consequente (com os elementos necessários à demonstração do preenchimento das condições e respetiva avaliação), de ser abrangido pela possibilidade legal em análise.

3. Método de determinação da coima a aplicar

Desde logo, existem dois momentos determinantes a considerar na definição do valor da coima a aplicar ao agente: o primeiro consiste na projeção dum valor atendendo a elementos objetivos, constantes das alíneas a), b) e e) do n.º 1 do artigo 63.º do RJO, ou seja, a duração da infração, o grau de gravidade da infração e a situação económica do agente.

Num segundo momento far-se-á um ajustamento ao valor projetado consoante se verificarem, no caso concreto, os demais critérios para determinação da coima previstos nas restantes alíneas do n.º 1 do artigo 63.º do RJO, nomeadamente no que respeita à apreciação e mensuração da culpa do agente.

3.1 Situação económica do infrator

No apuramento do montante da coima torna-se imprescindível atender à situação económica do agente de forma a encontrar-se um equilíbrio entre a capacidade de pagamento da coima e as finalidades punitivas e dissuasórias que sustentam o regime das contraordenações, tendo sempre em vista as necessidades de prevenção especial e geral.

O montante da coima a aplicar deverá ser ajustado à realidade financeira da entidade em causa, assumindo aqui particular importância a observância pelo princípio da proporcionalidade, de modo a que a sanção não fruste e extravase a finalidade para a qual a mesma foi instituída, tornando a punição inútil ou desnecessária.

3.2 Da gravidade da infração

A proporção da gravidade da infração considerada isoladamente, isto é, tendo em atenção apenas a ação, omissão ou comportamento que consubstancia um ilícito contraordenacional, resulta da própria lei, encontrando-se tipificados os vários graus de gravidade nos artigos 56.º, 57.º e 58.º do RJO.

3.3 Duração da infração

No momento da determinação do valor da coima a aplicar, deverá atender-se ao hiato temporal decorrido entre o início da prática da infração e o da sua cessação e refletir o período em que o agente manteve a conduta ilícita no montante da coima que vier a ser definido.

4. Ajustamentos a efetuar ao montante da coima

Após a consideração das circunstâncias objetivas referidas nos pontos anteriores, proceder-se-á ao ajustamento desse valor, aumentando ou reduzindo o montante consoante se verificarem circunstâncias agravantes ou atenuantes no caso concreto, isto é, que se proceda à apreciação e mensuração dos elementos subjetivos que se vierem a verificar na situação em análise.



4.1 Critérios de ajustamento do montante da coima

No que respeita às condições que possam conduzir a uma majoração ou minoração do montante da coima a aplicar ao infrator, serão atendíveis, nomeadamente, as seguintes circunstâncias:

- A culpa;
- O benefício, particularmente económico, que o agente retirou da prática da contraordenação;
- Os antecedentes contraordenacionais do agente por infração às normas relativas aos jogos e apostas *online*;
- O comportamento do agente na eliminação da prática faltosa;
- Colaboração prestada pela entidade infratora à entidade fiscalizadora.

4.1.1 A culpa

A culpa é, de acordo com os princípios do direito sancionatório, o limite inultrapassável da medida da pena.

Face ao supra exposto, caberá verificar se o ilícito contraordenacional em causa foi praticado com dolo ou negligência.

Quanto ao dolo, o mesmo subdivide-se este em dolo direto, dolo necessário e dolo eventual. Isto significa que, no momento da fixação da coima, a entidade que aplica a pena terá sempre que verificar no caso concreto a que grau do dolo corresponde a prática da infração. Releva também para apreciação da culpa os meios utilizados para cometer a infração, nomeadamente o grau de sofisticação usado, as eventuais ações tomadas com vista ao encobrimento do ilícito contraordenacional, a premeditação, entre outros.

No campo da negligência, e para um apuramento justo e proporcional da medida da coima, deverá também aqui a entidade que aplica a sanção ajustar o montante da coima de acordo com a distinção doutrinal entre negligência consciente e inconsciente.

Tal como referido no âmbito do dolo, também aqui a ausência dos comportamentos mencionados nesse ponto deve ser valorada no momento da determinação do montante concreto da coima.

4.1.2 O benefício retirado

Na fixação do valor da coima deverá ser atendível o benefício que o agente retirou com a prática da infração, especialmente o benefício económico, devendo, dentro dos limites legalmente estabelecidos, aproximar o valor da coima à vantagem económica obtida pelo infrator, de forma a neutralizar o ganho alcançado com a violação das normas legais que visam proteger o bem jurídico ferido.

De frisar que o artigo 61.º, n.º 6 do RJO determina que *“Se o agente retirar da prática da infração um benefício económico calculável em montante superior ao limite máximo da coima aplicável, pode esta elevar-se até ao quantitativo do benefício, não podendo o montante, em caso algum, exceder um terço dos limites máximos fixados nos números anteriores.”*, pelo que, nestes casos, é admissível que o valor concreto aplicado seja superior ao limite máximo da coima, desde que observada a parte final da norma referida.

4.1.3 Reincidência

Quanto aos antecedentes contraordenacionais do agente, caso se verifique no caso concreto que o infrator é reincidente, poderá o montante da coima ser elevado até 100%, variando a percentagem consoante o tipo de gravidade do ilícito e também do número de contraordenações anteriormente praticadas pelo infrator.

Concretizando a conceção exposta, cumpre referir que o *quantum* da percentagem do agravamento da medida da coima será apurado mediante a verificação da recidiva consubstanciar uma contraordenação com menor, idêntico ou maior grau de gravidade em relação à infração anterior, conjugando-se a evolução do tipo de reincidência com o número total de infrações entretanto praticadas pelo agente.

4.1.4 O comportamento do agente na eliminação da prática faltosa

Neste âmbito, serão valorados os comportamentos implementados pelo agente com vista à cessação da infração e à eventual reparação de prejuízos que possa ter causado com a prática do ilícito contraordenacional. De frisar que, para efeitos de ajustamento do montante da coima, quanto mais atempadamente o infrator colocar termo à infração, maior será o impacto dessa ação no ajustamento do valor concreto da coima a aplicar.



4.1.5 Colaboração prestada pela entidade infratora à entidade fiscalizadora

Quanto a este aspeto, deverá ter-se em consideração tudo quanto foi exposto no ponto referente à dispensa ou redução da coima, voltando a frisar-se a importância da fase procedimental do processo de contraordenação em que o infrator manifeste a intenção de colaborar com a entidade competente para aplicação da coima.

VI – JOGO TERRITORIAL

52. Portaria n.º 217/2007, de 26 de fevereiro¹¹¹

Aprova as regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, craps, cussec, blackjack/21, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará chemin de fer, póquer não bancado nas variantes «omaha», «hold'em» e «póquer sintético» e máquinas automáticas

As regras de execução dos jogos de fortuna ou azar encontram-se reunidas em anexo à Portaria n.º 817/2005, de 13 de setembro, que as aprovou.

O bom curso da atividade e a necessidade de garantir uniformidade na execução das regras vêm sugerindo alguns ajustamentos em ordem à sua clarificação e à agilização das práticas e, bem assim, a introdução de novos tipos de jogos que permitam uma maior diversificação da oferta.

O n.º 3 do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, atribui competência ao membro do Governo da tutela para autorizar a exploração e novos tipos de jogos de fortuna ou azar, a requerimento das concessionárias e mediante parecer da Inspeção-Geral de Jogos.

Por outro lado, o artigo 5.º do citado diploma legal determina que as regras de execução para a prática dos jogos de fortuna ou azar são aprovadas por portaria do membro do Governo da tutela, mediante proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ouvida as concessionárias.

Assim:

Ao abrigo do disposto no n.º 3 do artigo 4.º e no artigo 5.º, ambos do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, a requerimento das empresas concessionárias das zonas de jogo e com o parecer favorável da Inspeção-Geral de Jogos:

Manda o Governo, pelo Secretário de Estado do Turismo, o seguinte:

1.º Autorizar a exploração nos casinos do jogo de fortuna ou azar póquer não bancado, nas variantes «omaha» e «hold'em».

¹¹¹ Última redação pela Portaria n.º 401/2015, de 09 de novembro.



2.º Aprovar as regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer não bancado nas variantes «omaha», «hold'em» e «póquer sintético» e máquinas automáticas, constantes do anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

3.º São revogadas as regras de execução das mesmas modalidades aprovadas pela Portaria n.º 817/2005, de 13 de setembro.

4.º A presente portaria entra em vigor no 1.º dia do mês seguinte ao da sua publicação.

O Secretário de Estado do Turismo, Bernardo Luís Amador Trindade, em 6 de fevereiro de 2007.

ANEXO

REGRAS DE EXECUÇÃO DOS JOGOS DE FORTUNA OU AZAR DESIGNADOS POR ROLETA AMERICANA, ROLETA FRANCESA, BANCA FRANCESA, CRAPS, CUSSEC, BLACKJACK/21, PÓQUER SEM DESCARTE, BACARÁ PONTO E BANCA, BACARÁ PONTO E BANCA/MACAU, BACARÁ CHEMIN DE FER, PÓQUER NÃO BANCADO NAS VARIANTES «OMAHA», «HOLD'EM» E «PÓQUER SINTÉTICO» E MÁQUINAS AUTOMÁTICAS.

TÍTULO I JOGOS BANCADOS

CAPÍTULO I JOGOS DE ROLETA

SECÇÃO I ROLETA AMERICANA

1 - A roleta americana é um jogo de fortuna ou de azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 - São permitidas apenas bancas com 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

a) Numeração francesa - 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22 -18-29-7-28-12-35-3-26;

b) Numeração americana - 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6 -21-33-16-4-23-35-14-2.

3 - A roleta será constituída por um cilindro com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas.

4 - Na parte inclinada serão fixados obstáculos - «azares» - para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 - O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 - A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7 - As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca. As fichas com o símbolo de determinada banca só nela podem ser jogadas.

8 - As mesas podem comportar tantos jogadores quantas as cores de fichas existentes. A cada jogador corresponde apenas uma cor.

9 - Faz parte do equipamento um mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes que indicam o valor dado às fichas, valor esse que poderá ser o mínimo permitido na banca ou outro, selecionado pelo jogador, desde que disponível na mesa e devidamente afixado, tendo como limite o máximo permitido para uma aposta em pleno nessa mesa. Os referidos marcadores indicam também o símbolo das fichas em jogo na respetiva mesa.

10 - O mostrador pode ser substituído por um número de caixas correspondente aos das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.



11 - Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

12 - Considera-se que o jogador está em jogo desde o momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da banca até àquele em que trocar todas essas fichas em seu poder. Porém, se o jogador não apostar durante três golpes consecutivos e houver outros jogadores a aguardar cor disponível, perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder. Caso o não faça, aplica-se a parte final do n.º 15.

13 - Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que será registado pelo pagador no mostrador a que alude o n.º 9.

14 - O jogador, ao receber as fichas sem valor, deve certificar-se de que o valor para elas indicado no mostrador corresponde àquele que lhes atribuiu.

15 - Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deverá trocar a totalidade das fichas sem valor que tenha em seu poder por fichas com valor facial, certificando-se que o montante corresponde ao das fichas que tinha em seu poder. Às fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas será dado o valor mínimo da banca.

16 - O jogo pode ser praticado com utilização de fichas com valor facial nas *chances* simples, nas dúzias, nas colunas e nos respetivos cavalos. Adicionalmente, poderá a concessionária disponibilizar, em cada mesa, conjuntos de fichas de modelo idêntico às restantes, mas com valor assinalado, caso em que os detentores dessas fichas poderão apostar em qualquer das *chances* do n.º 24, respeitando em qualquer caso os máximos e mínimos previstos no n.º 32. Estas fichas apenas podem ser usadas na mesa de jogo respetiva, devendo o detentor das mesmas, ao abandonar a mesa, seguir procedimento idêntico ao da primeira parte do número anterior.

17 - A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

18 - No caso de defeito, fratura ou desaparecimento da bola em ação, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

19 - O pagador lança a bola depois de ter efetuado os pagamentos e respetivos trocos.

20 - Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «Jogo feito. Nada mais.», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

21 - O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

22 - Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objeto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

23 - Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador anunciará, em voz audível, o número e a cor da chance correspondente e assinalará claramente com o marcador esse número no pano.

24 - As apostas podem fazer-se:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

Pleno - 1 número;

Cavalo - 2 números adjacentes;

Rua - 3 números adjacentes;

Quadro - 4 números;

Linha - 6 números;

Dúzia - 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

Coluna - 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;

Cavalo de dúzia - 24 números;

Cavalo de coluna - 24 números;



b) Nas *chances* simples, em:

Par - os 18 números pares;

Ímpar - os 18 números ímpares;

Menor - os números 1 a 18;

maior - os números 19 a 36;

Encarnado - os números encarnados;

Preto - os números pretos.

25 - Desde que o prato da roleta americana tenha a numeração referida na alínea a) do n.º 2, o jogo pode ainda praticar-se com as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

Série grande ou série 0-2-3 - aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações: rua 0-2-3; cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22; quadro 25-26-28-29, e cavalo 32-35. Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29 são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma;

Série pequena ou série 5-8 - aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

Série «vadios» ou «órfãos» - aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abarcando oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

b) Num número e vizinhos - aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta. Esta aposta pode ser constituída por:

Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;

Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;

Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

26 - Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

27 - As apostas que acertem nos números e *chances* anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;

17 vezes o seu valor no cavalo;

- 11 vezes o seu valor na rua;
- 8 vezes o seu valor no quadro;
- 5 vezes o seu valor na linha;
- 2 vezes o seu valor na dúzia;
- 2 vezes o seu valor na coluna;
- Metade do seu valor no cavalo de dúzia;
- Metade do seu valor no cavalo de coluna;

- b) Chances simples - par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta;
- c) Séries de números - a aposta vencedora, compreendida na série, é paga de forma igual à da chance múltipla correspondente. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta na série;
- d) Número e vizinhos - das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual à do pleno. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

28 - A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas *chances* simples, nas dúzias, nas colunas e nos respetivos cavalos.

29 - Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, *chances* simples, dúzias, números e vizinhos, séries, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos.

30 - Os pagamentos são feitos «em monte», com o menor dos quebrados estendido em «fita», sendo cada pagamento anunciado em voz audível e identificado pelo seu valor. São feitos conjuntamente os pagamentos que pertençam ao mesmo jogador.

31 - Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituí-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

32 - Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções:

- a) Chances múltiplas - em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes



superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em rua, até 90 vezes; em quadro, até 120 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;

b) Chances simples - o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo;

c) Séries de números:

i) Série grande - de 9 a 135 fichas, em múltiplos inteiros de 9;

ii) Série pequena - de 6 a 120 fichas, em múltiplos inteiros de 6;

iii) Série «vadios» - de 5 a 50 fichas, em múltiplos inteiros de 5;

d) Aposta num número e vizinhos - do valor destas apostas, considerado por si ou conjuntamente com as marcações feitas em pleno, não poderá resultar, para cada jogador, ultrapassado o valor máximo definido para a mesa em pleno.

33 - A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

SECÇÃO II **ROLETA FRANCESA**

1 - A roleta francesa ou europeia é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 - São apenas permitidas bancas com 37 números, de 0 a 36, com a seguinte numeração, no sentido dos ponteiros do relógio: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

3 - A roleta será constituída por um cilindro de madeira, com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas.

4 - Na parte inclinada serão fixados obstáculos - «azares» - para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 - O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 - A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7 - O prato da roleta será dotado de dispositivo manual que permita acionar o seu movimento rotativo.

8 - Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

9 - A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

10 - No caso de defeito, fratura ou desaparecimento da bola em ação, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

11 - O pagador lança a bola depois de ter efetuado os pagamentos e respetivos trocos.

12 - Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «Jogo feito. Nada mais.», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

13 - O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

14 - Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objeto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.



15 - Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador da bola anunciará, em voz audível, o número e a cor da chance correspondente e assinalará claramente com a raqueta esse número no pano.

16 - As apostas podem fazer-se:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

Pleno - 1 número;

Cavalo - 2 números adjacentes;

Rua - 3 números adjacentes;

Quadro - 4 números;

Linha - 6 números;

Dúzia - 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

Coluna - 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;

Cavalo de dúzia - 24 números;

Cavalo de coluna - 24 números;

b) Nas *chances* simples, em:

Par - os 18 números pares;

Ímpar - os 18 números ímpares;

Menor - os números 1 a 18;

Maior - os números 19 a 36;

Encarnado - os números encarnados;

Preto - os números pretos.

17 - Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

18 - As apostas que acertem nos números e *chances* anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;

17 vezes o seu valor no cavalo;

11 vezes o seu valor na rua;

8 vezes o seu valor no quadro;

5 vezes o seu valor na linha;

2 vezes o seu valor na dúzia;

2 vezes o seu valor na coluna;

Metade do seu valor no cavalo de dúzia;

Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) Chances simples - par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta.

19 - A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas *chances* simples, nas dúzias, nas colunas e nos respetivos cavalos.

20 - Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, dúzias, *chances* simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do disposto no n.º 21.

21 - Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos serão simultâneos, mas claramente diferenciados, de forma que cada prémio corresponda à sua aposta.

22 - Cada pagamento será anunciado, em voz audível, e identificado pela aposta, seu valor, cor e prémio, segundo a sequência «pleno de (euro) ..., verde, total de (euro) ...».

23 - Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituírem-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

24 - Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções:

a) Chances múltiplas - em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em rua, até 90 vezes; em quadro, até 120 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;

b) Chances simples - o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo.

25 - A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.



CAPÍTULO II ***JOGOS DE DADOS***

SECÇÃO I ***BANCA FRANCESA***

1 - O jogo de banca francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode praticar-se em bancas simples ou duplas.

2 - Fazem parte integrante de cada banca:

- a) Três ternos de dados devidamente acondicionados em estojo próprio;
- b) Copo de cabedal;
- c) Tubo recurvado córneo, igualmente de cabedal, ligeiramente afunilado e interiormente estriado, designado por córnea, colocado em suporte metálico;
- d) Cercadura constituída por material flexível, forrada a pano igual ao da mesa, para delimitar a pista de lançamento dos dados, também designada por arena.

3 - Os dados utilizados no jogo de banca francesa obedecerão aos seguintes requisitos:

- a) A mesma cor e transparência uniforme;
- b) Igual comprimento das arestas dentro dos limites de 12 mm a 15 mm;
- c) Soma das pintas das faces opostas igual a 7;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

4 - O estojo com os três ternos de dados atribuído à banca permanecerá nela até ao seu encerramento ou suspensão, devendo cada terno de dados ser substituído rotativamente, hora a hora, desde a abertura da banca até ao seu encerramento ou suspensão.

5 - Sempre que ao serviço de inspeção se suscitem fundadas suspeitas de viciação ou defeito de algum dado ou que essas suspeitas sejam levantadas por qualquer jogador, é obrigatória a apreensão do terno de dados, procedendo-se de imediato à cuidadosa embalagem dos mesmos, a qual será selada na presença de duas testemunhas, requerendo-se a sua verificação por entidade competente.

6 - A despesa a que der lugar a apreensão e a verificação dos dados será da responsabilidade do jogador reclamante se for infundada a sua suspeição.

7 - No lançamento dos dados observar-se-ão as seguintes regras:

- a) Os três dados serão introduzidos no copo de cabedal e lançados conjuntamente através da córnea para a pista, de forma que rolem bem sobre si e se imobilizem na mesma pista;
- b) Apenas são considerados válidos os golpes em que cada um dos três dados assente isoladamente na pista sobre uma das faces;
- c) Os dados não podem ser levantados da pista sem que estejam totalmente imobilizados e seja possível ver com nitidez os pontos de cada um;
- d) Se, depois de imobilizados na pista, o pagador levantar, alterar ou tocar os dados sem anunciar a chance, o golpe será válido, ganhando os jogadores que tenham apostado na chance correspondente aos pontos saídos e não perdendo nenhuma das outras *chances*.

8 - São considerados golpes nulos:

- a) Os golpes em que alguns dados, ao caírem ou rolarem na pista, toquem em objeto estranho à mesa;
- b) Os golpes em que alguns dados caírem no chão, saírem da mesa, sofrerem defeito ou adquirirem substância estranha à sua contextura, sendo obrigatória, em qualquer dos casos, a substituição imediata do terno de dados;
- c) Quando não foram lançados todos os dados para dentro do copo;
- d) Se algum dos dados, ao ser atirado sobre a pista, ficar retido no copo.

9 - Na banca francesa, os jogadores podem apostar:

- a) Nos «ases», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 3;
- b) No «pequeno», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 5, 6 ou 7;
- c) No «grande», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 14, 15 ou 16.

10 - São válidas ainda as seguintes apostas:

- a) No «pequeno», quando a aposta é feita sobre o risco exterior do pano;
- b) No «grande», quando a aposta é feita sobre o risco interior do pano.



11 - Cada uma das apostas feitas segundo o número anterior representa metade do valor das fichas colocadas, o qual não pode ser inferior ao dobro do mínimo nem superior ao dobro do máximo permitidos na banca. Se compreendidos entre aqueles limites, os valores das fichas colocadas deverão perfazer múltiplos de (euro) 10,00, não se considerando em jogo o que exceder um desses múltiplos sem perfazer o seguinte.

12 - A recolha das fichas das apostas que perderam far-se-á no sentido inverso dos ponteiros do relógio, começando sempre pela chance dos «ases».

13 - Às apostas feitas pelos jogadores correspondem os seguintes prémios:

- a) Nos «ases» - 61 vezes o valor da aposta;
- b) No «pequeno» - valor igual à aposta;
- c) No «grande» - valor igual à aposta.

14 - Em qualquer das *chances* referidas no número anterior, a aposta premiada continua a pertencer ao seu dono.

15 - O pagamento dos prémios só pode iniciar-se depois de recolhidas todas as fichas das *chances* que perderam.

16 - O pagamento dos prémios nas apostas dos «ases» será feito pelo processo designado por fita.

17 - Os valores mínimos e máximos de aposta são os seguintes:

- a) O valor máximo de aposta nos ases é até 6 vezes o valor mínimo;
- b) O valor máximo de aposta no pequeno e no grande é até 200 vezes o valor mínimo.

18 - A substituição do deitador de dados é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

SECÇÃO II

CRAPS

1 - O *craps* é um jogo de fortuna ou azar bancado.

2 - Os dados a utilizar, em número de cinco, podem ser de cor igual ou diferente, devendo ser numerados, e obedecem aos seguintes requisitos:

- a) Ser transparentes;
- b) Igual comprimento das arestas não superior a 20 mm nem inferior a 18 mm;
- c) Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

3 - O pagador que tiver a seu cargo a entrega e recolha dos dados (*stickman*) deve, antes de entregar os dados ao jogador que procede ao seu lançamento, verificar se se encontram em bom estado.

4 - Cada lançamento é feito apenas com dois dados escolhidos pelo jogador de entre os cinco que lhe forem apresentados pelo pagador (*stickman*).

5 - Os dados são lançados pelos jogadores que tenham feito qualquer aposta do lugar que ocupam junto da mesa, a começar pelo que se encontra à esquerda do *stickman*, ou por algum dos que lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer, tendo preferência o que tenha apostado no *pass-line*.

6 - Os dados devem ser lançados por forma a rolaem em direção a qualquer tabela, sem necessidade de a atingir desde que ultrapassem o meio da mesa.

7 - Os lançamentos são nulos quando:

- a) Saltar da mesa qualquer dado, o qual deve ser substituído de momento, embora possa voltar a jogo se não apresentar qualquer defeito;
- b) Os dados não ultrapassarem o meio da mesa, exceto se antes tiverem batido em qualquer tabela.

8 - Os dados mudam de mão:

- a) Quando o lançador deixar de fazer qualquer aposta;
- b) Quando saia o total 7 que faça perder as apostas existentes no *pass-line*, isto é, depois de efetuado o primeiro lançamento.

9 - São de três espécies as *chances* em que os jogadores podem apostar:

- a) Simples, em que o jogador ganha importância igual à apostada;
- b) Múltiplas, em que o jogador ganha importância diferente da apostada;
- c) Mistas, que podem ser simples ou múltiplas.

**10 - Chances simples:**

10.1 - Pass-line - o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 7 ou o total 11 e perde se, nesse lançamento, sair qualquer dos seguintes totais: 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto - continuando o jogador a lançar os dados até que saia o total 7 ou repita o número saído no primeiro lançamento, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda;

10.2 - Don't pass-line - o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 2 ou 3, ou o total 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respetivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto -, continuando o jogador a lançar os dados até que repita o ponto ou saia o total 7, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda. Se no primeiro lançamento sair o total correspondente ao do «bar», as apostas feitas não ganham nem perdem (o golpe é nulo);

10.3 - Come ou supplementary bet of the pass-line - os jogadores podem fazer as suas apostas em qualquer altura possível depois de estabelecido o ponto, isto é, depois de efetuado o primeiro lançamento que não decida. O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 7 ou 11 e perde se esse total for 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, o pagador retira as apostas colocadas no local correspondente à respetiva *chance*, bem como as que vierem a ser feitas posteriormente, e muda-se para sítio convencional correspondente aos totais saídos, até que saia o total 7 ou repita qualquer dos totais jogados. O jogador perde na primeira hipótese e ganha na segunda;

10.4 - Don't come ou supplementary bet of the don't pass-line - as apostas fazem-se nas condições referidas no número anterior.

O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 2 ou 3 - ou 3 ou 12 -, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respetivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se não sair nenhum dos totais referidos, proceder-se-á pela forma indicada no número anterior, assinalando-se, no entanto, a postura com uma marca convencional que se coloca sobre ela. O jogador ganha se o total 7 sair antes dos números jogados, perdendo na hipótese contrária;

10.5 - Big 6 - o jogador ganha com o total 6 e perde com o total 7;

10.6 - Big 8 - o jogador ganha com o total 8 e perde com o total 7;

10.7 - Under seven - o jogador ganha com os totais 2, 3, 4, 5 ou 6 e perde com os restantes (7, 8, 9, 10, 11 ou 12);

10.8 - Over seven - o jogador ganha com os totais 8, 9, 10, 11 ou 12 e perde com os restantes (2, 3, 4, 5, 6 ou 7);

10.9 - As apostas feitas no *pass-line* e no *don't pass-line* não podem ser retiradas nem alterado o seu montante depois de efetuado o primeiro lançamento de cada série, o mesmo sucedendo às que posteriormente se façam no *come* ou *supplementary bet of the pass-line* e no *don't come* ou *supplementary bet of the don't pass-line*.

11 - Chances múltiplas:

11.1 - Odds - estabelecido o ponto, os jogadores que tenham apostado no *pass-line* ou no *don't pass-line*, bem como no *come* ou no *don't come* ou nas suas *chances* equivalentes, podem também jogar do lado de fora das duas primeiras *chances*, paralelamente às apostas nelas feitas, ou sobre as apostas que já tenham passado para a casa dos números, em relação às duas últimas, por forma que delas se destaquem, importância que não exceda a das respetivas posturas e não dêem lugar a pagamento superior ao máximo permitido por lei. Estas apostas, que podem ser retiradas em qualquer altura antes da decisão das jogadas, decidem nas condições em que o jogador ganha ou perde as suas apostas feitas no *pass-line*, *don't pass-line*, *come*, *don't come* ou nas *chances* equivalentes a estas duas últimas.

Pagamentos:

Total 6 ou total 8 - 6 para 5;

Total 5 ou total 9 - 3 para 2;

Total 4 ou total 10 - 2 para 1.

11.2 - Craps - o jogador recebe sete vezes o valor da postura. Ganha com os totais 2, 3 ou 12 e perde com todos os outros;

11.3 - Hardways - o jogador recebe sete vezes o valor da postura nos pares de duques ou quinas e nove vezes nos pares de ternos ou quadras. Ganha quando sair o par jogado e perde com o total 7 ou com o total igual ao do par jogado;



11.4 - Total 7 - o jogador recebe quatro vezes o valor da postura. Ganha com o total 7 e perde com todos os outros;

11.5 - Total 2 - o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 2 e perde com todos os outros;

11.6 - Total 3 - o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 3 e perde com todos os outros;

11.7 - Total 11 - o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 11 e perde com todos os outros;

11.8 - Total 12 - o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 12 e perde com todos os outros.

12 - Apostas nas casas dos números (4, 5, 6, 8, 9 e 10) - estas apostas podem ser feitas em qualquer altura do jogo e envolvem as duas modalidades seguinte:

1.^a Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se os totais que lhes corresponderem saírem antes do total 7;

2.^a Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se o total 7 sair antes dos totais que corresponderem aos números jogados. Os pagamentos em relação aos totais saídos são os seguintes:

Totais	1. ^a hipótese	2. ^a hipótese
6 ou 8	7 para 6	10 para 13
5 ou 9	7 para 5	5 para 8
4 ou 10	9 para 5	5 para 11

As apostas nestas *chances* têm de ser múltiplas dos mínimos fixados.

13 - *Chances mistas*:

13.1 - *Field* - o jogador ganha importância igual à da postura com os totais 3, 4, 9, 10 ou 11 e o dobro com os totais 2 e 12, perdendo com os totais 5, 6, 7 ou 8;

13.2 - *Apostas* - as apostas que ganhem ficam sempre pertença do jogador;

13.3 - Anúncios - o pagador que estiver encarregado de fazer a entrega dos dados aos jogadores é obrigado a anunciar, em voz audível, em português e, sempre que possível, em inglês:

- a) Golpe nulo, ou o total saído, o número do ponto saído ou continuado, as *chances* que ganham e as que perdem e o mesmo ou novo deitador para o mesmo ou novo ponto;
- b) A última jogada, cujo início deve ter lugar cinco minutos antes da hora do encerramento da sala de jogos.

SECÇÃO III **CUSSEC**

1 - O *cussec* é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se utiliza, para determinação dos resultados das jogadas, um conjunto de três dados (terno). Os dados devem obedecer aos seguintes requisitos:

- a) A mesma cor e transparência uniforme;
- b) Igual comprimento das arestas, dentro dos limites de 12 mm e 15 mm;
- c) A soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

2 - Além dos dados atrás referidos, constitui também material próprio deste jogo uma campânula especial, que se compõe de:

Uma peanha de base circular de material opaco e de cor preta, tendo na superfície superior um disco móvel forrado de flanela, ligado por baixo a uma alavanca apoiada no bordo externo da superfície superior da peanha, acha-se fixa uma redoma de vidro transparente dentro da qual são encerrados os três dados;

Uma redoma móvel opaca e de cor preta que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro atrás citada e cuja base se prende à peanha por dois fechos laterais, diametralmente opostos.

3 - A mesa para a prática deste jogo será de formato retangular; pode ser de um só quadro de marcação ou tabuleiro (mesa simples) ou de dois (mesa dupla), localizando-se entre eles a campânula.

4 - Antes de se efetuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel e opaca, prende esta com os fechos e carrega na alavanca por três vezes consecutivas, fazendo, com essa operação,



saltar os dados dentro da redoma de vidro, na sequência do que se acende, automaticamente, um pequeno quadro colocado em frente da campânula, dando-se com este sinal luminoso o início ao período destinado à marcação das apostas.

5 - Decorrido um espaço de tempo de duração adequada à correta marcação de apostas, o pagador toca uma campainha, anunciando de seguida: «Nada mais. Vou abrir.» Solta, depois, os fechos, levanta a redoma móvel e anuncia oralmente o resultado da jogada e aciona os dispositivos elétricos que tornam luminosas, no tabuleiro, as zonas das *chances* premiadas. O resultado é determinado pelas pintas das faces que ficam para cima.

6 - Se, levantada a redoma, dois ou três dados estiverem sobrepostos, o pagador declarará «Golpe nulo.», repetindo-se, nesta hipótese, as operações atrás referidas, ficando os jogadores com a liberdade de manter, retirar ou alterar as suas apostas.

7 - Podem ser feitas apostas nas seguintes *chances*:

- a) No «pequeno» (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive);
- b) No «grande» (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive);
- c) Num dado número de pintas de qualquer dos três dados;
- d) Numa dada combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) Numa dada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual;
- f) Numa dada combinação de três dados com número de pintas igual;
- g) Num qualquer do conjunto das suas combinações de três dados com número de pintas iguais;
- h) Num dos números, desde 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

8 - Os prémios para as apostas referidas no número anterior são, pela mesma ordem das alíneas, iguais a:

- a) 1 vez a importância da aposta;
- b) 1 vez a importância da aposta;
- c) 1 vez a importância da aposta, ou 2 vezes essa importância se dois dados tiverem o mesmo número de pintas, ou ainda 3 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- d) 5 vezes a importância da aposta;
- e) 10 vezes a importância da aposta ou 30 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;

- f) 190 vezes a importância da aposta;
- g) 32 vezes a importância da aposta;
- h) 65 vezes a importância da aposta se o número for 4 ou 17, 32 vezes se o número for 5 ou 16, 19 vezes se o número for 6 ou 15, 12 vezes se o número for 7 ou 14, 8 vezes se o número for 8 ou 13, 7 vezes se o número for 9 ou 12 e 6 vezes se o número for 10 ou 11.

9 - As apostas efetuadas no pequeno e no grande perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

10 - As paradas premiadas continuam a pertencer ao apostador.

11 - Cada jogada considera-se concluída só depois de efetuado o pagamento de todos os prémios. Só depois disso poderá a redoma de vidro ser coberta para início da jogada.

CAPÍTULO III ***JOGOS CARTEADOS***

SECÇÃO I ***BLACKJACK/21***

SUBSECÇÃO I ***REGRAS DO JOGO***

1 - O *blackjack/21* é um jogo de fortuna ou azar bancado cujo objetivo a alcançar por qualquer das duas partes (banqueiro ou cada um dos jogadores que contra ele aposta) consiste em:

- a) Fazer a combinação *blackjack* (se as duas cartas inicialmente distribuídas forem uma delas um ás e a outra uma figura ou um 10); ou
- b) Obter, mediante cartas adicionais (quando as duas primeiras de cada aposta inicial não hajam formado *blackjack*), a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime.

2 - A mesa para a prática do jogo é de formato semicircular, comportando seis ou sete lugares, marcados no pano e numerados por ordem iniciada à esquerda do pagador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio.



3 - São utilizados quatro ou seis baralhos de 52 cartas (excluídos os *jokers*) da mesma ou de diferente cor.

4 - É ainda utilizado um *sabot* com duas cartas especiais, de cor igual em ambos os lados, mas diferente das dos baralhos, de forma a não se confundir com elas.

5 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo ser substituídas todas as cartas do baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas, podendo, no entanto, o serviço de inspeção autorizar, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a substituição apenas das cartas danificadas.

6 - As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás - 1 ou 11, exceto para o jogo da banca, em que valerá sempre 11, se a pontuação dessa jogada for 17 ou superior, não excedendo 21, pois, se o ultrapassar, passará a valer 1;
- b) Rei, dama e valete (figuras) - 10;
- c) Todas as restantes - o indicado nelas.

7 - Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibirá as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa, devidamente ordenadas por cada baralho.

8 - As cartas, depois de baralhadas pelo pagador, serão «cortadas» mediante a utilização de uma das cartas especiais.

O direito de fazer o «corte» cabe, no início do jogo, ou no seu recomeço quando tenha havido interrupções, ao jogador ocupante do lugar com numeração mais baixa; o mesmo direito passará, nos *sabots* seguintes, aos demais jogadores pela respetiva ordem. Se nenhum deles quiser exercer o seu direito, o «corte» será efetuado pelo fiscal de banca, tudo se processando no *sabot* imediato como se do início do jogo se tratasse.

9 - Seguidamente, o pagador deve colocar uma carta, com as características da do «corte», mas de diferente cor (a chamada «carta-aviso»), o mais próximo possível da 50.^a carta a contar do fim do conjunto, ou, se apenas um só jogador estiver na mesa, o mais próximo possível do meio do dito conjunto, sendo depois as cartas colocadas no *sabot*.

10 - Antes de se iniciar a distribuição das cartas, será retirada uma do *sabot* e colocada no «canto de descarte» (carta «queimada»).

11 - Saída a «carta-aviso», o pagador anunciará, com voz audível, que a jogada em curso será a última desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra poderá efetuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos n.ºs 8 a 10. Todavia, se a referida «carta-aviso» sair imediatamente antes de iniciada uma jogada, esta terá ainda de ser feita e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

12 - Sempre que o jogo for interrompido por ausência de jogadores ou quando, embora algum permaneça na mesa, não faça aposta, o pagador poderá, mesmo que não se tenham esgotado as cartas do *sabot*, estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

13 - Cada jogador deve marcar a sua aposta antes de se iniciar a distribuição das cartas.

14 - O valor de cada aposta tem de ser igual ao mínimo fixado para a respetiva banca, ou múltiplo dele, até atingir o máximo.

15 - Todo o jogador pode apostar também em qualquer dos outros lugares da mesa desde que o valor da aposta aí feita pelo jogador titular do lugar, ou o somatório da deste e das de outros, não atinja ainda o máximo aprovado para essa banca, caso em que poderá perfazê-lo ou juntar-lhe aposta, de valor igual ou múltiplo do mínimo, que naquele máximo possa ser comportada. Os jogadores que fizerem estas apostas complementares ficam sujeitos à decisão que for tomada pelo titular do lugar para a sua própria aposta. Se o titular do lugar fizer «seguro» da sua aposta, os donos das apostas complementares são livres de o fazer, ou não; nos casos em que for permitido o desdobramento de pares ou a duplicação ou elevação do valor da aposta, aquelas apostas complementares terão um regime especial, que adiante será definido nos preceitos que contemplem esses casos.

16 - Quando um dos lugares da mesa estiver vago, pode qualquer dos outros jogadores marcar nele aposta de valor igual ou múltiplo do mínimo até que seja atingido o máximo. A decisão do golpe para todas



as apostas feitas nesse lugar cabe ao dono da de valor mais elevado; em caso de igualdade de valores ali apostados por dois ou mais jogadores, esse direito pertence, se a outro não couber, ao que ocupe lugar de numeração mais baixa.

17 - Respeitando sempre a ordem de numeração dos lugares, o pagador dará, face para cima, uma carta a cada jogador que tenha oportunamente marcado aposta, após o que tirará uma para o jogo da banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador e à banca, ficando esta de face para baixo. Se o pagador, ao dar a segunda carta para a banca, por qualquer motivo a virar, esta carta seguirá para o canto de descarte, tirando o pagador nova carta.

18 - Terminada a distribuição de duas cartas para cada jogada, os jogadores que nelas não hajam obtido *blackjack* podem «ficar-se» (não pedir cartas) se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas no número que desejarem com a finalidade de conseguirem, no total, a pontuação que mais lhes convenha, até à de 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam esta. Para isso, o pagador perguntará a cada um desses jogadores, pela ordem dos seus lugares, se querem receber mais cartas e atuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras possível. Se, no decurso da entrega das cartas pedidas pelos jogadores, o pagador extrair uma carta do *sabot* em contrário do pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não estiver vista, isto é, com a face virada, será atribuída ao mais próximo jogador que peça cartas; se nenhum vier a pedir cartas, a dita carta será para o jogo da banca. Caso a carta já tenha sido virada, será obrigatoriamente anulada, seguindo para o canto de descarte.

19 - No caso de a pontuação obtida nas duas cartas da banca ser de 17 ou superior, é-lhe vedado tirar qualquer outra (se involuntariamente o fizer, essa carta não conta para o jogo, sendo logo colocada no canto de descarte). Na hipótese de esse total ser de 16 ou inferior, é obrigado a tirar tantas cartas quantas as necessárias para perfazer, no mínimo, a mencionada pontuação de 17.

20 - A combinação *blackjack* ganha sempre ao total 21. Não se considera *blackjack*, mas sim o total de 21, se aquela combinação resultar do desdobramento de um par.

21 - Se o jogador fizer *blackjack*, ganha vez e meia (3 para 2) o valor da sua aposta, salvo se a banca o tiver feito também, caso em que essa jogada é nula (não perde nem ganha). Se o jogador fizer *blackjack* e a carta aberta da banca não for uma das que possibilitem essa combinação (ás, figura ou 10), deverá ser-lhe pago logo o respetivo prémio, recolhendo-se-lhe as cartas.

22 - Se o jogador pedir cartas e se, somado o valor das suas primeiras cartas com o das adicionais que haja pedido, obtiver pontuação superior a 21, perde desde logo, devendo o pagador recolher de imediato a respetiva postura e as correspondentes cartas, que arrumará no canto de descarte.

Quando todos os jogadores presentes na mesa tenham perdido ou já desistido e não haja mais ninguém em jogo, o pagador abstém-se de tirar a terceira carta, acabando naquele momento a jogada e devendo o pagador recolher imediatamente as duas cartas iniciais da banca.

23 - O jogador ganha importância igual à da sua aposta sempre que a pontuação do seu jogo estiver mais próxima de 21 que o da banca, perdendo a aposta na hipótese contrária.

24 - Se o jogador e a banca tiverem a mesma pontuação (empate), a jogada é nula (não perde nem ganha), podendo o jogador retirar a postura, mantê-la ou alterá-la para a jogada seguinte.

25 - Sempre que o jogador ganhe, pertence-lhe o valor da postura e o do correspondente prémio.

26 - Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas a um jogador, embora de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, esse jogador poderá separá-las e fazer duas apostas independentes, desde que jogue em cada uma delas importância igual à da parada inicial, devendo, depois, pedir para qualquer das apostas uma ou mais cartas, no número que desejar, exceto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas poderá pedir uma carta para cada aposta.

27 - O jogador, depois de efetuado o desdobramento do par inicial, poderá voltar a fazê-lo, se vier a obter uma ou mais cartas adicionais do mesmo valor, ainda que de naipes diferentes.



28 - Se, na hipótese referida no n.º 26, o jogador fizer desdobramento de um par, fazendo duas apostas independentes, poderão os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, fazer também, por seu lado, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Se o não acompanharem no desdobramento, as suas apostas serão decididas pelo resultado alcançado para a primeira das duas apostas do titular do lugar.

29 - Quando os valores das duas primeiras cartas totalizarem 9, 10 ou 11, poderá o respetivo jogador duplicar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída uma única carta.

30 - Da faculdade concedida no número anterior poderão usar também os apostadores complementares daquela aposta, aos quais é permitido duplicar o valor da sua aposta inicial.

31 - Os jogadores que perfizerem os totais de 9, 10 ou 11 com as cartas recebidas na sequência do desdobramento de cartas iguais poderão duplicar os valores das respetivas apostas.

32 - Sempre que for um ás uma das duas primeiras cartas distribuídas para uma aposta e o respetivo jogador haja duplicado o valor da mesma aposta por considerar ter nas duas ditas cartas a pontuação de 9 ou 10, em resultado de atribuir ao ás o valor de 1, nessa jogada é obrigado a manter-lhe esse valor até final.

33 - Quando a carta aberta da banca for um ás, os jogadores poderão, a convite do pagador e depois de distribuídas as segundas cartas, fazer o «seguro» da sua aposta, colocando, no lugar próprio demarcado no pano da banca, fichas cuja importância total não poderá exceder metade do valor da aposta já inicialmente feita. Se a banca vier a fazer *blackjack*, a aposta feita no seguro ganhará o dobro do seu valor, sendo perdida no caso contrário.

34 - Os jogadores que tenham feito *blackjack* poderão, quando a carta aberta da banca seja um ás, optar por receber o valor igual à sua aposta, antes de se saber qual é a segunda carta da banca.

35 - O jogador a quem forem distribuídas cartas com os valores «6-7-8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, logo e sem prejuízo do prémio a que

eventualmente venha a ter direito, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta.

36 - O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um ás. Após a distribuição das duas primeiras cartas ao jogador e à banca, o jogador terá de decidir se deseja ou não desistir da sua jogada. A decisão, uma vez tomada, não pode ser alterada.

37 - O valor máximo de aposta é até 30 vezes o valor mínimo.

SUBSECÇÃO II

REGRAS DO PRÉMIO ACUMULADO

38 - O *blackjack/21* pode ter prémio acumulado ou não, segundo opção da concessionária, comunicada à Inspeção-Geral de Jogos.

39 - No caso de haver prémio acumulado, existirá na mesa de jogo uma ranhura ou espaço próprio para a aposta nesse prémio (*jackpot*), que será opcional.

40 - Serão fixados pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respetivas.

41 - Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste poderá ser:

- a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática do *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo acionada pelo pagador;
- b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que será recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efetuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deverá, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

42 - Apenas contarão para o *jackpot* as primeiras duas, três ou quatro cartas originariamente distribuídas ao jogador, incluindo as correspondentes a pares divididos.



43 - As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de o jogador ter perdido, desistido ou empatado na jogada principal, são as definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

44 - O valor de arranque do *jackpot* será, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

45 - Os jogadores que pretendam jogar para o *jackpot* deverão colocar a ficha correspondente no local respetivo. Apenas poderão jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

46 - A aposta no *jackpot* é sempre tratada como uma aposta adicional, cuja decisão depende unicamente das primeiras duas, três ou quatro cartas do jogador.

47 - Em cada mão, a aposta no *jackpot* é constituída apenas por uma ficha por cada jogador, no montante previamente definido.

48 - As apostas no *jackpot* deverão ser colocadas antes de o pagador iniciar a distribuição das cartas. De seguida, o pagador pronuncia «jogo feito, nada mais» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, iniciando de seguida a distribuição das cartas.

49 - Quando um jogador tenha apostado no *jackpot* e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecerão descobertas na mesa até que o respetivo pagamento seja efetuado, só depois sendo recolhidas.

50 - Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do *jackpot* ao jogador que tenha a combinação máxima do acumulado;

b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação máxima do acumulado, o valor do *jackpot*, ou o respetivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores.

SUBSECÇÃO III
PROCEDIMENTOS A ADOTAR QUANDO SE UTILIZE
BARALHADOR AUTOMÁTICO DE CARTAS

51 - No caso de alguma carta sair danificada do *sabot* baralhador automático, será a mesma de imediato substituída por um fiscal-chefe, devendo o facto ser comunicado ao serviço de inspeção pela chefia da sala de jogos.

Em caso de encravamento de alguma carta no *sabot* baralhador automático, e acionada pelo mecanismo a correspondente luz de aviso, deverá ser imediatamente chamado um fiscal-chefe, a quem competirá abrir a tampa do baralhador e solucionar o problema ou, não o conseguindo, requisitar a presença de um técnico qualificado para prestar a necessária assistência.

52 - A utilização do *sabot* baralhador automático implica que não se proceda ao corte do baralho, não tendo portanto aplicação, nesse caso, o disposto no n.º 8, nem havendo lugar à colocação da carta-aviso a que se refere o n.º 9.

53 - Antes de se iniciar o jogo, o pagador exhibe as cartas a utilizar, pela forma prescrita no n.º 7. As cartas serão depois misturadas, procedendo-se às habituais passagens de baralhamento manual, após o que serão introduzidas no *sabot* baralhador automático.

54 - A introdução das cartas no *sabot* baralhador automático deverá ser feita com cuidado e deverá ser executada, no mínimo, em dois pacotes. A esta operação de carregamento, que será efetuada apenas uma vez em cada partida, deverá estar sempre presente um fiscal-chefe.

55 - No final da partida e após indicação de encerramento da mesa, a extração das cartas do baralhador deverá ser feita na presença de um fiscal-chefe. De seguida, o pagador ordena as cartas por cada baralho, no sentido de confirmar a regularidade dos baralhos utilizados durante a partida.

56 - A utilização de um baralhador automático contínuo dispensa o anúncio de «última jogada do *sabot*», previsto no n.º 11.



57 - As cartas mantêm-se ao longo da partida dentro do *sabot* baralhador automático contínuo, só sendo retiradas aquando do encerramento da mesa, não havendo lugar, portanto, à aplicação do n.º 12.

58 - No decurso da jogada, o pagador deverá colocar imediatamente as cartas saídas de jogo no canto de descarte.

59 - Terminada a jogada, o pagador recolhe as cartas, junta-as às que se encontram no canto de descarte e introduz-las corretamente no baralhador.

60 - Sempre que, no final de uma jogada, não seja possível introduzir as cartas no baralhador, serão as mesmas deixadas no canto de descarte, procedendo o pagador à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

61 - As reclamações de frequentadores, nomeadamente as referentes a erro de contagem, só serão atendíveis desde que apresentadas antes de as cartas serem introduzidas no baralhador.

SECÇÃO II **PÓQUER SEM DESCARTE**

1 - O póquer sem descarte é um jogo bancado de fortuna ou azar jogado com um baralho de 52 cartas de características similares às das utilizadas no jogo do *blackjack/21*. O seu valor, ordenadas da maior para a menor, é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

2 - A mesa onde se pratica o jogo tem as mesmas medidas e características das utilizadas para o jogo de *blackjack/21*. As casas das apostas estão divididas em dois espaços, uma para a aposta inicial e outra para a segunda aposta, caso se venha a efetuar.

3 - Além dos espaços para a aposta inicial e para a segunda aposta, existe, no caso de haver prémio acumulado, um terceiro espaço, separado dos dois primeiros, para a aposta nesse prémio (*jackpot*), que é opcional. É fixada pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, a percentagem do incremento para o acumulado, bem como as condições respetivas.

4 - Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste pode ser:

- a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática para o *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo acionada pelo pagador;
- b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que é recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efetuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deve, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

5 - O número de jogadores que podem participar no jogo é igual ou inferior ao número de lugares para as apostas marcadas no pano de mesa, com um limite máximo de 7. Não é permitida a participação de jogadores que se encontrem em pé em volta da mesa, nem é permitido jogar em mais de uma casa, mesmo havendo casas livres.

6 - As combinações possíveis do jogo, ordenadas do maior para o menor valor, são as seguintes:

- a) Sequência real de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10. Prémio - 100 vezes o valor da aposta;
- b) Sequência de cor - combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente. Prémio - 50 vezes o valor da aposta;
- c) Póquer - combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Prémio - 20 vezes o valor da aposta;
- d) *Full* - combinação formada por três cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor. Prémio - sete vezes o valor da aposta;
- e) Cor - combinação de cinco cartas não sequentes mas do mesmo naipe. Prémio - cinco vezes o valor da aposta;
- f) Sequência - combinação de cinco cartas sequentes. Prémio - quatro vezes o valor da aposta;
- g) Trio - combinação de três cartas do mesmo valor. Prémio - três vezes o valor da aposta;
- h) Dois pares - combinação formada por duas cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior. Prémio - duas vezes o valor da aposta;
- i) Um par - combinação de duas cartas de igual valor. Prémio - uma vez o valor da aposta;



j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores, ganhando o jogador que tiver cartas maiores que o pagador. Entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor. Prémio - uma vez o valor da aposta.

Em qualquer caso, o jogador só ganha as apostas quando a sua combinação seja de valor superior à do pagador, perdendo em caso contrário, e conserva a sua aposta sem ganhar qualquer prémio em caso de empate.

7 - Quando o pagador e o jogador tenham a mesma combinação, ganha a aposta quem obtenha a combinação formada por cartas de maior valor, atendendo às seguintes regras:

a) Quando ambos obtenham póquer, ganha a aposta aquele que o tenha de valor superior;

b) Quando ambos obtenham *full*, ganha aquele cujas três cartas, que formam a dita combinação, tenham maior valor;

c) Quando ambos obtenham sequência de qualquer tipo, ganha aquele que tenha a carta de maior valor. No caso de o ás fazer sequência com 2, 3, 4 e 5, é-lhe atribuído o valor 1;

d) Quando ambos obtenham cor, ganha aquele que tenha a carta de maior valor;

e) Quando ambos tenham trio, ganha aquele que o tenha formado por cartas de maior valor;

f) Quando ambos obtenham dois pares, ganha aquele que tenha o par formado por cartas de maior valor. Se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;

g) Quando ambos obtenham par, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

8 - Serão fixados pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respetivas.

9 - As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo, são as definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

10 - O valor de arranque do *jackpot* será, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

11 - Quando um jogador tenha apostado no *jackpot* e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecem descobertas na mesa até que o respetivo pagamento seja efetuado, só depois sendo recolhidas.

12 - Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do *jackpot* ao jogador que tenha a combinação a que corresponde o prémio máximo;

b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação a que corresponde o prémio máximo, o valor do *jackpot* ou o respetivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores;

c) Caso mais de um jogador obtenha a mesma combinação premiada, o valor do prémio respetivo é dividido entre os ganhadores.

13 - As apostas dos jogadores, exclusivamente representadas por fichas do casino, devem realizar-se dentro dos limites mínimos e máximos estabelecidos para cada mesa. O diretor do serviço de jogos poderá fixar os limites mínimos e máximos de acordo com a banda de flutuações que tenha sido aprovada pela Inspeção-Geral de Jogos.

14 - A banda de flutuação para a aposta inicial tem como limite máximo 25 vezes o mínimo estabelecido na correspondente autorização de funcionamento.

15 - Nos termos do n.º 5 do artigo 58.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na redação do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, a Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, fixa o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.

16 - Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibe as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa. As cartas são baralhadas pelo pagador manualmente ou, em alternativa, mediante uso de um baralhador automático de cartas, homologado pela Inspeção-Geral de Jogos, podendo neste caso ser utilizados dois baralhos alternadamente.



Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador efetua o corte e retira uma carta, que será colocada no canto de descarte («carta queimada»). Também antes da distribuição das cartas, os jogadores devem colocar as suas apostas iniciais dentro dos limites mínimos e máximos de cada mesa de jogo.

Se pretender jogar para o *jackpot*, o jogador coloca a ficha correspondente no local respetivo. Apenas poderão jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

De seguida, o pagador pronuncia «Jogo feito. Nada mais.» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, distribuindo as cartas, uma por uma, com as faces para baixo, a cada jogador, começando pela sua esquerda e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando igualmente uma carta para a banca em último lugar, até completar a distribuição das cinco cartas a cada jogador e à banca, sendo a última carta da banca dada de face para cima.

No caso de ser utilizado um baralhador automático, há lugar às seguintes alterações:

- a) O pagador não procede ao corte;
- b) As cartas são distribuídas, cinco de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do pagador e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando cinco cartas para a banca em último lugar.

17 - Só depois de a distribuição estar completa, e à voz do pagador «vejam o vosso jogo» é permitido aos jogadores verem as suas cartas. Estes podem optar por prosseguir com a sua participação na jogada, mediante a expressão «vou», ou, pelo contrário, retirar-se da mesma, mediante a expressão «passo». A decisão de passar é irreversível.

Ao examinar as suas cartas, o jogador não pode afastá-las da mesa de forma a serem visíveis pelos outros jogadores. Igualmente, um jogador que passe não pode descobrir as suas cartas. A infração a qualquer destas disposições dá lugar à perda da aposta.

Os jogadores que optem por continuar em jogo devem dobrar a sua aposta inicial, colocando uma quantidade de fichas que represente o dobro daquela, e depositá-las na segunda casa destinada a aposta. Os que tenham optado por retirar-se do jogo perdem o valor correspondente à aposta inicial, que é retirado pelo pagador, no momento em que o jogador anuncia a sua decisão.

18 - Depois de os jogadores terem decidido participar ou retirar-se do jogo, o pagador descobre as quatro cartas tapadas da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca.

A banca só vai a jogo se tiver um ás e um rei ou uma combinação superior de acordo com as anteriores normas do jogo. Verificando-se o contrário, abona em fichas a cada jogador uma quantidade igual à aposta inicial.

Se, pelo contrário, a banca tiver cartas com valor para jogar, o pagador compara as suas cartas com as dos jogadores e abona as combinações superiores à sua de acordo com a regra estabelecida no n.º 6.

As apostas iniciais das combinações ganhadoras são abonadas com valores iguais.

Os jogadores com combinações de cartas de valor inferior ao da banca perdem as suas apostas, que são retiradas na totalidade pelo pagador.

Em caso de empate, observa-se o disposto no n.º 7.

19 - Qualquer erro que se verifique durante a distribuição das cartas, quer relativo a número de cartas distribuídas quer com o aparecimento indevido de uma carta descoberta, produz a anulação de toda a jogada, salvo se o pagador descobrir uma carta da sua mão antes da última carta, caso em que se considera essa como sendo a carta aberta da banca.

20 - É expressamente proibido aos jogadores:

a) Comunicar, entre si ou com terceiros, por palavras ou por gestos, durante o desenrolar das jogadas;

b) Mostrar ou descobrir as cartas antes do tempo.

A violação continuada destas regras dá lugar à proibição de o jogador continuar a jogar.

21 - É vedado a jogadores e a terceiros darem sugestões ou informações aos jogadores sobre a forma de jogar.

22 - Um jogador que se abstenha de apostar em três jogadas consecutivas pode ser convidado a abandonar o seu lugar, caso não existam na mesa lugares livres.

23 - Não são permitidas apostas entre jogadores nem entre estes e terceiros.

24 - Os baralhos das cartas podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.



SECÇÃO III

BACARÁ PONTO E BANCA

1 - O bacará ponto e banca é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas.

2 - Será praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

3 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

4 - As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, serão «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efetuar o «corte» será dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o corte será feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

5 - Pode ainda ser utilizado um sabot baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.^{os} 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte será substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no *sabot* baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

6 - Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador colocará 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (*sabot*), todas de face para baixo. Retirá-las, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

7 - Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anunciará em voz audível que essa jogada será a última desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra se poderá fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os n.ºs 4 e 6.

8 - Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no sabot baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

9 - O valor das cartas é o seguinte:

Ás - 1;

Rei, dama, valete e 10 - 0;

Todas as outras - o respetivo valor facial.

Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca, ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á apenas em conta o valor do número que os exceda.

10 - O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11 - As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convidará os jogadores a efetuar as suas apostas nas *chances* em exploração.

12 - No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares marcados, poderão jogadores em pé complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente. Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação feita pelo ocupante do respetivo lugar. Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anunciará: «Jogo feito. Nada mais.»

13 - O pagador tirará inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

Com exceção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.



Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

	Tendo	
Ponto	0-1-2-3-4-5	Tem de tirar.
	6-7	Fica.
	8-9	Anuncia imediatamente.

	Tendo	Tira carta se o ponto recebe	Não tira carta se o ponto recebe
Banca	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
	4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10
	5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-10
	6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10
	7	Fica.	
	8-9	Anuncia imediatamente.	
	0-1-2	Tem de tirar a carta.	
	3-4-5	Tira carta se o ponto não receber carta.	
	6	Fica se o ponto não receber carta.	

14 - Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

15 - Em cada grupo o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, terá o direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida.

O jogador a quem caiba manusear as cartas poderá vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

16 - Mediante opção da concessionária, poderá não se proceder à aplicação do disposto no n.º 15, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

17 - O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada será o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

18 - Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate serão pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

19 - Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 17 e 18, as apostas feitas nestas *chances* serão pagas na proporção de 11 para 1.

20 - Mediante opção da concessionária, comunicada antecipadamente à Inspeção-Geral de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

- a) Dedução de 5% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

21 - Os valores máximos e mínimos de apostas em cada uma das *chances* devem obedecer às seguintes proporções: no ponto e na banca o valor máximo de aposta é 70 vezes superior ao valor mínimo; no empate 15 vezes; no par do ponto ou no par da banca, 8 vezes.



SECÇÃO IV **BACARÁ PONTO E BANCA/MACAU**

1 - O bacará ponto e banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas.

2 - Será praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

3 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

4 - As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, serão «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efetuar o «corte» será dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o «corte» será feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

5 - Pode ainda ser utilizado um sabot baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.ºs 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte será substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no *sabot* baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

6 - Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador colocará 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (*sabot*), todas de face para baixo. Retirá-las, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

7 - Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anunciará em voz audível que essa jogada será a última desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra se poderá fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os n.ºs 4 e 6.

8 - Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no *sabot* baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

9 - O valor das cartas é o seguinte:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama, valete e 10 - 0;
- c) Todas as outras - o respetivo valor facial.

Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca, ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á apenas em conta o valor do número que os exceda.

10 - O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11 - As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convidará os jogadores a efetuarem as suas apostas nas *chances* em exploração. No caso de um jogador apostar simultaneamente no ponto e na banca, a diferença entre ambas as apostas não pode ser inferior ao valor mínimo de aposta nessa banca.

12 - No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e de seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares sentados, podem apostar jogadores de pé.

Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anunciará: «Jogo feito. Nada mais.»

13 - O pagador tirará inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

Com exceção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.



Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

	Tendo		
Ponto	0-1-2-3-4-5	Tem de tirar.	
	6-7	Fica.	
	8-9	Anuncia imediatamente.	
Banca	Tendo	Tirar carta se o ponto recebe	Não tirar carta se o ponto recebe
	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
	4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10
	5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-10
	6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10
	7	Fica.	
	8-9	Anuncia imediatamente.	
	0-1-2	Tem de tirar a carta.	
	3-4-5	Tira carta se o ponto não receber carta.	
	6	Fica se o ponto não receber carta.	

14 - Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

15 - Em cada grupo o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, terá o direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida. O jogador a quem caiba manusear as cartas poderá vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

16 - Mediante opção da concessionária, poderá não se proceder à aplicação do disposto no n.º 15, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

17 - O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada será o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

18 - Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate serão pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

19 - Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 17 e 18, as apostas feitas nestas *chances* serão pagas na proporção de 11 para 1.

20 - Mediante opção da concessionária, comunicada antecipadamente à Inspeção-Geral de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

- a) Dedução de 5% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

21 - Nesta modalidade de bacará não existem valores máximos de apostas individuais e por chance.

22 - Nos termos do n.º 5 do artigo 58.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, a Inspeção-Geral de Jogos fixará, sob proposta da concessionária, o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe (a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas *chances* ponto e banca).



23 - A aposta ou conjunto de apostas numa das *chances* ponto ou banca será de valores que não excedam os da outra chance, no montante máximo referido no n.º 22.

24 - O valor máximo de todas as apostas a efetuar na chance de empate não poderá exceder 10% do montante máximo referido no n.º 23.

25 - O valor máximo de todas as apostas a efetuar no par do ponto ou no par da banca não poderá exceder 8% do montante máximo referido no n.º 23.

TÍTULO II **JOGOS NÃO BANCADOS**

CAPÍTULO ÚNICO **JOGOS NÃO BANCADOS**

SECÇÃO I **BACARÁ CHEMIN DE FER**

1 - O bacará *chemin de fer* é um jogo não bancado, onde se tem por objetivo fazer, com duas ou três cartas, a pontuação de 9 ou atingir a que, embora inferior, dela mais se aproxime.

2 - Quando a pontuação do «banqueiro» for igual à do «ponto», a jogada é nula. Caso contrário, ganha aquele que obtiver maior pontuação.

3 - As mesas para a prática deste jogo serão de formato oval, comportando nove lugares, devidamente demarcados no respetivo pano, quer entre si quer em relação à pista, e expressamente numerados por ordem iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao da marcha dos ponteiros do relógio.

4 - Este jogo é praticado com seis baralhos de 52 cartas, sem indicação de valor, sendo três baralhos de uma cor e três de outra.

5 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituídas todas as cartas de um baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas.

6 - É proibido aos jogadores marcar ou danificar as cartas.

7 - Quando se tratar de baralhos a estrear, serão abertos na própria mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces para cima a fim de permitir aos jogadores constatarem que a ordem segundo a qual foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada. Após isto, deverão ser voltadas com as faces para o pano, baralhando-as nos termos adiante indicados.

8 - Tratando-se de baralhos já usados, as cartas devem ser espalhadas em fiadas sobre a mesa, faces para cima, e devidamente ordenadas por cada naipe.

9 - As cartas terão os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama e valete - 0;
- c) Todas as outras - o correspondente às respetivas pintas.

10 - Quando a soma dos valores das cartas ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á em conta apenas o número que os exceda.

11 - A pontuação de 0, 10 e 20 é «bacará».

12 - Se nesse sentido houver expressas solicitações, poderão as cartas ser baralhadas primeiramente por qualquer jogador sentado que o queira fazer, tendo prioridade o do lugar com numeração mais baixa se houver vários interessados. Depois, o pagador baralha-as num só monte, com os dedos afastados, agrupando-as seguidamente em pequenos maços, podendo, se o desejar, intercalar entre si as cartas de dois em dois maços. Em caso algum poderá, todavia, modificar intencionalmente a ordem resultante destas operações.

13 - As cartas, depois de baralhadas e reunidas num só maço, serão, pelo pagador, apresentadas ao ponto a quem caiba esse direito, a fim de este efetuar o corte, mediante a utilização de uma carta especial (carta do corte); o corte será feito introduzindo esta carta naquele maço de forma a não deixar, para cada um dos lados, menos de seis cartas. O pagador inverte, de seguida, a posição das duas partes resultantes do corte e introduz uma outra carta especial, de cor vermelha de ambos os lados (carta-aviso), entre a 7.^a e a 8.^a carta a contar do fim. Após isto, o



pagador encerrará no sabot o maço das cartas e extrairá uma carta, a que outras se seguirão, até atingir o número equivalente ao valor dessa carta («cartas queimadas»).

14 - Saída a carta-aviso, o pagador anunciará que a jogada em curso será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra poderá efetuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos n.ºs 12 e 13. Todavia, se a carta-aviso sair no início da extração para uma jogada, esta terá ainda de ser feita, e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

15 - Sempre que o jogo for interrompido por falta do número mínimo de jogadores, o pagador é obrigado, quer se tenham ou não esgotado as cartas do sabot, a estendê-las todas sobre a mesa, com as faces para cima.

16 - A partida de jogo não pode começar nem prosseguir sem que estejam sentados à mesa, pelo menos, quatro jogadores.

17 - Os jogadores sentados tomam o número correspondente ao do lugar que ocupem à mesa, não sendo permitido ao mesmo jogador ocupar lugares em mesas diferentes.

18 - Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações que o chefe de partida possuirá para o efeito, podendo, se o desejarem, escolher o número do lugar, bem como o da mesa, se for prevista a abertura de várias.

19 - A reserva de lugares em cada mesa será assinalada por meio de cartão com o número do lugar e o nome do interessado a colocar no correspondente lugar, ficando a marcação sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento de lhe caber tomar a mão.

20 - Poderão ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de, no final de cada *sabot*, se garantir a prioridade aos jogadores sentados que tenham pedido para mudar de lugar. Será sempre respeitada a ordem das inscrições e dos pedidos de mudança de lugar, umas e outros registados no caderno que, para o efeito, possuirá o fiscal de banca.

21 - Considera-se vago o lugar que esteja efetivamente desocupado no momento em que lhe caiba a mão.

22 - Os jogadores inscritos para ocupação de lugares vagos deverão responder à chamada do seu nome, sob pena de perderem o direito ao lugar.

23 - É proibido tomar lugar sentado à mesa a quem de antemão declare não querer tomar a mão na sua vez.

24 - Os jogadores em pé colocam-se atrás e à direita de cada um dos jogadores sentados, devendo respeitar a ordem da sua chegada.

25 - Não é permitida a colocação de jogador em pé ao lado do pagador, seja à direita seja à esquerda.

26 - É proibido ao jogador em pé sentar-se em lugar marcado que esteja apenas momentaneamente desocupado.

27 - No começo da partida, o jogador sentado à esquerda do pagador tem o direito de fazer o corte; quando dele não queira usar, transfere-se para o jogador que o preceda e assim sucessivamente, até que algum dos jogadores se disponha a fazer o corte. Nos *sabots* seguintes o direito de fazer corte pertence ao jogador à esquerda daquele que o fez no *sabot* anterior.

28 - Quando nenhum dos jogadores o pretenda fazer, o corte será efetuado pelo fiscal da banca.

29 - Depois de «cortadas», as cartas serão introduzidas pelo pagador no *sabot* e a primeira mão desse *sabot* (mão inicial) pertence ao primeiro jogador sentado à sua direita, quer a mesa esteja completa quer não.

30 - O jogador que receba o *sabot* será o banqueiro e os restantes serão os pontos.

31 - Qualquer jogador sentado ou em pé poderá no início de uma mão associar-se ao banqueiro, se este o aceitar, acrescentando para esse efeito ao valor da banca igual importância. O associado em caso algum poderá intervir no jogo, ganhando ou perdendo nas mesmas condições do banqueiro.



32 - Terminado o *sabot*, a mão pertencerá ao banqueiro que haja dado o último golpe, se o tiver ganho, ou passará para o jogador colocado imediatamente à sua direita, se o tiver perdido.

33 - Se o banqueiro continuar com a mão, poderá manter ou reduzir para metade o valor da banca.

34 - O banqueiro poderá no final do terceiro golpe ganho e em números ímpares seguintes reduzir o capital da banca em 50%, ficando essas fichas excluídas do jogo e formando com elas *garage*. Só serão consideradas as jogadas em que a banca ganhe, e não o empate. Se a mão passar, o novo banqueiro iniciará a sua banca, não sendo considerados os golpes do anterior banqueiro para fazer *garage*.

35 - As bancas não poderão ser de capital inferior ao limite mínimo fixado para a respetiva mesa, não havendo limite máximo.

36 - As apostas dos pontos devem ser de valor igual ou múltiplo do mínimo fixado para elas.

37 - O capital mínimo da banca e o valor mínimo de aposta dos pontos devem constar de quadro a expor junto da mesa de jogo.

38 - As apostas serão feitas antes da extração das cartas, colocando-as sobre a mesa nos respetivos lugares.

39 - A quantia posta em jogo pelo banqueiro deverá ser anunciada por ele e seguidamente pelo pagador, sendo as fichas que obrigatoriamente a representem colocadas pelo pagador sobre a mesa, junto dele, depois de lhe serem entregues pelo banqueiro.

40 - O banqueiro deverá, antes de distribuir cartas, dar aos pontos o tempo necessário para fazerem as apostas e aguardar que o pagador anuncie: «Jogo feito. Nada mais.».

Com este anúncio o pagador encerra as apostas, devendo fazer retirar as que hajam sido feitas depois dele.

É ao pagador, e só a ele, que compete fechar as apostas, não sendo permitido ao banqueiro extrair cartas enquanto as apostas não forem encerradas. Por sua vez, o pagador deverá, por sua iniciativa ou a pedido

do banqueiro, fazer retirar as apostas marcadas depois de proferido o anúncio com que se encerram as apostas.

41 - É proibido fazer apostas verbais, devendo os pontos marcar as suas apostas, colocando as fichas ou notas sobre a mesa, nos respetivos lugares.

42 - Apenas serão aceites para constituição das apostas dos pontos fichas do próprio casino ou notas com curso legal, sendo obrigatória a troca de notas por fichas quando o banqueiro ganhe.

43 - As fichas ou notas colocadas sobre o risco que separa da pista a zona de cada lugar jogam metade do seu valor; outro qualquer valor de aposta que seja anunciado pelo jogador obriga o pagador a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exata, sem que o jogador a tal se possa opor.

44 - Aos pontos compete fiscalizar as suas próprias apostas e a guarda da integridade das mesmas é da sua inteira responsabilidade.

45 - O banqueiro é obrigado a aceitar que um só ponto aposte contra ele quantia igual à que pôs em jogo (fazer *bancô*) ou, quando isto não suceda, a aceitar apostas feitas por vários pontos até atingirem, no seu conjunto, importância igual à da sua aposta (banca).

46 - Quando a soma das apostas dos pontos não igualar a importância da banca, o banqueiro pode, se ganhar o golpe, manter em jogo no golpe seguinte a importância até aí acumulada ou reduzir a banca para o dobro das apostas ganhas no golpe anterior. O excedente será colocado à parte (*garage*).

47 - O banqueiro pode pagar por fora a percentagem do lucro do casino (*cagnotte*).

48 - Os pontos sentados gozam da prioridade para fazer *bancô*, segundo a sua ordem a partir da direita do banqueiro.

49 - Quando nenhum dos pontos sentados pretenda fazer *bancô*, poderá ser feito pelos jogadores em pé, observando-se quanto a estes também a respetiva ordem de prioridade.

50 - O *bancô*, mesmo quando feito por jogador em pé, tem preferência sobre o jogo em associação.



51 - O pedido de *bancô* não pode fazer-se depois de as cartas estarem distribuídas, salvo se se tratar do ponto que, tendo feito *bancô* no golpe anterior e nele haja perdido, declare continuar a fazê-lo (*bancô suivi*), podendo, neste caso, prosseguir-lo mesmo depois da extração, contanto que as cartas não tenham sido tomadas em mão por um outro ponto.

52 - Verificando-se a hipótese de *bancô suivi*, se o pagador tiver dado cartas a um outro ponto, estas cartas podem ser-lhe retiradas, se não houverem sido vistas, e entregues ao ponto que declare *bancô suivi*; se as cartas já tiverem sido vistas pelo ponto a quem tinham sido entregues, ser-lhe-ão atribuídas em definitivo.

53 - Quando um ponto declarar querer fazer *bancô suivi* e um outro ponto houver tomadas as cartas saídas do *sabot*, por se julgar com direito a elas, antes que o pagador tenha podido passá-las ao que declarou fazer *bancô suivi*, as cartas são retiradas àquele, mesmo que estejam vistas; não poderá, porém, esta decisão ser tomada se entretanto aquele que tomou as cartas indevidamente já houver abatido ou anunciado a pontuação dessas cartas.

54 - O jogador que tenha feito *bancô suivi* na jogada anterior à mão ter sido passada continua com o mesmo direito em relação à mão adquirida.

55 - Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode declarar fazer «*bancô com a mesa*» (*bancô avec la table*), devendo, nesse caso, apostar pelo menos metade da importância posta em jogo pelo banqueiro, pertencendo-lhe as cartas, mesmo que seja jogador em pé.

56 - Quando o *bancô com a mesa* for efetuado por um jogador em pé, pode ser preterido por um jogador sentado, devendo o pagador anunciar, nesta hipótese, «*Bancô com a mesa feito à mesa*». Se o jogador em pé, que assim foi preterido, o desejar fazer, pode então dizer «*Bancô sozinho*» (*bancô seul*), sendo as cartas de novo atribuídas ao jogador em pé. Todavia, este poderá voltar a ser preterido se um qualquer jogador sentado resolver fazer *bancô seul*, devendo o pagador anunciar «*Bancô seul, feito à mesa*».

57 - Fazer *bancô com a mesa* constitui um golpe isolado; o ponto não pode fazê-lo no golpe seguinte, apenas conservando neste segundo golpe prioridade, se declarar fazer *bancô (bancô seul)*.

58 - Se nenhum ponto manifestar interesse em fazer *bancô* ou *bancô* com a mesa, cada um dos pontos pode apostar a quantia que lhe convier até ser atingido o capital da banca.

59 - É proibido aos pontos juntarem à sua a aposta de um ou de vários outros pontos com vista a formarem uma só aposta para com isso alcançarem o direito de lhe serem atribuídas as cartas.

60 - Quando não seja feito *bancô* ou «*bancô* com a mesa», as cartas são dadas ao ponto sentado cujo valor de aposta seja mais elevado.

61 - Se se verificar igualdade em mais de uma aposta de montante mais elevado entre vários jogadores sentados, as cartas serão dadas ao que tiver prioridade segundo a numeração dos seus lugares, a partir do mais próximo, à direita do banqueiro, inclusive.

62 - Em cada golpe, o banqueiro extrairá do sabot, por duas vezes e alternadamente, uma carta para o ponto e outra para si.

63 - As duas cartas destinadas ao ponto ser-lhe-ão entregues pelo pagador, com a *palette* e de forma que não sejam vistas.

64 - O ponto a quem forem entregues as cartas deverá ser o primeiro a ver as cartas, sendo obrigado às seguintes regras:

- a) Mostrar (ou abater) o jogo quando a pontuação for de 8 ou 9;
- b) Não pedir carta quando a pontuação for de 6 ou 7;
- c) Pedir carta quando a pontuação for inferior a 5;
- d) Se a pontuação for de 5, fica à sua vontade pedir, ou não, carta.

65 - Assim, de posse das cartas e depois de as ver, o ponto, tendo em conta a respetiva pontuação e as regras atrás indicadas, dirá textualmente:

- a) «8» ou «9», mostrando logo o seu jogo (abater);
- b) «Não»;
- c) «Carta».

66 - O pagador repetirá, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros), o anúncio feito pelo ponto, nos termos do número anterior.



67 - Imediatamente depois de anunciada a posição do ponto e independentemente dela, as duas cartas do banqueiro são por ele viradas e:

- Se tiver 8 ou 9, abate o jogo;
- Se tiver 7, fica-se;
- Se tiver bacará, 1 ou 2, tira uma terceira carta para si, salvo se o ponto abater o jogo;
- Se tiver 3, 4, 5 ou 6 e se o ponto não tiver abatido, tirará ou não, conforme o ponto tenha ou não pedido carta e, tendo pedido carta, consoante a pontuação da terceira carta, de acordo com a seguinte tabela:

	Se o ponto pediu carta e a pontuação da terceira carta for de										Se o ponto não pediu carta, deve
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Deve										
Se tiver pontuação, deve:											
3	T	T	T	T	T	T	T	T	F	0	T
4	F	F	T	T	T	T	T	T	F	F	T
5	F	F	F	F	0	T	T	T	F	F	T
6	F	F	F	F	F	F	T	T	F	F	F

T = tirar.

F = ficar.

0 = à vontade.

68 - A terceira carta extraída do *sabot*, quando nesse sentido houver pedido do ponto, será entregue com a pontuação à vista de todos os jogadores, mesmo se o ponto tiver descoberto antes uma das cartas que lhe foram distribuídas.

69 - A terceira carta que o banqueiro tire para si é também logo voltada de modo a ficar com a pontuação à vista.

70 - Quando se faça *bancô*, o ponto e o banqueiro têm a faculdade de fazer falsas tiragens, salvo quanto ao banqueiro, se tiver o ponto de bacará.

71 - Se o jogador que fizer «*bancô* por metade» ou que tenha direito às cartas por força da maior aposta fizer, voluntariamente ou por engano, uma falsa tiragem, a jogada será reconstituída pelo pagador, sob vigilância do fiscal de banca, e as cartas porventura sobrantes serão queimadas.

72 - Exibindo as cartas que as constituem, o banqueiro e o ponto devem anunciar corretamente as respetivas pontuações que serão repetidas pelo pagador.

73 - O pagador, depois de se certificar das pontuações anunciadas pelo banqueiro e pelo ponto e de ele próprio as repetir anunciando o resultado do golpe, recolhe para junto de si as cartas, sem as misturar, e procede ao pagamento ou à recolha das apostas; só depois disto poderá introduzir as cartas no depósito.

74 - Apenas o pagador pode deitar as cartas no depósito destinado a recolhê-las.

75 - O banqueiro ou ponto que deitem no depósito uma ou mais cartas, mesmo que antes tenham sido mostradas, perderá a jogada. Se a falta for cometida pelo pagador (lançando as cartas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações), o golpe será anulado.

76 - Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe será nulo, podendo os pontos, no golpe seguinte, conservar as suas apostas, retirá-las, diminuí-las ou aumentá-las até ao montante posto em jogo pelo banqueiro, que, por sua vez, poderá continuar com a mão ou passá-la e, neste segundo caso, ser-lhe-ão devolvidas, pelo pagador, as fichas que constituíam a banca e, se for o caso, também as que, já separadas, representavam o seu lucro (*garage*).

77 - O banqueiro, sempre que ganhe o lance, tem a faculdade de passar a mão, anunciando: «Passo a mão». O pagador faz o respetivo anúncio (a mão passa) e procede à devolução das fichas pertencentes ao banqueiro.

78 - A mão passada, nos termos previstos no número anterior, é oferecida ao mesmo nível, primeiramente aos jogadores sentados e, depois, aos jogadores em pé, num e noutro caso, segundo a ordem da respetiva prioridade, com início à direita do banqueiro.



79 - Se o banqueiro da mão passada era jogador em pé, o pagador começará por oferecê-la ao jogador colocado à direita do último titular da mão sentado que a tenha passado na sua vez.

80 - O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à que constituiria a banca no golpe seguinte se a mão não fosse passada. Não havendo quem a queira tomar nestas condições, deverá a banca ser posta em leilão e atribuída àquele que se proponha fazê-la com o capital mais elevado, a partir do mínimo fixado, salvo se o jogador que passou a mão pretender continuar com ela, mantendo-lhe o mesmo montante.

81 - Quando suceda que a mão haja sido tomada indevidamente por um jogador antes da sua vez, o sabot voltará ao que a ela tinha direito, se a jogada não estiver consumada (cartas entregues), permanecendo, no caso contrário, no jogador que indevidamente a tomou.

82 - A mão, quando for posta em leilão, terá por base de licitação a importância para o efeito fixada, devendo os lanços ser de quantia igualmente fixada e não terá limite.

83 - No leilão da banca os jogadores sentados não têm prioridade sobre os que estão em pé, salvo em casos de lanço igual.

84 - Em casos de lanços iguais entre jogadores sentados, a mão é adjudicada àquele que ocupe o lugar mais próximo à direita do banqueiro que passou a mão, aplicando-se a mesma regra aos jogadores em pé.

85 - Não havendo licitantes, a mão tem de ser tomada, com o capital mínimo, pelo jogador seguinte ao que a passou, na ordem de prioridade; se recusar, deve ceder o seu lugar à mesa.

86 - O banqueiro que, após ter ganho um golpe, resolva passar a mão e esta seja posta em leilão, por não haver quem a quisesse tomar ao nível, não poderá participar nesse leilão, nem o jogador que com ele esteve associado nessa banca.

87 - No leilão de uma banca é permitida a associação de dois jogadores com partes iguais, pertencendo, neste caso, a banca ao jogador associado, segundo a ordem de prioridade, com início à direita do banqueiro. No leilão terá no entanto prioridade o jogador que se encontre sentado ou em pé que licite só.

88 - Quando a mão for adjudicada, o que a tomou deve dar o primeiro golpe; se a isso se recusar, e se vier a ser de novo posta em leilão, nem ele nem o anterior banqueiro que a passou poderão tomar parte nas licitações.

89 - Em caso de empate num golpe este é considerado como um golpe ordinário, pelo que pode a mão ser passada, logo após ele e ao mesmo nível; todavia, o banqueiro que a passou não pode fazer *bancô* no golpe seguinte nem participar nas licitações se a banca vier a ser posta em leilão na sequência daquela sua passagem de mão.

90 - O jogador que tome a mão leiloadada e que, por sua vez, a passe logo a seguir ao primeiro golpe quando não tenha havido empate não pode participar nas licitações se vier a ser leiloadada para o golpe seguinte.

91 - Quando houver mão passada, tomada por jogador em pé, e esta terminar por perda do golpe, a mão volta ao jogador colocado à direita do último banqueiro regular, podendo prosseguir com o capital mínimo.

92 - O jogador que mude de lugar, antecipando a sua vez para a mão, é obrigado a deixar passar a mão na primeira vez em que ela chegue ao lugar que foi ocupar, não podendo exercer o seu direito de prioridade para a tomada de uma mão passada ou para fazer *bancô* enquanto não tiver deixado passar a mão nos termos já referidos.

93 - É proibido aos jogadores em pé deslocarem-se para seguir a mão.

94 - O jogador que estiver ausente do seu lugar no momento em que deva tomar obrigatoriamente a mão é desaposado do lugar em benefício de um outro jogador que tenha direito a ocupá-lo.

95 - As apostas, quer pertençam a jogadores sentados ou em pé, serão pagas ou recebidas segundo a ordem estabelecida pelo lugar que ocupam, a partir da direita do banqueiro.

96 - O pagador é obrigado a repetir, em voz audível, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros) o valor das apostas em jogo, o encerramento das apostas, os pedidos e declarações dos jogadores que intervêm no jogo, o resultado dos golpes, bem como a fazer



a chamada dos inscritos no caderno respetivo, indicando o número que lhes cabe na mesa.

Designadamente, fará os seguintes anúncios:

a) Relativamente à efetivação de apostas:

«Banca de (euro) ...» - depois de o banqueiro anunciar o respetivo capital;

«Quem quer fazer *bancô*?»;

«Façam o vosso jogo»;

«Quem completa?»;

«*Bancô*» se um jogador se propuser jogar só contra o banqueiro a totalidade do capital;

«*Bancô* com prioridade» - se outro jogador com preferência fizer anúncio igual ao anterior;

«*Bancô* de (euro) ... Jogo feito. Nada mais.» - quando os pontos apostem valor igual ao posto em jogo pelo banqueiro ou, sendo o caso, quando tendo apostado valor inferior se tenha já feito igualar o capital da banca ao somatório das apostas dos pontos;

b) Relativamente aos anúncios de pontuação e aos resultados dos golpes: «8», «9», «não», «carta» - conforme os anúncios do ponto e do banqueiro;

«Igualdade a 4»;

«7 no ponto», «5 na banca» - ganha o ponto;

«Bacará no ponto; 3 na banca» - ganha a banca;

c) Relativamente à passagem de mão e outras fases do jogo:

«A mão passa» - quando o banqueiro perde;

«A mão passa por abandono» - quando o banqueiro desiste de continuar a sê-lo;

«Banca em leilão. Quem oferece?» - quando for caso disso;

«(euro) ...» - anúncio do valor do leilão;

«Banca de ... 5, adjudicada» - quando não houver mais licitações;

«A mão salta» - quando o jogador, tendo mudado de lugar, perde a prioridade de ter a mão;

«A mão fica» - quando esgotado o *sabot*, o banqueiro continua a ser o mesmo, se não perdeu;

«Banca recusada» - quando for caso disso;

«Primeiro golpe do *sabot*» - ao iniciar-se cada *sabot*;

«Último golpe do *sabot*» - quando aparece a carta-aviso;

«Último golpe» - no encerramento da partida.

97 - Em princípio, toda a carta extraída do *sabot* deve ser dada ou tomada. Em caso algum será consentida a reintegração de cartas no sabot.

98 - É proibido aos jogadores aconselharem-se entre si, mas o banqueiro pode pedir conselho ao fiscal da banca ou ao pagador, que o darão segundo a tabela, devendo, neste caso, conformar-se com a decisão do empregado.

99 - O ponto que não conheça bem as regras do jogo pode recorrer ao fiscal ou ao pagador, os quais são obrigados a prestar-lhe as informações regulamentares, não podendo, porém, mandá-lo tirar carta com a pontuação de 5, cabendo-lhe a ele, unicamente, a decisão.

100 - Verificando-se que o empregado errou, o golpe será reconstituído segundo a tabela.

101 - Salvo se fizer *bancô* e isso exigir, as cartas não devem ser distribuídas a um ponto que não saiba jogar, ainda que a sua aposta seja a de valor mais elevado, devendo as cartas ser entregues ao que tenha prioridade em função da aposta ou do lugar, a seguir a ele.

102 - Quando um jogador que não conheça as regras do jogo for banqueiro, o pagador deverá declarar: «O banqueiro joga segundo a tabela», sendo o banqueiro obrigado a tirar carta nos dois casos em que tal é, em princípio, facultativo.

103 - Para além de algumas faltas já referidas anteriormente enumeram-se a seguir várias outras, agrupando-as consoante a responsabilidade delas seja imputável ao banqueiro, ao ponto ou ao pagador.

104 - Faltas do banqueiro:

a) O banqueiro, sempre que extraia do *sabot* uma ou mais cartas, é obrigado a dar o golpe;

b) Se na distribuição o banqueiro voltar uma ou as duas cartas do ponto, o banqueiro fica obrigado a jogar segundo a tabela, tirando carta nos dois casos em que tal é, normalmente, facultativo;

c) Quando na tiragem (extração da terceira carta) para o ponto o banqueiro extrair acidentalmente duas cartas por estas saírem «coladas»,



o golpe será anulado e as cartas «queimadas», salvo se o golpe puder reconstituir-se com toda a segurança;

d) Se o banqueiro, após a distribuição, tiver mais de duas cartas, a pontuação que formem será bacará, tendo direito à carta mesmo que o ponto tenha abatido (8 ou 9);

e) Se na extração da terceira carta para si o banqueiro, por negligência, tirar duas cartas em vez de uma, é-lhe atribuída a mais pequena pontuação possível em três das quatro cartas, «queimando-se» a excluída;

f) Se na distribuição o banqueiro extrair uma quinta carta, esta será atribuída ao ponto, se ele pedir carta, mas, se vier a dizer «não», ela será atribuída obrigatoriamente ao banqueiro, que, em consequência, perde o seu direito de «abater»;

g) Se o ponto após a distribuição se encontrar com três cartas na mão sem que seja possível determinar com segurança qual a que o banqueiro lhe deu a mais, é atribuída ao ponto a mais elevada pontuação que possa resultar de duas ou três dessas cartas, conservando o banqueiro o seu direito de tiragem da terceira carta e a possibilidade de vir a fazer igualdade, salvo se a sua pontuação for de 7 ou 8;

h) Quando após a tiragem de carta para o ponto, este se encontrar com quatro cartas em mão, por erro imputável ao banqueiro, ser-lhe-á contada a mais elevada pontuação resultante de três dessas cartas;

i) Se na distribuição o banqueiro deitar ao chão uma ou duas cartas do ponto, é considerado como tendo «abatido» 9, podendo o banqueiro, com as suas cartas regulares, empatar se tiver 9;

j) Se na tiragem da carta pedida pelo ponto o banqueiro introduzir esta carta no depósito, considera-se que o ponto tem a pontuação de 9; o banqueiro mantém, todavia, o direito à tiragem, salvo para a pontuação 7;

l) Em caso de erro cometido pelo banqueiro na distribuição ou na tiragem das cartas, nenhuma reclamação pode ser admitida se o golpe se concluiu, isto é, se as apostas foram recolhidas ou pagas e as cartas deitadas no depósito;

m) Se o banqueiro, seja na distribuição seja na tiragem, por lapso, deixar cair cartas no chão, essas cartas serão levantadas, sob especial vigilância do respetivo fiscal, e conservam o seu valor. Da mesma forma se procede se tal acontecer com os pontos;

n) Se o banqueiro tirar carta em desconformidade com o que lhe foi indicado pelo pagador, essa carta será queimada.

105 - Faltas do ponto:

- a) Se o ponto não abater na altura própria, perde esse direito; se pedir «carta», fica à disposição do banqueiro;
- b) O ponto que, tendo 9, se esqueça de abater perde o golpe se o banqueiro abater 8;
- c) Se, por engano, o ponto disser «carta» e depois «não», ou vice-versa, o banqueiro tem, respetivamente, o direito de lhe recusar ou de lhe dar a carta, a menos que o próprio banqueiro tenha bacará. Neste caso, o banqueiro deverá declarar a decisão que toma antes de tirar a carta, se optar nesse sentido;
- d) Quando o ponto, tendo a pontuação de 5, altere a posição anunciada (disse «carta» mas depois disse «não», ou vice-versa), é a primeiramente anunciada que se considera;
- e) Todo o ponto que ostensivamente demore demasiado tempo a anunciar a sua pontuação será convidado pelo fiscal a fazê-lo; se persistir, o fiscal poderá retirar-lhe o direito de receber cartas, entregando-as ao ponto cujo montante de aposta seja o mais elevado a seguir ao daquele.

106 - Faltas do pagador:

- a) As cartas que saíam a descoberto do *sabot* serão queimadas, sem que, por este motivo, o banqueiro ou os pontos tenham direito a retirar as apostas;
- b) Se o pagador anunciar, por engano, «carta», quando o ponto tenha dito «não», o golpe será restabelecido de acordo com a tabela. Assim, se o banqueiro tiver a pontuação de bacará, 1, 2, 3, 4 ou 5 e tenha tirado apenas uma carta, esta ser-lhe-á atribuída a ele e se tirou duas cartas a primeira é-lhe atribuída e a segunda queimada; se tiver 6 ou 7 e tirou uma ou duas cartas, estas serão queimadas;
- c) Sempre que o pagador cometer, ao passar as cartas, qualquer falta, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído;
- d) O último golpe do *sabot* não é válido se nele não estiverem seis cartas, pelo menos, além da carta-aviso.

107 - O jogo prolongar-se-á, para além da hora oficial do encerramento, até ao esgotamento do *sabot*, desde que este tenha sido iniciado vinte minutos antes daquela hora.



SECÇÃO II PÓQUER NÃO BANCADO

SUBSECÇÃO I REGRAS GERAIS

1 - O póquer não bancado é um jogo de cartas em que os jogadores jogam uns contra os outros, tendo como objetivo alcançar a melhor combinação possível com uma série de cartas, segundo as várias combinações previstas nas presentes regras.

2 - São variantes do póquer não bancado as seguintes:

- a) «Omaha»;
- b) «Hold'em»;
- c) «Póquer sintético».

3 - Às variantes do póquer não bancado são aplicáveis as regras gerais da presente subsecção, conjugadas com as regras específicas que, para cada uma das modalidades, se preveem nas subsecções seguintes.

4 - O baralho pode ser utilizado em mais de uma secção de jogo, devendo no entanto ser substituído logo que se verifique que há alguma carta danificada. No início de cada partida ou depois de alguma interrupção, o baralho deve ser aberto em cima da mesa de jogo, com as cartas de face virada para cima.

5 - A mesa para a prática do jogo pode ser de forma circular ou ovalada, com uma ligeira reentrância num dos lados, correspondente ao lugar do pagador. A mesa deve também dispor de duas ranhuras: uma, à direita do pagador, destinada à percentagem (*cagnotte*) cobrada pela concessionária; e outra, à esquerda do pagador, para introduzir as gratificações.

6 - A mesa deve estar dividida em 10 ou 11 lugares, numerados sequencialmente com início em 1, a contar da esquerda do pagador. Cada lugar deve ser ocupado por um único jogador sentado. Nas modalidades «hold'em» e «omaha» serão utilizadas mesas de 10 lugares, inutilizando-se, se necessário, o lugar situado à direita do pagador. Na modalidade «póquer sintético», estarão obrigatoriamente disponíveis 11 lugares na mesa.

7 - A percentagem a cobrar pela concessionária será fixada antes do início de cada partida, segundo uma das seguintes modalidades:

a) Em cada mão, até 5% sobre os valores apostados, sendo o valor correspondente deduzido antes da entrega do prémio ao jogador ganhador. A concessionária pode fixar o quantitativo máximo a cobrar ao abrigo desta modalidade;

b) Em cada sessão, entre 5% e 20% do máximo da mesa ou da cave, conforme a modalidade de póquer. Entende-se por sessão o período correspondente a uma hora de jogo, acrescido das jogadas necessárias para que todos os jogadores completem a mão que estiver em curso. A percentagem será ainda cobrada dos jogadores que ocupem lugar na mesa até trinta minutos depois de iniciada a sessão.

8 - Compete à concessionária:

a) Elaborar a lista dos jogadores que se queiram inscrever, quer para o início da partida quer para a ocupação dos lugares que venham a ficar vagos durante o decurso da mesma;

b) Assegurar o correto desenrolar do jogo;

c) Resolver qualquer conflito ocorrido na mesa.

9 - Compete ao pagador, sem prejuízo das restantes funções que decorrem das presentes regras:

a) Baralhar e distribuir as cartas pelos jogadores;

b) Anunciar em voz alta as diferentes fases do jogo e as decisões das mesmas;

c) Calcular a percentagem a que se refere a regra 7 e introduzi-la na ranhura a esse fim destinada;

d) Introduzir as gratificações na respetiva ranhura;

e) Controlar e vigiar o jogo para que nenhum jogador aposte fora de tempo;

f) Controlar e abonar o pote;

g) Esclarecer eventuais dúvidas dos jogadores sobre as regras do jogo.

10 - Em cada lugar marcado à mesa só se pode sentar um jogador. A superfície correspondente ao lugar pode ser utilizada para guardar as fichas do jogador, bem como as cartas que lhe foram distribuídas para essa mão.

11 - Os lugares serão sorteados pelo fiscal de entre os jogadores previamente inscritos no início da partida.



12 - Se no decurso da partida vagarem lugares na mesa, procede-se da forma seguinte:

- a) Os jogadores que tenham pedido para mudar de lugar têm prioridade no preenchimento dos lugares vagos;
- b) São de seguida chamados os jogadores constantes da lista de inscrição, procedendo-se a sorteio quando necessário.

13 - A seu pedido, pode um jogador descansar durante duas mãos ou jogadas sem que por isso perca o seu lugar na mesa. Porém, se não apostar durante três ou mais jogadas, ou se utilizar repetidamente a prerrogativa de descansar durante duas mãos ou jogadas, terá de abandonar a mesa.

14 - É vedado aos jogadores:

- a) Jogar a pares;
- b) Jogar para o pote conjuntamente;
- c) Dividir o pote voluntariamente;
- d) Estabelecer entre si qualquer tipo de acordo;
- e) Adicionar fichas à cave depois de iniciada a jogada;
- f) Emprestar dinheiro ou fichas a outros jogadores;
- g) Guardar fichas na cave;
- h) Abandonar a mesa temporariamente, sem repor a cave ao regressar;
- i) Retirar as cartas da mesa de forma a que estas saiam do campo visual, quer do pagador quer dos demais jogadores;
- j) Fazer comentários acerca das jogadas durante o decurso das mesmas, bem como espreitar as cartas dos outros jogadores, mesmo que não se encontre a participar nessa mão;
- k) Trocar de lugar com outro jogador;
- l) Abandonar a mesa, deixando a outro a função de apostar por ele;
- m) Influir na jogada de outro jogador ou criticá-la;
- n) Marcar ou danificar as cartas.

15 - Os jogadores podem utilizar, durante o jogo, acessórios que considerem adequados a melhorar a sua concentração, como bonés, óculos escuros e aparelhos de som individuais. O uso de aparelhos de som não pode, porém, resultar objetivamente em prejuízo da concentração dos outros jogadores.

16 - Não é permitida, durante a partida, a permanência de pessoas alheias ao jogo, salvo o pessoal do casino devidamente autorizado.

17 - As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima da cor - ás, rei, dama, valete e 10 do mesmo naipe;
- b) Sequência da cor - formada por cinco cartas do mesmo naipe em sequência sem que sejam as mais altas;
- c) Póquer - combinação de cinco cartas em que quatro são do mesmo valor;
- d) *Fullen* - combinação de cinco cartas com três cartas do mesmo valor e outras duas distintas mas também com valor igual (exemplo: três setes e duas quinas);
- e) Cor - cinco cartas do mesmo naipe sem formarem uma sequência;
- f) Sequência - combinação de cinco cartas em sequência mas de naipes diferentes;
- g) Trio - combinação de cinco cartas que contém três cartas do mesmo valor e em que as duas restantes não formem um par;
- h) Dois pares - combinação de cinco cartas que contém dois pares de cartas de distinto valor;
- i) Par - combinação de cinco cartas em que duas têm o mesmo valor;
- j) Carta maior - quando numa jogada nenhum dos jogadores apresente uma das combinações anteriores ganha o que tiver a carta mais alta.

18 - Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Quando dois ou mais jogadores têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a carta mais alta;
- b) Quando dois ou mais jogadores têm *fullen*, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas. Em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;
- c) Quando dois ou mais jogadores têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;
- d) Quando dois ou mais jogadores têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- e) Quando dois ou mais jogadores têm trio, ganha o de maior valor. Em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;
- f) Quando dois ou mais jogadores têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;
- g) Quando dois ou mais jogadores têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.



19 - As apostas dos jogadores, exclusivamente efetuadas com fichas, devem estar compreendidas entre os limites autorizados para essa banca e aprovados pela concessionária.

20 - O mínimo de aposta pode variar entre 20% ou 40% do máximo, dependendo da modalidade de póquer que se jogue. As apostas não podem ser inferiores ao mínimo fixado pela concessionária, que deve estar claramente afixado na mesa de jogo.

21 - O máximo de aposta pode ser fixado segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Com limite - o máximo de aposta é metade do pote;
- b) Com limite de pote - o máximo de aposta é o pote;
- c) Pote sem limite ou *all-in* - o limite para a aposta máxima é a cave do jogador.

22 - Dentro dos limites autorizados, a concessionária pode alterar o limite de aposta numa mesa de jogo com aviso prévio aos jogadores.

23 - Pode a concessionária autorizar mesas mistas, nas quais se poderão jogar indistintamente duas modalidades de póquer não bancado. Cabe ao jogador que tem a mão indicar a modalidade de jogo que pretende para esse golpe, através da marca *Dealer Choice*, a qual tem duas faces distintas com a indicação de uma modalidade em cada face.

24 - A partida não pode iniciar-se nem prosseguir sem que haja um mínimo de quatro jogadores. Quando o número de jogadores se tornar inferior a quatro, a partida será suspensa. Se o número mínimo de jogadores não for repostado num máximo de quinze minutos a contar do momento da suspensão, a partida será encerrada.

25 - Quando as pessoas inscritas para jogar são suficientes para mais de uma mesa, procede-se a sorteio utilizando naipes diferentes, sendo o jogador obrigado a ocupar lugar na mesa correspondente ao naipe sorteado.

26 - No caso de o jogo ser praticado em regime de sessão, e havendo mais de uma mesa, o jogador só poderá mudar de mesa tendo perdido a cave. Porém, mesmo que tenha perdido a cave, não poderá mudar de mesa se, com a sua saída, o número de jogadores na mesa se tornar inferior a quatro, ou se, em resultado da mudança, resultar desequilíbrio entre o número de jogadores das mesas.

27 - No caso de o número de jogadores inscritos para uma mesa ultrapassar o número máximo de lugares a disponibilizar para a respetiva modalidade de jogo, e não sendo possível abrir outra mesa, far-se-á o sorteio dos lugares, dando prioridade aos jogadores que tiverem participado na sessão anterior.

28 - Quando um jogador toma lugar numa mesa durante o decorrer de uma partida, é obrigado a entrar com uma cave correspondente à média do capital em jogo na mesa.

29 - A mão é dada no início do jogo ao primeiro jogador sentado à esquerda do pagador e vai rodando no sentido dos ponteiros do relógio. No decurso da partida, o pagador coloca em frente do jogador que tem a mão um marcador.

30 - Sempre que se proceda a nova distribuição de cartas, a mão roda no sentido dos ponteiros do relógio, alterando-se respetivamente a posição do marcador.

31 - O pagador, depois de comprovar que o baralho está completo e em perfeitas condições, procederá ao baralhar (pelo menos três vezes), de forma que as cartas não sejam vistas pelos jogadores.

32 - Concluído o baralhar, compete exclusivamente ao pagador efetuar o corte.

33 - Se alguma carta for vista durante ou após o procedimento do corte, terá de se voltar a baralhar as cartas.

34 - Depois de efetuado o corte, são distribuídas as cartas aos participantes no sentido dos ponteiros do relógio e de forma que estas não sejam vistas pelos demais parceiros. Durante a distribuição, o pagador não pode levantar as cartas, devendo fazê-las deslizar na mesa.

35 - O pagador dará, coberta, uma carta a cada jogador que esteja em jogo, começando pelo jogador que efetuou a primeira aposta e seguindo a ordem dos ponteiros do relógio. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador.



36 - Inicia-se então o primeiro turno de apostas, no qual cada um dos jogadores é admitido sucessivamente a apostar.

37 - Compete ao pagador anunciar a quem compete apostar, conforme a modalidade de póquer praticada na mesa.

38 - Todas as apostas são colocadas num lugar no centro da mesa que será designado «pote». Caso haja jogadores «encavados» com valores diferentes, será criado um «pote lateral» para cada um deles.

39 - Quando chegar a sua vez de apostar, o jogador tem as seguintes opções:

a) Desistir - sair do jogo. Neste caso, o jogador dá a conhecer a sua decisão dizendo «não vou» e coloca as suas cartas, cobertas, em cima da mesa, o mais longe possível das que estão sendo usadas no jogo. O pagador retira então as cartas do jogador de modo a não serem vistas por ninguém. Quando um jogador desiste, não pode participar no pote, renuncia a todas as suas apostas e não pode expressar opinião sobre o jogo nem ver as cartas dos outros participantes;

b) Passar - não apostar. O jogador só pode tomar esta decisão se tiver a mão ou se, não a tendo, os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta. A decisão é anunciada dizendo «passo». Neste caso, o jogador permanece no jogo até que outro jogador decida apostar, tendo nesse caso de cobrir a aposta para continuar em jogo;

c) Acompanhar - apostar importância igual à das apostas anteriores, sem as ultrapassar;

d) Repicar - subir a aposta. Neste caso, o jogador coloca no pote valor igual ao apostado pelos outros participantes, anunciando ao mesmo tempo «jogo mais ...» e colocando de seguida no pote o valor anunciado. Só é permitido subir a aposta até ao máximo aprovado para a mesa.

40 - Se algum jogador repicar, os outros jogadores situados à sua esquerda podem tomar qualquer das opções previstas nas alíneas do número anterior.

41 - Depois de efetuado o primeiro turno de apostas, o pagador queima uma carta e tira três cartas comuns para o centro da mesa, que formam o *flop*. Dá-se então início ao segundo turno de apostas.

42 - Compete ao jogador que tem a mão dar início às apostas, às quais se aplica o preceituado nas regras 36 a 39.

43 - Depois de todos os jogadores ainda ativos terem efetuado o segundo turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e volta a quarta carta comum (*turn*).

44 - Inicia-se então o terceiro turno de apostas, cabendo ao jogador que tem a mão dar início ao mesmo. Aplica-se igualmente a este turno o preceituado nas regras 36 a 39.

45 - Depois de todos os jogadores ainda ativos efetuarem o terceiro turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e vira a quinta e última carta comum (*rio*).

46 - Inicia-se então o quarto e último turno de apostas, cabendo de novo ao jogador que tem a mão o início do mesmo e aplicando-se igualmente o preceituado nas regras 36 a 39.

47 - Dependendo da variedade de póquer não bancado e em cada intervalo de apostas o número de vezes que um jogador pode repicar pode estar limitado; porém, se só se encontram em jogo dois jogadores, os «repiques» são ilimitados.

48 - Nos final dos turnos de apostas, todos os jogadores ativos ou que se encontrem em jogo devem ter o mesmo valor apostado no pote.

49 - Excetuam-se da regra do número anterior os jogadores cuja cave não lhes permita igualar a aposta dos restantes e não desistirem. Estes jogadores designam-se «encavados». Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, este recebe, além da aposta, a parte proporcional do pote, entregando-se o restante do pote a outras mãos ganhadoras, segundo as regras do jogo.

50 - A proporção do pote a que o jogador encavado se habilita é igual à proporção entre a sua aposta e aquelas a que se refere o n.º 48.

51 - Quando, terminado o turno das apostas, só um dos jogadores tenha apostado e todos os outros tenham passado, o jogador que apostou ganha o pote sem ter de mostrar o seu jogo.

52 - Antes de fazer a sua aposta, cada jogador mantém as suas fichas («cave») no espaço junto a si, e destinado a esse fim.



53 - Considera-se que um jogador realizou a sua aposta quando coloca as suas fichas para lá das linhas que delimitam o seu espaço ou, em situações pouco claras, desde o momento em que o pagador junta as fichas ao pote sem objeções por parte do jogador. Às apostas anunciadas deverá sempre corresponder a colocação das fichas no espaço reservado para tal. Sempre que seja anunciado um valor de aposta diferente das fichas colocadas pelo jogador, o pagador procede à troca por fichas que possibilitem a postura exata, sem que o jogador a tal se possa opor.

54 - Não é permitido a nenhum jogador ver as cartas dos jogadores que abandonaram a jogada, nem as cartas que não forem utilizadas. Compete ao pagador assegurar a observância desta regra, mantendo o controlo sobre as cartas.

55 - Um jogador, após realizar uma aposta e ver a reação dos outros jogadores, não pode subir a aposta. As apostas devem ser realizadas de uma forma clara e imediata, sem simulações ou comportamentos suscetíveis de criar dúvidas referentes à jogada.

56 - Os jogadores que estão a participar numa mão só devem falar o estritamente necessário. Nenhum jogador pode influir no jogo que realizam outros jogadores ou criticá-lo. É especialmente vedado o entendimento entre os jogadores com vista à anulação de jogadas, conhecido por «parol».

57 - O jogador pode rever as suas cartas para igualar a aposta, mas nunca para a aumentar.

58 - A violação das regras dos n.ºs 54 a 57, bem como do n.º 14 e suas alíneas e do n.º 15, dá lugar à correspondente advertência por parte do pagador. No caso de violação grave ou reiterada, o jogador ou jogadores envolvidos terão de abandonar a mesa.

59 - As cartas restantes que o pagador tem para distribuir devem estar juntas e ordenadas durante toda a jogada.

60 - No momento da distribuição, o pagador deve manusear o baralho de forma a mantê-lo na posição mais próxima possível da horizontal e com a parte superior à vista de todos os jogadores.

61 - Quando o pagador não tiver o baralho na mão, deve protegê-lo mantendo uma ficha do pote por cima do mesmo.

62 - Depois de efetuado o último turno de apostas, as cartas são viradas à voz do pagador e não antes. O jogador que iniciou o último turno de apostas é o primeiro a mostrar as suas cartas, no que será seguido, sucessivamente, pelos restantes jogadores, com início naquele que se encontra sentado imediatamente à sua esquerda.

63 - Não é necessário que os jogadores anunciem o seu jogo ao mostrar as cartas e, se algum deles o fizer, não se terá em conta o que anunciar.

64 - Depois de todos os jogadores terem mostrado as suas cartas, compete ao pagador avaliar as combinações descobertas para determinar e anunciar qual a vencedora, bem como corrigir algum anúncio erradamente feito por algum jogador.

65 - Logo que o pagador verifique que todos os jogadores tiveram a possibilidade de ver a combinação ganhadora e que todos concordam com a decisão, entrega o pote ao vencedor, retirando a percentagem destinada à concessionária, se for caso disso. Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, aplica-se o disposto na regra 49. A percentagem destinada à concessionária, se a ela houver lugar, é então retirada de cada um dos pagamentos.

66 - No caso de haver mais de uma combinação ganhadora com o mesmo valor, o pote, ou, nos casos da regra 49, a respetiva parte proporcional ou o remanescente, são distribuídos aos vencedores na proporção das suas apostas.

67 - A repartição do pote far-se-á de forma que em cada parte a ficha mais pequena seja igual ao mínimo da aposta. Na distribuição das partes atribuir-se-á a maior à mão e as restantes aos jogadores seguintes, por ordem decrescente.

68 - Concluídos os pagamentos, o pagador retira as cartas da mesa para que se possa dar início à mão seguinte.



69 - No caso de erro na distribuição, a jogada será considerada nula e iniciada nova mão. Considera-se haver erro na distribuição quando se verificar que:

- a) As cartas não foram distribuídas pela ordem regulamentar;
- b) Um jogador recebeu um número de cartas indevido, e não se possa proceder à correção do erro;
- c) Um jogador recebe uma carta que não lhe pertence e a vê;
- d) Existe no baralho mais de uma carta virada para cima;
- e) Está alguma carta em falta no baralho ou este, por qualquer outra razão, não se encontra corretamente constituído;
- f) Alguma das cartas está danificada;
- g) O pagador, na distribuição, vira mais de uma carta.

70 - Os erros do pagador são decididos pela forma seguinte:

- a) Se o pagador anunciar erradamente uma mão ganhadora, tem-se em consideração a combinação de cartas expostas na mesa e proceder-se-á à retificação;
- b) Se o pagador distribuir cartas a um jogador ausente, e este não chegar a tempo de apostar na sua vez, a jogada é válida. Essas cartas ser-lhe-ão retiradas e perde o direito a participar nessa jogada;
- c) Se na distribuição o pagador involuntariamente virar uma carta, continuará a distribuição aos restantes jogadores, segundo a ordem estabelecida, e no final completa a mão do jogador que tinha a carta virada. Esta carta será a carta a queimar na fase seguinte do jogo;
- d) Se o pagador, antes que todos os jogadores façam as suas apostas, expuser uma ou mais das três primeiras cartas, que formam o *flop*, retiram-se todas as cartas do *flop* e espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as suas apostas. De seguida, colocam-se as cartas retiradas no restante baralho, baralha-se e volta-se a retirar as três cartas para o *flop* sem queimar previamente nenhuma carta;
- e) Se o pagador expuser o *turn* antes que todos os jogadores façam as suas apostas, retira-se essa carta, espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as devidas apostas, queima-se a carta seguinte e expõe-se no *turn* a carta que seria o rio. De seguida, coloca-se a carta retirada no restante baralho, baralha-se e retira-se a primeira carta para o rio sem queimar previamente nenhuma carta;
- f) Se o pagador expuser o rio antes que todos os jogadores façam as suas apostas, segue-se procedimento idêntico ao da segunda parte da alínea anterior;

- g) Se o pagador, nas situações previstas nas regras 41, 43 e 45, não queimar carta, considera-se carta a queimar a que for virada, tirando-se nova carta para o jogo da mesa;
- h) Nos casos previstos nas alíneas d), e) e f), os jogadores que não apostaram só podem igualar as apostas anteriores e nunca repicá-las.

71 - No caso de ocorrer erro do jogador, seguem-se os seguintes procedimentos:

- a) Se o jogador não tomar as suas decisões de forma imediata, atrasando o desenrolar da jogada, será advertido pelo pagador. Porém, caso o faça, reiteradamente terá de abandonar a mesa;
- b) Se o jogador misturar as suas cartas com as dos desistentes, por pensar que ninguém o acompanhou na aposta, deve tentar-se reconstruir a mão do jogador. Porém, nos casos em que a reconstituição não possa ser feita, ou persistam dúvidas, o jogador perde o direito ao pote;
- c) Se o jogador, para igualar uma aposta, juntar ao pote um valor insuficiente de fichas, pode completar a aposta, mas não a pode retirar;
- d) Se um jogador subir uma aposta sem o anunciar, considera-se que igualou a aposta anterior e ser-lhe-á devolvida a importância excedente;
- e) Se um jogador descobrir as suas cartas no desenrolar da jogada, o golpe mantém-se válido;
- f) Se o jogador apostar fora da sua vez, a aposta é considerada válida, não podendo no entanto ser aumentada quando chegar a sua vez de apostar;
- g) Se um jogador, voluntária ou involuntariamente, misturar as suas cartas com as de outro, serão anuladas as mãos de ambos;
- h) Se o jogador, ao examinar as suas cartas, verificar que ocorreu algum dos erros na distribuição previstos no n.º 69, deve anunciá-lo imediatamente à mesa. Se o não fizer até ao momento em que se inicie o primeiro turno de apostas, fica impedido de participar na restante jogada e perde a aposta, se a já tiver feito, bem como o direito ao pote. O jogador que aposte sem ver as suas cartas não pode invocar desconhecimento do erro na distribuição para se eximir à aplicação do disposto nesta alínea;
- i) Se um jogador deixar passar a sua vez de apostar deve avisar o pagador de imediato. O fiscal analisará a situação e tomará a decisão oportuna. Caso a decisão do fiscal seja favorável ao jogador, este nunca poderá aumentar a aposta anterior.



SUBSECÇÃO II **VARIANTE «OMAHA»**

72 - Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 52 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Na sequência da cor e na sequência, o ás pode ser utilizado como a carta de menor valor depois do 2 ou como a de maior valor antes do rei.

73 - O objetivo é alcançar a melhor combinação possível, escolhendo duas das quatro cartas pessoais (*pocketcards*) e três das cinco comuns a todos os jogadores.

74 - O jogo pode ser praticado em mesas de funcionamento contínuo ou em regime de sessão. Neste último caso, pode a concessionária definir, antes do início de cada partida, a respetiva duração ou número de sessões de que se compõe.

75 - A concessionária fixa previamente a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

76 - Pode ser utilizado baralhador automático, caso em que serão utilizados alternadamente dois baralhos de diferentes cores.

77 - Em alteração à regra 35, o pagador deve dar quatro cartas a cada jogador, segundo o procedimento aí previsto.

78 - Compete ainda ao casino fixar a importância mínima com que um novo jogador poderá entrar na partida.

79 - O jogador é obrigado a fazer uma reposição se a sua cave for inferior ao mínimo da mesa e se pretender continuar em jogo.

80 - Ao entrar na partida, um jogador não pode ocupar o lugar ao qual pertença a mão nesse golpe. Se o fizer, só joga no golpe seguinte. A mão transfere-se para o lugar ocupado imediatamente à sua esquerda.

81 - No início de cada jogada, o jogador que tem a mão efetuará uma aposta, designada por «pequena aposta», cabendo ao jogador situado imediatamente à sua esquerda efetuar a «grande aposta».

82 - A «pequena aposta» será igual a metade do mínimo da mesa.

83 - A «grande aposta» será igual à aposta mínima da mesa.

84 - O primeiro jogador a tomar uma das decisões a que se refere o n.º 39 da subsecção I será o que se encontra imediatamente à esquerda do jogador que efetuou a «grande aposta».

85 - Nos turnos seguintes o primeiro jogador a falar será o jogador que tem a mão.

86 - Nos turnos de apostas, os repiques terão como mínimo um valor igual ao mínimo da mesa e o máximo será o total das apostas até aí efetuadas, podendo considerar a aposta do último jogador, simples, a dobrar ou triplicar.

87 - Em cada ronda de apostas, só se poderão fazer três repiques.

88 - Se só se encontrarem dois jogadores em jogo, o número de repiques é ilimitado.

89 - Se um jogador não apostar durante cinco mãos, terá, na mão seguinte, de fazer uma grande aposta, sem que se altere, nessa mão, a sequência das apostas.

90 - Se um jogador se ausentar da mesa e, por esse motivo, não fizer a pequena ou a grande aposta, deve, na mão em que regressar, repor o valor correspondente ao da aposta ou apostas que não fez. Esse valor não é contado para as apostas que o jogador fizer nessa mão.

91 - Se um ou vários jogadores não efetuarem a primeira aposta quando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que não fizeram a primeira aposta, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.



SUBSECÇÃO III **VARIANTE «HOLD’EM»**

92 - Ao póquer descoberto na variante «hold’em» são aplicáveis as regras gerais da subsecção I, bem como as regras específicas da subsecção anterior, referente à variante «omaha», com as alterações constantes dos números seguintes.

93 - Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador (*pocketcards*) e cinco cartas comuns.

94 - O objetivo do jogo é alcançar a melhor combinação possível, podendo cada jogador escolher para o efeito quaisquer cinco cartas das sete a que se refere o número anterior.

SUBSECÇÃO IV **VARIANTE «PÓQUER SINTÉTICO»**

95 - Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 28 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8. Na sequência da cor e na sequência, o ás pode ser utilizado como a carta de menor valor depois do 8 ou como a de maior valor antes do rei.

96 - Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador e cinco cartas comuns.

97 - O objetivo é alcançar a maior combinação possível com cinco cartas, sendo duas de cada jogador e três das cinco comuns que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

98 - Compete à concessionária definir, antes do início de cada partida, a respetiva duração ou o número de sessões de que se compõe, bem como a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

99 - As mesas para a prática deste jogo são de formato circular ou oval, comportando 11 lugares devidamente demarcados no respetivo pano e expressamente numerados por ordem, iniciada à esquerda do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio.

Na mesa existem duas ranhuras, uma destinada à percentagem e outra às gratificações.

100 - Após baralhadas as cartas e antes de se iniciar a sua distribuição, as mesmas serão apresentadas ao jogador a quem caiba esse direito, a fim de efetuar o corte. Não haverá «carta queimada».

101 - No começo da partida, o jogador sentado à direita do pagador tem direito a fazer o corte. Nas jogadas seguintes, as cartas são dadas a cortar ao jogador que estiver à direita daquele que tem a mão.

102 - Depois de efetuado o corte e antes do início da distribuição das cartas, os jogadores devem fazer a sua aposta inicial (ante) no valor mínimo fixado pela concessionária.

103 - As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima da cor;
- b) Sequência da cor;
- c) Póquer;
- d) Cor;
- e) *Fullen*;
- f) Sequência;
- g) Trio;
- h) Figuras com pares;
- i) Figuras simples;
- j) Dois pares;
- l) Um par;
- m) Carta maior.

104 - Caso se verifique empate nas situações das alíneas e) a l) do número anterior, o montante correspondente às apostas perdedoras é dividido por igual entre os jogadores que estiverem em situação de igualdade.

105 - As combinações previstas no n.º 103 têm a mesma composição das previstas no n.º 17 das regras gerais, com as seguintes alterações:

- a) Figuras com pares é a combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que duas delas formem um par e outras duas formem outro par. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par.



Se também estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;

b) Figuras simples é a combinação de quaisquer cinco cartas iguais ou superiores ao valete mas que não formem pares. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver figuras de maior valor.

106 - Dependendo de decisão da concessionária, este jogo poderá incluir o estardilho e o restardilho, pela forma seguinte:

a) É permitido a cada jogador, antes de o pagador retirar a primeira carta do baralho para ser exposta na mesa e desde que não tenha ainda visto as suas, anunciar que pretende estardilhar. Significa o estardilho que o jogador colocou na mesa determinada importância, obrigando os restantes que queiram participar na jogada a apostarem no dobro, devendo o que tomou a iniciativa do estardilho dobrar por sua vez aquilo que colocou na mesa, de forma que todos apostem a mesma importância. Se o jogador que estardilhou se desinteressar da jogada, perde a importância que avançou. Caso contrário, pode não só acompanhar o valor das apostas entretanto feitas como ainda aumentá-lo até ao valor da sua cave, procedimento que obriga os restantes a igualar a aposta que ele tenha feito até ao limite do que tenham disponível na sua cave;

b) É ainda permitido o restardilho, que consiste em outro jogador, antes de ver as cartas, dobrar o valor avançado pelo jogador que tenha estardilhado. Observa-se em tudo o mais o que consta da alínea antecedente;

c) Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar o estardilho e o restardilho, aplicam-se, com as necessárias adaptações, as regras n.ºs 38 e 49.

107 - No caso de não verificar estardilho e restardilho, ou após estes se verificarem, o pagador tira da parte de baixo do baralho uma carta com a face voltada para cima, que coloca à sua frente em cima da mesa. Dá-se então início ao primeiro turno de apostas, iniciando-se pelo jogador à esquerda daquele que tem a mão.

108 - Uma vez efetuadas todas as apostas, o pagador tira da parte de baixo do baralho a segunda carta, que coloca, descoberta, ao lado da primeira. Começa então outro turno de apostas, que é iniciado pelo jogador que fez anteriormente a aposta mais elevada, e assim sucessivamente, até que o pagador tire e descubra a quinta e última carta, começando então o último turno de apostas.

109 - Considera-se jogada nula se durante as distribuições das cartas se verificar alguma das seguintes situações:

- a) Os jogadores não receberam as cartas pela ordem normal;
- b) Um jogador recebeu mais ou menos cartas que aquelas que lhe correspondem;
- c) Se aparecer alguma carta descoberta;
- d) Se, quando da distribuição das cartas pelo pagador, alguma se virar.

110 - Se o pagador descobrir mais uma carta das cinco comuns, perdem-se tantos turnos de apostas quantas as cartas descobertas.

111 - Se um ou vários jogadores não efetuarem a aposta inicial quando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que fizeram a aposta inicial, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

112 - São aplicáveis, no restante, as regras gerais da subsecção I.

SUBSECÇÃO V

JOGO EM MODO DE TORNEIO

113 - À exploração do póquer não bancado em modo de torneio, nas variantes *omaha* e *hold'em*, são aplicáveis as regras gerais da subsecção i, conjugadas com as regras próprias que, para cada uma dessas modalidades, se preveem nas subsecções ii e iii, com observância das regras específicas constantes dos números seguintes.

114 - A realização de torneios de póquer carece de prévia autorização do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

115 - A concessionária deve comunicar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, com 10 dias de antecedência, as especificações relativas ao torneio que pretende realizar e, nomeadamente:

- a) A variante do jogo de póquer em que o torneio é praticado;
- b) O espaço e a data ou datas de realização;
- c) O período, a forma e o montante das inscrições;
- d) O número de fichas correspondente a cada inscrição;
- e) A receita da concessionária, entre 5 % e 20 % da totalidade dos valores cobrados aos jogadores, sendo que o limite mínimo da percentagem pode ser reduzido em 50 %, nos casos de torneios de beneficência;
- f) A tabela de prémios.



116 - São permitidas inscrições tardias, reentradas e recompras.

117 - O direito de participar no torneio é conferido pela inscrição e é pessoal e intransmissível, não sendo permitido a um participante fazer-se substituir por outro participante, seja em que momento for e independentemente de o jogo já ter começado ou não, não podendo, igualmente, a inscrição ser objeto de venda ou qualquer forma de negociação.

118 - O torneio termina quando for encontrado o seu vencedor.

119 - Na mesa final, os jogadores podem estabelecer entre si acordos que visem, unicamente, permitir terminar o torneio sem necessidade de encontrar o vencedor, o que inclui acordos quanto à distribuição de prémios.

120 - As fichas a utilizar nos torneios, sem valor facial, são obrigatoriamente diferentes das utilizadas nos jogos em exploração nas salas de jogos do casino que não se realizam em modo de torneio.

121 - As faltas dos jogadores são passíveis de penalização por parte do diretor do serviço de jogos, nos casos e nos termos previstos na subsecção I.

122 - Ao jogador sancionado com o abandono da mesa, é atribuído, para efeitos de classificação final, o último lugar em disputa no momento em que cometeu a falta assim sancionada, salvo em caso de desclassificação, em que perderá o direito a qualquer prémio.

123 - À concessionária compete definir qual a posição do marcador, bem como quais os jogadores que efetuam as “pequena” e “grande aposta”, de tal informando o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos aquando da comunicação a que se refere a regra 115.

124 - É permitida a realização de torneios na modalidade *win the button*, na qual, após a primeira jogada, a mão é atribuída ao jogador que ganhou a anterior. Em caso de empate, a mão é atribuída ao jogador que, de entre eles, se encontre posicionado imediatamente à esquerda do marcador.

TÍTULO III **MÁQUINAS AUTOMÁTICAS**

CAPÍTULO ÚNICO **MÁQUINAS AUTOMÁTICAS**

1 - O jogo de máquinas automáticas pode ser praticado em aparelhos de funcionamento mecânico, elétrico, eletromecânico ou eletrónico, com alguma das seguintes características:

- a) Atribuem prémios pagos direta ou indiretamente em fichas, moedas ou outros meios de pagamento;
- b) Não atribuindo os prémios referidos na alínea anterior, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte.

2 - Os planos de pagamento dos prémios têm de assegurar que, pelo menos, 80% dos montantes jogados sejam devolvidos em prémios aos jogadores.

3 - Sem prejuízo da percentagem indicada no número anterior, é permitida a constituição de prémio, designado por *jackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados na máquina.

4 - Igualmente sem prejuízo da percentagem indicada no n.º 2, é permitido o agrupamento de máquinas de um casino ou de vários casinos, com vista à formação de um prémio coletivo, designado por *superjackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados no conjunto de máquinas agrupadas.

5 - Enquanto não forem atribuídos os prémios de *jackpot* e *superjackpot*, as concessionárias são fiéis depositárias dos seus valores cativos, devendo os mesmos encontrar-se disponíveis, ou garantidos nos termos gerais de direito, por forma a serem entregues aos beneficiários no momento da sua atribuição.

6 - Os valores cativos do *jackpot* e *superjackpot* cuja atribuição não possa realizar-se por motivos de força maior serão transferidos para outra



máquina ou grupo de máquinas do mesmo modelo e apostas ou, na sua falta, para as máquinas que vierem a ser autorizadas pela Inspecção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária.

7 - A Inspecção-Geral de Jogos pode fazer depender a aprovação de modelos de máquinas da certificação feita, por organismo tecnicamente habilitado, das respetivas características, constituindo encargo da entidade requerente as despesas inerentes.

8 - As características dos modelos das máquinas aprovadas pela Inspecção-Geral de Jogos não podem posteriormente ser alteradas sem a sua aprovação.

9 - As máquinas disporão de, pelo menos, contadores de apostas, prémios e arrecadação, que devem manter-se sempre em perfeito estado de funcionamento e fiabilidade, sob pena de ficar interdita a sua abertura à exploração.

10 - As máquinas devem ter claramente expostos o seu número de identificação, o valor de aposta, as sequências premiadas e as formas de pagamento dos prémios.

11 - Todas as instruções, com interesse para o jogador, inseridas na blindagem das máquinas em idioma estrangeiro têm de ser vertidas para português.

12 - É vedada a utilização de duas ou mais máquinas por cada jogador sempre que não haja aparelhos disponíveis do mesmo tipo e aposta para atender às solicitações de outros frequentadores.

13 - Os prémios são pagos diretamente pelas máquinas ou pelo caixa da sala, mediante guia, em dinheiro, cheque da concessionária ou outro meio de pagamento.

14 - Quando, por qualquer motivo, se torne necessário determinar o número de apostas feitas ou de valores a pagar em consequência de prémios ou de créditos reclamados, os valores serão apurados em função dos registos fornecidos pelas máquinas.

53. Portaria n.º 128/2011, de 1 de abril
Estabelece os requisitos para a exploração e funcionamento
das salas do jogo do bingo

O Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, que aprovou o novo regime jurídico da exploração do jogo do bingo e o funcionamento das salas onde o mesmo é praticado, remeteu a regulamentação de algumas matérias para portaria do membro do Governo responsável pela área do turismo.

A presente portaria visa, assim, regulamentar a matéria relativa à exploração e prática do jogo do bingo, reunindo num único diploma regulamentação dispersa por vários normativos, nomeadamente quanto a requisitos e características das salas de jogo, aos instrumentos e regras técnicas do jogo e prémios em disputa, bem como às categorias profissionais dos trabalhadores, às regras de distribuição de gratificações e, finalmente, no que se refere ao seguro dos bens do Estado, à contabilidade do jogo e princípios gerais quanto à homologação do material e equipamentos de jogo.

Assim:

Nos termos do disposto no n.º 2 do artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, manda o Governo, pelo Secretario de Estado do Turismo, o seguinte:

CAPÍTULO I
REQUISITOS PARA A EXPLORAÇÃO E FUNCIONAMENTO
DAS SALAS DE JOGO DO BINGO

Artigo 1.º Requisitos gerais

1 - Os concessionários das salas de jogo do bingo devem submeter à aprovação da Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. (Comissão de Jogos), os projetos para instalação de salas de bingo cuja concessão lhes tenha sido atribuída, obedecendo aos requisitos enunciados no artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março.

2 - Caso o concessionário pretenda realizar outras atividades e programas de animação, nos termos previstos no artigo 12.º do diploma referido no número anterior, deve integrá-los no projeto apresentado para aprovação da Comissão de Jogos, sem prejuízo de eventuais alterações ao mesmo,



que, após o início da exploração, pretendam vir a efetuar, as quais devem sempre ser submetidas à prévia aprovação da Comissão de Jogos.

3 - A aprovação pela Comissão de Jogos dos projetos para instalação de salas de bingo, que incluam programas de animação para os frequentadores ou prevejam a instalação e exploração de máquinas de jogos de diversão ou meios eletrónicos com as mesmas características, contém e integra a autorização prevista no n.º 5 do artigo 12.º do Decreto-Lei n.º 31/2011.

Artigo 2.º Gabinete do Serviço de Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P.

Nas salas de jogo do bingo, o Serviço de Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. (Serviço de Inspeção de Jogos), deve dispor de um gabinete privativo que reúna as seguintes condições:

- a) Ter acesso direto à sala de jogo e, sempre que possível, ao átrio de entrada;
- b) Ser dotado de mobiliário e equipamento adequados;
- c) Dispor de uma área útil não inferior a 10 m².

Artigo 3.º Áreas de apoio

1 - As áreas de apoio incluem o átrio de entrada e áreas ou salas separadas destinadas à prestação de serviços de restauração, de animação e à instalação de equipamentos eletrónicos de diversão.

2 - No átrio de entrada ou na zona de espera da sala de jogo do bingo é obrigatória a instalação de um painel de aviso, com indicação de «Espere» e «Entre».

3 - As salas de jogo do bingo podem dispor de áreas destinadas à prestação de serviços complementares aos clientes.

Artigo 4.º Painéis informativos e instalação sonora

As salas de jogo devem, ainda, ser apetrechadas com dispositivos audiovisuais que garantam informação em tempo real ao jogador sobre o decurso das operações de jogo, nomeadamente sobre o valor facial dos cartões, a quantidade de cartões vendidos, o valor dos prémios e os números sorteados à medida que vão sendo extraídos.

Artigo 5.º Sistema interno de televisão

É obrigatória a existência de um sistema interno de televisão ou mecanismo equivalente que garanta a visualização, por parte dos jogadores, das bolas extraídas durante o jogo.

Artigo 6.º Utilização das salas de jogo para outros fins

É permitida a utilização das salas de jogo do bingo para outros fins, desde que tal não colida com o normal funcionamento das sessões de jogo e não sejam utilizados o material e equipamento de jogo.

CAPÍTULO II **INSTRUMENTOS DO JOGO**

Artigo 7.º Equipamentos e utensílios

Constituem instrumentos do jogo os cartões, um conjunto de bolas numeradas de 1 a 90, os mecanismos de extração de bolas, os terminais automáticos de validação de cartões, os painéis informativos, a instalação sonora e o sistema interno de televisão.

Artigo 8.º Cartões de jogo

1 - Apenas é permitida a utilização de cartões de jogo requisitados ao Turismo de Portugal, I. P.

2 - Os cartões de jogo têm valor pecuniário equivalente ao seu valor facial constituindo-se os concessionários seus fiéis depositários até que sejam utilizados.

3 - Os cartões de jogo do bingo têm os valores faciais de (euro) 0,50, (euro) 1,00, (euro) 1,50, (euro) 2,00, (euro) 3,00 e (euro) 5,00.

4 - A Comissão de Jogos pode autorizar a emissão de cartões com diferentes valores faciais.

5 - Todos os cartões de jogo são seriados e numerados, devendo sempre conter o número e referência à série a que pertencem.

6 - O verso de cada cartão contém um extrato das regras de marcação do cartão, bem como do esquema de distribuição dos prémios.

7 - Cada cartão é composto por 27 retângulos, distribuídos em 3 filas horizontais, contendo cada uma 5 números, compreendidos entre 1 e 90, ambos incluídos.

8 - Os números são dispostos de modo a que a 1.ª coluna compreenda do 1 ao 9, a 2.ª do 10 ao 19, a 3.ª do 20 ao 29 e assim sucessivamente até à 9.ª coluna, que compreenderá os números entre o 80 e o 90.

9 - Cada coluna deve dispor, no mínimo, de um número e, no máximo, de dois números.

10 - As combinações numéricas de linha ou bingo não podem repetir-se na mesma série de cartões.

**Artigo 9.º Séries**

1 - Podem ser editadas as seguintes séries de cartões:

Séries	Número de cartões
A.....	90
B.....	120
C.....	150
D.....	180
E.....	240
F.....	300
G.....	360
H.....	420
I.....	660
J.....	840
K.....	1680
L.....	1692

2 - As séries distinguem-se pela cor dominante no reverso e os valores faciais pela cor dominante no anverso dos cartões.

3 - A Comissão de Jogos pode autorizar a emissão de séries com número de cartões diferentes do indicado no n.º 1, bem como permitir a edição de séries constituídas por grupos de seis cartões, que contenham a totalidade dos números de 1 a 90.

4 - As séries devem ser utilizadas por ordem crescente da sua numeração em cada valor facial, competindo aos caixas verificar, antes da sua utilização, não só a correta ordenação como a existência de cartões com anomalias de impressão, que serão destacados para posterior reclamação junto do fornecedor e para que se proceda ao abate respetivo.

Artigo 10.º Requisições de cartões

1 - Os cartões para o jogo do bingo são requisitados, por quantidades iguais ou múltiplas de 12 séries, pelos concessionários ao Serviço de Inspeção de Jogos, com a antecedência mínima de 15 dias relativamente à necessidade de utilização.

2 - A requisição deve ser acompanhada do documento comprovativo de transferência bancária da importância correspondente ao custo dos cartões requisitados.

3 - Os concessionários não podem fazer uso dos cartões como se fossem bens da sua propriedade ou transferi-los para utilização noutra sala de jogo do bingo sem prévia autorização do Serviço de Inspeção de Jogos, que define as regras a que deve obedecer essa transferência.

Artigo 11.º Registo e controlo de cartões

1 - A concessionária deve proceder ao registo dos cartões recebidos na aplicação informática de controlo do jogo, nas 24 horas seguintes à sua receção.

2 - Após o registo o concessionário deve extrair listagem dos cartões em armazém, ordenados por valor facial, a qual deve ser anexada à requisição mencionada.

3 - Sempre que se verifique o abate, a anulação ou a inutilização de cartões, deve o concessionário extrair listagem dos mesmos, ordenados por valor facial, à qual devem ser anexados os cartões abatidos, anulados ou inutilizados, para efeitos de conferência e destruição a efetuar pelo Serviço de Inspeção de Jogos.

Artigo 12.º Bolas

1 - Cada jogo de bolas é identificado por um número de série.

2 - Cada uma das bolas tem inscrito na sua superfície, de forma indelével, o número correspondente, que tem de ser visível através do sistema interno de televisão, bem como o número da série respetiva.

3 - As bolas só podem ser utilizadas enquanto mantiverem bom estado de conservação, não podendo, no entanto, exceder 3000 jogadas.

4 - 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.

5 - A substituição dos conjuntos de bolas é registada na ata da respetiva sessão de jogo.

Artigo 13.º Extração de bolas

1 - O mecanismo de extração de bolas pode ser manual ou eletrónico.

2 - As operações de extração das bolas têm de ser visíveis por todos os jogadores, diretamente ou através do sistema interno de televisão.



CAPÍTULO III

REGRAS DO JOGO

Artigo 14.º Marcação dos cartões

1 - Os números anunciados são assinalados nos cartões de forma indelével de modo a permitir a sua identificação inequívoca, sob pena de os jogadores perderem o direito ao prémio.

2 - As operações de extração das bolas e de leitura dos números são anunciadas em língua portuguesa e numa cadência adequada, de modo a que os jogadores as possam apreender e assinalar os cartões.

3 - Pode ser usada outra língua além do português nas operações de jogo.

Artigo 15.º Confirmação dos prémios

1 - Os cartões premiados, assim como os números anunciados, são previamente confirmados com recurso aos dados gerados pelo sistema informático de controlo do jogo, podendo esta operação, sempre que se justificar, ser efetuada com recurso à leitura das bolas extraídas.

2 - Não conferem direito a qualquer prémio os cartões que, por irregularidade das marcações efetuadas ou por danos neles provocados, não permitam a inequívoca compreensão dos seus dados essenciais, nomeadamente o número de identificação, os números sorteados ou o número da série.

Artigo 16.º Anúncios e extração das bolas

1 - Terminada a venda de cartões, procede-se à recolha das unidades excedentes e anuncia-se:

- a) O total de cartões vendidos, referenciando os números de identificação dos cartões por série;
- b) O valor dos prémios em disputa;
- c) O início da extração.

2 - O anúncio sonoro dos números extraídos e a sua afixação nos painéis informativos ocorrem em simultâneo com a visualização das bolas através do sistema interno de televisão ou outro mecanismo alternativo, a fim de que possa ser confirmada a sua exatidão.

3 - Os números compreendidos entre 60 e 79 devem ser anunciados duas vezes, como se exemplifica: sessenta/seis zero; sessenta e um/seis um; setenta e nove/sete nove.

4 - O disposto nos números anteriores não prejudica a adoção de processos mais detalhados de anúncio dos números extraídos.

Artigo 17.º Combinações premiadas

1 - São premiadas as seguintes combinações de números:

- a) Linha: quando tenham sido anunciados e marcados todos os números que integrem a linha superior, a linha central ou a linha inferior de um cartão;
- b) Bingo: quando tenham sido anunciados e marcados todos os 15 números que integram um cartão.

2 - Quando for identificada mais do que uma combinação premiada, para linha ou para bingo, procede-se à distribuição proporcional do valor do prémio.

Artigo 18.º Valor dos prémios

1 - Os prémios do jogo do bingo são pagos exclusivamente em dinheiro.

2 - O valor dos prémios a distribuir em cada jogada corresponde a 55 % do valor facial da totalidade dos cartões vendidos, deduzido da tributação aplicável e será repartido nos seguintes termos:

- a) 5 % para a linha;
- b) 50 % para o bingo.

3 - Nas salas de jogo do bingo dos casinos a percentagem para o prémio linha é de 10 %.

4 - Os concessionários são fiéis depositários e responsáveis pelo pagamento dos prémios do jogo.

Artigo 19.º Prémios especiais

1 - A Comissão de Jogos pode autorizar, mediante proposta dos concessionários, a adoção de prémios especiais de bingo e de linha, desde que em obediência aos princípios estabelecidos no presente regulamento.

2 - Os prémios a que se refere o número anterior podem ser implementados em uma ou mais salas de jogo, isoladamente ou em associação entre concessionários.

3 - A decisão de autorização estabelece as respetivas regras de funcionamento e condições de atribuição.

Artigo 20.º Prémio acumulado de bingo

1 - Os concessionários que pretendam adotar a atribuição do prémio acumulado de bingo devem comunicá-lo ao Serviço de Inspeção de Jogos, com a antecedência de cinco dias em relação à data prevista de início do processo.

2 - O processo de atribuição do prémio acumulado funciona todos os dias, apenas podendo ser interrompido no final de cada ano civil, mediante



comunicação do concessionário ao Serviço de Inspeção de Jogos, até 20 de dezembro desse ano.

3 - Quando houver lugar à interrupção prevista no número anterior, o prémio é atribuído conjuntamente com o prémio de bingo na última jogada da última sessão de jogo do ano a que respeita.

4 - O processo de atribuição do prémio acumulado de bingo decorre por ciclos, procedendo-se à formação do fundo mediante desconto ao prémio líquido de bingo de cada jogada, de valor igual à denominação facial do cartão em venda.

5 - A formação do fundo para constituição do prémio acumulado processa-se, mediante proposta dos concessionários, em duas fases, consoante tenha ou não atingido um montante compreendido entre (euro) 25.000,00 e (euro) 50.000,00.

6 - Na primeira fase e até atingir o montante fixado nos termos do número anterior, o valor acumulado até à jogada em que é atribuído o prémio é distribuído na seguinte proporção:

70 % - valor a pagar como prémio;

10 % - base de acumulação para o prémio seguinte;

20 % - base de acumulação para o prémio acumulado de linha.

7 - Na segunda fase, após atingir o montante fixado nos termos do n.º 5, o valor acumulado até à jogada em que é atribuído o prémio é distribuído na seguinte proporção:

50 % - valor a pagar como prémio;

30 % - base de acumulação para o prémio seguinte;

20 % - base de acumulação para o prémio acumulado de linha.

8 - Os concessionários estabelecem, com prévio conhecimento ao Serviço de Inspeção de Jogos, para cada ciclo e para que vigore durante um período mínimo de seis meses, a bola limite para atribuição do prémio, compreendida entre a mínima 37 e a máxima 45.

9 - Durante as sessões de jogo é publicitado, nos painéis informativos, o valor do prémio a pagar, o valor base de acumulação para o prémio seguinte, o número máximo de bolas a que o mesmo é atribuído, assim como o número de bolas extraídas.

10 - O prémio é atribuído ao jogador que complete a combinação de bingo até à bola fixada como limite para a sessão desse dia.

11 - A bola estabelecida como limite mínimo para atribuição do prémio cresce à razão de uma bola por cada dia de funcionamento da exploração de jogo, até à bola máxima fixada no anterior n.º 8, onde permanece até que aquele seja atribuído.

12 - Havendo mais do que um jogador contemplado, a divisão do prémio processa-se nos termos fixados para o prémio de bingo.

13 - O novo ciclo inicia-se na jogada seguinte à da atribuição do prémio do ciclo anterior, utilizando a importância base acumulada.

14 - Os concessionários podem, mediante prévia comunicação ao Serviço de Inspeção de Jogos, participar para o incremento da importância base a que se refere o número anterior.

15 - A quantia suportada pelos concessionários para incremento da importância base, por se destinar a prémios de jogo do bingo, deve apresentar-se líquida de IRS e ser contabilizada como custo da exploração.

Artigo 21.º Prémio acumulado de linha

1 - Os concessionários que pretendam adotar a atribuição do prémio acumulado de linha devem comunicá-lo ao Serviço de Inspeção de Jogos com a antecedência de cinco dias em relação à data prevista de início do processo.

2 - O processo de atribuição do prémio acumulado funciona todos os dias, apenas podendo ser interrompido no final de cada ano civil, mediante comunicação do concessionário ao Serviço de Inspeção de Jogos, até 20 de dezembro desse ano.

3 - Quando houver lugar à interrupção prevista no número anterior, o prémio é atribuído conjuntamente com o prémio de linha na última jogada da última sessão de jogo do ano a que respeita.

4 - O processo de atribuição do prémio acumulado de linha decorre por ciclos, procedendo-se à formação do fundo mediante desconto ao prémio líquido de bingo de cada jogada, nos termos do artigo anterior.

5 - Os concessionários podem, mediante prévia comunicação ao Serviço de Inspeção de Jogos, participar para o incremento da importância base a que se refere o número anterior.

6 - A quantia suportada pelos concessionários, para incremento da importância base, por se destinar a prémios de jogo do bingo, deve apresentar-se líquida de IRS e ser contabilizada como custo da exploração.

7 - Os concessionários estabelecem, com prévio conhecimento ao Serviço de Inspeção de Jogos, para cada ciclo e para que vigore durante um período mínimo de seis meses, a bola limite para atribuição do prémio, compreendida entre a mínima 10 e a máxima 15.

8 - O prémio é atribuído ao jogador que complete a combinação de linha até à bola fixada como limite.

9 - Havendo mais do que um jogador contemplado, a divisão do prémio acumulado processa-se nos termos fixados para o prémio de linha.



10 - O novo ciclo inicia-se na jogada seguinte à da atribuição do prémio do ciclo anterior.

11 - O prémio é atribuído pelo menos uma vez por sessão de jogo.

12 - Quando o prémio não for atribuído até à jogada n.º 100 da sessão de jogo, a bola máxima fixada será aumentada à razão de uma bola por jogada até à sua atribuição.

13 - Nas sessões de jogo em que não se realizar o número de jogadas previsto no número anterior, ou quando a condição aí prevista não se verificar, o prémio será atribuído conjuntamente com o prémio de linha da última jogada da sessão.

Artigo 22.º Verificação do equipamento no início e termo da sessão

1 - Antes do início de cada sessão de jogo, deve verificar-se o correto funcionamento do material e equipamento de jogo mediante prévio aviso aos jogadores, permitindo-lhes a conferência das bolas através do mecanismo de extração, do sistema interno de televisão e dos painéis informativos.

2 - O procedimento descrito no número anterior deve repetir-se sempre que ocorrer a mudança do jogo de bolas.

3 - Concluída a verificação do material e equipamento de jogo e confirmado o seu adequado funcionamento, anuncia-se: «Aceite a verificação do material e equipamento de jogo, vai dar-se início à sessão. Para a primeira jogada vão ser postos à venda cartões da série n.º ... (ou séries n.ºs ...), de ... cartões, com o valor facial de (euro) ...».

4 - No final da sessão de jogo e após concluída a atribuição dos prémios da última jogada, deve convidar-se os jogadores a conferir as bolas utilizadas e, não ocorrendo reclamações, dá-se por encerrada a sessão.

Artigo 23.º Sequência de operações

1 - Após os anúncios a que se refere o n.º 1 do artigo 16.º, inicia-se o processo de extração de bolas, cujos números são publicitados nos termos previstos nos n.ºs 2 e 3 do mesmo artigo.

2 - A extração prossegue até ser anunciada linha ou bingo, em voz alta, por algum jogador, após o que é recolhido o cartão premiado e exibido nos painéis informativos para conferência e verificação dos números.

3 - Se da conferência resultarem falhas ou inexactidões o jogo prossegue até ser anunciada uma nova combinação premiada.

4 - Quando são utilizados cartões duplos, o pagamento dos prémios realiza-se depois de concluída a segunda jogada.

5 - Uma vez comprovada a existência de um prémio é perguntado se existe alguma outra combinação premiada, após o que é dada ordem para retomar ou terminar a jogada.

6 - Concluída a validação de um prémio e até que ocorra o seu pagamento, a localização do jogador premiado é assinalada com o distintivo respetivo.

Artigo 24.º Venda de cartões

1 - A venda de cartões apenas é permitida dentro da sala de jogo e das áreas de apoio de restauração.

2 - A venda de cartões em cada jogada realiza-se por ordem numérica a partir do n.º 1 de cada série ou do número seguinte ao último vendido da série anterior, independentemente de esta ter ocorrido no mesmo dia ou no dia anterior.

3 - Não é permitida a venda de cartões fora da sua ordem numérica, salvo se o jogador pretender adquirir uma sequência completa de seis cartões, caso em que, por alterar a ordem dos cartões vendidos, obriga à anulação dos cartões de numeração intermédia que ficarem por vender nessa jogada.

4 - Se o número de cartões da série posta em venda for insuficiente para satisfazer a procura, poderá pôr-se em circulação, para a mesma jogada, cartões da série seguinte, desde que se tenham em conta as seguintes normas:

- a) A segunda série a utilizar terá de ter o mesmo valor facial da primeira;
- b) A venda da segunda série começará pelo cartão n.º 1;
- c) Os cartões da segunda série poderão vender-se até ao limite máximo do número do cartão da primeira série com que se iniciou a venda, de tal forma que em caso algum poderão vender-se na mesma jogada cartões iguais.

5 - Na primeira jogada, a venda de cartões inicia-se após as operações enunciadas no artigo anterior e, nas jogadas seguintes, depois de comprovada a existência de um cartão premiado com bingo, que será exibido através do sistema interno de televisão ou outro mecanismo autorizado, e após o anúncio de bingo «bingo correto».

6 - Os cartões são pagos em dinheiro, não sendo permitida a utilização de cheque ou de qualquer outro meio de pagamento, nem a concessão de crédito aos jogadores.

7 - Nas salas de bingo instaladas em casinos podem ser utilizadas as fichas das outras salas de jogos na compra de cartões.

8 - Os cartões usados em cada jogada são recolhidos e destruídos, salvo se constituírem meio de prova em processo de averiguação ou sancionatório, caso em que são entregues ao Serviço de Inspeção de Jogos, conjuntamente com a ata da sessão a que respeitam.



Artigo 25.º Jogadas

1 - Desde que não seja objeto de reclamação com esse fundamento, é válida a jogada em que hajam sido vendidos cartões em desrespeito pela ordem estabelecida no artigo anterior, devendo, na jogada seguinte, ser postos à venda os cartões da série devida, a partir do último cartão consumido na jogada precedente, repondo-se assim a ordem sequencial da numeração.

2 - Os cartões da série indevidamente utilizada que não tiverem sido consumidos e os da série reposta em jogo com os números equivalentes aos vendidos são anulados.

3 - Se o erro a que se alude no presente artigo for detetado antes da extração das bolas para início da jogada seguinte, procede-se à anulação da jogada.

4 - Os erros verificados no anúncio dos números que, de algum modo, afetem a credibilidade do jogo obrigam à anulação das jogadas, com entrega aos jogadores do valor dos cartões adquiridos contra a sua devolução.

5 - A saída de um jogador no decurso da jogada não dá lugar à devolução da importância despendida com a aquisição de cartões, embora possa transferi-los para outro jogador.

Artigo 26.º Entrega dos prémios

1 - O direito aos prémios anunciados pelos jogadores é confirmado mediante entrega dos cartões respetivos, que devem apresentar-se íntegros e sem alterações que induzam em erro.

2 - O pagamento dos prémios depende ainda de os cartões se mostrarem regularmente marcados pelos jogadores, salvo se forem utilizados terminais automáticos de validação de cartões, devendo ser assinalados no verso com o tipo de prémio atribuído e o número da jogada a que respeitam.

3 - Os cartões premiados são conservados durante oito dias, após o que serão destruídos se não respeitarem a qualquer processo pendente.

4 - Os prémios são pagos contra termo de recebimento.

5 - O pagamento dos prémios acumulados tem lugar nos seguintes termos:

- a) Quando se verificarem as condições estabelecidas nos artigos 20.º e 21.º;
- b) Quando o concessionário comunicar a interrupção do processo de atribuição na última jogada do ano, mantendo embora a sala em exploração.

6 - Quando solicitado pelo jogador, os concessionários das salas de jogo do bingo podem pagar o prémio especial acumulado através de cheque nominativo devendo, nesse caso, ficar registado na ata da sessão de jogo o seu número e valor.

7 - Quando ocorram prémios em litígio, o concessionário constitui-se fiel depositário do valor respetivo até decisão do processo.

8 - Quando ocorrer o encerramento definitivo da sala de jogo, o valor do prémio, deduzido da última comparticipação do concessionário, é entregue, até ao dia 8 do mês seguinte, ao Turismo de Portugal, I. P., que deve promover a sua entrega a entidade com reconhecida relevância social local.

Artigo 27.º Acessos

Não é facultado o acesso à sala de jogo enquanto não for anunciado o primeiro bingo correto de cada jogada.

Artigo 28.º Avarias dos equipamentos e erros de operação

1 - Se durante a realização de uma jogada e antes da extração da primeira bola se produzirem falhas ou avarias nos mecanismos ou instalações ou até incidentes que impeçam a continuação da mesma, suspende-se a jogada até que o problema seja solucionado e, se decorridos 15 minutos não for encontrada solução, procede-se à entrega aos jogadores do valor pago pelos cartões contra a sua devolução.

2 - Se a irregularidade referida no número anterior apenas for detetada após a extração de uma ou mais bolas, a jogada é anulada, entregando-se aos jogadores o valor pago pelos cartões.

3 - Sempre que uma bola entrar irregularmente na cuba suspende-se a jogada até que a mesma seja retirada.

4 - Em caso de avaria ocasional dos mecanismos de contagem ou extração de bolas, procede-se manualmente em relação às bolas que se encontrem na serpentina ou expositor do equipamento.

5 - Não são consideradas as reclamações que incidam sobre erros no anúncio dos números ou sobre o direito a prémios depois de ter sido anunciado o termo da jogada a que respeitem.

6 - Dos incidentes ocorridos em cada jogada são lavrados termos e anexados às atas das sessões de jogo pelo chefe de sala.



Artigo 29.º Encerramento da sala de jogo

- 1 - O anúncio da última jogada deve ter lugar no intervalo entre jogadas, nunca menos de 10 minutos antes da hora prevista de encerramento da sala de jogo.
- 2 - É permitido aos concessionários antecipar o encerramento das salas de jogo sempre que motivos ponderáveis o justifiquem, devendo do mesmo lavar termo em anexo à ata da sessão de jogo.

Artigo 30.º Ofertas e iniciativas promocionais nas salas de jogo

- 1 - Não são permitidas ofertas de cartões para jogar.
- 2 - São permitidas iniciativas promocionais mediante sorteios, associados ou não aos prémios de bingo em disputa, sob condição de não implicarem dispêndio para os jogadores.
- 3 - As iniciativas a que se refere o número anterior estão sujeitas às autorizações legalmente previstas sempre que integrem modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar.

CAPÍTULO IV **SEGUROS**

Artigo 31.º Apólices de seguro

- 1 - Os bens inventariados são seguros pelos concessionários contra os riscos de incêndio, fenómenos sísmicos, furto e roubo, por importância igual à mencionada no inventário, a qual é atualizada em conformidade com os aumentos ou abatimentos que anualmente se venham a verificar.
- 2 - O concessionário procede, no prazo de 60 dias a contar da data do início de exploração, à entrega ao Serviço de Inspeção de Jogos do duplicado da apólice de seguro, de que é beneficiário o presidente do conselho diretivo do Turismo de Portugal, I. P., bem como de cópia de todos os recibos comprovativos do pagamento dos prémios.
- 3 - Os duplicados da apólice e as cópias dos recibos referidos no número anterior são acompanhados da relação dos bens objeto do seguro nos exatos termos em que constam no mapa de cadastro quanto à quantidade, descrição, valor unitário e valor total.
- 4 - Sempre que ocorram alterações derivadas da aquisição ou abate de material e equipamento do jogo do bingo, o concessionário entrega ao Serviço de Inspeção de Jogos, no prazo de 60 dias a contar da data da ocorrência, os duplicados das atas adicionais às respetivas apólices, onde constem discriminados a quantidade, a descrição, o valor unitário e o valor total dos bens.

Artigo 32.º Vigência e termos

1 - Os contratos de seguro vigoram por períodos anuais, com início em 1 de janeiro ou a partir do início da exploração e termo em 31 de dezembro de cada ano a partir do início da exploração.

2 - As apólices de seguro devem obrigatoriamente conter uma cláusula nos seguintes termos: «Em caso de incêndio, fenómenos sísmicos e de furto ou roubo, a indemnização devida, por força do presente contrato, será depositada pela companhia seguradora, através de transferência bancária, no Instituto de Gestão de Crédito Público, à ordem do Turismo de Portugal, I. P., que deve promover ao respetivo levantamento e entrega aos concessionários à medida que estes efetuem a reparação ou substituição dos bens sinistrados, furtados ou roubados».

CAPÍTULO V

HOMOLOGAÇÃO DO MATERIAL E EQUIPAMENTO DE JOGO

Artigo 33.º Homologação

A definição dos termos de homologação do material de equipamento de jogo é objeto de diploma próprio.

Artigo 34.º Operação

1 - O fabrico, exportação, importação, armazenamento e transporte de material e equipamento destinados à exploração do jogo do bingo são autorizados pela Comissão de Jogos.

2 - As pessoas ou entidades autorizadas nos termos do n.º 1 do artigo anterior são inscritas em registo a criar pelo Turismo de Portugal, I. P., nos termos a definir em diploma próprio.

Artigo 35.º Destruição do material e equipamento de jogo

1 - O material e equipamento de jogo que não reúna as condições adequadas de funcionamento é substituído e, caso não seja alienado pelo Turismo de Portugal, I. P., é destruído.

2 - A destruição de material e equipamento de jogo é autorizada pela Comissão de Jogos, devendo do ato ser lavrado o auto respetivo e os bens identificados em conformidade com a descrição do cadastro e inventário.

Artigo 36.º Transporte de equipamento de jogo

Não é permitido o transporte de material e equipamento de jogo sem que este seja acompanhado de guia de trânsito emitida pelo Serviço



de Inspeção de Jogos, devendo a entidade requerente devolver um exemplar averbado dos números de série dos bens aí referenciados.

CAPÍTULO VI

CONTABILIDADE DO JOGO

Artigo 37.º Sistemas informáticos

1 - O Turismo de Portugal, I. P., disponibiliza um conjunto de programas informáticos que são de uso obrigatório para o tratamento contabilístico dos resultados do jogo do bingo, visando, nomeadamente:

- a) A elaboração das atas das sessões de jogo e respetivos resumos;
- b) O controlo da sequência da venda dos cartões, através da comparação, em tempo real com as respetivas reservas em armazém;
- c) Assegurar o controlo contabilístico da exploração e a extração dos mapas de exploração.

2 - Os programas informáticos referidos no número anterior são propriedade do Turismo de Portugal, I. P., que o cede aos concessionários sob condição de os mesmos se equiparem com meios técnicos compatíveis.

Artigo 38.º Atas de sessões de jogo

1 - É elaborada ata de cada sessão de jogo, registada jogada a jogada, não se podendo iniciar nova extração de bolas sem que na mesma seja inscrita a informação relativa aos cartões vendidos.

2 - É obrigatória a utilização do modelo de ata gerado pela aplicação informática de controlo do jogo a que se refere o artigo anterior.

3 - Da ata constam, nomeadamente, a data e hora do início da partida, o número da série de cartões, o número e preço dos cartões, o número de cartões vendidos, a importância total recolhida; importâncias pagas por linha e por bingo, valor do imposto do selo e hora do termo da partida.

4 - As atas são numeradas e devem manter-se em arquivo durante um ano.

5 - Um exemplar de ata diária é entregue ao Serviço de Inspeção de Jogos, depois de assinada pelo diretor da concessão ou quem o substitua.

6 - Após o encerramento da sessão de jogo são efetuadas cópias de segurança.

Artigo 39.º Mapas mensais

Um exemplar do mapa mensal de exploração é entregue ao Serviço de Inspeção de Jogos, depois de assinada pelo diretor da concessão ou

quem o substitua, até ao 2.º dia do mês imediato àquele a que respeita, acompanhado de listagem da reserva de cartões de todos os valores faciais.

Artigo 40.º Balancetes analíticos

1 - Os concessionários obrigam-se a entregar ao Serviço de Inspeção de Jogos até ao último dia útil dos meses de julho e janeiro, relativo, respetivamente, a 30 de junho e a 31 de dezembro de cada ano, o balancete analítico do razão geral.

2 - As obrigações relativas às operações do fim do exercício obedecem ao calendário seguinte:

a) Mapa provisório demonstrativo dos resultados líquidos do exercício, devidamente discriminado, a entregar até 28 de fevereiro de cada ano, acompanhado do balancete analítico do razão geral depois do apuramento, do mapa de amortizações e reintegrações do exercício e de mapas discriminativos de eventuais provisões para impostos;

b) Balanço sintético, mapa definitivo demonstrativo dos resultados líquidos do exercício e outras peças a indicar para cada caso particular, a entregar no prazo de 30 dias após notificação da decisão produzida sobre a auditoria;

c) Caso se verifique interposição de recurso, os 30 dias serão contados a partir da data em que houver lugar à notificação do despacho definitivo do Secretário de Estado do Turismo, previsto no contrato de concessão.

3 - As peças contabilísticas a que se refere o número anterior são assinadas pelos órgãos gestores dos concessionários, bem como pelos técnicos oficiais de contas responsáveis.

4 - As auditorias à contabilidade comercial da exploração são acompanhadas pelo diretor da concessão e pelo técnico oficial de contas responsável.

Artigo 41.º Conta bancária

1 - Os concessionários obrigam-se à constituição de uma conta bancária, de que são titulares únicos, por onde correm exclusivamente os movimentos financeiros da exploração de jogo.

2 - Os concessionários obrigam-se à apresentação ao Serviço de Inspeção de Jogos, até ao 5.º dia útil de cada mês, de extratos bancários reportados aos movimentos da conta bancária até último dia útil do mês anterior.

3 - Os saldos diários da conta bancária devem permitir o pagamento do valor total dos prémios acumulados.



CAPÍTULO VII ***RECEITAS DA ASSISTÊNCIA***

Artigo 42.º Procedimento

1 - Os valores provenientes de prémios abandonados ou cujo dono não seja possível determinar, o valor facial dos cartões que, em jogadas anuladas, não forem recolhidos ou outras importâncias abandonadas nas salas de jogo do bingo destinam-se a fins de assistência e solidariedade social.

2 - Os concessionários obrigam-se a enviar ao Serviço de Inspeção de Jogos, juntamente com a ata diária respetiva, um mapa onde constem as importâncias a que se refere o número anterior.

3 - As importâncias a que se refere o n.º 1 são depositadas, até ao dia 15 do mês subsequente àquele em que foram arrecadadas, em conta bancária do Turismo de Portugal, I. P., que deve promover à sua entrega semestral a entidade com reconhecida relevância social local.

CAPÍTULO VIII ***GRATIFICAÇÕES DOS TRABALHADORES***

Artigo 43.º Gratificações

1 - O presente capítulo respeita exclusivamente às gratificações recebidas pelos trabalhadores que exerçam funções de jogo.

2 - As gratificações dadas pelos jogadores são depositadas em caixas assinaladas para o efeito, instaladas na mesa de controlo ou em lugar visível da sala de jogo.

3 - Não é permitido aos trabalhadores arrecadar individualmente gratificações dadas por jogadores.

4 - As gratificações são apuradas e registadas em ata, após o termo da sessão de jogo e do encerramento da sala, devendo o resultado ser comunicado à comissão de distribuição de gratificações e afixado nas instalações do pessoal.

5 - As gratificações são distribuídas mensalmente, em partes iguais, pelos trabalhadores.

6 - Os trabalhadores mantêm o direito às gratificações, nos seguintes casos:

a) Quando as ausências ao trabalho sejam justificadas e não determinem perda de retribuição nos termos das disposições legais aplicáveis;

b) Durante o período de suspensão preventiva da atividade profissional por motivo de processo disciplinar, até ao limite de 30 dias;

c) Por motivo de doença verificada por médico do Serviço Nacional de Saúde, até ao limite de seis meses em cada três anos.

7 - Cabe ao concessionário informar a comissão de distribuição de gratificações sobre as ausências ao trabalho, com indicação dos motivos e períodos de tempo, sempre que, nos termos da legislação aplicável, tal determine a perda da remuneração.

Artigo 44.º Comissão de distribuição de gratificações

1 - Em cada sala de bingo é eleita uma comissão de distribuição de gratificações, composta por dois representantes dos trabalhadores e um representante do concessionário, que tem por missão garantir o adequado apuramento e distribuição das gratificações dadas pelos jogadores e responder perante o Serviço de Inspeção de Jogos e as autoridades tributárias sobre a matéria.

2 - Os trabalhadores podem aprovar um regulamento da comissão de distribuição de gratificações do qual conste, designadamente, a forma de eleição, o processo de votação e de destituição, a duração do mandato e o processo de substituição dos membros demissionários, aplicando-se em tudo o que for omissivo as normas previstas na legislação laboral para as comissões de trabalhadores.

3 - Os membros da comissão de distribuição de gratificações são solidariamente responsáveis pela liquidação, distribuição e pagamento das gratificações aos trabalhadores beneficiários, bem como por quaisquer irregularidades cometidas no âmbito das suas atribuições, salvo se em ata tiverem votado contra a deliberação ou nela não tiverem participado.

4 - A distribuição das gratificações pode ser efetuada com recurso a qualquer meio de pagamento, devendo ser confirmada por cada um dos beneficiários mediante termo de recebimento.

Artigo 45.º Recrutamento de pessoal

1 - Ao recrutamento do pessoal de jogo do bingo aplicam-se as normas estabelecidas no Código do Trabalho, garantida que seja a condição de maioria.

2 - As salas de jogo do bingo devem dispor de quadros de pessoal em número ajustado à procura e que garantam uma adequada prestação de serviço aos jogadores.

Artigo 46.º Categorias profissionais

1 - O recrutamento de pessoal para o serviço de jogo das salas de bingo deve obedecer ao preenchimento das seguintes categorias profissionais:



- a) Chefe de sala;
- b) Adjunto do chefe de sala;
- c) Caixa;
- d) Caixa auxiliar volante;
- e) Porteiro-contínuo.

2 - Nas salas de jogo do bingo cujo funcionamento não seja diário ou que funcionem até quatro horas por dia podem ser dispensadas as categorias de adjunto do chefe de sala e de porteiro-contínuo.

Artigo 47.º Mobilidade funcional

É permitida a acumulação de funções e a mobilidade entre categorias, desde que seja garantido o exercício de todas as funções de suporte e segurança e não seja condicionado o normal funcionamento da exploração.

Artigo 48.º Trajo e distintivo de identificação

1 - Os concessionários devem providenciar uniforme para os trabalhadores em serviço em todas as áreas funcionais das salas de jogo do bingo.

2 - Todos os trabalhadores são identificados com um distintivo, donde conste o nome e categoria profissional.

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 49.º Entrada em vigor

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

O Secretário de Estado do Turismo, Bernardo Luís Amador Trindade, em 18 de março de 2011.

54. Portaria n.º 50/2012, 28 fevereiro

**Especifica as profissões regulamentadas abrangidas no âmbito
da área do Turismo
(profissão de profissional de banca dos casinos)**

A Lei n.º 9/2009, de 4 de março, transpõe para a ordem jurídica interna a Diretiva n.º 2005/36/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, relativa ao reconhecimento das qualificações profissionais, e a Diretiva n.º 2006/100/CE, do Conselho, de 20 de novembro, que adapta determinadas diretivas no domínio da livre circulação de pessoas, em virtude da adesão da Bulgária e da Roménia.

De acordo com o disposto no n.º 1 do artigo 51.º da acima referida lei, as autoridades nacionais competentes para proceder ao reconhecimento das qualificações profissionais deverão ser designadas por portaria dos ministros responsáveis pela atividade em causa, que especifique as profissões regulamentadas abrangidas no âmbito da respetiva competência.

Cumpra, pois, dar execução àquele preceito legal, no que concerne ao reconhecimento das qualificações dos profissionais que operam as bancas de jogo nos casinos através do qual, atendendo aos riscos que o jogo comporta e à própria especificidade da atividade, se pretende assegurar que os mesmos conhecem as regras aplicáveis, de forma que o seu desempenho profissional contribua para garantir a ordem e segurança pública e a defesa dos consumidores.

Assim:

Manda o Governo, pela Secretária de Estado do Turismo, ao abrigo do n.º 1 do artigo 51.º da Lei n.º 9/2009, de 4 de março, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

A presente portaria especifica as profissões regulamentadas abrangidas no âmbito da área do Turismo e designa a respetiva autoridade competente para proceder ao reconhecimento das qualificações profissionais, nos termos da Lei n.º 9/2009, de 4 de março.



Artigo 2.º Âmbito

1 - A profissão regulamentada no âmbito do Turismo é a de Profissional de Banca nos Casinos, regulada pela Lei n.º 8/2006, de 15 de março.

2 - O Profissional de Banca nos Casinos tem impacto na segurança do beneficiário do serviço.

Artigo 3.º Autoridade competente

A autoridade nacional competente para proceder ao reconhecimento das qualificações profissionais referidas no artigo anterior é o Instituto de Turismo de Portugal, I. P.

Artigo 4.º Entrada em vigor

A presente Portaria entra em vigor no dia seguinte à sua publicação.

A Secretária de Estado do Turismo, Cecília Felgueiras de Meireles Graça, em 15 de fevereiro de 2012.

**55. Portaria n.º 1159/90, de 27 de novembro¹¹²
Aprova as regras de distribuição das gratificações
dadas pelos frequentadores das salas de jogos tradicionais
e privativas de máquinas dos casinos**

Nos termos do n.º 3 do artigo 79.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, as regras de distribuição da parte das gratificações destinadas aos trabalhadores das salas de jogos de fortuna ou azar instaladas em casinos são fixadas por portaria do membro do Governo responsável pelo sector do turismo, ouvidos os representantes dos trabalhadores.

Antes da entrada em vigor do citado diploma legal, esta matéria era regulada pelo § 1.º do artigo 13.º do Decreto n.º 41812, de 9 de agosto de 1958, na redação dada pelo Decreto n.º 43044, de 2 de julho de 1960.

Ao abrigo deste último preceito legal, foram emitidos diversos despachos, tendo o último sido o Despacho Normativo n.º 24/89, de 17 de fevereiro, publicado no Diário da República, 1.ª série, n.º 62, de 15 de março de 1989.

Sucede, no entanto, que o citado Despacho Normativo n.º 24/89, tal como os que o antecederam, disciplinava tão-somente as gratificações dadas pelos frequentadores das salas de jogos tradicionais.

Encontrando-se já regulamentada, nos termos que constam do Despacho n.º 20/87, de 27 de fevereiro (Diário da República, 2.ª série, n.º 59, de 12 de março de 1987), a distribuição das gratificações dadas em salas de bingo, resta fixar a forma de distribuição das gratificações percebidas pelos empregados que prestam serviço nas salas privativas de máquinas.

No que concerne às gratificações dadas nas salas de jogos tradicionais, mantêm-se, sem qualquer alteração substancial, as regras de distribuição constantes do citado Despacho Normativo n.º 24/89.

A percentagem sobre o valor global das gratificações dadas nas salas de jogos tradicionais destinada ao Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca dos Casinos foi estabelecida pelo Ministro do Emprego e da Segurança Social, conforme previsto no n.º 4 do já citado artigo 79.º do Decreto-Lei n.º 422/89.

¹¹² Última redação pela Portaria n.º 355/2004, de 05 de abril.



Foram ouvidos os três sindicatos representantes dos trabalhadores beneficiários e a associação patronal interessada.

Nestes termos e de harmonia com o disposto no n.º 3 do artigo 79.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro:

Manda o Governo, pelo Secretário de Estado do Turismo, o seguinte:

1.º São aprovadas as regras de distribuição das gratificações dadas pelos frequentadores das salas de jogos tradicionais e privativas de máquinas dos casinos, anexas a esta portaria e que dela fazem parte integrante.

2.º As referidas regras entram em vigor no dia 1 do mês imediato ao da sua publicação.

3.º As dúvidas suscitadas na interpretação das regras anexas são resolvidas pelo Ministro do Comércio e Turismo, ouvida a Inspeção-Geral de Jogos.

Ministério do Comércio e Turismo.

Assinada em 8 de novembro de 1990.

O Secretário de Estado do Turismo, Alfredo César Torres.

***REGRAS DE DISTRIBUIÇÃO DAS GRATIFICAÇÕES PERCEBIDAS
PELOS TRABALHADORES DAS SALAS DE JOGOS TRADICIONAIS
E PRIVATIVAS DE MÁQUINAS DOS CASINOS.***

I - REGRAS GERAIS

1 - A distribuição das gratificações percebidas pelos trabalhadores das salas de jogos tradicionais e privativas de máquinas dos casinos obedece às presentes regras.

2 - As gratificações entregues aos trabalhadores abrangidos por estas regras são, obrigatoriamente e logo após o seu recebimento, introduzidas em caixas para este fim existentes nas salas, de modelo aprovado pela Inspeção-Geral de Jogos (IGJ).

3 - O apuramento das gratificações é feito diariamente, após o termo do funcionamento da partida, por uma comissão ad hoc de apuramento (CA).

4 - A importância apurada é registada, em quintuplicado, nas salas de jogos tradicionais e, em quadruplicado, nas salas privativas de máquinas, logo após a sua determinação, em livro próprio, de folhas destacáveis e do modelo aprovado pela IGJ, que são assinadas pelos membros da CA.

5 - O original da folha destina-se à comissão de distribuição de gratificações (CDG) e as cópias ao serviço permanente de inspeção da IGJ, à empresa concessionária, à afixação nas instalações do pessoal e, quanto às salas de jogos tradicionais, ao Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca nos Casinos.

6 - A importância das gratificações apurada é entregue nas caixas compradoras das salas de jogos, sendo o registo da entrega efetuado no original da folha por representante da empresa concessionária.

7 - No dia útil imediato ao da entrega referida no número anterior, a empresa concessionária procede ao depósito de 88% da importância das gratificações na conta bancária da CDG e dos restantes 12% em conta bancária do Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca dos Casinos.¹¹³

8 - Em cada sala de jogos há uma CDG, que tem sede no casino, devendo a empresa concessionária facultar o uso de dependência adequada ao seu funcionamento, quando não possam ser utilizadas as já destinadas ao pessoal.

9 - A CDG tem conta bancária especial aberta em seu nome.

10 - Os trabalhadores aprovam um regulamento da CDG do qual constem, designadamente, a forma de eleição, os processos de votação e de destituição, a duração do mandato e o processo de substituição de membros demissionários.

11 - A duração do mandato da CDG não é inferior a um ano nem superior a três anos, sendo permitida a reeleição para mandatos sucessivos.

¹¹³ Redação dada pela Portaria n.º 129/94, de 1 de março



12 - A identificação dos membros da CDG eleitos pelos trabalhadores, bem como cópia ou cópias das atas da respetiva eleição, são afixadas nas instalações do pessoal do casino e enviadas ao serviço permanente da IGJ e à empresa concessionária.

13 - A identificação do representante da empresa concessionária na CDG é comunicada ao serviço permanente da IGJ e, de igual modo, publicitada nas instalações do pessoal do casino.

14 - Supletivamente, no que o regulamento for omissivo, são aplicáveis à eleição dos representantes dos trabalhadores na CDG as normas da Lei n.º 46/79, de 12 de setembro, com as devidas adaptações.

15 - A CDG aprova as regras do seu funcionamento e dispõe dos meios financeiros que lhe forem atribuídos por deliberação dos trabalhadores.

16 - São obrigações da CDG:

- a) Elaborar o mapa mensal de distribuição das gratificações que revertem para os trabalhadores, pela liquidação da parcela que a cada um cabe perceber, nos termos definidos nas presentes regras;
- b) Distribuir, no mês seguinte àquele em que forem creditados e de harmonia com as regras constantes desta portaria, o montante dos juros vencidos na conta especial constituída nos termos do n.º 9;
- c) Depositar na conta de cada trabalhador as importâncias apuradas por realização das operações de liquidação;
- d) As demais que por lei lhe forem cometidas.

17 - Constituem ainda obrigações específicas da CDG da sala de jogos tradicionais proceder mensalmente à liquidação do valor correspondente a 12% do montante global das gratificações, que constitui receita própria do Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca nos Casinos e depositá-la na respetiva conta bancária.

18 - O mapa mensal de distribuição é assinado, pelo menos, por quatro dos membros da CDG, número que é elevado a seis no caso previsto no n.º 4 do título II, e visado por um inspetor da IGJ em serviço.

19 - Do mapa são extraídas cópias para o serviço permanente de inspeção da IGJ, sindicatos representativos dos trabalhadores, empresa

concessionária, para a afixação nas instalações do pessoal e, quanto às salas de jogos tradicionais, para o Fundo Especial de Segurança dos Profissionais de Banca nos Casinos.

20 - Os depósitos são efetuados até ao 3.º dia útil de cada mês, através de ordens de transferência bancária.

21 - É vedado o uso de cheque para qualquer levantamento e as ordens de transferência bancária só são válidas quando assinadas por três dos membros da CDG.

22 - Os membros da CDG são solidariamente responsáveis pela liquidação, distribuição e movimentação das gratificações fora dos termos previstos nestas regras, bem como por quaisquer irregularidades cometidas, salvo se em ata tiverem votado contra a deliberação ou nela não tiverem participado.

23 - Os trabalhadores mantêm o direito à percepção das gratificações nos seguintes casos:

- a) Quando as ausências ao trabalho não determinem perda de retribuição, nos termos das disposições legais aplicáveis;
- b) Durante o período de suspensão preventiva da prestação de trabalho por motivo de procedimento disciplinar, até ao limite de 60 dias;
- c) Quando a ausência resulte de doença verificada por médico do Serviço Nacional de Saúde, até ao limite de seis meses em cada três anos.

24 - A IGJ, no uso da sua competência própria, fiscaliza o cumprimento destas regras e exerce o poder disciplinar que por lei lhe está cometido relativamente a infrações praticadas.

25 - A empresa concessionária deve remeter, até 15 de janeiro, à CDG e ao serviço permanente de inspeção da IGJ o mapa anual do pessoal das salas de jogos tradicionais e privativas de máquinas e, no 1.º dia útil do mês seguinte àquele a que respeitem, comunicação de alterações ocorridas.

26 - Até ao mesmo dia, a empresa informa a CDG e o serviço permanente de inspeção da IGJ das ausências ao trabalho dos trabalhadores, respetivos motivos e períodos de tempo, quando, nos termos das disposições legais aplicáveis, determinem a perda de retribuição.



27 - Os controladores de identificação que exerçam funções em mais de uma sala de jogos optam, em comunicação escrita dirigida à CDG, ao serviço permanente de inspeção da IGJ e à concessionária, pelo recebimento das gratificações de uma das salas.

28 - Os regulamentos aprovados e as CDG eleitas nos termos do Despacho Normativo n.º 24/89 mantêm-se válidos.

II - SALAS DE JOGOS TRADICIONAIS

1 - Têm direito à percepção de gratificações os trabalhadores das salas de jogos tradicionais das profissões e categorias seguintes:

A) Empregado de banca:

- a) Chefe de partida;
- b) Fiscal-chefe;
- c) Chefe de banca;
- d) Fiscal de banca;
- e) Pagador;

B) Auxiliar de banca:

- f) Ficheiro fixo;
- g) Ficheiro volante;
- h) Contínuo;
- i) Porteiro;
- j) Controlador de identificação.

2 - Para efeitos de determinação da parcela das gratificações a atribuir a cada um dos trabalhadores, em função da sua profissão, categoria e antiguidade, são estes agrupados em classes, constantes do mapa seguinte:

Profissões	Classes
Trabalhadores a quem se refere a alínea A) do número anterior, com mais de cinco anos de serviço efetivo como empregado de banca	A
Idem, mais de um ano e menos de cinco anos de serviço efetivo como empregado de banca	B
Idem, com menos de um ano de serviço efetivo	C
Trabalhadores a quem se refere a alínea B) do número anterior . . .	D

3 - Os trabalhadores das categorias referidas nas alíneas f) a j) do n.º 1 que ascendam à da alínea e) ingressam na classe B se tiverem mais de três anos de serviço efetivo como trabalhadores das salas de jogos tradicionais ou logo que os completarem.

4 - Para efeito das regras constantes deste título, quando uma empresa concessionária explore na mesma zona de jogo mais de um casino, os trabalhadores constituem um quadro único e, neste caso, a CDG tem sede no casino que for escolhido pelos trabalhadores, de acordo com a empresa.

5 - Do montante das gratificações apuradas são destinados:

- a) Ao Fundo Especial de Segurança Social dos Profissionais de Banca nos Casinos - 12%;
- b) Aos trabalhadores por esta portaria - 88%.

6 - A parte das gratificações que reverte para o Fundo Especial de Segurança Social constitui receita própria deste.

7 - A parte das gratificações a que se refere a alínea b) do n.º 5 será distribuída da seguinte forma:

- Classe A - três vezes o valor de x;
- Classe B - duas vezes o valor de x;
- Classe C - uma vez o valor de x;
- Classe D - uma vez o valor de x.

O valor de x é determinado pela aplicação da fórmula

$$x = \frac{G}{3A + 2B + 1C + 1D}$$

em que:

- G = importância apurada das gratificações a distribuir;
- A, B, C e D = número de empregados agrupados em cada uma das classes.

8 - A CA é composta em cada casino por um representante do Fundo Especial de Segurança Social, dois representantes dos empregados de banca e um representante dos auxiliares de banca, designados pelos representados, e por um representante da empresa concessionária.

9 - A CDG é composta por um representante da empresa concessionária e por quatro trabalhadores, sendo três em representação dos empregados de banca e um em representação dos auxiliares de banca.



10 - No caso previsto no n.º 4, o número de trabalhadores que compõem a CDG é elevado a seis, sendo a representação dos empregados de banca assegurada por quatro trabalhadores e a dos auxiliares por dois.

III - SALAS PRIVATIVAS DE MÁQUINAS

1 - Têm direito à percepção de gratificações os trabalhadores das salas privativas de máquinas das profissões e categorias seguintes:

A) Empregado de sala:

- a) Chefe de sala;
- b) Subchefe de sala;
- c) Fiscal;
- d) Ficheiro privativo;
- e) Ficheiro auxiliar fixo;
- f) Ficheiro auxiliar volante;
- g) Contínuo;

B) Controlador de frequentadores:

- h) Controlador de identificação;
- i) Porteiro;

C) Técnico de máquinas:

- j) Técnico-chefe;
- l) Técnico;
- m) Técnico-ajudante.

D) Empregado de sistemas informáticos de controlo de jogo:

- n) Operador.¹¹⁴

2 - A distribuição das gratificações será feita em partes iguais por todos os referidos trabalhadores, salvo quanto aos que tenham menos de seis meses de serviço efetivo prestado na sala privativa de máquinas, os quais receberão metade do que couber a cada um dos outros.

3 - A CA é constituída por um representante da concessionária e por três representantes dos trabalhadores, por estes escolhidos.

4 - A CDG é constituída por um representante da concessionária e por quatro trabalhadores.

¹¹⁴ Aditado pela Portaria n.º 355/2004, de 5 de abril

56. Decreto Regulamentar n.º 30/99, de 20 de dezembro
Autoriza a abertura de concurso público para a concessão da exploração da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas

A zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas foi criada pelo Decreto-Lei n.º 372/85, de 19 de setembro, e mantida pelo n.º 2 do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro.

Com as condições estabelecidas no Decreto Regulamentar 73/86, de 23 de dezembro, foi aberto concurso público para adjudicação do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na referida zona de jogo, na sequência do qual foi celebrado contrato de concessão, no dia 16 de dezembro de 1987, entre o Estado e a empresa SOVIPE - Sociedade de Desenvolvimento Turístico de Vidago e Pedras Salgadas, S. A.

Pela resolução do Conselho de Ministros n.º 10/91 (2.ª série), de 31 de janeiro, publicada no Diário da República, 2.ª série, n.º 41, de 19 de fevereiro de 1991, foi deliberado rescindir o citado contrato de concessão, sem que se tivesse iniciado a exploração do casino.

Posteriormente, através do Decreto Regulamentar n.º 58/91, de 18 de outubro, foi autorizada a abertura de novo concurso público, o que, no entanto, não se verificou.

Considerando que existem, neste momento, condições que justificam a abertura de novo concurso público, definem-se no presente diploma legal as obrigações mínimas a exigir à futura concessionária.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 11.º do Decreto-Lei 422/89, de 2 de dezembro, e nos termos da alínea c) do artigo 199.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Abertura do concurso

É autorizada a abertura de concurso público para a concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas.



Artigo 2.º Duração da concessão

1 - A concessão inicia-se na data da celebração do contrato e termina em 31 de dezembro do 25.º ano posterior ao do início da exploração dos jogos de fortuna ou azar.

2 - O contrato é assinado no prazo de 120 dias a contar da data em que for notificada a adjudicação da concessão.

3 - A exploração dos jogos não pode iniciar-se antes de concluído o edifício do casino respetivo.

Artigo 3.º Natureza e características da concessionária

A empresa concessionária deve revestir a forma de sociedade anónima, respeitar os requisitos previstos no Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, e ter capital social mínimo de (escudos) 1.500.000.000,00¹¹⁵, o qual deve estar integralmente realizado em dinheiro na data da celebração do contrato de concessão.

Artigo 4.º Obrigações da concessionária

1 - A concessionária da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas deve assumir, para além do estabelecido para a generalidade das zonas de jogo, as seguintes obrigações específicas:

a) Construção de um casino, o qual, com todo o seu recheio, pertences e anexos, será reversível para o Estado no termo da concessão;

b) Assegurar a construção, para apoio ao casino, de um hotel com, pelo menos, 70 quartos e as características necessárias para ser qualificado hotel de 4 estrelas ou superior;

c) Assegurar a execução das infraestruturas urbanísticas adequadas aos empreendimentos previstos nas alíneas anteriores;

d) Assegurar a exploração do hotel a construir, desde a sua conclusão até ao final do prazo da concessão;

e) Contrapartida anual mínima correspondente a 10% das receitas brutas dos jogos;

f) Entrega de 1% da receita bruta dos jogos, para além da obrigação prevista na alínea anterior, para subsídios a conceder pelo Ministro da Economia, ouvida a Associação de Municípios do Alto Tâmega, a entidades com relevância social que desenvolvam a sua atividade nas áreas dos municípios que integram a Associação de Municípios do Alto Tâmega;

¹¹⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 7.481.974,80

g) Entrega de 4% da receita bruta dos jogos, para além da obrigação prevista na alínea e), nos termos definidos pelo Ministro da Economia, ouvida a Associação de Municípios do Alto Tâmega, como comparticipação financeira para custear o funcionamento de sistemas de requalificação ambiental nos municípios que integram a Associação de Municípios do Alto Tâmega.

2 - A localização do casino previsto na alínea a) do número anterior deve ser proposta pela concessionária e aprovada pelo Ministro da Economia.

3 - As características, requisitos de conforto e funcionalidade do casino previsto na alínea a) do n.º 1 são definidos por portaria do Ministro da Economia.

Artigo 5.º Destino das contrapartidas

1 - A contrapartida a que alude a alínea e) do n.º 1 do artigo anterior será depositada no Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos, até ao dia 15 do mês seguinte àquele a que respeita, e destina-se a financiar ou subsidiar obras a realizar nas áreas dos municípios que integram a Associação de Municípios do Alto Tâmega declaradas de interesse para o turismo pela Direção-Geral do Turismo, bem como ações de promoção e animação turística.

2 - O montante dos financiamentos ou subsídios a conceder ao abrigo do número anterior, bem como os prazos e condições da respetiva utilização, é definido por despacho do Ministro da Economia, ouvida a Associação de Municípios do Alto Tâmega, considerando-se perdidas a favor do Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos naquele despacho.

Artigo 6.º Aquisição de terrenos

Os prazos para aquisição dos terrenos cuja propriedade não seja da concessionária ou para apresentação dos pedidos de declaração de utilidade pública urgente para efeitos de expropriação nos termos do artigo 18.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, são de seis meses sobre a data da aprovação da localização dos respetivos empreendimentos.

Artigo 7.º Prazo para cumprimento das obrigações

1 - O cumprimento das obrigações da concessionária pode ser antecipado.

2 - A prorrogação dos prazos de cumprimento de obrigações depende de aprovação do Ministro da Economia mediante solicitação devidamente fundamentada apresentada pela concessionária.



Artigo 8.º Concurso

1 - As entidades que pretendam concorrer à concessão da exploração do exclusivo a que se refere o artigo 1.º devem dirigir as suas propostas ao Ministro da Economia, em cartas fechadas, registadas e lacradas, endereçadas à Inspeção-Geral de Jogos e com indicação exterior do concurso a que se destinam, dentro do prazo de 90 dias a contar da data da publicação na 3.ª série do Diário da República do anúncio de abertura do concurso.

2 - As propostas a que se refere o número anterior só serão consideradas se forem acompanhadas dos seguintes elementos:

a) Certidão do registo comercial contendo o teor da matrícula e de todas as inscrições em vigor e cópia dos estatutos, bem como outros elementos que permitam comprovar o cumprimento dos requisitos previstos no Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, ou, no caso de sociedade a constituir, cópia do projeto de estatutos e identificação completa das entidades que se proponham constituí-la, nos mesmos termos, no prazo de 90 dias a contar da data da notificação da adjudicação;

b) Exemplos de relatórios e contas respeitantes aos três últimos exercícios do concorrente ou documentos equivalentes relativamente à situação patrimonial das entidades que se proponham a constituí-lo ou ainda, no caso de sociedade cuja constituição e início de atividade hajam ocorrido nos três anos anteriores ao anúncio de abertura do concurso, informações equivalentes onde se indiquem também as fontes de informação suscetíveis de análise da capacidade financeira do concorrente;

c) Documento comprovativo de prestação de caução, no valor de (escudos) 50.000.000,00¹¹⁶, mediante a apresentação de garantia bancária à primeira solicitação *on first demand*, seguro-caução ou depósitos à ordem do inspetor-geral de Jogos;

d) Declaração de aceitação de todas as obrigações estabelecidas no presente diploma e no Decreto-Lei 184/88, de 25 de maio, no Decreto-Lei 422/89, de 2 de dezembro, e legislação complementar;

e) Certidão comprovativa da situação regularizada perante a administração fiscal;

f) Certidão comprovativa da situação regularizada perante a segurança social em Portugal ou no Estado de que é nacional ou onde se encontre estabelecido;

¹¹⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 249.399,16

g) Declaração donde constem os prazos para apresentação das propostas de localização, de anteprojetos e projetos de execução, bem como para conclusão das obras, relativos aos empreendimentos mencionados nas alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 4.º;

h) Declaração onde o concorrente se comprometa a aceitar as alterações que o Governo entenda dever introduzir nos projetos dos mesmos empreendimentos a que alude a alínea anterior.

3 - As propostas são apresentadas em sobrescrito duplo: o sobrescrito interior, lacrado e mencionando exteriormente a identificação e endereço do proponente, referirá o concurso a que respeita e conterá apenas a proposta propriamente dita; o sobrescrito exterior, fechado, lacrado e endereçado à Inspeção-Geral de Jogos, referirá também o concurso a que respeita e terá a capacidade para nele serem encerrados, em condições de não serem danificados à abertura, não só o atrás referido sobrescrito interior como também os documentos mencionados nas alíneas a) a h) do n.º 2.

Artigo 9.º Adjudicação

1 - Para efeitos de adjudicação da concessão, constitui fator único de preferência a oferta de valor mais elevado da percentagem indicada na alínea e) do n.º 1 do artigo 4.º

2 - Em caso de igualdade de ofertas, o Conselho de Ministros escolhe a proposta mais adequada à prossecução do interesse público, tendo em conta, designadamente, os prazos para conclusão dos empreendimentos a que aludem as alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 4.º

Artigo 10.º Caução

1 - O valor da caução referida na alínea c) do n.º 2 do artigo 8.º é considerado perdido a favor do Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo se, efetuada a adjudicação, o contrato não vier a ser assinado por facto imputável ao adjudicatário.

2 - A restituição dos montantes depositados nos termos da alínea c) do n.º 2 do artigo 8.º ou o cancelamento das correspondentes garantias bancárias ou dos seguros-caução que os tiverem substituído efetua-se:

a) No prazo de 15 dias após a celebração do contrato, relativamente ao concorrente a quem for adjudicada a concessão;

b) No prazo de 15 dias após a notificação da adjudicação da concessão, quanto aos demais concorrentes.



Artigo 11.º Esclarecimentos

1 - Os concorrentes poderão solicitar à Inspecção-Geral de Jogos todos os esclarecimentos que entendam necessários durante os primeiros 20 dias do período de abertura do concurso, devendo aquela responder no prazo máximo de 15 dias.

2 - Dos esclarecimentos prestados ao abrigo do número anterior juntar-se-á cópia às peças patentes do concurso.

Artigo 12.º Abertura das propostas

1 - O ato público de abertura das propostas realiza-se na Inspecção-Geral de Jogos no 3.º dia útil posterior ao do termo do prazo para a sua apresentação.

2 - A apreciação das condições de admissão dos concorrentes compete a uma comissão nomeada pelo Ministro da Economia, a qual elaborará o seu relatório no prazo de 20 dias.

3 - A comissão referida no número anterior pode solicitar aos concorrentes os esclarecimentos que entenda necessários.

4 - No prazo de 15 dias após a elaboração do relatório da comissão, o Ministro da Economia, tendo em conta o seu conteúdo, procede à admissão ou exclusão dos concorrentes.

Artigo 13.º Causas de exclusão e adjudicação

1 - Constituem causas de exclusão dos concorrentes os seguintes fundamentos:

- a) Instrução irregular da candidatura;
- b) Falta de idoneidade, nomeadamente a financeira.

2 - No 5.º dia útil posterior à decisão a que alude o n.º 4 do artigo 12.º, a comissão prevista nesse artigo procede ao ato público de abertura dos sobrescritos contendo as propostas dos concorrentes que não hajam sido excluídos, para efeito da respetiva graduação, a qual será feita no prazo de 15 dias, após o que o Conselho de Ministros deliberará sobre a adjudicação.

3 - O Conselho de Ministros reserva-se o direito de não outorgar a concessão a nenhum dos concorrentes, se o considerar conveniente para o interesse público, quaisquer que sejam as propostas apresentadas, anulando o concurso e restituindo a caução prestada, sem direito a indemnização.

Artigo 14.º Caução

Previamente à celebração do contrato de concessão, a concessionária deve prestar caução no montante de (escudos) 200.000.000,00¹¹⁷, através de depósito bancário à ordem do inspetor-geral de Jogos, ou, em sua substituição, garantia bancária ou seguro-caução, mobilizáveis em termos equivalentes aos do depósito, a qual será perdida a favor do Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo, se o contrato for rescindido por culpa da concessionária.

Artigo 15.º Exclusivo

Durante o prazo da concessão não serão autorizadas novas explorações de jogos de fortuna ou azar a menos de 150 km do local onde se situar o casino de Vidago-Pedras Salgadas, com exceção de salas de jogo do bingo, as quais, no entanto, não podem ser criadas no município onde se situe o casino e nos que com ele confinem.

Artigo 16.º Norma revogatória

É revogado o Decreto Regulamentar n.º 58/91, de 18 de outubro.

Presidência do Conselho de Ministros, 1 de outubro de 1999. - António Manuel de Oliveira Guterres - António Luciano Pacheco de Sousa Franco - João Cardona Gomes Cravinho - Joaquim Augusto Nunes de Pina Moura.

Promulgado em 19 de novembro de 1999.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 25 de novembro de 1999.

O Primeiro-Ministro, António Manuel de Oliveira Guterres.

¹¹⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 997.596,64



57. Portaria n.º 54/2000, de 10 de fevereiro
Aprova o Programa do Casino da zona de Jogo
de Vidago-Pedras Salgadas

Em conformidade com o disposto no n.º 3 do artigo 4.º do Decreto Regulamentar n.º 30/99, de 20 de dezembro, a concessionária da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas é obrigada a construir um casino dotado das características e requisitos de conforto e funcionalidade definidos por portaria do Ministro da Economia.

Nestes termos e em execução do citado preceito legal:

Manda o Governo, pelo Ministro da Economia, o seguinte:

1.º Aprovar o Programa do Casino da Zona de Jogo de Vidago-Pedras Salgadas, anexo a esta portaria e que dela faz parte integrante.

2.º Revogar a Portaria n.º 1177/91, de 20 de novembro.

O Ministro da Economia, Joaquim Augusto Nunes Pina Moura, em 7 de janeiro de 2000.

PROGRAMA DO CASINO DA ZONA DE JOGO
DE VIDAGO-PEDRAS SALGADAS

1 - O casino da zona de jogo de Vidago-Pedras Salgadas deve dispor, no mínimo, das seguintes instalações:

- a) Vestíbulo de entrada, onde serão instalados os bengaleiros, as bilheteiras e outros serviços, como telefones e marcações, com capacidade adequada à frequência máxima do edifício;
- b) *Hall*, destinado a permitir a distribuição dos frequentadores para os diversos sectores de exploração;
- c) Restaurante e respetivas áreas de apoio, nos termos da legislação aplicável, com capacidade para 150 pessoas, dotado de palco que permita a exibição de variedades em termos que satisfaçam o disposto na alínea b) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro;
- d) Sala de jogos tradicionais, com capacidade para nela serem instaladas, pelo menos, as seguintes mesas de jogo:
 - i) Quatro roletas tipo francês;
 - ii) Três de banca francesa;

iii) Três de *blackjack*/21;

iv) Uma de bacará ponto e banca;

- e) Sala privativa de máquinas automáticas com capacidade para instalação de, pelo menos, 120 máquinas;
- f) Dois gabinetes contíguos para o serviço de inspeção, com a área mínima de 25 m² cada, e instalações sanitárias privativas, para além de uma dependência para arquivo, com área mínima de 30 m²;
- g) Instalações para pessoal, compostas, pelo menos, por salas de repouso, sanitários, vestiários e refeitórios;
- h) Parque de estacionamento automóvel, com capacidade adequada ao movimento previsível.

2 - A sala de jogos tradicionais deve dispor, pelo menos, das seguintes instalações complementares e de apoio:

- a) Bar;
- b) Caixas compradora e vendedora de fichas;
- c) Gabinetes para o diretor do serviço de jogos e o chefe de partida;
- d) Serviço de identificação;
- e) Gabinete para central de serviços de controlo informático;
- f) Gabinete para central de equipamento eletrónico de vigilância e controlo;
- g) Sanitários e lavabos para o público.

3 - A sala de máquinas deve dispor, pelo menos, das seguintes instalações complementares e de apoio:

- a) Bar;
- b) Caixas compradora e vendedora de fichas;
- c) Dependência para empacotamento de fichas;
- d) Oficina para reparação de máquinas;
- e) Gabinete para o responsável pelo funcionamento da sala;
- f) Sanitários e lavabos para o público.

4 - A sala de jogo do bingo e a sala mista, caso venham a ser previstas, deverão dispor de instalações análogas às referidas, respetivamente, nos n.ºs 2 e 3, com as necessárias adaptações.

5 - O casino deverá ainda dispor de um adequado sistema de condicionamento de ar climatizado que abranja todas as áreas do edifício.

6 - Faltando rede pública de esgotos, a concessionária construirá sistema privativo que assegure a salubridade do conjunto.



58. Decreto Regulamentar n.º 29/88, de 3 de agosto¹¹⁸

Autoriza abertura de concurso público para a concessão das zonas de jogo da Póvoa de Varzim e Espinho

As concessões para exploração de jogos de fortuna ou azar nas zonas de jogo de Espinho e da Póvoa de Varzim, a iniciar em 1 de janeiro de 1989, serão adjudicadas de acordo com as disposições constantes dos Decretos-Leis n.ºs 274/88, de 3 de agosto e 48912, de 18 de março de 1969.

Nos termos do artigo 15.º o último dos referidos diplomas, o período de duração das concessões e as obrigações mínimas a assumir pelas empresas concessionárias, bem como o processo de concurso público, serão estabelecidos em decreto regulamentar.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 15.º do Decreto-Lei 48912, de 18 de março de 1969, e nos termos da alínea c) do artigo 202.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º

1 - As entidades que pretendam concorrer às concessões das zonas de jogo de Espinho e da Póvoa de Varzim deverão dirigir as suas propostas ao Ministro do Comércio e Turismo, em cartas fechadas, registadas e lacradas, endereçadas à Inspeção-Geral de Jogos (IGJ) e com a indicação exterior de se destinarem aos respetivos concursos, dentro do prazo de 30 dias a contar da data da publicação do anúncio da sua abertura no Diário da República, 3.ª série.

2 - O prazo das concessões a que se refere o número anterior é de vinte anos, com início no dia 1 de janeiro de 1989.

3 - Os contratos de concessão serão assinados no prazo de quatro meses a contar das datas em que forem notificadas as adjudicações das concessões.

Artigo 2.º

1 - Constituem bens do Estado afetos às concessões os seguintes:

a) Na zona de jogo de Espinho, o casino;

¹¹⁸ Última redação pelo Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro (por via de remissão desse mesmo diploma).

b) Na zona de jogo da Póvoa de Varzim, o casino e o conjunto de piscinas reversível para o Estado no termo da atual concessão.

2 - As concessionárias garantirão a conservação, em bom estado de utilização, das instalações afetas às concessões, bem como do respetivo equipamento, mobiliário e utensilagem, nos termos das instruções dimanadas da IGJ.

Artigo 3.º

1 - Sem prejuízo do disposto na demais legislação aplicável, as concessionárias ficam obrigadas ao cumprimento das seguintes contrapartidas mínimas:

a) Prestação de contrapartida a pagar em quatro prestações semestrais e iguais, no valor de 1.100.000,00 contos¹¹⁹ cada uma, na zona de jogo de Espinho, e no valor de 750.000,00 contos¹²⁰ cada uma, na zona de jogo da Póvoa de Varzim, ambas a preços de 1987, as primeiras das quais terão de ser pagas antes da data da assinatura dos respetivos contratos de concessão, devendo os valores indicados ser previamente convertidos em escudos correntes dos anos em que forem pagas as prestações pelo processo indicado no artigo 4.º;

b) Contrapartidas anuais no valor de 50% das receitas brutas dos jogos, não podendo, em caso algum, as contrapartidas prestadas nos termos desta alínea ser inferiores aos valores indicados no quadro anexo, depois de serem previamente convertidos em escudos correntes do ano a que respeitam pelo processo indicado no artigo 4.º

2 - O não cumprimento, sem fundamento aceite pelo Governo, da obrigação prevista na alínea a) do n.º 1 constitui motivo para rescisão do contrato, sendo perdida a favor do Fundo de Turismo (FT) a caução a que alude a alínea c) do n.º 1 do artigo 8.º

3 - O cumprimento das obrigações previstas na alínea b) do n.º 1 será assegurado através da garantia prevista no n.º 6 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969.

4 - A sonegação das receitas brutas dos jogos constitui motivo de rescisão dos contratos, observando-se os §§ 1.º e 2.º do artigo 52.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, independentemente de outras responsabilidades em que possam incorrer as concessionárias, seus administradores e trabalhadores, bem como terceiros envolvidos.

¹¹⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 5.486.780,07

¹²⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 3.740.986,41



Artigo 4.º

1 - As importâncias constantes do quadro anexo encontram-se expressas em escudos com poder aquisitivo referido ao ano de 1987, sendo convertidas em escudos correntes do ano a que as prestações digam respeito pela fórmula seguinte:

$$VC = VR \times (IPAC/IP87)$$

onde:

VC é o valor em escudos correntes do ano a que a prestação diga respeito; VR é o valor de referência a escudos de 1987;

IPAC é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística (INE), relativo ao ano a que a prestação se refira;

IP87 é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo INE, em relação a 1987.

2 - Não estando publicado à data em que se torne necessário aplicar a fórmula indicada no número anterior o índice relativo ao ano a que a prestação se refira, tomar-se-á o mesmo atualizado a partir do último valor disponível, com uma evolução idêntica à ocorrida no último período correspondente para que esteja disponível, procedendo-se às atualizações necessárias logo que a referida publicação ocorra.

Artigo 5.º

1 - As contrapartidas referidas na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º serão depositadas no FT, a entregar mediante guias a emitir pela IGJ, e destinam-se a subsidiar investimentos em projetos declarados de interesse para o turismo pela Direcção-Geral de Turismo:

a) Quanto à zona de jogo de Espinho: no Município de Santa Maria da Feira, na importância de 100.000,00 contos¹²¹, e a verba remanescente nos Municípios de Espinho, Vila Nova de Gaia e Ovar;

b) Quanto à zona de jogo da Póvoa de Varzim: no Município de Barcelos, na importância de 100.000,00 contos¹²², e a verba remanescente nos Municípios da Póvoa de Varzim, Vila do Conde e Esposende.

2 - Os montantes dos subsídios a conceder nos termos das alíneas a) e b) do n.º 1, bem como os prazos e condições da sua utilização, serão definidos por despacho do Ministro do Comércio e Turismo, ouvidas as autarquias locais respetivas.

3 - Consideram-se perdidas a favor do FT as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos no despacho referido no número

¹²¹ Equivale a aproximadamente (euro) 498.798,19.

¹²² Equivale a aproximadamente (euro) 498.798,19.

anterior, exceto quando o incumprimento dos referidos prazos for tido como justificado pelo Ministro do Comércio e Turismo.

Artigo 6.º

1 - As contrapartidas referidas na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º realizam-se pelas formas seguintes:

- a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo, nos termos da legislação em vigor;
- b) Através do pagamento das importâncias que às concessionárias couberem para compensação do Estado pelos encargos com o funcionamento da IGJ, nos termos legalmente estabelecidos;
- c) Através da dedução do valor constante de 12.220,00 contos¹²³, a preços de 1987, cuja conversão em escudos correntes do ano a que as receitas respeitam será feita pelo processo constante do artigo 4.º, a título de comparticipação em eventuais prejuízos com a exploração do conjunto de piscinas afeto à concessão da zona de jogo da Póvoa de Varzim, independentemente dos resultados reais que venham a ser registados;
- d) Através da dedução, até 50%, em termos a aprovar pelo Ministro do Comércio e Turismo, ouvida a IGJ, dos encargos com a aquisição, renovação ou substituição do equipamento de jogo, bem como com os projetos e execução de obras a levar a efeito nos casinos;
- e) Através da dedução dos encargos, aprovados pela IGJ, com a automatização do sistema de emissão de cartões de acesso às salas de jogos e de controle das respetivas receitas, bem como com a instalação de circuitos internos de televisão e outros dispositivos de vigilância, de acordo com programas a definir pela mesma entidade;
- f) Através da dedução, até 50%, dos encargos relativos ao cumprimento das obrigações decorrentes dos n.ºs 4 e 5 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, dedução que não pode exceder 1% das receitas brutas dos jogos;
- g) Através da dedução anual de 55.000,00 contos¹²⁴ na zona de jogo de Espinho e 45.000,00 contos¹²⁵ na zona de jogo da Póvoa de Varzim, a preços de 1987, cuja conversão em escudos do ano a que respeitam será feita pelo processo constante do artigo 4.º, importâncias destinadas ao Instituto Nacional de Formação Turística;

¹²³ Equivale a aproximadamente (euro) 60.953,14

¹²⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 274.339,00

¹²⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 224.459,18



h) Através da dedução anual de 30.000,00 contos ¹²⁶, a preços de 1987, cuja conversão em escudos correntes do ano a que respeitem será feita pelo processo constante do artigo 4.º, para subsídios a conceder pelo Ministro do Comércio e Turismo, ouvida a respetiva câmara municipal, a entidades com relevância social que desenvolvam a sua atividade nas áreas dos municípios onde se situam os casinos;

i) Através do pagamento da diferença entre o total das contrapartidas anuais referidas na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º e os valores apurados nos termos das alíneas a) a h) deste número.

2 - No caso de a soma dos valores das importâncias indicadas nas alíneas a) a h) do número anterior exceder as contrapartidas anuais referidas na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º, o excesso será creditado à concessionária como antecipação e compensado, por força das verbas a que alude a alínea i) do número anterior, nos anos seguintes.

3 - As importâncias mencionadas no n.º 1 deste artigo vencem-se:

a) As referidas nas alíneas a) e b), nos termos previstos na legislação aplicável;

b) As referidas nas alíneas d) a f) e h), à medida que se tornar necessário satisfazer os respetivos encargos;

c) As referidas nas alíneas c), g) e i), até 31 de janeiro do ano seguinte àquele a que as receitas respeitarem.

4 - As importâncias a pagar nos termos da alínea i) do n.º 1 serão depositadas no FT, mediante guias a emitir pela IGJ, e destinam-se a financiar ou subsidiar a execução de obras com interesse turístico na Costa Verde, bem como ações de promoção turística da mesma zona.

5 - No que respeita à aplicação das importâncias referidas no número anterior, observar-se-á, com as adaptações necessárias, o disposto nos n.ºs 2 e 3 do artigo 5.º

Artigo 7.º

1 - Constituem únicos fatores de preferência para adjudicação das concessões as ofertas das mais elevadas contrapartidas superiores às previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º

2 - Na hipótese de se verificar que nos dois concursos a mesma entidade concorrente ofereceu as mais elevadas contrapartidas, deverá aquela optar por uma das adjudicações no prazo de oito dias após a abertura das propostas propriamente ditas.

¹²⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 149.639,46

3 - Para efeitos do disposto no n.º 1, é irrelevante uma diferença para mais não superior a 5% das contrapartidas oferecidas pelas atuais concessionárias, no caso de estas se apresentarem aos concursos.

4 - A oferta de contrapartidas superiores admitida no n.º 1 terá de ser repartida em quatro prestações iguais e com vencimento nas datas previstas na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º, bem como indicada em escudos de 1987, os quais serão convertidos em escudos correntes do ano a que as prestações digam respeito pelo processo constante do artigo 4.º 5 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores e em caso de igualdade de ofertas, o Conselho de Ministros escolherá a proposta que, no seu critério, se afigure como mais adequada à prossecução do interesse público.

Artigo 8.º

1 - As propostas a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º só serão consideradas se forem acompanhadas dos seguintes elementos:

a) Documentos comprovativos da constituição da sociedade anónima, obedecendo aos requisitos fixados nos Decretos-Leis n.ºs 48912, de 18 de março de 1969, e 274/88, de 3 de agosto, incluindo certidão do registo comercial, estatutos e indicação dos membros dos corpos sociais, ou identificação completa das entidades que se proponham constituí-la, nos mesmos termos, dentro do prazo de 90 dias a contar da data da notificação da adjudicação;

b) Exemplares de relatórios e contas, respeitantes aos três últimos exercícios, das sociedades concorrentes, ou informações semelhantes onde se indiquem também as fontes de informação suscetíveis de inquirição, quando os concorrentes não sejam sociedades ou sejam empresas cujo ato de constituição se tenha verificado nos 90 dias anteriores ao anúncio de abertura do concurso;

c) Caução, no valor da primeira prestação das contrapartidas estabelecidas na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º, constituída por depósito a efetuar na Caixa Geral de Depósitos à ordem do inspector-geral de Jogos;

d) Declaração da aceitação de todas as obrigações estabelecidas pelos Decretos-Leis n.ºs 48912, de 18 de março de 1969, e 184/88, de 25 de maio, e legislação complementar, bem como pelo Decreto-Lei 274/88, de 3 de agosto, e pelo presente diploma.

2 - As propostas são apresentadas em sobrescrito duplo; o sobrescrito interior, lacrado e mencionando exteriormente a identificação e endereço do proponente, referirá o concurso a que respeita e conterá unicamente a proposta propriamente dita; o sobrescrito exterior, fechado, lacrado



e endereçado à IGJ, terá capacidade para nele serem encerrados, em condições de não serem danificados à abertura, não só o atrás referido sobrescrito interior, como também os documentos mencionados nas alíneas a) a d) do n.º 1 deste artigo.

3 - Se os concorrentes a quem forem adjudicadas as concessões oferecerem contrapartidas de valores superiores aos mínimos indicados na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º, terão de reforçar, no prazo de oito dias após a data da notificação da adjudicação, as cauções prestadas com importâncias correspondentes às diferenças entre os referidos valores mínimos e os das suas ofertas.

4 - O depósito referido na alínea c) do n.º 1, bem como o reforço a que alude o número anterior, poderão ser substituídos por garantias bancárias ou seguros-caução, mobilizáveis em termos equivalentes aos dos depósitos, sendo perdidos a favor do Estado se, feita a adjudicação, o contrato não vier a ser assinado por culpa do concorrente escolhido.

5 - A restituição dos montantes depositados ao abrigo da alínea c) do n.º 1, ou o cancelamento das correspondentes garantias bancárias, ou dos seguros-caução que os tiverem substituído, efetuar-se-á:

- a) No prazo de quinze dias após a assinatura do contrato, relativamente aos concorrentes a quem forem adjudicadas as concessões;
- b) No prazo de quinze dias após a notificação da adjudicação das concessões, quanto aos demais concorrentes.

Artigo 9.º

1 - A IGJ pode solicitar aos concorrentes os esclarecimentos que sejam julgados necessários.

2 - O Conselho de Ministros pode excluir dos concursos as propostas que, em si ou nos documentos que as acompanhem, contenham expressões vagas ou que condicionem, por qualquer forma, as obrigações a assumir, que se apresentem em termos que possam dificultar o confronto com as demais propostas ou que não preencham os requisitos dos concursos.

Artigo 10.º

1 - No terceiro dia útil posterior ao do encerramento dos concursos proceder-se-á, na IGJ, à abertura das propostas para o efeito de apreciação das condições de admissão dos concorrentes, que será feita no prazo de quinze dias, durante os quais o Conselho de Ministros poderá rejeitar a admissão aos concursos de concorrentes em relação aos quais não reconheça a necessária idoneidade, nomeadamente a financeira.

2 - Passado o prazo referido no número anterior, proceder-se-á, na IGJ, à abertura dos sobrescritos dos concorrentes que não hajam sido excluídos, contendo as propostas propriamente ditas, para efeito da respetiva graduação, que será feita no prazo de quinze dias, após o que o Conselho de Ministros deliberará sobre as adjudicações.

3 - O Conselho de Ministros reserva-se o direito de não outorgar as concessões a nenhum dos concorrentes, quaisquer que sejam as propostas apresentadas, se considerar isso conveniente para os interesses do Estado, anulando os concursos e restituindo as cauções prestadas, sem direito dos concorrentes a qualquer indemnização.

Artigo 11.º

1 - As concessões continuarão a ser exploradas pelas atuais empresas concessionárias, em termos a acordar com o Ministro do Comércio e Turismo, se, findo o prazo de qualquer das atuais concessões, os concursos não tiverem terminado.

2 - Se, abertos os concursos, não houver concorrentes ou, havendo-os, não forem outorgadas as concessões, serão abertos novos concursos nas condições que forem fixadas para o efeito, continuando as concessões a ser exploradas nos termos do número anterior.

Presidência do Conselho de Ministros, 3 de junho de 1988.

Aníbal António Cavaco Silva - Luís Francisco Valente de Oliveira - Joaquim Martins Ferreira do Amaral.

Promulgado em 18 de julho de 1988.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendado em 18 de julho de 1988.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.



**QUADRO ANEXO AO DECRETO REGULAMENTAR N.º 29/88
(MILHARES DE CONTOS – ESCUDOS DE 1987)**

Ano	Valores das contrapartidas anuais mínimas na zona de jogo do Espinho	Valores das contrapartidas anuais mínimas na zona de jogo da Póvoa do Varzim
1989	633	504
1990	646	514
1991	659	524
1992	672	535
1993	685	546
1994	699	556
1995	713	568
1996	727	579
1997	742	590
1998	757	602
1999	772	614
2000	788	626
2001	803	639
2002	819	652
2003	835	665
2004	852	678
2005	869	692
2006	887	705
2007	904	720
2008	922	734

59. Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro¹²⁷

Concede o exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Figueira da Foz, até 31 de Dezembro do ano 2005, à Sociedade Figueira-Praia, S. A. R. L.

A Sociedade Figueira-Praia, S. A. R. L., é concessionária do Estado, desde 1948, para exploração da zona de jogo da Figueira da Foz.

Por ser proprietária do casino, tem beneficiado da adjudicação direta de sucessivas concessões.

Trata-se de regime especial, embora permitido pelo § 2.º do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, e que se admitiu dever manter-se, face àquela circunstância.

O prazo da atual concessão, que se iniciou em 1969, tem o seu termo em 31 de dezembro de 1988.

No decorrer dos estudos, em fase adiantada, tendentes a fixar as condições em que deverão passar a permanentes as zonas de jogo temporário - funcionando, a título transitório, desde 1975, doze meses por ano, em vez dos seis meses a que, por lei, tinham direito -, aceitou-se como mais vantajosa para ambas as partes contratantes a solução que consistiu em negociar uma nova concessão, prescindindo a sociedade Figueira-Praia, S. A. R. L., dos oito anos que ainda faltam para findar a atual concessão.

É que a concessionária tem, neste momento, assegurado o integral cumprimento das obrigações que assumiu.

Permite-se, deste modo, antecipar, do referido período de oito anos, o planeamento e execução pela concessionária de empreendimentos que se reputam de grande utilidade para o desenvolvimento turístico e económico da região onde se insere a zona de jogo e reforçar a capacidade de apoio financeiro a prestar pelo Estado à concretização de projetos com grande significado para o turismo nacional.

Nestas circunstâncias, tendo em vista o disposto no Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, o Governo decreta, nos termos da alínea c) do artigo 202.º da Constituição, o seguinte:

¹²⁷ Última redação pelo Decreto Regulamentar n.º 42/2002, de 4 de outubro..



Artigo 1.º

O exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Figueira da Foz poderá ser concedido, até 31 de dezembro do ano 2005, sem dependência de concurso público, nos termos do § 2.º do artigo 7.º do março de 1969, à Sociedade Figueira-Praia, S. A. R.L., desde que esta, além da sujeição às demais disposições do mesmo diploma e outra legislação aplicável à generalidade das zonas de jogo, assuma as seguintes obrigações:

a) Construir, no prazo de três anos sobre a data da aprovação do projeto definitivo, um complexo polivalente para realização de espetáculos de teatro, ballet, ópera, concertos e cinema, reuniões e seminários, contendo, ainda, um recinto para a prática de natação e outras atividades desportivas, com sala para clube de saúde destinado, em especial, à terceira idade, e que reúna os seguintes requisitos:

Uma sala polivalente com o mínimo de 1400 lugares;

Uma sala polivalente com 400 lugares;

Salas de apoio, secretariado e reuniões sectoriais;

Restaurante de apoio a todo o complexo;

Piscina de água aquecida;

Ginásio e clube de saúde;

Estacionamento e ajardinamento da zona envolvente;

b) Construir, no prazo de três anos sobre a data da aprovação do projeto definitivo, um edifício nas Ruas da Liberdade, de Cândido dos Reis e do Dr. Calado, na Figueira da Foz, onde se incluam duas salas de cinema-estúdio e um parque subterrâneo para estacionamento automóvel;

c) Construir, no prazo de três anos a contar da data em que for concluído o empreendimento referido na alínea a), nos terrenos anexos ao Parque de Sotto Mayor, um aparthotel com, pelo menos, 100 apartamentos;

d) Construir, no prazo de três anos sobre a data da aprovação do projeto definitivo, nos terrenos anexos ao Parque de Sotto Mayor, um centro social e desportivo com salas de convívio, restaurante, bar, piscina e campos de ténis, cujo funcionamento será independente do de outras instalações turísticas a implantar na mesma área;

e) Executar obras de beneficiação no edifício do Casino, no prazo de três anos depois da aprovação do projeto definitivo, melhorando e aumentando as áreas de utilização pública, tornando-as mais funcionais e de mais comodidade para os seus frequentadores;

f) Concluir, até 31 de dezembro de 1983, os seguintes empreendimentos:

1) Hotel com 75 apartamentos junto ao Grande Hotel da Figueira da Foz;

2) Arranjo paisagístico dos terrenos anexos ao Palácio de Sotto Mayor;

- 3) Hotel com 75 apartamentos no parque do Palácio de Sotto Mayor;
- g) Ceder gratuitamente a utilização, logo após a sua conclusão e até final do prazo da concessão, de um andar no Edifício Atlântico, a escolher pela Câmara Municipal da Figueira da Foz, para instalação da sede dos seus serviços de turismo;
- h) Entregar ao Fundo de Turismo, para subsidiar o planeamento e construção de empreendimentos turísticos do Estado, 5% sobre os lucros brutos dos jogos, incluindo as receitas provenientes dos acessos às salas de jogos;
- i) Entregar à Câmara Municipal da Figueira da Foz, para subsidiar a execução do aproveitamento do areal da praia, 0,5% dos lucros brutos dos jogos, nos mesmos termos da alínea anterior, devendo a concessionária, por conta desta obrigação, a partir de 1981 e de acordo com a Câmara Municipal, adiantar a importância de 10000 contos¹²⁸; quando concluído o aproveitamento do areal da praia, a Câmara Municipal afetará esta verba a realizações de carácter turístico;
- j) Afetar ao cumprimento das obrigações referidas nos n.ºs 4 e 5 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 48912 0,5% dos lucros brutos dos jogos, nos mesmos termos das alíneas h) e i), com um mínimo de dispêndio de 1000 contos¹²⁹ em cada ano;
- l) Pagar anualmente pela utilização do material de jogo, propriedade do Estado, a importância de 10.000,00¹³⁰;
- m) *(revogado pelo artigo único do Decreto-Regulamentar, de 42/2002, de 4 de outubro)*
- n) Pagar, para efeitos do disposto no n.º 1 do artigo 49.º do Decreto-Lei 48912, uma quota-parte correspondente ao triplo do capital social mínimo exigido pelo artigo 7.º do mesmo diploma legal.

Artigo 2.º

1 - Para elaboração dos programas relativos aos empreendimentos referidos nas alíneas a) a d) do artigo anterior é fixado o prazo de seis meses, contado da data da assinatura do contrato de concessão, sendo de nove meses, a contar da data da aprovação dos programas, o prazo para elaboração dos anteprojetos e de dez meses, após a aprovação destes, o prazo para apresentação dos projetos definitivos.

¹²⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 49.879,83

¹²⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 4.987,98

¹³⁰ Equivale a aproximadamente (euro) 49,88



2 - A apresentação do programa respeitante às obras a efetuar no Casino deverá verificar-se no prazo de três meses, a contar da data da assinatura do contrato de concessão, fixando-se em seis meses, a contar da data da aprovação do programa, o prazo para elaboração do projeto definitivo.

3 - Para efeitos de contagem dos prazos referidos nas alíneas a), b), d) e e), considera-se como limite máximo que os projetos definitivos estejam aprovados decorridos que sejam trinta meses após a entrada em vigor do contrato de concessão.

4 - O prazo a que se refere, o número anterior poderá ser prorrogado, desde que o concessionário demonstre não ter contribuído com qualquer parcela de culpa para que o projeto definitivo não esteja aprovado.

Artigo 3.º

1 - As importâncias a que alude a alínea h) do artigo 1.º serão pagas, até ao dia 15 de cada mês, em relação ao mês anterior, na Tesouraria da Fazenda Pública da Figueira da Foz, mediante guia, em quadruplicado, emitida pelo Conselho de Inspeção de Jogos, a enviar à Repartição de Finanças do mesmo concelho.

2 - O pagamento das importâncias a que se refere a alínea l) processar-se-á até ao dia 15 de janeiro de cada ano, nas condições indicadas no número anterior.

3 - As importâncias a que se refere a alínea i) do artigo 1.º serão pagas até ao dia 15 de cada mês, em relação ao mês anterior, na tesouraria da Câmara Municipal, mediante guias a emitir pelo Conselho de Inspeção de Jogos e a registar na secretaria da mesma Câmara.

4 - Não sendo efetuados os pagamentos das importâncias a que aludem os números anteriores, seguir-se-á, conforme os casos, o processo de cobrança coerciva previsto no artigo 42.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, ou o estabelecido para as dívidas às autarquias locais.

Artigo 4.º

A empresa concessionária poderá beneficiar, para efeitos de financiamento da execução dos empreendimentos a que se obriga, das linhas de crédito destinadas a realizações de carácter turístico.

Artigo 5.º

Para os efeitos previstos no artigo 1.º, a Sociedade Figueira-Praia, S. A. R. L., apresentará no Conselho de Inspeção de Jogos, no prazo de trinta dias, contados da data da publicação deste diploma, os seguintes elementos:

- a) Declaração de compromisso de aceitação das condições fixadas no presente diploma;
- b) Declaração de que se compromete a aceitar as modificações que o Governo entenda dever introduzir nos anteprojetos e projetos das obras, melhoramentos e beneficiações a realizar;
- c) Declaração respeitante ao planeamento anual dos valores dos investimentos que, por força deste diploma, se obriga a executar, com vista ao disposto no artigo 8.º do Decreto-Lei n.º 48912.

Artigo 6.º

1 - Sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 3.º, o contrato de concessão pode ser rescindido no caso de o concessionário não cumprir, ou cumprir defeituosamente, as obrigações assumidas, por facto que lhe seja imputável.

2 - Para além da rescisão, o concessionário responderá sempre pelos danos causados ao interesse público pela inexecução ou execução imperfeita.

Artigo 7.º

O presente diploma entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

Francisco Sá Carneiro - Diogo Pinto de Freitas do Amaral - Eurico de Melo
- Aníbal António Cavaco Silva - Basílio Adolfo Mendonça Horta da Franca.

Promulgado em 9 de dezembro de 1980.

Publique-se.

O Presidente da República, ANTÓNIO RAMALHO EANES.



60. Decreto Regulamentar n.º 56/84, de 9 de agosto¹³¹

Fixa as condições de abertura de concurso público para a concessão da zona de jogo do Estoril

A concessão de exploração da zona de jogo do Estoril, a iniciar em 1 de janeiro de 1987, será adjudicada de acordo com as disposições dos Decretos-Leis n.ºs 274/84, de 9 de agosto e 48912, de 18 de março de 1969.

Nos termos do artigo 15.º do último dos referidos diplomas, o período de duração das concessões de exploração das zonas de jogo e as obrigações mínimas a assumir pelas empresas concessionárias, bem como o processo de concurso público, serão estabelecidos em diploma regulamentar.

Disso se cuida através do presente diploma.

Nestes termos:

O Governo decreta, nos termos da alínea c) do artigo 202.º da Constituição, o seguinte:

Artigo 1.º

1 - As entidades que pretendam concorrer à concessão da exploração de jogos de fortuna ou azar na zona de jogo do Estoril deverão dirigir as suas propostas ao Ministro do Comércio e Turismo, em carta fechada, registada e lacrada, endereçada à Inspeção-Geral de Jogos e com a indicação exterior de se destinar ao respetivo concurso, dentro do prazo de 60 dias a contar da data da publicação do anúncio da sua abertura no Diário da República, 3.ª série.

2 - O prazo da concessão será de 19 anos, com início no dia 1 de janeiro de 1987.

3 - O contrato de concessão será assinado no prazo de 6 meses, a contar da data em que for notificada a adjudicação da concessão.

Artigo 2.º

1 - Constituem bens do Estado afetos à concessão os seguintes:

- a) Casino, parque de estacionamento e jardins anexos;
- b) Estabelecimento de banhos de mar do Estoril, restaurante do Tamariz e piscina anexa;
- c) Campos de ténis instalados junto ao casino.¹³²

¹³¹ Última redação pelo Decreto Regulamentar n.º 15/89, de 26 de maio.

¹³² Desafetado da zona de concessão, conforme Decreto Regulamentar n.º 15/89, de 26 de maio.

2 - A concessionária garantirá a conservação, em bom estado de utilização, das instalações afetas à concessão, bem como do respetivo equipamento, mobiliário e utensilagem, nos termos das instruções dimanadas da Inspeção-Geral de Jogos.

Artigo 3.º

1 - As obrigações mínimas que a concessionária da exploração permanente da zona de jogo do Estoril tem de assumir, além das estabelecidas na legislação aplicável à generalidade das zonas de jogo, que não sejam prejudicadas pelo Decreto-Lei n.º 274/84, de 9 de agosto, e pelo presente decreto regulamentar, são as seguintes:

a) Prestar uma contrapartida, a pagar em seis prestações iguais no valor de 400000 contos¹³³ cada uma, a preços de 1983, e que se vencem, respetivamente, em 30 de junho e 31 de dezembro de 1985, 30 de junho e 31 de dezembro de 1986, 30 de junho de 1990 e 30 de junho de 1992, devendo o valor indicado ser previamente convertido em escudos correntes dos anos em que forem pagas as prestações pelo processo indicado no artigo 4.º;

b) Para além da contrapartida referida na alínea a), prestar, em cada ano, contrapartida no valor de 50% das receitas brutas declaradas; todavia, em caso algum a contrapartida prestada nos termos desta alínea poderá ser inferior aos valores indicados na coluna 2 do quadro anexo, depois de serem previamente convertidos em escudos correntes do ano a que respeitam pelo processo indicado no artigo 4.º

2 - O não cumprimento, sem fundamento aceite pelo Governo, da obrigação prevista na alínea a) do n.º 1 constitui motivo para rescisão do contrato sem direito à devolução das prestações pagas, sendo perdida a favor do Fundo de Turismo a caução a que alude a alínea b) do n.º 1 do artigo 8.º, se não for paga a primeira prestação.

3 - O cumprimento da obrigação a que alude a alínea b) do n.º 1 será assegurado através da garantia prevista no n.º 6 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969.

4 - A sonegação das receitas brutas dos jogos constitui motivo de rescisão do contrato, observando-se os §§ 1.º e 2.º do artigo 52.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969, independentemente das outras responsabilidades em que possam incorrer a concessionária, seus administradores e empregados, bem como terceiros envolvidos.

¹³³ Equivale a aproximadamente (euro) 1.995.193,28

**Artigo 4.º**

1 - As importâncias constantes do quadro anexo encontram-se expressas em escudos com poder aquisitivo referido ao ano de 1983 e serão convertidas em escudos correntes do ano a que as prestações digam respeito pela fórmula seguinte:

$$VC = VR \times (IPAC/IP83)$$

onde:

VC é o valor em escudos correntes do ano a que a prestação diga respeito; VR é o valor de referência a escudos em 1983;

IPAC é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística, relativo ao ano a que a prestação se refira;

IP83 é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística, em relação a 1983.

2 - Não estando publicados à data em que se torne necessário aplicar a fórmula indicada no número anterior alguns dos índices dela constantes, tomar-se-ão os mesmos atualizados, a partir do último valor disponível, com uma evolução idêntica à ocorrida no último período correspondente para que esteja disponível, procedendo-se às atualizações necessárias logo que a referida publicação ocorra.

Artigo 5.º

1 - A contrapartida referida na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º será depositada no Fundo de Turismo, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos, e destina-se a subsidiar a execução:

a) Do plano de saneamento básico da Costa do Estoril;

b) De obras com interesse turístico a realizar nos concelhos de Cascais, Mafra, Oeiras e Sintra.

2 - O montante do subsídio a conceder nos termos da alínea a) do número anterior, cujo empreendimento ficará a cargo do Ministério do Equipamento Social, e as condições e prazos da sua utilização serão definidos por resolução do Conselho de Ministros.

3 - Os montantes dos subsídios a conceder nos termos da alínea b) do n.º 1, bem como as condições e prazos da sua utilização, serão definidos por despacho do Ministro do Comércio e Turismo, ouvidas as autarquias locais respetivas.

4 - Consideram-se perdidas a favor do Fundo de Turismo as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos na resolução e despacho referidos nos n.ºs 2 e 3 deste artigo, exceto quando o incumprimento dos referidos prazos for tido como justificado pelo Ministro do Comércio e Turismo.

Artigo 6.º

1 - A contrapartida referida na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º realiza-se pelas formas seguintes:

a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo nos termos da legislação em vigor;

b) Através do pagamento das importâncias que à concessionária couberem para compensação do Estado pelos encargos com o funcionamento da Inspeção-Geral de Jogos, nos termos legalmente estabelecidos;

c) Através da dedução do valor constante da coluna 3 do quadro anexo, após conversão em escudos correntes do ano a que as receitas se referam, a título de comparticipação em eventuais prejuízos com a exploração do estabelecimento de banhos de mar do Estoril, restaurante do Tamariz e piscina anexa, independentemente dos resultados reais que venham a ser registados;

d) Através da dedução, até 50%, em termos a aprovar pelo Ministro do Comércio e Turismo, ouvida a Inspeção-Geral de Jogos, dos encargos com a aquisição, renovação ou substituição do equipamento, bem como com os projetos e execução de obras de modernização e ampliação do atual casino;

e) Através da dedução dos encargos, aprovados pela Inspeção-Geral de Jogos, com a automatização do sistema de emissão de cartões de acesso às salas de jogos e de controle das respetivas receitas, bem como com a instalação de circuitos internos de televisão e outros dispositivos de vigilância, de acordo com programas a definir pela mesma entidade;

f) Através da dedução, até 1%, das receitas brutas dos jogos, para cumprimento das obrigações decorrentes dos n.ºs 4 e 5 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 48912, de 18 de março de 1969;

g) Através do pagamento da diferença entre o total da contrapartida anual referida na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º e os valores apurados nos termos das alíneas a) a f) deste número.

2 - No caso de a soma dos valores das importâncias indicadas nas alíneas a) a f) do número anterior exceder a contrapartida anual referida na alínea b) do n.º 1 do artigo 3.º, o excesso será creditado ao concessionário como antecipação e compensado por força das verbas a que alude a alínea g) do número anterior, nos anos seguintes.

3 - As importâncias mencionadas no n.º 1 deste artigo vencem-se:

a) As referidas nas alíneas a) e b), nos termos previstos na legislação aplicável;

b) As referidas nas alíneas c) e g), até 31 de janeiro do ano seguinte àquele a que as receitas respeitarem;



c) As referidas nas alíneas d) a f), à medida que se tornar necessário satisfazer os respetivos encargos.

4 - As importâncias a pagar nos termos da alínea g) do n.º 1 serão depositadas no Fundo de Turismo, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos.

5 - No que respeita à utilização das importâncias referidas no número anterior, aplica-se o disposto na alínea b) do n.º 1 e nos n.ºs 3 e 4 do artigo 5.º

Artigo 7.º

1 - Constitui único fator de preferência para a adjudicação da concessão a oferta da mais elevada contrapartida superior à prevista na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º

2 - Para o efeito do disposto no número anterior é irrelevante uma diferença para mais, não superior a 3%, da contrapartida oferecida pela atual concessionária, no caso de esta se apresentar ao concurso.

3 - A oferta de contrapartida superior admitida no n.º 1 deste artigo terá de ser repartida em 6 prestações iguais e com vencimento nas datas referidas na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º, bem como indicada em escudos de 1983, os quais serão convertidos em escudos correntes do ano a que as prestações digam respeito pelo processo constante do artigo 4.º

4 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores e unicamente em caso de igualdade de ofertas, o Conselho de Ministros escolherá em seu exclusivo critério a proposta e concorrente que prefira.

Artigo 8.º

1 - As propostas a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º só serão consideradas se forem acompanhadas dos seguintes elementos:

a) Documentos comprovativos da constituição da sociedade anónima, obedecendo aos requisitos fixados nos Decretos-Leis n.ºs 48912, de 18 de março de 1969 e 274/84, de 9 de agosto, incluindo certidão de registo comercial, estatutos e indicação dos membros dos corpos sociais ou identificação completa das entidades que se proponham constituí-la, nos mesmos termos, dentro do prazo de 60 dias a contar da data da notificação da adjudicação;

b) Informação curricular do concorrente, com indicação das fontes de informação suscetíveis de inquirição;

c) Caução, no valor de 240000 contos¹³⁴, constituída por depósito a efetuar na Caixa Geral de Depósitos à ordem do inspetor-geral de Jogos;

¹³⁴ Equivale a aproximadamente (euro) 1.197.115,97

d) Declaração da aceitação de todas as obrigações estabelecidas pelos Decretos-Leis n.ºs 48912, de 18 de março de 1969, 585/70, de 26 de novembro, 295/74, de 29 de junho e 450/82, de 16 de novembro, e legislação complementar, bem como pelo Decreto-Lei n.º 274/84, de 9 de agosto, e pelo presente diploma.

2 - As propostas serão apresentadas em sobrescrito duplo; o sobrescrito interior, lacrado e mencionando exteriormente a identificação e endereço do proponente, referirá o concurso a que respeita e conterá unicamente a proposta propriamente dita; o sobrescrito exterior, fechado e endereçado à Inspeção-Geral de Jogos, Avenida de D. Carlos I, 146, 1.º, direito, 1200 Lisboa, terá capacidade para nele serem encerrados, em condições de não serem danificados à abertura, não só o atrás referido sobrescrito interior como também os documentos mencionados nas alíneas a) a d) do n.º 1 deste artigo.

3 - O depósito referido na alínea b) do n.º 1 deste artigo poderá ser substituído por garantia bancária ou seguro-caução, mobilizáveis em termos equivalentes aos dos depósitos, sendo perdido a favor do Estado se, feita a adjudicação, o contrato não vier a ser assinado por culpa do concorrente escolhido ou se não vier a ser paga a primeira prestação da contrapartida prevista na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º

4 - A restituição dos montantes depositados ao abrigo da alínea b) do n.º 1, ou o cancelamento das correspondentes garantias bancárias ou dos seguros-caução que os tiverem substituído, efetuar-se-á:

a) No prazo de 15 dias após o pagamento da primeira prestação referida na alínea a) do n.º 1 do artigo 3.º, relativamente ao concorrente a quem for adjudicada a concessão;

b) No prazo de 15 dias após a notificação da adjudicação da concessão, quanto aos demais concorrentes.

Artigo 9.º

1 - A Inspeção-Geral de Jogos poderá solicitar aos concorrentes os esclarecimentos que sejam julgados necessários.

2 - O Conselho de Ministros poderá excluir do concurso as propostas que em si ou nos documentos que as acompanhem contenham expressões vagas ou que condicionem por qualquer forma as obrigações a assumir, que se apresentem em termos que possam dificultar o confronto com as demais propostas ou que não preencham os requisitos do concurso.



Artigo 10.º

1 - No terceiro dia útil posterior ao do encerramento do concurso proceder-se-á, na Inspeção-Geral de Jogos, à abertura das propostas para o efeito de apreciação das condições de admissão dos concorrentes, que será feita no prazo de 15 dias, durante os quais o Conselho de Ministros poderá rejeitar a admissão ao concurso de concorrentes em relação aos quais não reconheça a necessária idoneidade, nomeadamente a financeira.

2 - Passado o prazo referido no número anterior proceder-se-á, na Inspeção-Geral de Jogos, à abertura dos envelopes dos concorrentes que não hajam sido excluídos, contendo as propostas propriamente ditas, para efeito da respetiva graduação, que será feita no prazo de 15 dias, após o que o Conselho de Ministros deliberará sobre a adjudicação.

3 - O Conselho de Ministros reserva-se o direito de não outorgar a concessão a nenhum dos concorrentes, quaisquer que sejam as propostas apresentadas, se se considerar isso conveniente para os interesses do Estado, anulando o concurso e restituindo as cauções prestadas, sem direito dos concorrentes a qualquer indemnização.

Artigo 11.º

Se, aberto o concurso, não houver concorrentes ou, havendo-os, não for outorgada a concessão, será aberto novo concurso nas condições que, para o efeito, forem fixadas.

Visto e aprovado em Conselho de Ministros de 26 de julho de 1984. - Mário Soares - Carlos Alberto da Mota Pinto - António de Almeida Santos - Eduardo Ribeiro Pereira - Rui Manuel Parente Chancelerelle de Machete - Ernâni Rodrigues Lopes - Amândio Anes de Azevedo - Álvaro Roque de Pinho Bissaia Barreto - João Rosado Correia - Francisco José de Sousa Tavares.

Promulgado em 3 de agosto de 1984.

Publique-se.

O Presidente da República, ANTÓNIO RAMALHO EANES.

Referendado em 3 de agosto de 1984.

O Primeiro-Ministro, Mário Soares.

**QUADRO ANEXO AO DECRETO REGULAMENTAR 56/84
(MILHARES DE CONTOS - ESCUDOS 1983)**

Ano (1)	Valores das contrapartidas anuais mínimas (2)	Valores a deduzir relativos à exploração do Tamariz (3)
1987	707,2	34,6
1988	725,6	33,1
1989	744,4	31,7
1990	763,8	30,4
1991	783,7	29,1
1992	804,0	27,8
1993	825,0	27,0
1994	846,4	26,1
1995	868,4	25,3
1996	891,0	24,5
1997	914,2	23,8
1998	937,9	23,4
1999	962,3	23,0
2000	987,3	22,6
2001	1013,0	22,3
2002	1039,3	21,9
2003	1066,4	21,5
2004	1094,1	21,2
2005	1122,5	20,8



61. Portaria n.º 1311/2004, de 13 de outubro
Aprova o programa do casino de Lisboa

Considerando que, nos termos do disposto na alínea a) do n.º 1 e no n.º 3 do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 15/2003, de 30 de janeiro, a concessionária da zona de jogo do Estoril se encontra obrigada a assegurar a construção de um casino em Lisboa, com dimensão, características e requisitos de conforto e funcionalidade definidos por portaria:

Nestes termos e em execução do citado preceito legal, manda o Governo, pelo Ministro do Turismo, que sejam aprovados e definidos, em programa anexo ao presente diploma e do qual faz parte integrante, a dimensão, as características e os requisitos de conforto e funcionalidade do casino de Lisboa.

O Ministro do Turismo, Telmo Augusto Gomes de Noronha Correia, em 14 de setembro de 2004.

ANEXO
PROGRAMA DO CASINO DE LISBOA

1 - O casino deverá ser dotado dos indispensáveis requisitos de conforto, funcionalidade e dignidade estética, tendo em atenção que não se destina exclusivamente à prática dos jogos, circunstância que imporá que a respetiva conceção seja orientada no sentido da realização de um efetivo centro social de elevado nível que possibilite - sem prejuízo daquela finalidade específica - o adequado desenvolvimento de funções de animação, recreio, cultura e turismo, que constituam fator de projeção da cidade de Lisboa.

2 - A seguir se indicam, ainda que sumariamente, as instalações cuja existência é essencial:

a) *Hall* de entrada - constituído por amplo espaço aberto, privilegiando, na medida do possível, um mínimo de compartimentações e um máximo de intermodulariedade de zonas.

Nele se situarão espaços para venda de bilhetes, bengaleiros e serviços de acolhimento, relações públicas e informações, com capacidade a definir de acordo com a gradualização da oferta de jogo e a frequência máxima do edifício.

O *hall* de entrada permitirá uma adequada distribuição dos frequentadores para os diversos sectores de exploração, sendo a sua área proporcional ao dimensionamento previsto para o conjunto desses sectores.

Aí se localizará, também, por forma a possibilitar o máximo aproveitamento para os utentes, uma área para exposições temporárias ou para ações de lançamentos de produtos e serviços.

Disporá, ainda, de bares com copa anexa, de uma área de esplanada e de um palco multiusos para apresentação de espetáculos, nomeadamente de animação musical, para além de espaços comerciais.

Neste espaço, bem como em todos os eventuais pisos que o complexo possa vir a contemplar, situar-se-ão sanitários de utilização geral dos frequentadores, para além de sanitários privativos em cada área de acesso confinado;

b) Sala de espetáculos - existirá uma sala de espetáculos com lotação para 350 ou 500 pessoas, consoante o espaço estiver organizado com mesas para serviço de bebidas e ou comidas ou anfiteatro, a qual permitirá a exibição de programas de animação de bom nível artístico, conforme previsto na alínea b) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro.

A sala será dotada de um palco versátil e requisitos tecnológicos adequados, para além de espaços de apoio para *backstage*, camarins, *régie*, armazém, etc.;

c) Área de restauração - será distribuída por um restaurante *gourmet*, com capacidade para, pelo menos, 60 pessoas, por um mínimo de duas áreas de esplanada/restaurante com capacidade conjunta não inferior a 250 pessoas e ainda por um local para serviço de *buffet*, a ser instalado na sala de jogos ou área adjacente, para além de bares a instalar nas salas de jogos;

d) Sector do jogo - constituído pelas salas de jogos de fortuna ou azar. O casino deverá dispor, no total, de espaços compatíveis com a instalação de, pelo menos, 22 mesas de jogo, das quais 16 poderão ser distribuídas por salas mistas.

A capacidade da sala de jogos tradicionais, assim definida enquanto autonomizada, deve comportar o funcionamento de, pelo menos, seis mesas de jogo.

Na sala de jogos tradicionais poderá ser previsto espaço para instalação de máquinas de jogo.

As salas destinadas às máquinas de jogo devem ter capacidade para a instalação, embora gradual, de 1500 máquinas em condições de desafogo e comodidade para os frequentadores.

No sector do jogo situar-se-ão, para além de sanitários privativos, a sala de treino do pessoal de jogo e as instalações do conjunto dos serviços necessários ao respetivo funcionamento, designadamente gabinetes de



direção e chefia, bar, caixas, dependências para empacotamento de fichas e para recolha de dados informáticos, central de CCTV e oficina de máquinas; e) Instalações da Inspeção-Geral de Jogos - haverá dois gabinetes contíguos destinados à Inspeção-Geral de Jogos, com a área mínima de 30 m² cada, dispondo de instalações sanitárias privativas e, se possível, dotados de luz e ar naturais, bem como de acessos diretos para as salas de jogos.

A Inspeção-Geral de Jogos deverá ainda dispor de um espaço com, pelo menos, 30 m² para arquivo;

f) Sector dos serviços - no dimensionamento do sector dos serviços deverá privilegiar-se uma conceção de espaços abertos, subsequentemente moduláveis em função das áreas a segmentar para instalação da administração, direção dos diversos sectores e controlo.

Dependências específicas, dimensionadas para a previsível oferta máxima do casino, serão criadas para instalação do economato, despensa geral, garrafeira, despensa do dia, câmaras frigoríficas, oficinas, armazéns, arrecadações e instalações para o pessoal com salas de estar, vestiários, sanitários, etc.;

g) Climatização - o casino deverá dispor de um adequado sistema de condicionamento de ar climatizado que abranja todas as áreas do edifício;

h) Parque de estacionamento - com capacidade para, pelo menos, 600 lugares, poderá situar-se, no todo ou em parte, fora do edifício do casino, mas nas proximidades deste, podendo ser subterrâneo ou à superfície, em situação que permita o acesso dos utentes ao casino em condições de comodidade.

62. Portaria n.º 252/2001, de 24 de março

Aprova o programa do casino de Troia

Em conformidade com o disposto na alínea a) do n.º 1 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 229/2000, de 23 de setembro, a concessionária da zona de jogo de Tróia encontra-se obrigada a construir um casino dotado das características e requisitos de conforto e funcionalidade definidos por portaria do Ministro da Economia.

Nestes termos e em execução do citado preceito legal:

Manda o Governo, pelo Ministro da Economia, aprovar o Programa do Casino da zona de jogo de Tróia, anexo a esta portaria e que dela faz parte integrante.

O Ministro da Economia, Mário Cristina de Sousa, em 2 de março de 2001.

ANEXO
PROGRAMA DO CASINO DE TRÓIA

1 - O casino deverá ser dotado dos indispensáveis requisitos de conforto, funcionalidade e dignidade estética, tendo em atenção que o casino não se destina exclusivamente à prática dos jogos, circunstância que imporá que a respetiva conceção seja orientada no sentido da realização de um efetivo centro social de elevado nível que possibilite - sem prejuízo daquela finalidade específica - o adequado desenvolvimento de funções de recreio, cultura e turismo que constituam fator de projeção da zona.

2 - A seguir se indicam, ainda que sumariamente, as instalações cuja existência é essencial:

a) Vestíbulo de entrada - Nele se situarão as bilheteiras, bengaleiros e outros serviços, como telefone e marcações, com capacidade a estabelecer de acordo com a frequência máxima do edifício;

b) *Hall* - Permitirá adequada distribuição dos frequentadores para os diversos sectores de exploração, sendo de área proporcional ao dimensionamento previsto para o conjunto desses sectores.

Nele se localizará, por forma a possibilitar o máximo aproveitamento para os utentes, um recinto de exposições.

Disporá ainda de um bar com copa anexa, tabacaria, lojas e montras expositoras.

Nele se situarão os sanitários - homens e senhoras - de utilização geral dos frequentadores;



c) Restaurante - Com capacidade para, pelo menos, 500 pessoas e dotado de palco versátil que permita a exibição de programas de animação de bom nível artístico;

d) *Boîte night-club* - Deverá dispor de capacidade para 100 pessoas, em mesas, com pista adequada e proporcionada para dança, e de palco para orquestra ou pequeno conjunto e espetáculo;

e) Sector do jogo - Constituído pelas salas de jogos de fortuna ou azar.

A capacidade da sala de jogos tradicionais deve comportar o funcionamento, pelo menos, das seguintes mesas de jogo:

Seis de roletas tipo francês;

Duas de roletas tipo americano;

Três de banca francesa;

Uma de bacará ponto e banca;

Três de *black-jack/21*.

Na sala de jogos tradicionais poderá ainda ser previsto espaço para instalação de máquinas de jogo.

Admite-se o seccionamento do funcionamento da sala, podendo também criar-se, a partir da principal, outras salas para determinados jogos.

A sala especial das máquinas de jogo deve ter capacidade para a instalação de, pelo menos, 500 máquinas em condições de desfogo e comodidade para os frequentadores.

Haverá dois gabinetes contíguos destinados à Inspeção-Geral de Jogos, com a área mínima de 30 m² cada, dispendo de instalações sanitárias privativas; se possível, serão dotados de luz e ar diretos e com acessos para o *hall* privativo do jogo e para as salas de jogos.

A Inspeção-Geral de Jogos deverá ainda dispor de um espaço com, pelo menos, 30 m² para arquivo.

No sector do jogo situar-se-ão a sala de treino do pessoal do jogo e as instalações do conjunto dos serviços necessários ao respetivo funcionamento, designadamente gabinetes de direção e chefia, bar, caixas, dependências para empacotamento de fichas e para recolha de dados informáticos, central de CCTV e oficina de máquinas;

f) Sector dos serviços - No dimensionamento do sector dos serviços há-de ter-se em conta o conjunto de peças necessárias, como direção dos diversos sectores, controlo, economato, despensa geral, garrafeira, despensa do dia, câmaras frigoríficas, oficinas, armazéns, arrecadações e instalações para o pessoal com salas de estar, refeitórios privativos, vestiários, sanitários, etc.;

g) Parque de estacionamento - Com capacidade adequada ao movimento previsível.

63. Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro
Determina a abertura de concursos para a adjudicação
da concessão de exploração de três casinos no Algarve
e estabelece as respetivas condições

A Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/94 (2.ª série), de 28 de abril, que determinou a rescisão do contrato de exploração da zona de jogo do Algarve, estabeleceu a obrigação de o Estado assegurar a exploração transitória daquela zona de jogo, nos termos do n.º 3 do artigo 120.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, através de uma comissão administrativa entretanto nomeada para o efeito.

Sem embargo de a referida exploração ter vindo a decorrer de forma satisfatória, importa não perder de vista o carácter transitório e excecional da mesma, carácter esse que, inequivocamente, sempre apontou para a conveniência da retoma da exploração privada da zona de jogo, logo que para tanto estivessem reunidas as condições necessárias.

Nestes termos, estando reunidas as referidas condições, o Governo considera oportuno proceder à abertura de concursos para adjudicação da concessão do exclusivo da exploração de três casinos no Algarve, o de Vilamoura e outros dois, a instalar no Barlavento e no Sotavento Algarvios.

Assim:

Ao abrigo do artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, e nos termos da alínea c) do artigo 202.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º

1 - São abertos concursos públicos para adjudicação da concessão do exclusivo da exploração de jogos de fortuna ou azar no casino de Vilamoura e em outros dois casinos a instalar, um no Barlavento Algarvio, pelo menos 25 km a oeste daquela localidade, e um outro no Sotavento Algarvio, pelo menos 25 km a leste da mesma localidade.

2 - Os concorrentes poderão apresentar-se aos três concursos ou apresentar propostas de adjudicação global da concessão da exploração dos três casinos a que se refere o número anterior.



3 - Quem pretender concorrer à concessão da exploração do casino de Vilamoura deverá apresentar-se aos outros dois concursos a que se refere o n.º 1.

4 - A quem haja concorrido à concessão da exploração do casino de Vilamoura não será adjudicada a concessão da exploração de qualquer dos outros casinos a que se refere o n.º 1 sem que lhe seja também adjudicada a concessão da exploração do referido casino de Vilamoura, salvo se o concorrente houver incluído, nas respetivas propostas de adjudicação de tais casinos, uma declaração em como prescinde daquela garantia.

5 - Os casinos do Barlavento e do Sotavento poderão ser instalados:

a) Em prédio a afetar exclusivamente a casino ou em edifício integrado em empreendimento turístico;

b) No prédio onde se situa o atual casino de Monte Gordo, no caso do casino do Sotavento.

Artigo 2.º

1 - A concessão, que principia com a assinatura do contrato, terminará em 31 de dezembro de 2017.

2 - Quando for adjudicada a um concorrente a concessão da exploração de mais de um dos casinos a que se refere o n.º 1 do artigo anterior, e independentemente de ter por base uma proposta de adjudicação global ou propostas autónomas, será celebrado um único contrato de concessão, sem prejuízo do cumprimento das obrigações respeitantes a cada um dos casinos cuja exploração é concessionada, salvo no que se refere às obrigações constantes das alíneas b) e c) do n.º 1 do artigo 4.º, as quais serão unitárias e de valor mínimo correspondente ao somatório dos valores constantes, respetivamente, dos anexos I e II ao presente diploma, do qual fazem parte integrante.

3 - O contrato de concessão será assinado no prazo de 120 dias a contar da data em que for notificada a adjudicação da concessão.

4 - Com exceção do casino de Vilamoura, no qual a exploração dos jogos poderá iniciar-se no 30.º dia posterior ao da assinatura do contrato de concessão, a referida exploração não poderá iniciar-se antes de concluído o edifício do casino ou, no caso do casino do Sotavento Algarvio, quando a concessionária optar por efetuar a exploração da concessão no imóvel onde está instalado o atual casino de Monte Gordo, antes de cumprida a obrigação estabelecida no n.º 2 do artigo 4.º

Artigo 3.º

- 1 - O capital social da sociedade concessionária não pode ser inferior a:
- a) (escudos) 500.000.000,00¹³⁵ ou (escudos) 1.000.000.000,00¹³⁶, no caso de tal sociedade ser concessionária da exploração, respetivamente, de um ou de ambos os casinos a instalar no Barlavento e no Sotavento Algarvios;
 - b) (escudos) 1.500.000.000,00¹³⁷, no caso de tal sociedade ser concessionária da exploração do casino de Vilamoura;
 - c) (escudos) 1.750.000.000,00¹³⁸, no caso de tal sociedade ser concessionária da exploração do casino de Vilamoura e de um dos outros dois casinos;
 - d) (escudos) 2.000.000.000,00¹³⁹, no caso de tal sociedade ser concessionária da exploração dos três casinos a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º
- 2 - O capital social da sociedade ou sociedades concessionárias deve estar integralmente realizado em dinheiro na data da assinatura do contrato.

Artigo 4.º

- 1 - Sem prejuízo do disposto na legislação aplicável à generalidade das zonas de jogo, a concessionária fica vinculada ao cumprimento das seguintes obrigações:
- a) Construção, em local a aprovar pelo Ministro do Comércio e Turismo, dos casinos do Barlavento e do Sotavento, dotados das características e requisitos de conforto e funcionalidade definidos em portaria daquele membro do Governo;
 - b) Contrapartida inicial de valor não inferior ao estabelecido no anexo I ao presente diploma, do qual faz parte integrante, a pagar em quatro prestações anuais de igual montante, a primeira das quais a pagar nos cinco dias posteriores ao da celebração do contrato e as restantes a pagar até 30 de junho dos anos seguintes, devendo os valores indicados ser previamente convertidos em escudos do ano em que for paga cada uma, nos termos previstos no artigo seguinte;
 - c) Contrapartida anual correspondente a 35% das receitas brutas dos jogos, não podendo, em caso algum, o valor da mesma ser inferior ao que lhe corresponda no anexo II ao presente diploma, do qual faz parte integrante, convertidos em escudos do ano a que respeitam, nos termos previstos no artigo seguinte;

¹³⁵ Equivale a aproximadamente (euro) 2.493.991,60

¹³⁶ Equivale a aproximadamente (euro) 4.987.983,20

¹³⁷ Equivale a aproximadamente (euro) 7.481.974,80

¹³⁸ Equivale a aproximadamente (euro) 8.728.970,61

¹³⁹ Equivale a aproximadamente (euro) 9.975.966,41



d) Suceder nas posições contratuais da comissão administrativa nomeada ao abrigo da Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/94 (2.ª série), de 28 de abril, quanto aos trabalhadores contratados antes da entrada em vigor do presente diploma e desde que afetos ao:

- i) Casino de Vilamoura, no caso da concessionária da exploração daquele casino;
- ii) Casino da Praia da Rocha, no caso da concessionária da exploração do casino a instalar no Barlavento Algarvio;
- iii) Casino de Monte Gordo, no caso da concessionária da exploração do casino a instalar no Sotavento Algarvio.

2 - Se a concessionária tiver exercido a opção a que se refere a alínea b) do n.º 5 do artigo 1.º, a obrigação prevista na alínea a) do número anterior será substituída, no caso do casino a instalar no Sotavento Algarvio, pela da renovação, restauro e adaptação do edifício em termos que satisfaçam o disposto na portaria a que se refere a mencionada alínea a).

3 - Com exceção do material e utensílios de jogo, os bens a afetar à concessão de exploração dos casinos a que se refere a alínea a) do n.º 1 não reverterem para o Estado no termo da concessão.

4 - Para o efeito do disposto na alínea d) do n.º 1, a sucessão nas posições contratuais produz efeitos a contar da data do termo da exploração dos respetivos casinos pela comissão administrativa nomeada ao abrigo da Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/94 (2.ª série), de 28 de abril.

5 - O não cumprimento, sem fundamento aceite pelo Conselho de Ministros, das obrigações previstas no n.º 1 constitui causa de rescisão do contrato, sendo perdida a favor do Fundo de Turismo (FT) a caução a que alude a alínea c) do n.º 2 do artigo 9.º

6 - O cumprimento da obrigação prevista na alínea c) do n.º 1 será assegurado através de depósito bancário, a constituir à ordem do inspetor-geral de Jogos até 31 de dezembro do ano anterior, de importância equivalente ao montante fixado, para cada ano, no anexo II ao presente diploma, que dele faz parte integrante, e convertido em escudos do ano a que respeita, nos termos previstos no artigo seguinte.

7 - No primeiro ano de exploração o cumprimento da obrigação a que se refere o número anterior deverá efetuar-se até ao 30.º dia a contar da data do início da exploração.

8 - O depósito referido nos n.ºs 6 e 7 pode ser substituído por garantia bancária ou seguro-caução, mobilizáveis em termos equivalentes.

Artigo 5.º

1 - As importâncias a que aludem as alíneas b) e c) do n.º 1 do artigo anterior encontram-se expressas em escudos com poder aquisitivo referido ao ano de 1994, sendo convertidas em escudos do ano a que as prestações digam respeito pela fórmula seguinte:

$$VC = VR \times (IPAC/IP94)$$

onde:

VC é o valor em escudos do ano a que a prestação diga respeito;

VR é o valor relativo ao ano a que respeita, expresso em escudos de 1994, nos termos do anexo II ao presente diploma, que dele faz parte integrante;

IPAC é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo Instituto Nacional de Estatística (INE), relativo ao ano a que a prestação se refira;

IP 94 é o valor do índice médio de preços no consumidor para o continente, excluindo a habitação, publicado pelo INE, correspondente ao ano de 1994.

2 - Caso o IPAC não se encontre publicado quando se torne necessário aplicar a fórmula prevista no número anterior, considerar-se-á, para o efeito, um valor equivalente ao último valor disponível do índice de preços aplicável, procedendo-se às atualizações necessárias logo que ocorra a referida publicação.

Artigo 6.º

1 - A contrapartida a que alude a alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º será depositada no FT, mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos (IGJ), e destina-se a financiar ou a subsidiar obras localizadas na área da Região de Turismo do Algarve e declaradas de interesse para o turismo pela Direcção-Geral do Turismo, bem como ações de promoção turística da referida área.

2 - O montante dos financiamentos ou subsídios a conceder ao abrigo do número anterior bem como os prazos e condições da respetiva utilização serão definidos por despacho do Ministro do Comércio e Turismo, considerando-se perdidas a favor do FT as verbas que não forem utilizadas nos prazos estabelecidos naquele despacho.

3 - O Ministro do Comércio e Turismo pode autorizar que parte da contrapartida prevista na alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º, de montante não superior a um terço daquela, seja destinada a subsidiar até 50% do



montante dos investimentos a realizar pela concessionária, no prazo máximo de cinco anos a contar da data da assinatura do contrato de concessão, em novas infraestruturas de animação turística localizadas na área da Região de Turismo do Algarve¹⁴⁰.

Artigo 7.º

1 - A contrapartida referida na alínea c) do n.º 1 do artigo 4.º realiza-se pelas formas seguintes:

a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo, nos termos da legislação em vigor;

b) Através do pagamento das importâncias que couberem à concessionária para compensação do Estado pelos encargos com o funcionamento da IGJ, nos termos legalmente estabelecidos, e, no caso de diferentes concessionários, proporcionalmente à receita bruta dos jogos dos respetivos casinos;

c) Através da dedução, até 1% das receitas brutas do jogo apuradas no ano a que respeita a contrapartida, das despesas ou, no caso de iniciativas com receitas, dos prejuízos relativos ao cumprimento das obrigações a que se referem as alíneas b) e c) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro;

d) Através do pagamento da diferença entre o total da contrapartida anual referida na alínea c) do n.º 1 do artigo 4.º e o somatório dos valores apurados nos termos das alíneas anteriores.

2 - A diferença a que se refere a alínea d) do número anterior constitui receita do Instituto Nacional de Formação Turística, a afetar à realização de ações de formação turística na área da Região de Turismo do Algarve, até ao montante de 100000 contos¹⁴¹, a preços de 1994, convertidos em escudos do ano a que diga respeito nos termos previstos no artigo 5.º

3 - Caso a diferença a que se refere a alínea d) do n.º 1 exceda o montante a que alude o número anterior, o excesso constitui receita do FT.

4 - No caso de o somatório dos valores das importâncias a que se referem as alíneas a) a c) do n.º 1 exceder a contrapartida a que alude a alínea c) do n.º 1 do artigo 4.º, o excesso não será creditado à concessionária.

¹⁴⁰ Conforme resulta do n.º 1 do Decreto Regulamentar n.º 4/2001, de 24 de Março, o prazo previsto no n.º 3 do artigo 6.º do Decreto Regulamentar n.º 1/95, é prorrogado por mais dois anos, com efeitos a partir do dia 29 de janeiro de 2011. Posteriormente, tal prazo foi prorrogado por mais dois anos, conforme resulta do Decreto Regulamentar n.º 7/2003, produzindo efeitos a partir de 29 de janeiro de 2003.

¹⁴¹ Equivale a aproximadamente (euro) 498.798,32

5 - A contrapartida a que se refere a alínea c) do n.º 1 do artigo 4.º é devida a partir do início da exploração dos jogos ou do terceiro ano a contar da data da celebração do contrato de concessão, conforme o que ocorrer primeiro, devendo, no primeiro ano em que for devida, os valores mínimos constantes do anexo II ao presente diploma, do qual faz parte integrante, ser reduzidos na proporção do número de meses de exploração de cada um dos casinos.

6 - As obrigações mencionadas no n.º 1 vencem-se:

- a) As referidas nas alíneas a) a c), nos termos previstos na legislação aplicável;
- b) A referida na alínea d), até 31 de janeiro do ano seguinte àquele a que as receitas respeitarem.

Artigo 8.º

1 - Para efeitos de adjudicação da concessão, constitui fator de preferência a oferta da mais elevada contrapartida superior à prevista na alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º

2 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, constitui ainda fator de preferência a adjudicação global da concessão da exploração dos três casinos a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º, o qual não relevará quando a contrapartida inicial oferecida, em proposta global ou em três propostas, pelo mesmo concorrente for inferior em mais de 10% à que, no conjunto, seria obtida se se adjudicasse separadamente a exploração daqueles casinos aos concorrentes que, para cada exploração, oferecessem o valor mais elevado da referida contrapartida.

3 - Em caso de igualdade de ofertas, o Conselho de Ministros escolherá a proposta que se lhe afigure mais adequada à prossecução do interesse público.

4 - Para efeitos do disposto no número anterior, é sempre considerada mais adequada à prossecução do interesse público a proposta de concorrente a quem seja adjudicada a concessão da exploração de um dos outros casinos a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º

Artigo 9.º

1 - As entidades que pretendam concorrer à concessão da exploração do exclusivo a que se refere o artigo 1.º devem dirigir as suas propostas ao Ministro do Comércio e Turismo, em cartas fechadas, registadas e lacradas, endereçadas à IGJ e com a indicação exterior de se destinarem ao respetivo concurso, dentro do prazo de 90 dias a contar da data da publicação, na 3.ª série do Diário da República, do anúncio de abertura do mesmo.



2 - As propostas a que se refere o número anterior só serão consideradas se forem acompanhadas dos seguintes elementos:

- a) Documento comprovativo da constituição de sociedade anónima, obedecendo aos requisitos fixados no Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, incluindo certidão do registo comercial, estatutos e indicação dos membros dos corpos sociais, ou identificação completa das entidades que se proponham constituí-la, nos mesmos termos, dentro do prazo de 90 dias a contar da data da notificação da adjudicação;
- b) Exemplares de relatórios e contas respeitantes aos três últimos exercícios e, quando os concorrentes não revistam forma societária ou sejam sociedades cuja constituição e início de atividade haja ocorrido nos três anos anteriores ao anúncio de abertura do concurso, informações equivalentes onde se indiquem também as fontes de informação suscetíveis de inquirição no tocante à capacidade financeira de tais concorrentes;
- c) Documento comprovativo de que foi prestada caução, no valor da primeira prestação da contrapartida inicial mínima estabelecida no anexo I ao presente diploma, do qual faz parte integrante, constituída por depósito bancário à ordem do inspetor-geral de Jogos;
- d) Declaração de aceitação de todas as obrigações estabelecidas pelos Decretos-Leis n.ºs 184/88, de 25 de maio, e 422/89, de 2 de dezembro, e legislação complementar, bem como pelo presente diploma;
- e) Documento, emitido pela repartição de finanças da área da sede ou domicílio do concorrente, comprovativo de que este não é devedor ao Estado de quaisquer contribuições ou impostos ou de que o pagamento dos mesmos está formalmente assegurado;
- f) Documento comprovativo de que o concorrente tem a sua situação regularizada para com a segurança social e o FT;
- g) Declaração donde constem o prazo para apresentação da proposta de localização do casino, do anteprojeto e do projeto e o prazo para a conclusão das obras, quando for caso disso;
- h) Declaração a que se refere o n.º 4 do artigo 1.º, quando for caso disso;
- i) Documento donde conste a política e a estratégia que o concorrente se propõe empreender na gestão da concessão.

3 - As propostas são apresentadas em sobrescrito duplo: o sobrescrito interior, lacrado e mencionando exteriormente a identificação e endereço do proponente, referirá o concurso a que respeita e conterá unicamente a proposta propriamente dita; o sobrescrito exterior, fechado, lacrado e endereçado à IGJ, terá capacidade para nele serem encerrados, em condições de não serem danificados à abertura, não só o atrás referido

sobrescrito interior, como também os documentos mencionados nas alíneas do número anterior.

4 - Se o concorrente a quem for adjudicada a concessão tiver oferecido contrapartida de valor superior ao mínimo indicado no anexo I ao presente diploma, do qual faz parte integrante, terá de reforçar, no prazo de oito dias após a data da notificação da adjudicação, a caução prestada com importância correspondente a 25% da diferença entre o referido valor mínimo e o da sua oferta.

5 - O depósito referido na alínea c) do n.º 2 poderá ser substituído por garantia bancária ou seguro-caução, mobilizáveis em termos equivalentes aos dos depósitos, sendo perdido a favor do FT quando, efetuada a adjudicação, o contrato não vier a ser assinado por facto imputável ao adjudicatário.

6 - A restituição dos montantes depositados ao abrigo da alínea c) do n.º 2 ou o cancelamento das correspondentes garantias bancárias ou dos seguros-caução que os tiverem substituído efetuar-se-á:

a) No prazo de 15 dias após o pagamento da primeira prestação da contrapartida a que se refere a alínea b) do n.º 1 do artigo 4.º, relativamente ao concorrente a quem for adjudicada a concessão;

b) No prazo de 15 dias após a notificação da adjudicação da concessão, quanto aos demais concorrentes.

Artigo 10.º

1 - Os concorrentes poderão solicitar à IGJ todos os esclarecimentos que entendam necessários durante os primeiros 20 dias do período de abertura dos concursos, devendo aquela responder no prazo máximo de 10 dias.

2 - Dos esclarecimentos prestados ao abrigo do número anterior juntar-se-á cópia às peças patentes do concurso.

Artigo 11.º

1 - No 3.º dia útil posterior ao do termo do prazo para apresentação das propostas, proceder-se-á, na IGJ, à abertura das propostas para efeito de apreciação das condições de admissão dos concorrentes, o que será feito por uma comissão presidida pelo inspetor-geral de Jogos e tendo como vogais o diretor-geral do Turismo, o presidente da comissão administrativa do FT e três personalidades designadas pelos Ministros da Administração Interna, das Finanças e do Comércio e Turismo, a qual elaborará o seu relatório no prazo de 15 dias.

2 - A IGJ pode solicitar aos concorrentes os esclarecimentos que entenda necessários.



3 - O Ministro do Comércio e Turismo, tendo em conta o relatório elaborado pela comissão a que se refere o n.º 1, decidirá da admissão dos concorrentes no prazo de 15 dias.

4 - Constitui causa de exclusão dos concorrentes qualquer dos seguintes fundamentos:

- a) Instrução irregular do processo de concurso;
- b) Interesse menos significativo da política e estratégia de gestão, tendo em vista o documento a que alude a alínea i) do n.º 2 do artigo 9.º;
- c) Falta de idoneidade, nomeadamente financeira;
- d) Incumprimento do disposto no n.º 3 do artigo 1.º, quando for caso disso.

5 - Para efeitos do disposto no número anterior e no n.º 3 do artigo 1.º, a apreciação dos documentos que acompanham as propostas apresentadas é feita globalmente.

6 - No 5.º dia útil posterior ao da decisão referida no n.º 3, a comissão indicada no n.º 1 procederá à abertura dos sobrescritos contendo as propostas dos concorrentes que não hajam sido excluídos, para efeito da respetiva graduação, a qual será feita no prazo de 15 dias, após o que o Conselho de Ministros deliberará sobre a adjudicação.

7 - O Conselho de Ministros reserva-se o direito de não atribuir a concessão a nenhum dos concorrentes, quaisquer que sejam as propostas apresentadas, anulando o concurso ou concursos e restituindo a caução prestada, sem direito a indemnização.

Artigo 12.º

Durante o prazo da concessão ou concessões não serão concessionadas novas explorações de jogos de fortuna ou azar no Algarve, com exceção de salas de jogo do bingo, as quais, no entanto, não poderão ser criadas na área dos municípios onde vierem a situar-se os casinos nem na área dos municípios que com aqueles confinem.

Artigo 13.º

1 - A exploração do casino de Vilamoura, ao abrigo da Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/94 (2.ª série), de 28 de abril, cessará 15 dias antes da data estabelecida pela IGJ, sob proposta da concessionária, para o início da exploração dos jogos de fortuna ou azar ou, caso esta pretenda realizar obras no imóvel, para o início de tais obras.

2 - A exploração dos casinos da Praia da Rocha e de Monte Gordo, ao abrigo do disposto na resolução do Conselho de Ministros a que se refere o número anterior, deverá cessar pelo menos 30 dias antes da data estabelecida pela IGJ, sob proposta da concessionária, para o início da

exploração dos jogos de fortuna ou azar nos novos casinos a instalar no Barlavento e no Sotavento Algarvios.

3 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, a exploração do casino de Monte Gordo, quando a concessionária da exploração do casino a instalar no Sotavento Algarvio haja exercido a opção prevista na alínea b) do n.º 1 do artigo 1.º, cessa 15 dias antes da data fixada para o início das obras.

Artigo 14.º

1 - Quando a exploração dos casinos a que se refere o n.º 1 do artigo 1.º venha a efetuar-se em imóveis integrados no domínio privado do Estado, é assegurada às respetivas concessionárias a posse de tais imóveis durante o período da concessão, sem prejuízo do disposto no artigo anterior.

2 - Caso a concessionária do casino a instalar no Sotavento exerça a opção prevista na alínea b) do n.º 5 do artigo 1.º, pode suceder na posição contratual da comissão administrativa nomeada ao abrigo da Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/94 (2.ª série), de 28 de abril, enquanto arrendatária do imóvel onde está instalado o casino de Monte Gordo, nos termos do respetivo contrato de arrendamento e de cessão de exploração.

Artigo 15.º

São revogados os Decretos n.ºs 49463, de 27 de dezembro de 1969, e 134/71, de 8 de abril.

Artigo 16.º

O presente diploma reporta os seus efeitos à data da entrada em vigor do artigo 27.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, com a redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro.

Presidência do Conselho de Ministros, 10 de outubro de 1994. Aníbal António Cavaco Silva - Fernando Manuel Barbosa Faria de Oliveira.

Promulgado em 29 de dezembro de 1994.

Publique-se.

O Presidente da República, MÁRIO SOARES.

Referendado em 2 de janeiro de 1995.

O Primeiro-Ministro, Aníbal António Cavaco Silva.



ANEXO I
CONTRAPARTIDA INICIAL MÍNIMA A QUE SE REFERE A ALÍNEA B)
DO N.º 1 DO ARTIGO 4.º DO DECRETO REGULAMENTAR N.º 1/95,
DE 19 DE JANEIRO.

Casino	Contrapartida inicial mínima (a)
Vilamoura	3 000
Barlavento Algarvio	750
Sotavento Algarvio	750

(a) Milhares de contos - escudos de 1994.

ANEXO II
CONTRAPARTIDAS ANUAIS A QUE SE REFERE A ALÍNEA C)
DO N.º 1 DO ARTIGO 4.º DO DECRETO REGULAMENTAR N.º 1/95,
DE 19 DE JANEIRO

Anos	Casino de Vilamoura: valor das contrapartidas anuais mínimas (a)	Casino a instalar no Barlavento Algarvio: valor das contrapartidas anuais mínimas (a)	Casino a instalar no Sotavento Algarvio: valor das contrapartidas anuais mínimas (a)
1995	543,5	179,4	139,7
1996	570,7	188,3	146,7
1997	585	193	150,3
1998	599	197,9	154,1
1999	611,6	201,9	157,2
2000	623,8	205,9	160,3
2001	636,3	210	163,5
2002	662	214,2	166,8
2003	688,8	218,5	170,1
2004	675,2	222,9	173,5
2005	688,8	227,3	177
2006	702,5	231,9	180,5
2007	716	236,5	184,2
2008	730,9	241,2	187,8
2009	745,5	246	191,6
2010	760,4	251	195,4
2011	775,6	256	199,3
2012	791,2	261,1	203,3
2013	807	266,3	207,4
2014	823,1	271,7	211,5
2015	839,6	277	215,8
2016	856,4	282,6	220
2017	873,5	288,3	224,5

(a) Milhares de contos - escudos de 1994.



64. Portaria n.º 51/95, de 20 de janeiro

Aprova os requisitos e características de conforto e funcionalidade dos casinos do Barlavento e do Sotavento Algarvios, constantes do Programa dos Casinos do Barlavento e do Sotavento Algarvios

A alínea a) do n.º 1 do artigo 4.º do Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro, determina que as características e requisitos de conforto e funcionalidade dos casinos a construir pelas concessionárias da exploração dos jogos de fortuna ou azar nos casinos do Barlavento e do Sotavento Algarvios são aprovados por portaria do Ministro do Comércio e Turismo.

Assim, ao abrigo da alínea a) do n.º 1 do artigo 4.º do Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro:

Manda o Governo, pelo Ministro do Comércio e Turismo, que sejam aprovados os requisitos e características de conforto e funcionalidade dos casinos do Barlavento e do Sotavento Algarvios, constantes do Programa dos Casinos do Barlavento e do Sotavento Algarvios, anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

Ministério do Comércio e Turismo.

Assinada em 4 de janeiro de 1995.

O Ministro do Comércio e Turismo, Fernando Manuel Barbosa Faria de Oliveira.

ANEXO À PORTARIA N.º 51/95, DE 20 DE JANEIRO PROGRAMA DOS CASINOS DO BARLAVENTO E DO SOTAVENTO ALGARVIOS

1 - Os casinos a construir no Barlavento e no Sotavento Algarvios devem dispor, no mínimo, das seguintes instalações:

- a) Vestíbulo de entrada, onde serão instalados os bengaleiros, as bilheteiras e outros serviços, como o de telefones e de marcações, com capacidade adequada à frequência máxima do edifício;
- b) *Hall*, destinado a permitir a distribuição dos frequentadores pelos diversos sectores de exploração;

- c) Restaurante e respetivas áreas de apoio, nos termos da legislação aplicável, com capacidade para 120 pessoas, dotado de palco que permita a exibição de variedades, em termos que satisfaçam o disposto na alínea b) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro;
- d) Sala de jogos tradicionais, com capacidade para nela serem instaladas, pelo menos, as seguintes mesas de jogo:
 - i) Quatro roletas, sendo duas, pelo menos, de tipo francês;
 - ii) Duas de banca francesa;
 - iii) Três de *black-jack/21*;
 - iv) Uma de bacará ponto e banca;
- e) Sala privativa de máquinas automáticas com capacidade para instalação de, pelo menos, 120 máquinas;
- f) Dois gabinetes contíguos para o serviço de inspeção, com a área mínima de 25 m² cada, e instalações sanitárias privativas, para além de uma dependência para arquivo, com a área mínima de 30 m²;
- g) Instalações para pessoal, compostas, pelo menos, por uma sala de repouso, sanitários, vestiários e refeitórios;
- h) Parque de estacionamento automóvel, com capacidade adequada ao movimento previsível.

2 - A sala de jogos tradicionais deve dispor, pelo menos, das seguintes instalações complementares e de apoio:

- a) Bar;
- b) Caixas compradora e vendedora de fichas;
- c) Gabinetes para o diretor do serviço de jogos e o chefe de partida;
- d) Serviço de identificação;
- e) Gabinete para central de serviços de controlo informático;
- f) Gabinete para central de equipamento eletrónico de vigilância e controlo;
- g) Sanitários e lavabos para o público.

3 - A sala de máquinas deve dispor, pelo menos, das seguintes instalações complementares e de apoio:

- a) Bar;
- b) Caixas compradora e vendedora de fichas;
- c) Dependência para empacotamento de fichas;
- d) Oficina para reparação de máquinas;
- e) Gabinete para o responsável pelo funcionamento da sala;
- f) Sanitários e lavabos para o público.



4 - As salas de jogo do bingo e as salas mistas, caso venham a ser instaladas, deverão dispor de instalações análogas às previstas, respetivamente, nos n.ºs 2 e 3, com as necessárias adaptações.

5 - Os casinos deverão ainda dispor de um adequado sistema de condicionamento de ar e climatização que abranja todas as áreas dos edifícios.

6 - Quando instalados em empreendimentos turísticos, os casinos deverão ter entradas independentes das destinadas aos hóspedes de tais empreendimentos, sem prejuízo de poderem dispor de outras entradas.

65. Decreto-Lei n.º 275/2001, de 17 de outubro

Autoriza a prorrogação dos prazos dos contratos de concessão das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim

A exploração de jogos de fortuna ou azar em regime de concessão de exclusivo em determinadas localidades qualificadas como zonas de jogo a praticar em casinos e o seu controlo e fiscalização pelo Estado, mais de 70 anos após a primeira legislação do sector em Portugal - Decreto n.º 14643, de 3 de dezembro de 1927 -, encontra-se perfeitamente consolidada no nosso país.

Ao longo dessas sete décadas foi patente na diversa legislação aprovada neste domínio o aperfeiçoamento técnico do respetivo quadro normativo no que concerne à adequação dos seus preceitos à evolução da realidade social envolvente.

Prevê expressamente o artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, que, tendo em conta o interesse público, o prazo de concessão de exploração de jogos de fortuna ou azar nas zonas de jogo pode ser prorrogado por iniciativa do Governo ou a pedido fundamentado das concessionárias que tenham cumprido as suas obrigações.

Ao abrigo do disposto nesse artigo 13.º, veio a Associação Portuguesa de Casinos, em representação e mandato das suas associadas em território continental, Estoril-Sol, S. A., SOLVERDE - Sociedade de Investimentos Turísticos da Costa Verde, S. A., SOPETE - Sociedade Poveira de Empreendimentos Turísticos, S. A., e Sociedade Figueira-Praia, S. A., requerer a prorrogação das respetivas concessões de jogo.

Resulta clara desde a referida primeira legislação a decisiva importância do jogo ao serviço de objetivos de interesse público turístico, tendo sido tal objetivo sucessivamente reforçado nas alterações legislativas que se lhe sucederam.

Nesse sentido, entende o Governo que o sector do jogo tem vindo a assumir ao longo dos últimos anos uma importância crescente no quadro do desenvolvimento do turismo em Portugal. Desde logo porque os recursos financeiros arrecadados pelo Estado através das contrapartidas iniciais e anuais pagas pelas concessionárias permitiram assegurar o financiamento



de diferentes atividades de natureza social e económica e de importantes infraestruturas e projetos turísticos, possibilitaram a concretização de uma intervenção regular na área da animação turística e cultural, assim como a realização de eventos e ações de promoção turística, contribuindo de forma decisiva para o enriquecimento e diversificação da oferta turística local, regional e nacional.

Num momento crucial da evolução deste importante sector económico, em que a estratégia nacional tem como vetor principal a afirmação de Portugal como destino turístico de qualidade, num contexto de intensificação da concorrência internacional, a necessidade de dar continuidade à política de turismo exige o reforço e concentração, num limitado período temporal, de avultados recursos financeiros capazes de gerar investimentos que permitam consolidar, de forma irreversível, a sua estratégia e garantir, na evolução continuada de um crescimento sustentado, o futuro do turismo português.

Nesse sentido, cumpre reconhecer que a obtenção pelo Estado, a título de contrapartidas iniciais pela prorrogação dos prazos de concessão, de um montante particularmente significativo é fator de vital importância para a consolidação da estratégia de desenvolvimento do turismo português.

Estão pois preenchidas as razões de interesse público que justificam a prorrogação dos atuais prazos de concessão.

A prorrogação antecipada das concessões permitirá também às concessionárias dar continuidade aos investimentos em curso e programar novos investimentos de médio e longo prazos, com as inerentes vantagens para a estabilidade e desenvolvimento deste sector, bem como para o prosseguimento e reforço das suas ações de promoção turística.

Verifica-se, por outro lado, o cabal cumprimento das obrigações legais e contratuais que impendem sobre as concessionárias.

Considera assim o Governo que se encontram reunidas as condições para que, nos termos do artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, sejam prorrogados os atuais prazos de concessão de exploração de jogos de fortuna ou azar nas abaixo referidas zonas de jogo de Portugal continental. Ainda nos termos de tal preceito, deve o Governo estabelecer em decreto-lei as condições da prorrogação.

Aproveita ainda o Governo o ensejo para introduzir alterações ao regime contratual de tais concessões. Desde logo, aproximando o regime contratual da concessão de jogo da Figueira da Foz com o modelo de concessão aplicado às demais concessões de jogo.

Acresce a introdução de um regime especial de deduções nas contrapartidas anuais de exploração a liquidar pelas concessionárias, a aplicar desde que verificadas determinadas condições cumulativas, garantindo que haverá sempre, por esta via, acréscimo de receitas para o Estado. Procura-se com tal regime de deduções estimular as concessionárias ao investimento na área cultural e de animação de forma a reforçar a promoção turística local e regional.

Foi ouvida a Associação Portuguesa de Casinos.

Assim:

Nos termos da alínea a) do n.º 1 do artigo 198.º da Constituição, o Governo decreta o seguinte:

Artigo 1.º Autorização da prorrogação dos atuais contratos de concessão

É autorizada a prorrogação dos prazos dos atuais contratos de concessão das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz e Póvoa de Varzim, nos termos e condições do presente diploma, pela forma seguinte:

- a) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar nos Casinos de Vilamoura, do Sotavento e do Barlavento Algarvios, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 50, de 28 de fevereiro de 1996, é prorrogado por seis anos, com termo em 31 de dezembro de 2023;
- b) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente de Espinho, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 37, de 14 de fevereiro de 1989, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2023;
- c) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente do Estoril, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 197, de 28 de agosto de 1985, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2020;
- d) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Figueira da Foz, publicado



no Diário da República, 3.ª série, n.º 169, de 25 de julho de 1981, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2020;

e) O contrato de concessão do exclusivo de exploração dos jogos de fortuna ou azar na zona de jogo permanente da Póvoa de Varzim, publicado no Diário da República, 3.ª série, n.º 37, de 14 de fevereiro de 1989, é prorrogado por 15 anos, com termo em 31 de dezembro de 2023.

Artigo 2.º Contrapartidas

1 - Sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações legais e contratuais a que se encontram adstritas, as concessionárias ficam obrigadas a prestar contrapartidas iniciais ao Estado no valor global de (euro) 256.382.119,09 ([escudos] 51.400.000.000,00), a que correspondem os seguintes montantes por concessionária:

a) A concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 14.963.936,91 ([escudos] 3.000.000.000,00);

b) A concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 57.860.556,06 ([escudos] 11.600.000.000,00);

c) A concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 98.761.983,62 ([escudos] 19.800.000.000,00);

d) A concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 26.436.288,54 ([escudos] 5.300.000.000,00);

e) A concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 58.359.353,96 ([escudos] 11.700.000.000,00).

2 - As importâncias indicadas no número anterior, expressas em escudos de 31 de dezembro de 2000, serão pagas do seguinte modo:

a) Um montante inicial de (euro) 149.639.369,12 ([escudos] 30.000.000.000,00), a liquidar por todas as concessionárias até ao dia da assinatura do acordo que, na sequência da publicação deste diploma, formalize a prorrogação e adaptação contratual em causa, sendo esse valor inicial pago pelas concessionárias respetivamente nos seguintes montantes:

i) Concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 8.733.815,50 ([escudos] 1.750.972.800,00);

ii) Concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 33.770.752,49 ([escudos] 6.770.428.000,00);

iii) Concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 57.643.180,93 ([escudos] 11.556.420.200,00);

iv) Concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 15.429.740,33 ([escudos] 3.093.385.200,00);

v) Concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 3.4061.879,87 ([escudos] 6.828.793.800,00);

b) O remanescente, no montante global de (euro) 106.742.749,97 ([escudos] 21.400.000.000,00), será liquidado em 10 prestações semestrais iguais, que se vencerão em 2 de janeiro e 1 de julho de cada ano, sendo a primeira prestação devida em 2 de janeiro de 2002, sendo pago esse valor remanescente pelas concessionárias respetivamente nos seguintes montantes, todos a preços de dezembro de 2000:

- i) Concessionária da zona de jogo do Algarve, (euro) 6.230.121,41 ([escudos] 1.249.027.200,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 623.012,14 ([escudos] 124.902.720,00);
- ii) Concessionária da zona de jogo de Espinho, (euro) 24.089.803,57 ([escudos] 4.829.572.000,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 2.408.980,36 ([escudos] 482.957.200,00);
- iii) Concessionária da zona de jogo do Estoril, (euro) 41.118.802,69 ([escudos] 8.243.579.800,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 4.111.880,27 (824.357.980,00);
- iv) Concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz, (euro) 11.006.548,22 ([escudos] 2.206.614.800,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 1.100.654,82 ([escudos] 220.661.480,00);
- v) Concessionária da zona de jogo da Póvoa de Varzim, (euro) 24.297.474,09 ([escudos] 4.871.206.200,00), a que correspondem 10 prestações semestrais no valor de (euro) 2.429.747,41 ([escudos] 487.120.620,00).

3 - Os valores das prestações referidas na alínea b) do número anterior serão atualizados para o ano em que cada uma dessas prestações for paga com recurso à evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística.

4 - As contrapartidas anuais a que continuam obrigadas as concessionárias das zonas de jogo do Algarve, Espinho, Estoril e Póvoa de Varzim não podem ser inferiores aos valores indicados no mapa anexo ao presente diploma, depois de previamente convertidos em euros do ano corrente a que respeitam, nos termos do número anterior.

Artigo 3.º Destino das contrapartidas

1 - As contrapartidas iniciais anteriormente referidas ficam afetas, exclusivamente, a finalidades de interesse turístico, nos termos a definir por portaria do Ministro da Economia.

2 - Os montantes a que se refere o artigo 2.º serão entregues no Tesouro, constituindo receita do Estado, sendo posteriormente transferidos para o Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo (IFT), para conta aberta na Direcção-Geral do Tesouro.



3 - O disposto no número anterior será levado a efeito mediante dotações com compensação em receita a inscrever no capítulo 01 do orçamento do Ministério da Economia.

Artigo 4.º Zona de jogo da Figueira da Foz

1 - Para além da contrapartida inicial devida pela prorrogação, a concessionária da zona de jogo da Figueira da Foz fica ainda obrigada, com efeitos a partir da data da outorga do contrato que formalize a mesma prorrogação, a prestar uma contrapartida anual correspondente a 30% das receitas brutas dos jogos explorados no Casino da Figueira da Foz, não podendo em caso algum a contrapartida ser inferior aos valores indicados no mapa anexo, depois de previamente convertidos em euros do ano corrente a que respeitam, nos termos do n.º 3 do artigo 2.º

2 - A contrapartida anual realiza-se pelas seguintes formas:

a) Através do pagamento do imposto especial sobre o jogo, nos termos da legislação em vigor;

b) Através do pagamento das importâncias que couberem à concessionária para compensação do Estado pelos encargos com a Inspeção-Geral de Jogos, nos termos legalmente estabelecidos;

c) Através da dedução dos encargos com animação e promoção turística do Casino, prevista no artigo 5.º;

d) Através do pagamento das verbas previstas nas alíneas h) e i) do artigo 1.º do Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro;

e) Através do pagamento da diferença entre o total da contrapartida anual e o somatório dos valores apurados nos termos das alíneas anteriores.

3 - As contrapartidas mencionadas no número anterior vencem-se:

a) As referidas nas alíneas a), b) e d), nos termos previstos na legislação aplicável;

b) As referidas na alínea c), à medida que se torne necessário satisfazer os respetivos encargos;

c) As referidas na alínea e), até 31 de janeiro do ano seguinte àquele a que as receitas respeitarem.

4 - As contrapartidas a pagar nos termos da alínea e) do n.º 2 serão depositadas no Instituto de Financiamento e Apoio ao Turismo (IFT), mediante guias a emitir pela Inspeção-Geral de Jogos, e deverão ser afetadas a finalidades de interesse turístico, nos termos a definir por portaria do Ministro da Economia.

5 - No caso de o somatório dos valores das importâncias a que se referem as alíneas a) a d) do n.º 2 exceder a contrapartida a que alude o n.º 1, o excesso não será creditado à concessionária.

Artigo 5.º Regime de deduções dos encargos com animação e promoção turística

1 - Nas contrapartidas anuais de exploração a que se encontram obrigadas as empresas concessionárias referidas no artigo 1.º, será feita a dedução até 1% das receitas brutas dos jogos, dos encargos relativos ao cumprimento das obrigações previstas nas alíneas b) e c) do n.º 1 do artigo 16.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, na redação do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de janeiro, encargos que não poderão ser inferiores a 3% das receitas brutas dos jogos.

2 - Caso os encargos referidos no n.º 1, adicionados aos custos líquidos com animação e restauração e aos encargos com publicidade e marketing, ultrapassem um valor correspondente a 3% das receitas brutas dos jogos, as concessionárias referidas no artigo 1.º têm, adicional e complementarmente, direito a deduzir 50% dos encargos em excesso do mínimo exigível nos termos do n.º 1, não podendo esta dedução suplementar exceder 3% das receitas brutas dos jogos.

3 - As deduções previstas no n.º 2 só serão exequíveis na medida e dentro dos limites de 25% do acréscimo de receitas brutas dos jogos de cada exercício, relativamente ao exercício anterior, nos casos das zonas de jogo da Póvoa de Varzim, Espinho e Estoril, e 17,5% e 15%, nos casos das zonas de jogo do Algarve e da Figueira da Foz, respetivamente.

Artigo 6.º Alteração ao regime contratual

Com efeitos a partir da data em que seja aplicável, a cada uma das concessionárias, o regime de deduções previsto no artigo 5.º, são alteradas, em conformidade com esse regime, as seguintes disposições:

- a) A alínea j) do artigo 1.º do Decreto Regulamentar n.º 81/80, de 17 de dezembro;
- b) A alínea f) do n.º 1 do artigo 6.º do Decreto Regulamentar n.º 56/84, de 9 de agosto;
- c) A alínea f) do n.º 1 do artigo 6.º do Decreto Regulamentar n.º 29/88, de 3 de agosto;
- d) A alínea c) do n.º 1 do artigo 7.º do Decreto Regulamentar n.º 1/95, de 19 de janeiro.

Artigo 7.º Rescisão por imperativo de interesse público

1 - Os contratos de concessão cuja prorrogação é autorizada pelo presente diploma podem ser rescindidos por motivos de interesse público e mediante justa indemnização, nos termos previstos na lei.



2 - No caso de rescisão do contrato conforme referido no n.º 1, e a título de indemnização, a concessionária terá direito a receber montante igual à soma dos seguintes valores:

- a) Valor das contrapartidas iniciais pagas à data da prorrogação do contrato, reduzido proporcionalmente do período da prorrogação já decorrido;
- b) Valor dos encargos, previamente aprovados pela Inspeção-Geral de Jogos, com os projetos e execução de obras de ampliação e modernização dos espaços afetos à concessão, que a concessionária tenha suportado no período de prorrogação já cumprido, na parte que não tenha sido considerada para a realização das contrapartidas de exploração.

3 - O montante indemnizatório previsto no número anterior englobará a sua atualização, a ser efetuada pela forma seguinte:

- a) Na parte a que se refere a alínea a) do número anterior, mediante a aplicação da evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística, verificada desde a data da prorrogação até à da rescisão;
- b) Na parte a que se refere a alínea b) do número anterior, mediante a aplicação da evolução do índice de preços ao consumidor no continente, excluída a habitação, publicada pelo Instituto Nacional de Estatística, verificada desde a data em que a concessionária tenha suportado os respetivos encargos até à da rescisão.

4 - A rescisão será precedida de aviso prévio de seis meses, devendo respeitar-se quanto a ela o direito de audiência prévia da concessionária, nos termos dos artigos 100.º e seguintes do Código do Procedimento Administrativo.

Artigo 8.º Entrada em vigor das modificações aos contratos de concessão vigentes

As alterações introduzidas por força do presente diploma ao regime contratual aplicável a cada uma das concessões entram em vigor na data de assinatura do acordo que relativamente a cada uma dessas concessões formalize a respetiva prorrogação contratual, salvo o disposto no artigo 5.º, que será aplicável ao exercício no decurso do qual seja outorgado o referido acordo.

Visto e aprovado no Conselho de Ministros de 19 de julho de 2001.
- António Manuel de Oliveira Guterres - Rui Pedro da Conceição Coimbra Fernandes - Eduardo Guimarães de Oliveira Fernandes.

Promulgado em 3 de outubro de 2001.

Publique-se.

O Presidente da República, JORGE SAMPAIO.

Referendado em 8 de outubro de 2001.

O Primeiro-Ministro, António Manuel de Oliveira Guterres.

QUADRO ANEXO
VALOR DAS CONTRAPARTIDAS MÍNIMAS ANUAIS,
A PREÇOS DE 2000

Ano	Zona de pago de Algeiras		Zona de pago de Espinho		Zona de pago de Barcelos		Zona de pago de Régua da Beira		Zona de pago de Fátima de Viseu	
	Euros	Escudos	Euros	Escudos	Euros	Escudos	Euros	Escudos	Euros	Escudos
2001	8 589 290,79	1 722 000 000	10 769 086,60	2 170 000 000	27 847 886,59	5 582 000 000	3 576 380,92	717 000 000	13 871 569,52	2 781 000 000
2002	8 758 891,07	1 756 000 000	10 945 529,69	2 202 000 000	28 571 143,54	5 728 000 000	3 651 200,61	732 000 000	14 159 896,34	2 857 000 000
2003	8 933 470,34	1 791 000 000	11 203 080,77	2 246 000 000	29 314 382,41	5 877 000 000	3 721 032,31	746 000 000	14 435 211,54	2 894 000 000
2004	9 113 037,58	1 827 000 000	11 427 459,82	2 291 000 000	30 077 513,39	6 030 000 000	3 795 852,80	761 000 000	14 719 523,94	2 951 000 000
2005	9 297 592,80	1 864 000 000	11 626 986,85	2 337 000 000	30 855 637,91	6 186 000 000	3 870 471,68	776 000 000	15 012 816,76	3 010 000 000
2006	9 482 148,02	1 901 000 000	11 850 341,87	2 384 000 000	31 658 762,53	6 347 000 000	3 950 479,34	792 000 000	15 318 083,42	3 072 000 000
2007	9 671 688,22	1 939 000 000	12 110 794,86	2 432 000 000	32 481 739,06	6 512 000 000	4 030 287,01	808 000 000	15 622 350,14	3 132 000 000
2008	9 866 222,40	1 978 000 000	12 379 187,85	2 480 000 000	33 329 675,48	6 682 000 000	4 110 094,67	824 000 000	15 926 592,81	3 195 000 000
2009	10 060 753,58	2 017 000 000	12 619 596,80	2 530 000 000	34 192 595,84	6 855 000 000	4 189 902,34	840 000 000	16 225 825,47	3 259 000 000
2010	10 260 272,74	2 057 000 000	12 868 985,74	2 580 000 000	35 085 444,08	7 034 000 000	4 274 497,98	857 000 000	16 509 042,10	3 324 000 000
2011	10 469 787,86	2 099 000 000	13 128 360,65	2 632 000 000	35 993 256,25	7 216 000 000	4 359 493,62	874 000 000	16 800 248,71	3 390 000 000
2012	10 679 262,98	2 141 000 000	13 392 723,54	2 685 000 000	36 930 996,30	7 404 000 000	4 449 277,24	892 000 000	17 200 431,28	3 458 000 000
2013	10 888 758,09	2 183 000 000	13 657 086,42	2 738 000 000	37 893 676,24	7 597 000 000	4 530 660,86	910 000 000	17 592 601,83	3 527 000 000
2014	11 108 228,17	2 227 000 000	13 931 425,27	2 793 000 000	38 876 308,30	7 794 000 000	4 628 844,48	928 000 000	17 986 748,34	3 598 000 000
2015	11 332 688,22	2 272 000 000	14 216 752,09	2 849 000 000	39 888 867,83	7 997 000 000	4 723 616,09	947 000 000	18 385 882,82	3 670 000 000
2016	11 557 147,28	2 317 000 000	14 495 066,89	2 906 000 000	40 926 367,45	8 205 000 000	4 813 399,71	965 000 000	18 790 085,29	3 743 000 000
2017	11 786 594,31	2 363 000 000	14 776 369,67	2 964 000 000	41 989 806,98	8 418 000 000	4 913 159,29	985 000 000	19 044 103,71	3 818 000 000
2018	12 026 067,30	2 411 000 000	15 078 660,43	3 022 000 000	43 081 174,37	8 637 000 000	5 007 930,89	1 004 000 000	19 422 190,11	3 894 000 000
2019	12 265 440,29	2 459 000 000	15 382 927,15	3 084 000 000	44 198 481,66	8 861 000 000	5 112 678,44	1 025 000 000	19 812 225,47	3 972 000 000
2020	12 509 853,28	2 508 000 000	15 692 181,84	3 146 000 000	45 350 704,80	9 092 000 000	5 212 438,02	1 045 000 000	20 211 280,79	4 052 000 000
2021	12 759 250,21	2 558 000 000	16 006 424,82	3 209 000 000	—	—	—	—	20 615 317,09	4 133 000 000
2022	13 013 637,13	2 609 000 000	16 325 685,17	3 273 000 000	—	—	—	—	21 024 331,36	4 215 000 000
2023	13 278 080,02	2 662 000 000	16 649 873,80	3 338 000 000	—	—	—	—	21 448 389,57	4 300 000 000



VI – JOGO TERRITORIAL

66. Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio¹⁴² **Aprova o Regulamento do JOKER**

Considerando que o atual sistema de exploração do JOKER não permite que os jogadores façam as suas apostas no dia dos sorteios nem permite que os intermediários paguem prémios logo após a realização dos sorteios respetivos;

Considerando que atualmente já estão implantados na generalidade dos países europeus sistemas de exploração de jogos em tempo real, *online*, que ligam terminais espalhados por todo o País diretamente a um sistema central onde os dados relativos às apostas e aos pagamentos ficam imediatamente registados e validados;

Considerando que o sistema *online* é fiável, seguro e tem demonstrado capacidade para promover a otimização da exploração dos jogos sociais dos Estados, com benefício para todas as entidades beneficiárias das receitas, uma vez que passam a mediar escassas horas entre o encerramento da aceitação de apostas para os jogos de uma semana e o início da aceitação das apostas para a semana seguinte:

Assim, ao abrigo do artigo 2º, nº 2, do Decreto-Lei nº 412/1993, de 21 de dezembro, e do nº 2 do artigo 3º do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei nº 322/1991, de 26 de agosto:

Manda o Governo, pelos Ministros da Saúde e do Trabalho e da Solidariedade, o seguinte:

1º É aprovado o Regulamento do JOKER, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

2º É revogada a Portaria nº 1292-A/1993, de 22 de dezembro, com a redação dada pela Portaria nº 524/1998, de 14 de agosto.

¹⁴² Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

3º A presente portaria entra em vigor no dia da sua publicação.

4º A presente portaria produz efeitos a partir de 11 de junho de 2001.

Em 17 de maio de 2001.

A Ministra da Saúde, Maria Manuela de Brito Arcanjo Marques da Costa.
- O Ministro do Trabalho e da Solidariedade, Paulo José Fernandes Pedroso.

REGULAMENTO DO JOKER

Artigo 1.º Objeto

O presente Regulamento estabelece as normas do jogo social do Estado denominado 'JOKER', que consiste num sorteio de números, cuja participação depende da participação simultânea num dos jogos sociais do Estado, Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES, organizados e explorados, nos termos da lei, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

Artigo 2.º Concursos

1 - O JOKER tem periodicidade semanal e nele só podem jogar os apostadores que, em simultâneo, participem num dos jogos sociais do Estado mencionados no artigo anterior.

2 - Para efeitos deste Regulamento, os concursos do Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES são designados por jogo principal.

3 - A data do concurso do JOKER é a data do respetivo sorteio, que se realiza ao domingo.

Artigo 3.º Condições gerais de participação no concurso

1 - A participação no jogo do JOKER inicia-se com a declaração expressa de «Sim» por parte do jogador e o pagamento do respetivo preço, nos termos da lei e do presente Regulamento.

2 - Caso o apostador não pretenda participar no jogo declarará expressamente «Não».

3 - Se, para a mesma aposta, o apostador declarar «Sim» e «Não», a aposta participa no JOKER; na falta de declaração, a aposta não participa no JOKER.

4 - Tal participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.



5 - A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas para participação no jogo principal e no JOKER.

6 - A importância despendida no JOKER é devolvida quando a totalidade das apostas no jogo principal são anuladas e não participam no respetivo concurso, sendo igualmente devolvida a importância quando a aposta num determinado concurso do jogo principal de que depende o JOKER é anulada e não participa no mesmo, casos em que o número do JOKER que consta do bilhete respetivo também não participa no sorteio respetivo.

7 - A aposta no JOKER está sempre dependente da aposta num determinado concurso de outro jogo de apostas mútuas explorado pelo Departamento de Jogos, nos termos da lei.

8 - As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente diploma são obrigatoriamente pagas pelo mediador nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 4.º Preço da aposta

O preço de cada aposta é de (euro) 1,00.

Artigo 5.º Distribuição das receitas para prémios

1 - Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 55 %.

2 - A importância destinada a prémios é distribuída por seis categorias de prémios, na forma seguinte:

a) Ao 1.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda ao do JOKER, a parte que lhe couber na divisão da importância remanescente necessária ao pagamento dos outros prémios, no valor mínimo de (euro) 500.000,00;

b) Ao 2.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos seis últimos dígitos do número do JOKER, o valor de (euro) 50.000,00;

c) Ao 3.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos cinco últimos dígitos do número do JOKER, o valor de (euro) 5.000,00;

d) Ao 4.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos quatro últimos dígitos do número do JOKER, o valor de (euro) 500,00;

e) Ao 5.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos três últimos dígitos do número do JOKER, o valor de (euro) 50,00;

f) Ao 6.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos dois últimos dígitos do número do JOKER, o valor de (euro) 5,00.

3 - Numa mesma aposta, não há acumulação do prémio de uma categoria com prémios de categorias inferiores.

4 - Quando não for escrutinada qualquer aposta sobre o número do JOKER, o montante que couber ao 1.º prémio na divisão do remanescente necessário ao pagamento dos outros prémios acresce ao montante do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte.

5 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, pode o Departamento de Jogos determinar, desde que assegurada a respetiva publicitação antes do início do registo da aceitação das apostas, que quando não for escrutinada qualquer aposta sobre o número do Joker e restantes categorias de prémios, o montante que couber ao 1.º prémio e às restantes categorias de prémios seja distribuído pelo número de acertantes da categoria imediatamente inferior em que haja, pelo menos, uma aposta premiada.

Artigo 6.º Registo e validação de apostas

1 - O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

Artigo 7.º Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 - O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos e que não tenham sido anuladas nos termos dos números anteriores.

Artigo 8.º Sistema de registo e validação informático

1 - O registo de apostas no sistema de registo e validação informático pode processar-se:



- a) Mediante a apresentação dos bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos nos quais se tenham inscrito os prognósticos para o jogo principal e a declaração de participação no JOKER com o número que neles se encontra pré-impresso, também denominado número do JOKER;
- b) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, no momento do pedido de prognósticos aleatórios para o jogo principal, na modalidade denominada «aposta automática», na qual o terminal gera aleatoriamente o número para participação no JOKER;
- c) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, o terminal gera aleatoriamente o número do JOKER quando os prognósticos para o jogo principal tenham sido digitados manualmente;
- d) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 - A declaração de participação no JOKER não pode ser expressa a tinta vermelha.

3 - Para efeitos da alínea a) do presente artigo, o bilhete serve unicamente como suporte da leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 - Os dados referentes à aposta no número do JOKER apresentados nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

5 - Após o registo e validação da aposta do jogo principal no sistema central, o terminal expedirá o recibo respetivo e dele constarão os seguintes dados:

- a) Tipo do jogo principal ao qual a aposta do JOKER está associada;
 - b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;
 - c) Prognósticos efetuados no jogo principal;
 - d) Número do JOKER;
 - e) Número de apostas no jogo principal;
 - f) Valor das apostas;
 - g) Números de código e de controlo;
 - h) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central.
- 6 - Quando o jogo principal é o Totoloto ou o EUROMILHÕES, o terminal emite um recibo autónomo para o JOKER, no qual constam os seguintes dados:
- a) Concurso(s) e semana(s) em que participa;
 - b) Número do JOKER;
 - c) Valor da(s) aposta(s) no JOKER;
 - d) Números de código e de controlo;

- e) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central;
- f) Tipo do jogo principal ao qual a aposta do JOKER está associada.

7 - Nos termos do número anterior, o recibo de aposta no JOKER tem os números de código e de controlo do recibo de aposta num determinado concurso do jogo principal do qual o JOKER depende

8 - Sem a validação e registo no sistema central, as apostas não participam no concurso.

9 - O concorrente efetuará o pagamento correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o(s) recibo(s) emitido(s) pelo terminal.

10 - O mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

11 - Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor da aposta, data e hora e que será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado não podendo, em caso algum, ser entregue ao jogador.

12 - As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitem, conforme a que ocorrer primeiro.

13 - A aposta no JOKER é sempre anulada pelo mediador dos jogos sociais do Estado quando o respetivo recibo tenha os mesmos números de código e de controlo que o recibo da aposta anulada no jogo principal.

14 - O recibo anulado nunca pode ser entregue ao jogador.

15 - O recibo emitido pelo terminal de jogo no sistema de registo e validação informático é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

16 - Para todos os efeitos, o recibo ficará identificado pelos números de controlo que nele figuram.

17 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

18 - A participação nos concursos mediante registo e validação informático só é válida quando:



- a) O número do JOKER tenha sido registado validamente e não tenha sido anulado nos suportes informáticos do sistema central, de acordo com os requisitos e os procedimentos estabelecidos no presente Regulamento;
- b) A cópia de segurança dos ditos suportes se encontre em poder do júri dos concursos e arquivada, sob sua custódia, em lugar de segurança, antes do começo quer dos jogos do concurso, ou do sorteio, do jogo principal quer do sorteio do número do JOKER.

19 - Para todos os efeitos, entender-se-á como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em disco ótico, cassete ou banda magnética, ou outro, em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

20 - O Departamento de Jogos poderá autorizar outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou qualquer outro que venha a ser decidido e publicitado pela Direção do Departamento de Jogos.

21 - Relativamente às apostas efetuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 9.º Cartão de Jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do JOKER, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, 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 10.º Microfilmagem

(revogado pelo artigo 2.º da Portaria n.º 114/2013, de 21 de março)

Artigo 11.º Júri dos concursos

1 - Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei 235/2008, de 3 de dezembro, compete:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b);

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 - Das operações previstas no número anterior é lavrada ata.

Artigo 12.º Sorteios dos números

1 - O sorteio do número do JOKER realiza-se normalmente ao domingo, mediante a extração temporizada de sete bolas numeradas de 0 a 9, homogéneas, iguais em material, volume e peso, utilizando para o efeito de uma a sete esferas rotativas.

2 - As esferas do sorteio podem ser acionadas por meios automáticos ou manuais.

3 - Em caso de interrupção por motivo de avaria ou de força maior, o sorteio será retomado logo que possível ou, quando a interrupção exceder duas horas, no dia seguinte, mas os números das bolas extraídas mantêm-se válidos.

4 - A extração de um algarismo só se concretiza quando a respetiva bola sair completamente da esfera, não existindo antes desse momento.

5 - Os atos dos sorteios são presididos e fiscalizados pelo júri dos concursos, podendo ser transmitidos pela televisão ou por outro meio de divulgação pública, e deles é lavrada a respetiva ata.

Artigo 13.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 fornecerá 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 validadas através do sistema de registo e validação informático.

4 - O controlo dos prémios relativos a apostas validadas através do sistema de registo e validação informático será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 - O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a (euro) 5.000,00;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a (euro) 5.000,00.

Artigo 14.º Divulgação das apostas premiadas

1 - O número provisório de apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, pelos órgãos de comunicação social e constam de um cartaz informativo afixado nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos.

2 - Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo de apostas premiadas, bem como o valor dos respetivos quinhões, é tornado público através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 16º

3 - As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

Artigo 15.º Pagamento dos prémios

1 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber

o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao pagamento do prémio;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00, o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) *(revogado pelo artigo 5.º da Portaria n.º 15/2014, de 23 de janeiro)*

e) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

g) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

h) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a (euro) 5.000,00.

5 - Os prémios iguais ou superiores a (euro) 5.000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 - O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, são pagos da seguinte forma e



de acordo com as condições de utilização do cartão de jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador;

b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;

c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;

iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.

7 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 - O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

9 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 16.º e 17.º.

Artigo 16.º Reclamações

1 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento, num mediador dos jogos sociais do Estado, 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 no Departamento de Jogos.

3 - As reclamações também podem ser apresentadas por telegrama, e-mail, telecópia ou telex, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) Nome completo e morada do recorrente;
- b) Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
- c) Número do terminal/máquina que registou o bilhete;
- d) Números de impressão e de registo do bilhete ou números de controlo;
- e) Motivo da reclamação.

4 - O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a (euro) 5.000,00, em que o prazo é de 12 dias.

5 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que dê entrada no Departamento de Jogos fora do prazo.

Artigo 17.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei 235/2008, de 3 de dezembro.

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 Lisboa.

Artigo 18.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios será objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

Artigo 19.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

Artigo 20.º Normas transitórias

(revogado pelo artigo 2.º da Portaria n.º 114/2013, de 21 de março)



67. Portaria n.º 552/2001, de 31 de maio¹⁴³
Aprova o Regulamento da Lotaria Instantânea

Considerando que o atual sistema de exploração da Lotaria Instantânea não permite uma exploração do jogo em tempo real;

Considerando que, atualmente, já estão implantados na generalidade dos países europeus sistemas de exploração de jogos em tempo real, *online*, que ligam terminais espalhados por todo o País diretamente a um sistema central onde os dados relativos aos pagamentos de prémios da Lotaria Instantânea ficam imediatamente registados e validados;

Considerando que o sistema *online* é fiável, seguro e tem demonstrado capacidade para promover a otimização da exploração da Lotaria Instantânea, com benefício para todas as entidades beneficiárias que verão as suas receitas aumentadas;

Assim, ao abrigo do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro, e do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto:

Manda o Governo, pelos Ministros da Saúde e do Trabalho e da Solidariedade, o seguinte:

1.º É aprovado o Regulamento da Lotaria Instantânea, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

2.º É revogada a Portaria n.º 940-B/95, de 27 de julho.

3.º A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da data da sua publicação.

4.º A presente portaria produz efeitos a partir de 11 de junho de 2001, independentemente da data da respetiva publicação.

Em 17 de maio de 2001.

A Ministra da Saúde, Maria Manuela de Brito Arcanjo Marques da Costa.
- O Ministro do Trabalho e da Solidariedade, Paulo José Fernandes Pedroso.

¹⁴³ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

REGULAMENTO DA LOTARIA INSTANTÂNEA

Artigo 1.º Do jogo

1 - A Lotaria Instantânea é um jogo social do Estado, explorado através da emissão de jogos autónomos, com denominação própria, aos quais podem corresponder uma ou várias emissões, nos termos do plano previamente definido de emissão e prémios.

2 - A Lotaria Instantânea é vendida em bilhetes, na frente dos quais figuram, em zona reservada e vedada por película de segurança a remover pelo jogador, um conjunto de símbolos ou números que determinarão, de forma imediata, a atribuição de um ou mais prémios, conforme as regras de atribuição indicadas no próprio bilhete.

3 - O prémio atribuído de forma imediata nos termos do número anterior pode ser condição de recebimento de outro ou outros prémios também constantes do respetivo plano de prémios.

4 - No verso do bilhete figuram, obrigatoriamente, o plano de emissão e prémios de cada jogo, um extrato do Regulamento e as regras de atribuição dos prémios referidos na parte final do número anterior.

5 - Compete ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa fixar para cada jogo:

- a) Número de emissões;
- b) A duração do seu período de venda;
- c) Quantidade de bilhetes por emissão;
- d) Preço;
- e) Plano de prémios.

Artigo 2.º Do bilhete

1 - Do bilhete físico da Lotaria Instantânea constam os seguintes elementos:

a) Na frente: a denominação do jogo, o preço, a zona reservada e vedada por película de segurança a remover pelo próprio jogador, o motivo decorativo, os logótipos, as regras de atribuição do(s) prémio(s) e uma zona reservada a controlo, devidamente identificada com a expressão «Não raspar»;

b) No verso: o extrato do Regulamento, a forma de atribuição dos prémios referidos no n.º 3 do artigo anterior, se for caso disso, o plano de prémios, a zona de identificação do jogador para efeitos do disposto nos n.ºs 1 e 4 do artigo 11.º do presente Regulamento e a assinatura do Administrador Executivo do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, ou em quem este delegue, podendo igualmente conter um código de barras.



2 - Os elementos referidos no n.º 4 do artigo 1.º, no n.º 1 do artigo 2.º, no artigo 5.º e no n.º 2 do artigo 6.º do presente Regulamento constarão, no caso dos bilhetes desmaterializados da Lotaria Instantânea, do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt.

Artigo 3.º Das regras de segurança

1 - Os bilhetes físicos da Lotaria Instantânea apenas podem ser colocados à venda pelos mediadores dos jogos sociais do Estado depois de estes procederem à sua ativação através dos terminais de jogo.

2 - Os bilhetes físicos da Lotaria Instantânea devem ser adquiridos e manuseados pelos jogadores com observância das seguintes regras de segurança:

- a) Verificar que a zona reservada e vedada por película de segurança a remover pelo próprio jogador se encontra intacta;
- b) Verificar que o bilhete não apresenta defeitos ou mutilações;
- c) Remover a película de segurança referida na alínea a), de modo a não afetar a legibilidade do bilhete;
- d) Não dobrar, cortar, riscar, manchar, alterar ou afetar de qualquer outra forma o bilhete;
- e) Não proceder à remoção da zona reservada a controlo identificada com a expressão «Não raspar».

Artigo 4.º Do local de aquisição

1 - Os bilhetes físicos da Lotaria Instantânea são adquiridos nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

2 - Apenas serão válidos os bilhetes físicos da Lotaria Instantânea que sejam ativados pelo mediador através dos terminais de jogo e desde que tal ativação esteja registada no sistema informático central do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - Os bilhetes desmaterializados da Lotaria Instantânea são adquiridos no sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, cujo acesso é disponibilizado através da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos e da utilização do cartão de jogador, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

4 - Apenas serão válidos os bilhetes desmaterializados de Lotaria Instantânea que se encontrem registados e validados no sistema central do Departamento de Jogos, os quais constituem a única prova de aquisição dos bilhetes.

5 - Para os bilhetes de Lotaria Instantânea desmaterializada adquiridos pelos jogadores, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios.

Artigo 4.º-A Cartão de Jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios da Lotaria Instantânea, através de meios eletrónicos, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social, pela *Internet* e por quaisquer outros meios julgados adequados e constam da documentação obrigatoriamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

Artigo 5.º Do preço

O preço de venda ao público constará, obrigatoriamente, dos bilhetes da Lotaria Instantânea, não podendo ser vendidos por importância diferente da indicada.

Artigo 6.º Dos prémios

1 - A importância destinada a prémios, em cada jogo, não pode ser inferior a 50 % nem superior a 70 % do capital emitido.

2 - No verso do bilhete físico consta, obrigatoriamente, a percentagem para prémios, definida dentro dos limites estabelecidos no número anterior, e o plano de prémios.

3 - O plano de prémios define as quantidades e os valores dos prémios existentes em cada emissão de bilhetes de um jogo.

4 - O prémio ou prémios que os jogadores podem receber estão expressamente indicados no bilhete.

5 - O prémio ou prémios que os jogadores podem receber são divulgados pelo seu valor ilíquido.

Artigo 7.º Do pagamento dos prémios

1 – Os prémios titulados pelos bilhetes físicos da Lotaria Instantânea são pagos contra a apresentação do título, nos seguintes termos:



- a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado;
- b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do bilhete premiado;
- c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;
- d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para conta bancária do portador do bilhete premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo.

2 - Os prémios correspondentes a bilhetes de Lotaria Instantânea desmaterializados adquiridos através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições gerais de utilização do cartão de jogador:

- a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador através do qual o bilhete foi adquirido;
- b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;
- c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:
 - i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

- ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;
 - iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;
- d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.
- 3 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.
- 4 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento dos prémios.

Artigo 8.º Dos requisitos para o pagamento de prémios

1 - Sem prejuízo do disposto no artigo 9.º, os prémios são pagos de imediato aos portadores dos bilhetes físicos, desde que, no momento da sua apresentação, estes reúnam os seguintes requisitos:

- a) Serem legíveis;
- b) Não estarem mutilados;
- c) Não se encontrarem deteriorados ou defeituosos;
- d) Não se encontrarem alterados;
- e) Manterem intacta a zona «Não raspar»;
- f) Manterem intacto o código de barras na zona removida pelo jogador e os elementos de segurança impressos no bilhete.

2 - Sempre que o prémio seja de valor igual ou superior ao estabelecido na legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo é obrigatória a identificação do apresentante do título ou do titular do cartão de jogador através de documento de identificação com fotografia, nos termos aí estabelecidos.

Artigo 9.º Do não pagamento de prémios

Sem prejuízo do disposto nos n.ºs 1 e 4 do artigo 11.º, os bilhetes físicos que não reúnam as condições referidas no n.º 1 do artigo anterior e no n.º 2 do artigo 4.º não serão pagos.

Artigo 10.º Da data limite de pagamento de prémios

1 - O pagamento dos prémios de cada jogo da Lotaria Instantânea é efetuado até à data fixada pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da



Misericórdia de Lisboa, que a publicita, junto dos mediadores e através da comunicação social, com uma antecedência mínima de 30 dias.

2 - Após a data limite anunciada nos termos do número anterior, caduca o direito ao recebimento dos prémios.

Artigo 11.º Dos bilhetes com defeitos técnicos de impressão

1 - Os jogadores que adquiram bilhetes físicos com erros de impressão ou defeitos técnicos na zona reservada e vedada por película de segurança a remover pelo próprio jogador podem enviá-los, devidamente identificados, para o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, que verificará se os mesmos são premiados.

2 - Caso o jogador opte por não enviar o bilhete referido no número anterior diretamente para o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, tem direito a receber outro bilhete.

3 - Na situação referida no número anterior o mediador enviará o bilhete referido para o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, onde será imediatamente destruído, sendo entregue ao mediador o preço respetivo.

4 - Os jogadores que adquiram bilhetes físicos que não reúnam as condições do n.º 2 do artigo 4.º podem enviá-los, devidamente identificados, para o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa que comprovará a sua autenticidade e verificará a existência do direito a prémio.

Artigo 12.º Júri das extrações

1 - Compete ao júri das extrações, no que se refere à Lotaria Instantânea:

a) Verificar a conformidade dos ficheiros informáticos de cada jogo com o respetivo plano de emissão e prémios, previamente aprovados nos termos regulamentares;

b) Superintender e fiscalizar, nos jogos que assim o prevejam, os sorteios de prémios incluídos nos respetivos planos e que não sejam de atribuição imediata, bem como decidir sobre dúvidas que sejam suscitadas durante a sua realização;

c) Fiscalizar os sorteios adicionais dos jogos abrangidos pelo presente Regulamento nos termos do n.º 3 do artigo 1.º.

2 - Dos atos do júri das extrações é lavrada ata assinada pelos seus membros.

Artigo 13.º Da não aceitação de reclamações

1 - O Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa não intervém em eventuais conflitos entre jogadores que adquiram bilhetes em comum, nomeadamente para efeitos de pagamento de prémios.

2 - O Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa não se responsabiliza, em qualquer caso, pela perda, roubo ou extravio de bilhetes da Lotaria Instantânea.

Artigo 14.º Das fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente falsificação de bilhetes, será objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

Artigo 15.º Disposições finais

1 - Em tudo o mais não expressamente previsto no presente Regulamento e no Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro, regem as normas que disciplinam a Lotaria Nacional, com as devidas adaptações.

2 - Quaisquer dúvidas ou omissões do presente Regulamento, que não possam ser esclarecidas nos termos do número anterior, são resolvidas pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

**68. Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro**¹⁴⁴**Aprova o Regulamento do Totobola**

Considerando que o atual sistema do Totobola tem vindo ao longo da última década a verificar um decréscimo de receitas, torna-se necessário revitalizar o primeiro concurso de apostas mútuas desportivas lançado em Portugal, há mais de 40 anos, tendo em atenção o desenvolvimento e as alterações verificadas no fomento do futebol.

Procede-se a um aumento da percentagem líquida para prémios, que agora passa de 50% para 55%, facto que permite elevar o valor dos prémios tradicionais do Totobola, bem como criar um novo prémio, atribuído aos apostadores que acertem cumulativamente em todos os resultados dos 13 jogos base e no resultado em número de golos do 14.º jogo, denominado «Super 14», conduzindo, assim, à necessária revitalização deste emblemático jogo social.

Considerando que o preço da aposta no Totobola não sofre alteração desde maio de 1998, atualiza-se o valor da aposta para níveis considerados razoáveis, na sequência de avaliação do mercado efetuada.

Considerando a entrada, para breve, em funcionamento da plataforma de acesso multicanal, que permite ao público em geral a realização das apostas nos jogos sociais do Estado através, nomeadamente do Multibanco, Internet e SMS, com vantagens acrescidas de comodidade e celeridade, faz-se desde já referência expressa a esse modo de registo de apostas.

Assim:

Nos termos do disposto no artigo 4.º do Decreto-Lei 84/85, de 28 de março, e do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei 322/91, de 26 de agosto:

Manda o Governo, pelos Ministros da Saúde e da Segurança Social e do Trabalho, o seguinte:

¹⁴⁴ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

1.º É aprovado o Regulamento do Totobola, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

2.º É revogada a Portaria 549/2001, de 31 de maio, na redação dada pela Portaria 1048/2001, de 1 de setembro.

3.º O Regulamento do Totobola produz efeitos a partir de 18 de janeiro de 2004.

4.º A presente portaria entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

Em 16 de dezembro de 2003.

O Ministro da Saúde, Luís Filipe Pereira. - O Ministro da Segurança Social e do Trabalho, António José de Castro Bagão Félix.

ANEXO

REGULAMENTO DO TOTOBOLA

Artigo 1.º Objeto

1 - O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado «Totobola», que consiste nos concursos de apostas mútuas sobre resultados de jogos de futebol organizados, segundo a estrutura definida no número seguinte, nos termos da lei em vigor, pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante designado por Departamento de Jogos.

2 - O Totobola é organizado numa grelha com 13 jogos base, nos quais se prognostica o resultado de vitória, empate ou derrota, e um 14.º jogo, denominado «Super 14», no qual igualmente se prognostica o resultado de vitória, empate ou derrota.

Artigo 2.º Concursos

1 - Os concursos referidos no artigo anterior podem ser normais, caso em que têm periodicidade semanal, e extraordinários.

2 - Para efeitos dos concursos normais, a 1.ª semana do ano é aquela que contiver o 1.º domingo desse ano.

3 - A data fixada para os concursos normais será a de domingo.

4 - A data e os prazos de receção de apostas para concursos extraordinários são fixados pelo Departamento de Jogos.



Artigo 3.º Condições de participação nos concursos

1 - A participação nos concursos do Totobola inicia-se com o registo das apostas e pagamento do respetivo preço, nos termos da lei e do presente Regulamento.

2 - Tal participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.

3 - A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.

4 - Para participar nos concursos do Totobola apenas poderão ser utilizados os bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos do presente Regulamento, sem prejuízo do disposto no artigo 6.º, n.º 4.

5 - O Departamento de Jogos divulga a lista do elenco dos jogos de cada concurso através dos meios que entenda mais convenientes.

6 - A lista do elenco dos jogos de cada concurso, divulgada pelo Departamento de Jogos, é a única lista válida para a realização de apostas e para efeitos de escrutínio.

7 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são responsáveis pela correta e atempada divulgação da lista do elenco dos jogos de cada concurso, disponibilizando a mesma quando solicitado pelo jogador.

Artigo 4.º Preço da aposta

O preço de cada aposta é fixado em (euro) 0,40.

Artigo 5.º Distribuição das receitas para prémios

1 - Da receita de cada concurso, constituída pelo valor do montante total das apostas admitidas, é destinada a prémios a importância correspondente a 60 %.

2 - A importância destinada a prémios, depois de deduzidos os encargos legais que sobre ela recaírem, é dividida pelas quatro categorias de prémios do seguinte modo:

- a) 1.º prémio - 30 %;
- b) 2.º prémio - 25 %;
- c) 3.º prémio - 25 %;
- d) Super 14 - 20 %.

3 - Têm direito a prémio as apostas que apresentem os seguintes resultados:

- a) Ao 1.º, as que tenham todos os resultados certos nos 13 jogos base;
- b) Ao 2.º, as que tenham um só resultado errado nos 13 jogos base;
- c) Ao 3.º, as que tenham dois resultados errados nos 13 jogos base;

d) Ao Super 14, todas aquelas que, além de terem todos os resultados certos nos 13 jogos base, acertem cumulativamente no resultado do 14.º jogo, nos termos do número seguinte.

4 - Por cada recibo de apostas haverá direito a um único prémio da categoria Super 14.

5 - Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições das alíneas a), b) e c) do n.º 3, e quando não haja lugar ao cancelamento de jogos no concurso em apostas duplas e ou triplas, constam da tabela II em anexo ao presente Regulamento.

6 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio, o montante a ele destinado irá crescer:

a) Nos concursos normais, ao montante do Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte;

b) Nos concursos extraordinários, ao montante do Super 14 do segundo concurso subsequente, com exceção dos concursos anulados, nos quais o montante do primeiro prémio irá crescer ao montante do Super 14 do concurso imediatamente seguinte ao do concurso anulado.

7 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º prémio, o respetivo montante cresce ao do 3.º prémio; quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 3.º prémio, o respetivo montante cresce ao do 2.º prémio.

8 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º nem ao 3.º prémios, os respetivos montantes crescem ao montante do 1.º prémio.

9 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito a qualquer das três primeiras categorias de prémios, e por consequência ao Super 14, os montantes correspondentes crescem ao montante que vier a ser apurado para o prémio Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte.

10 - Nos concursos extraordinários, quando não forem escrutinadas apostas com direito a qualquer das três primeiras categorias de prémios, e por consequência ao Super 14, os montantes crescem ao que vier a ser apurado para o prémio Super 14 do segundo concurso subsequente, com exceção dos concursos anulados, nos quais os montantes crescem ao montante do Super 14 do concurso imediatamente seguinte ao do concurso anulado.

11 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao prémio Super 14, o montante a ele destinado, salvo o disposto no número seguinte, irá crescer:

a) Nos concursos normais, ao montante do prémio Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte;



b) Nos concursos extraordinários, ao montante do prémio Super 14 do segundo concurso subsequente, com exceção dos concursos anulados, nos quais este montante irá crescer ao montante do Super 14 do concurso imediatamente seguinte ao do concurso anulado.

12 - A importância de cada classe de prémios é repartida em quinhões iguais pelas apostas premiadas de cada uma das categorias de prémios referidas no n.º 3, arredondada para a quantia em cêntimos imediatamente inferior.

13 - Se o quinhão de cada uma das apostas com direito a prémio for menor do que o quinhão que cabe a cada uma das apostas com direito a prémio da categoria imediatamente inferior, os montantes correspondentes às duas categorias são adicionados, sendo o total dividido entre ambas, em quinhões iguais.

Artigo 6.º Prognósticos

1 - Os prognósticos nos 13 jogos base e no Super 14 entendem-se como vitória, empate ou derrota da equipa visitada, consoante estejam marcados nos retângulos da esquerda, «1», do meio, «X», ou da direita, «2», respetivamente, considerando-se equipa visitada a mencionada em primeiro lugar, mesmo que venha a ocorrer troca de campo de jogo.

2 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

3 - Os prognósticos fazem-se pela marcação de uma cruz «X», cujo ponto de intersecção deverá estar dentro dos retângulos, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

4 - Os prognósticos podem ser digitados diretamente no terminal pelo mediador dos jogos sociais do Estado, pelo apostador em periférico diretamente ligado ao terminal, ou através da utilização de outros meios e suportes de registo de apostas, nomeadamente a Internet, telefone móvel ou fixo, televisão ou outro, nos termos de diploma legal próprio.

5 - Os prognósticos para cada concurso recaem sobre o resultado final dos 13 jogos base, sendo o prognóstico do jogo Super 14, um único, e servirá para todas as apostas do bilhete.

6 - Os resultados a prognosticar podem ser os verificados ao intervalo de todos ou de alguns dos jogos do concurso, devendo tal modalidade constar claramente da lista do elenco dos jogos de cada concurso a ser divulgada publicamente pelo Departamento de Jogos.

7 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

Artigo 7.º Apostas

1 - Os prognósticos inscritos numa coluna do bilhete, aos quais corresponde um preçõ, constituem uma aposta.

- 2 - As apostas podem preencher-se numa de duas modalidades: simples e múltiplas.
- 3 - As apostas simples agrupam-se em pares de colunas.
- 4 - As apostas múltiplas são inscritas, obrigatoriamente, na primeira coluna.
- 5 - O jogo Super 14 apenas admite uma aposta simples.
- 6 - As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente diploma são obrigatoriamente pagas pelo mediador nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 8.º Apostas simples

- 1 - O preenchimento das apostas simples faz-se pela marcação, em cada coluna, de um prognóstico por cada jogo.
- 2 - As apostas simples, sempre em número par, inscrevem-se em sequência contínua de colunas, começando obrigatoriamente pela primeira coluna.

Artigo 9.º Apostas múltiplas

- 1 - O preenchimento das apostas múltiplas faz-se pela marcação de um até três prognósticos por jogo base, formando-se sistemas de apostas múltiplas, de acordo com a tabela I anexa ao presente Regulamento, a inscrever obrigatoriamente na primeira coluna e assinalados no local do bilhete a isso destinado.
- 2 - Mediante publicação prévia junto do público em geral, o Departamento de Jogos pode criar outras apostas múltiplas.

Artigo 10.º Registo e validação de apostas

- 1 - O sistema de registo e validação de apostas é informático.
- 2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores autorizados pelo Departamento de Jogos para efetuar a aceitação de apostas, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

Artigo 11.º Mediadores dos jogos

- 1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.
- 2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.



3 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 - O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos e que não tenham sido anuladas nos termos do presente Regulamento.

Artigo 12.º Sistema de registo e validação de apostas

1 - O registo de apostas pode processar-se:

a) Mediante a apresentação dos bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos nos quais se tenham inscrito os prognósticos de acordo com as normas do presente Regulamento;

b) Por digitação dos prognósticos do jogador no terminal, nos termos do n.º 4 do artigo 6.º;

c) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 - A inscrição dos prognósticos nos bilhetes não pode ser feita a tinta vermelha.

3 - Para efeitos do presente artigo, o bilhete referido na alínea a) do n.º 1, depois de preenchido com os prognósticos, serve unicamente como suporte da leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 - Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação.

5 - Sem a validação e registo no sistema central dos dados apresentados nos terminais as apostas não participam no concurso.

6 - Após a validação, o terminal emite o recibo respetivo, no qual constam os seguintes dados:

a) Tipo de jogo;

b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;

c) Prognósticos efetuados;

d) *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

e) Número de apostas;

f) Valor das apostas;

g) Número de controlo;

h) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central.

7 - Para todos os efeitos, o recibo será identificado pelos números de controlo que nele figuram.

8 - O mediador de jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

9 - Quando o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal e impressão da palavra «ANULADO» ou «CANCELADO», valor da aposta, data e hora, o qual será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.

10 - As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo, ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitem, conforme o que ocorrer primeiro.

11 - O recibo anulado nunca é entregue ao jogador.

12 - 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.

13 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.

14 - A participação nos concursos 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 dos jogos do concurso.

15 - Para todos os efeitos, entender-se-á como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em disco ótico, cassete, banda magnética, ou outro, em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

16 - O Departamento de Jogos poderá autorizar a utilização de outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou outro.



17 - Relativamente às apostas efetuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e as respetivas cópias de segurança.

Artigo 12.º-A Cartão de Jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do Totobola através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela Internet ou por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

Artigo 13.º Bilhetes

1 - As apostas efetuadas mediante a utilização de bilhetes só poderão ser validadas se forem utilizados bilhetes emitidos para o efeito pelo Departamento de Jogos.

2 - Os bilhetes referidos no número anterior estão à disposição dos jogadores nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

3 - Dos bilhetes consta um extrato das regras essenciais de participação no jogo e pagamento dos prémios.

4 - Há duas espécies de bilhetes, ambos sem a indicação dos jogos neles incluídos:

a) Normais - destinados aos concursos semanais;

b) *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

c) Extraordinários - destinados aos concursos extraordinários.

5 - Os bilhetes normais servem para suporte de leitura para participação no concurso em que forem lidos pelo terminal de jogo, qualquer que seja o número da semana a que respeitem; os bilhetes extraordinários apenas podem ser utilizados em concursos extraordinários.

- 6 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*
- 7 - Os bilhetes estão divididos em colunas numeradas, subdivididas em retângulos para a marcação dos prognósticos.
- 8 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*
- 9 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*
- 10 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

Artigo 14.º Júri dos concursos

1 - Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, anexos ao Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, compete:

- a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação de apostas, prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b), e 15;
- b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b), e 15, que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 - Das operações previstas no número anterior será lavrada a correspondente ata.

Artigo 15.º Resultados dos jogos

1 - Considera-se resultado final de um jogo, a vitória, o empate ou a derrota da equipa mencionada em primeiro lugar, verificados no fim do tempo regulamentar desse jogo, sem recurso a prolongamento ou processo de desempate forçado.

2 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

3 - Se, por qualquer motivo, um jogo for suspenso depois de iniciado e não recomeçar até à data do concurso, considera-se como resultado válido o que se verificar no momento da suspensão.

4 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

5 - *(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)*

6 - Quando qualquer um dos jogos não se realizar, for adiado para além da data do concurso ou se iniciar antes da entrega ao júri da cópia de segurança do suporte magnético referido no artigo 12.º, o Departamento de Jogos procede ao cancelamento do jogo respetivo.

7 - Na situação prevista no número anterior, todos os prognósticos registados, em apostas simples ou múltiplas, sobre o jogo cancelado são considerados prognósticos certos para efeitos de escrutínio.

8 - Após a divulgação do cancelamento de um jogo mantém-se necessário o registo de um prognóstico de apostas simples sobre o mesmo.



9 - Quando forem cancelados 6 ou mais jogos num mesmo concurso, o Departamento de Jogos procede à anulação do respetivo concurso.

10 - O Departamento de Jogos procede à divulgação dos jogos cancelados ou do concurso anulado através dos meios que entenda mais convenientes.

11 - Na situação de anulação de um concurso, o valor das apostas registadas é reembolsado aos jogadores, junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado, contra a entrega do recibo de aposta, emitido em conformidade com o artigo 12.º, e no prazo de 90 dias contados sobre a data de anulação do concurso, sob pena de caducar o direito de reclamar o valor da aposta.

12 - A efetivação do reembolso do valor da aposta ao apostador fica registada no sistema central do Departamento de Jogos e dá origem à emissão de um talão de pagamento que é entregue ao jogador.

13 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao reembolso da aposta numa situação de anulação de concurso.

Artigo 16.º Sorteio de resultados

(revogado pelo artigo 11.º da Portaria 232/2017, de 27 de julho)

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 de apostas é gerado no sistema central um ficheiro de apostas premiadas, classificadas por categorias de prémios.

3 - O sistema informático central fornecerá ao júri dos concursos e aos serviços de escrutínio informação detalhada da receita obtida e do número de prémios por categoria de cada concurso.

4 - O controlo dos prémios será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b), e 15, prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 - O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a (euro) 5.000,00;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a (euro) 5.000,00.

6 - Concluído o controlo de prémios, o júri dos concursos confirmará ou retificará, aos serviços de escrutínio, a informação detalhada sobre as quantidades de prémios por categorias, para que se proceda à identificação do valor que corresponder a cada aposta premiada.

Artigo 17.º-A Cálculo da quantidade de prémios com jogos base cancelados em apostas múltiplas

1 - Se um apostador prognosticou uma ou mais apostas duplas e ou uma ou mais apostas triplas num ou mais jogos base, o cálculo a efetuar para se determinar a quantidade total de prémios a atribuir pelos 1.º, 2.º e 3.º prémios, caso algum desses jogos venha a ser cancelado, processa-se da seguinte forma:

- a) Ao sistema de apostas múltiplas apostado são retiradas a(s) dupla(s) e ou a(s) tripla(s) correspondentes aos jogos cancelados, determinando-se o sistema de apostas múltiplas aplicável aos prognósticos restantes;
- b) Para cada uma das apostas certas correspondentes aos 1.º, 2.º e 3.º prémios do sistema de apostas múltiplas restantes, multiplica-se o número de apostas do sistema inicial e divide-se pelo número de apostas do sistema de apostas restante, determinando-se assim a quantidade de apostas certas por categoria de prémio.

2 - O valor total do prémio final a receber resulta do somatório dos produtos da quantidade de prémios apurada por cada categoria de prémio, de acordo com o número anterior, pelo valor individual do mesmo, apurado no escrutínio de prémios do respetivo concurso.

3 - Quando os jogos cancelados, num máximo de cinco jogos, correspondam à totalidade de duplas e ou triplas do sistema de apostas múltiplas apostado, a quantidade de prémios a atribuir corresponderá:

- a) Sem falhas nos prognósticos simples, à quantidade de primeiros prémios multiplicado pelas apostas simples correspondentes;
- b) Com uma falha num prognóstico simples, à quantidade de segundos prémios multiplicado pelas apostas simples correspondentes;
- c) Com duas falhas em prognósticos simples, à quantidade de terceiros prémios multiplicado pelas apostas simples correspondentes.

Artigo 18.º Divulgação das apostas premiadas

1 - O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados pelos terminais de apostas nos mediadores, pelos órgãos de comunicação social, pela Internet e constam de um cartaz informativo afixado nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos.

2 - Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respetivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 20.º

3 - As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ílquido.



Artigo 19.º Pagamento de prémios

1 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impresso pelo terminal na frente do recibo a palavra «PAGO», valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao respetivo pagamento;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000, o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) (Revogada.)

e) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

g) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

h) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do último jogo do concurso para os prémios de montante inferior a (euro) 5.000,00.

5 - Os prémios iguais ou superiores a (euro) 5.000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 - O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador através do qual o bilhete foi adquirido;

b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;

c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;

iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador,



após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.

7 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 - O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data da realização do último jogo do concurso a que respeita.

9 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 20.º e 21.º

Artigo 20.º Reclamações

1 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo terminal de jogos, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado seja informado que não tem direito a prémio, que o prémio já foi pago, ou que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento, tem o direito de reclamar.

2 - Na situação de anulação de um concurso, todo o possuidor de um recibo de aposta, emitido em conformidade com o artigo 12.º, e que tendo apresentado o mesmo para reembolso num mediador dos jogos sociais do Estado seja informado de que não tem direito ao reembolso, que o reembolso já foi efetuado ou que existe algum outro motivo que impeça o seu reembolso, tem direito a reclamar.

3 - As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a fornecer pelos mediadores dos jogos sociais do Estado e a entregar no Departamento de Jogos.

4 - As reclamações também podem ser apresentadas por telegrama, correio eletrónico, telecópia ou telex, 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 a aposta, ou, não sendo possível, o número do mediador e o local do estabelecimento;
- d) Números de controlo do recibo;
- e) Motivo da reclamação.

5 - O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir do último jogo do concurso a que respeita e é de 12 dias para os prémios de valor

igual ou superior a (euro) 5.000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a (euro) 5.000,00, em que o prazo é de 12 dias.

6 - O prazo para apresentação de reclamação num concurso anulado conta-se a partir da data da anulação do respetivo concurso, nos termos do número anterior, com as devidas adaptações.

7 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que dê entrada no Departamento de Jogos fora do prazo.

Artigo 21.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

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 Lisboa.

Artigo 22.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios ou ao reembolso do valor da aposta num concurso anulado, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através do terminal, é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei geral.

Artigo 23.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios e de reembolso do valor da aposta num concurso anulado, em que é competente o júri de reclamações.

Artigo 24.º Tabelas

São publicadas em anexo ao presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo, as tabelas I e II, relativas, respetivamente, aos sistemas de apostas múltiplas e aos prémios em apostas múltiplas, as quais não se aplicam quando haja lugar ao cancelamento de jogos no concurso.



ANEXO I
TABELA DOS SISTEMAS DE APOSTAS MÚLTIPLAS

Prognósticos simples	Prognósticos tripos (n)	Prognósticos duplos (m)	Cálculo das apostas $3^n \times 2^m$	Total
12	-	1	2	2
12	1	-	3	3
11	-	2	2^2	4
11	1	1	3×2	6
10	-	3	2^3	8
11	2	-	3^2	9
10	1	2	3×2^2	12
9	-	4	2^4	16
10	2	1	$3^2 \times 2$	18
9	1	3	3×2^3	24
10	3	-	3^3	27
8	-	5	2^5	32
9	2	2	$3^2 \times 2^2$	36
8	1	4	3×2^4	48
9	3	1	$3^3 \times 2$	54
7	-	6	2^6	64
8	2	3	$3^2 \times 2^3$	72
9	4	-	3^4	81
7	1	5	3×2^5	96
8	3	2	$3^3 \times 2^2$	108
6	-	7	2^7	128
7	2	4	$3^2 \times 2^4$	144
8	4	1	$3^4 \times 2$	162
6	1	6	3×2^6	192
7	3	3	$3^3 \times 2^3$	216
8	5	-	3^5	243
5	-	8	2^8	256
6	2	5	$3^2 \times 2^5$	288
7	4	2	$3^4 \times 2^2$	324
5	1	7	3×2^7	384

ANEXO II
TABELA DOS PRÉMIOS EM APOSTAS MÚLTIPLAS

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resul- tados	Com 12 resul- tados	Com 11 resul- tados
2 1 dupla	-	-	1	1	-
	-	1	-	1	1
	1	-	-	2	-
	-	1	-	1	1
	1	1	-	-	2
-	2	-	-	1	
3 1 tripla	-	-	1	2	-
	-	1	-	1	2
	-	2	-	-	1
4 2 duplas	-	-	1	2	1
	1	-	-	2	2
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	2
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1



Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
6 1 dupla 1 tripla	- 1 1 -	- - 1 2	1 - - -	3 2 1 -	2 4 3 1
8 3 duplas	- 1 2 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	+3 2 - 1 -	3 4 4 3 1
9 2 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	4 1 -	4 4 1
12 2 duplas 1 tripla	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	4 2 - 1 -	5 6 4 2 1
16 4 duplas	- 1 2 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	4 2 - 1 -	6 6 4 4 1
18 1 dupla 2 triplas	- 1 1 -	- 1 1 2	1 - - -	5 2 1 -	8 8 5 2 1
24 3 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	5 2 - 1 -	9 8 4 5 2 1
27 3 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	6 1 -	12 6 1
32 5 duplas	- 1 2 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	5 2 - 1 -	10 8 4 5 2 1
36 2 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	6 2 - 1 -	13 10 4 6 2 1
48 4 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	6 2 - 1 -	14 10 4 6 2 1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
54 1 dupla 3 triplas	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	7 2 1 - -	18 12 7 2 1
64 6 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	6 2 - 1 - -	15 10 4 6 2 1
72 3 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	7 2 - 1 -	19 12 4 7 2 1
81 4 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	8 1 -	24 8 1
96 5 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	7 2 - 1 -	20 12 4 7 2 1
108 2 duplas 3 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	8 2 - 1 -	25 14 4 8 2 1
128 7 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	7 2 - 1 -	21 12 4 7 2 1
144 4 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	8 2 - 1 -	26 14 4 8 2 1
162 1 dupla 4 triplas	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	9 2 - 1 -	32 16 9 2 1
192 6 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - -	8 2 - 1 -	27 14 4 8 2 1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
216	—	—	1	9	33
3 duplas	1	—	—	2	16
3 triplas	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	9
	1	1	—	—	2
	—	2	—	—	1
243	—	—	1	10	40
5 triplas	—	1	—	1	10
	—	2	—	—	1
256	—	—	1	8	28
8 duplas	1	—	—	2	14
	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	8
	1	1	—	—	2
	—	2	—	—	1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
288	—	—	1	9	34
5 duplas	1	—	—	2	16
2 triplas	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	9
	—	2	—	—	1
324	—	—	1	10	41
2 duplas	1	—	—	2	18
4 triplas	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	10
	—	2	—	—	1
384	—	—	1	9	35
7 duplas	1	—	—	2	16
1 tripla	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	9
	—	2	—	—	1



69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro¹⁴⁵
Aprova o Regulamento do jogo EUROMILHÕES

A criação do novo jogo social do Estado denominado «EUROMILHÕES», cujo direito exclusivo de exploração, para todo o território nacional, foi concedido à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, torna necessária, nos termos da legislação em vigor, a respetiva regulamentação.

A presente portaria estabelece as regras de exploração deste novo jogo de apostas mútuas sobre o sorteio de números.

Contemplam-se, assim, as normas gerais de participação, nomeadamente: os sistemas de jogo 5/50 e 2/9; os sorteios, em número de dois, semanais e consecutivos; o valor da aposta, que é de € (euro) 2,00; o modo de realização das apostas; as categorias de prémios em número de 12, e o modo de divisão da importância destinada a prémios pelas respetivas categorias, bem como os prazos de caducidade do direito ao recebimento dos mesmos.

Assim:

Ao abrigo do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, e do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de agosto:

Manda o Governo, pelos Ministros da Saúde e da Segurança Social, da Família e da Criança, o seguinte:

1.º É aprovado o Regulamento do EUROMILHÕES, que se publica em anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

2.º O presente diploma entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação e produz efeitos a partir da data do início da admissão de apostas para o 1.º sorteio do jogo EUROMILHÕES em que Portugal participar.

Em 16 de setembro de 2004.

O Ministro da Saúde, Luís Filipe da Conceição Pereira. - O Ministro da Segurança Social, da Família e da Criança, Fernando Mimoso Negrão.

¹⁴⁵ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

ANEXO

REGULAMENTO DO EUROMILHÕES

Artigo 1.º Objeto

O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado «EUROMILHÕES», que consiste em concursos de apostas mútuas sobre sorteios de números, do tipo loto, organizado, nos termos da lei, pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante designado abreviadamente por Departamento de Jogos.

Artigo 2.º Concursos

- 1 - O EUROMILHÕES tem dois concursos semanais, cujos sorteios, realizados nos termos do artigo 15.º, ocorrem em dia, hora e local fixados pelo Departamento de Jogos, e com a devida publicitação.
- 2 - A data de cada concurso é a do dia dos respetivos sorteios.

Artigo 3.º Condições gerais de participação

- 1 - A participação no jogo EUROMILHÕES inicia-se com o registo e validação das apostas no sistema central do Departamento de Jogos e o pagamento do preço a que se refere o artigo 4.º, correspondente à participação cumulativa no EUROMILHÕES e no «Totosorteio», nos termos da lei e do presente regulamento.
- 2 - Tal participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.
- 3 - A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.
- 4 - O mesmo bilhete permite a participação em dois concursos, mas a participação num concurso da semana não implica a participação no outro.
- 5 - O jogador indica de forma clara em que concurso(s) pretende participar, preenchendo de forma regulamentar o(s) retângulo(s) que, para o efeito, existe(m) nos bilhetes, por solicitação de digitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, ou por opção nos outros canais da plataforma de acesso multicanal; mas caso não indique qual o concurso, o jogador participa no concurso imediatamente seguinte ao do momento da celebração da aposta.
- 6 - Para participar no EUROMILHÕES apenas podem ser utilizados os suportes autorizados pelo Departamento de Jogos, nos termos do presente Regulamento, sem prejuízo do disposto no Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.



Artigo 4.º Preço da aposta

- 1 - O preço de cada aposta no jogo EUROMILHÕES é de (euro) 2,20.
- 2 - Sem prejuízo do pagamento do preço referido no número anterior, a participação no jogo EUROMILHÕES implica o pagamento adicional do preço de (euro) 0,30 por cada aposta realizada, habilitando-se os apostadores a participar no jogo «Totosorteio», cujo regime jurídico foi aprovado pelo Decreto-Lei n.º 43/2016, de 16 de agosto.

Artigo 5.º Prognósticos

- 1 - Os prognósticos fazem-se pela marcação de cruzes (X), cujos pontos de interseção devem estar dentro de cada um dos retângulos das grelhas 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 do Estado, através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt ou noutros canais, nos termos regulados pelo Departamento de Jogos, cujo acesso é disponibilizado através da sua plataforma de acesso multicanal.

Artigo 6.º Apostas

- 1 - Os prognósticos inscritos num conjunto do bilhete composto por duas grelhas, a primeira denominada «grelha de números» e a segunda denominada «grelha de estrelas», ao qual corresponde um preço, constituem uma aposta.
- 2 - Os prognósticos efetuados, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro, em outros suportes distintos do bilhete físico de apostas devem obedecer às regras constantes do número anterior.
- 3 - As apostas podem preencher-se numa de duas modalidades, simples ou múltiplas.
- 4 - As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente diploma são obrigatoriamente pagas pelo mediador, nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 7.º Apostas simples

- 1 - As apostas simples são inscritas nos conjuntos existentes no bilhete, começando obrigatoriamente no primeiro.
- 2 - O preenchimento das apostas simples faz-se, cumulativamente, pela marcação de 5 dos 50 números inscritos na grelha de números e de 2 dos 12 números inscritos na grelha de estrelas de cada conjunto.

Artigo 8.º Apostas múltiplas

1 - As apostas múltiplas são inscritas obrigatoriamente no primeiro conjunto do bilhete, sendo consideradas como apostas simples as inscritas em mais de um conjunto além do primeiro.

2 - O preenchimento das apostas múltiplas faz-se pela marcação de 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 números na grelha de números, combinada com a marcação de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ou 12 números na grelha de estrelas, de acordo com a tabela constante do anexo I, e assinalando essa opção no local do bilhete a isso destinado.

3 - Podem ser criados, pelo Departamento de Jogos, outros sistemas de apostas múltiplas sujeitos a publicitação.

4 - A tabela de combinações possíveis de apostas múltiplas na grelha de números e na grelha de estrelas bem como os respetivos preços constam do verso do bilhete.

Artigo 9.º Registo e validação das apostas

1 - O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

Artigo 10.º Distribuição das receitas para prémios

1 - Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 50 %, conforme previsto no n.º 2 do artigo 8.º do Decreto-Lei n.º 210/2004, de 20 de agosto.

2 - A importância destinada a prémios, calculada nos termos do número anterior, é repartida por um fundo de reserva destinado a incrementar o valor de todas as categorias de prémios, bem como a assegurar o valor dos prémios dos sorteios adicionais a que se refere o n.º 17 do presente artigo, e por 13 categorias de prémios, nos termos seguintes:

- a) 48 % para o 1.º prémio e para o fundo de reserva;
- b) 3,95 % para o 2.º prémio;
- c) 0,92 % para o 3.º prémio;
- d) 0,45 % para o 4.º prémio;
- e) 0,48 % para o 5.º prémio;
- f) 0,67 % para o 6.º prémio;
- g) 0,38 % para o 7.º prémio;



- h) 1,75 % para o 8.º prêmio;
- i) 1,85 % para o 9.º prêmio;
- j) 3,50 % para o 10.º prêmio;
- k) 4,95 % para o 11.º prêmio;
- l) 14,85 % para o 12.º prêmio;
- m) 18,25 % para o 13.º prêmio.

3 - A percentagem da importância destinada a prêmios a que se refere a alínea a) do n.º 2 é repartida entre o 1.º prêmio e o fundo de reserva, de acordo com a tabela constante do anexo II.

4 - O ciclo de jackpots a que se refere a tabela constante do anexo II corresponde ao número consecutivo de concursos que medeiam entre o primeiro concurso seguinte àquele em que foi atribuído o 1.º prêmio e o concurso em que o 1.º prêmio for atribuído novamente.

5 - Têm direito a prêmio as apostas que apresentem os seguintes prognósticos:

- a) Ao 1.º, as que tenham prognosticado os cinco números extraídos no 1.º sorteio e os dois números extraídos no 2.º sorteio;
- b) Ao 2.º, as que tenham prognosticado os cinco números extraídos no 1.º sorteio e um dos dois números extraídos no 2.º sorteio;
- c) Ao 3.º, as que tenham prognosticado apenas os cinco números extraídos no 1.º sorteio;
- d) Ao 4.º, as que tenham prognosticado quatro dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e os dois números extraídos no 2.º sorteio;
- e) Ao 5.º, as que tenham prognosticado quatro dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e um dos números extraídos no 2.º sorteio;
- f) Ao 6.º, as que tenham prognosticado três dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e os dois números extraídos no 2.º sorteio;
- g) Ao 7.º, as que tenham prognosticado apenas quatro dos cinco números extraídos no 1.º sorteio;
- h) Ao 8.º, as que tenham prognosticado dois dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e os dois dos números extraídos no 2.º sorteio;
- i) Ao 9.º, as que tenham prognosticado três dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e um dos números extraídos no 2.º sorteio;
- j) Ao 10.º, as que tenham prognosticado apenas três dos cinco números extraídos no 1.º sorteio;
- k) Ao 11.º, as que tenham prognosticado um dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e os dois números extraídos no 2.º sorteio;
- l) Ao 12.º, as que tenham prognosticado dois dos cinco números extraídos no 1.º sorteio e um dos dois números extraídos no 2.º sorteio;
- m) Ao 13.º, as que tenham prognosticado apenas dois dos cinco números extraídos no 1.º sorteio.

6 - Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições do número anterior, constam da tabela do anexo III.

7 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio, o montante a este destinado acresce ao valor do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte, até ao montante de 190 milhões de euros, sem prejuízo do n.º 15.

8 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito a qualquer outra categoria de prémios diferente da primeira, o montante a ele destinado acresce ao montante da categoria imediatamente inferior do mesmo concurso.

9 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 13.º prémio, o montante a ele destinado acresce ao montante do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte.

10 - A importância de cada prémio é repartida em quinhões iguais pelas apostas premiadas de cada uma das categorias de prémios referidas no n.º 2, arredondados para a quantia em cêntimos imediatamente inferior.

11 - Sem prejuízo do disposto no n.º 15, no concurso em que o valor do 1.º prémio atinja o montante de 190 milhões de euros e até aos quatro concursos subsequentes, num máximo de cinco concursos consecutivos sem que seja atribuído o 1.º prémio, o valor a este prémio destinado não pode ser superior àquele montante, acrescentando o remanescente da importância destinada ao 1.º prémio ao valor do 2.º prémio do(s) respetivo(s) concurso(s), ou caso este não seja atribuído, ao valor do prémio da categoria imediatamente inferior em que haja, pelo menos, uma aposta premiada.

12 - Na situação prevista no número anterior, caso não sejam escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio após cinco concursos consecutivos, o respetivo montante acresce ao valor do 2.º prémio ou, caso este não seja atribuído, ao valor do prémio da categoria imediatamente inferior em que haja, pelo menos, uma aposta premiada.

13 - Na situação prevista na parte final dos n.ºs 11 e 12, quando não forem escrutinadas apostas premiadas em qualquer categoria de prémios, o montante total acumulado acresce ao valor do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte, aplicando-se o disposto nos n.ºs 7 e 11.

14 - O montante indicado nos n.ºs 7 e 11 pode ser objeto de revisão, a publicitar pelo departamento de jogos, antes do início da aceitação das apostas para o concurso em que o novo montante se aplique.

15 - Sem prejuízo do disposto nos n.ºs 7, 11, 12, 13 e 14, podem realizar-se concursos, com base no fundo de reserva a que se refere a alínea a) do n.º 2, nos quais o montante do 1.º prémio, caso não haja vencedores



nessa categoria, acresce ao montante do 2.º prémio ou, caso este não seja atribuído, ao montante do prémio da categoria imediatamente inferior em que haja, pelo menos, uma aposta premiada, a publicitar pelo departamento de jogos antes do início da aceitação das apostas para esses concursos.

16 - Podem, também, realizar-se concursos, com base no fundo de reserva a que se refere a alínea a) do n.º 2, nos quais o valor do primeiro prémio pode ser superior ao valor acumulado durante o ciclo de jackpots, a publicitar pelo departamento de jogos antes do início da aceitação das apostas para esses concursos, aplicando-se o disposto nos n.ºs 7, 11, 12, 13 e 14.

17 - Cumulativamente com o EUROMILHÕES podem também ser organizados sorteios adicionais de prémios, com base no fundo de reserva a que se refere a alínea a) do n.º 2, de quantidade e montante a publicitar pelo departamento de jogos antes do início da aceitação das apostas para os respetivos concursos, nos termos seguintes:

- a) A participação nestes sorteios não implica o pagamento adicional de qualquer montante;
- b) A cada aposta simples registada é atribuído automaticamente um código composto de números, ou de números e letras;
- c) A cada aposta múltipla registada são atribuídos automaticamente tantos códigos compostos de números, ou de números e letras, quantas as apostas simples incluídas no sistema de apostas múltiplas selecionado;
- d) O universo de números ou números e letras objeto do sorteio coincide com o total de apostas registadas e não anuladas para cada concurso do EUROMILHÕES a que digam respeito;
- e) Têm direito a prémio os códigos das apostas referidos nas alíneas b) e c) que coincidirem com os códigos apurados em sorteio realizado, na presença de um auditor independente, em dia, hora e local fixados pelo Departamento de Jogos, e com a devida publicitação;
- f) A data do sorteio é a do dia em que o mesmo se realizar.

Artigo 11.º Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos jogadores junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 - O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas nos termos do n.º 2 do artigo 9.º e que não tenham sido anuladas, nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 12.º Realização das apostas

1 - O registo de apostas no sistema de registo e validação informático processa-se mediante:

- a) A apresentação ao mediador dos jogos sociais do Estado de bilhete emitido pelo Departamento de Jogos no qual se encontrem inscritos os prognósticos de acordo com as normas do presente Regulamento;
- b) A solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado 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 dos jogos sociais do Estado, dos prognósticos do jogador;
- d) A utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 - A inscrição dos prognósticos nos bilhetes não pode ser feita a tinta vermelha.

3 - Para efeitos da alínea a) do n.º 1 do presente artigo, o bilhete serve unicamente como suporte da leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 - Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado e nos outros canais da plataforma de acesso multicanal são transmitidos ao sistema central para registo e validação.

Artigo 13.º Registo e validação das apostas no sistema central

1 - As apostas só participam no respetivo concurso após o registo e validação no sistema central dos dados apresentados nos termos do artigo anterior.

2 - Após a validação das apostas, o terminal de jogo emite o recibo respetivo, no qual constam os seguintes dados:

- a) Tipo de jogo;
- b) Concurso e semana em que participa;
- c) Prognósticos efetuados;
- d) Número de apostas;



- e) Valor das apostas;
 - f) Números de código e de controlo;
 - g) Códigos a que se referem as alíneas b) e c) do n.º 17 do artigo 10.º, quando aplicável;
 - h) Dia e hora em que se efetuou o registo e validação no sistema central.
- 3 - Para todos os efeitos legais, o recibo referido no número anterior é identificado pelos números de controlo que nele figuram.
- 4 - O jogador efetua o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o recibo, não podendo o mediador entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.
- 5 - Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas são anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra «ANULADO» ou «CANCELADO», o valor da aposta, data e hora, o qual será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.
- 6 - As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme o que ocorrer primeiro, implicando a anulação das apostas no jogo EUROMILHÕES a consequente anulação das apostas que lhe estão associadas e a que se referem o n.º 1 do artigo 3.º e o n.º 17 do artigo 10.º
- 7 - 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 efetuadas com violação do disposto no artigo 3.º, n.º 3, tendo o jogador direito à devolução do preço das apostas pagas.
- 8 - O recibo emitido pelo terminal de jogo é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos cujas apostas foram registadas através do mesmo.
- 9 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.
- 10 - A participação nos concursos mediante registo e validação informáticos só é válida quando, cumulativamente:
- 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 ditos suportes tenha sido enviada pelo órgão de fiscalização denominado LOI (*lottery operator independent*), a que se refere o artigo 14.º do presente Regulamento, e a mesma tenha sido rececionada e se encontre à guarda do auditor independente previsto no artigo 6.º, n.º 2 do Decreto-Lei n.º 210/2004, de 20 de agosto, antes da hora do começo do(s) sorteio(s), encontrando-se a mesma arquivada sob custódia do referido LOI.

11 - 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 ótico, cassete, banda magnética ou outro em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

12 - Relativamente às apostas efetuadas através da plataforma de acesso multicanal, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central do Departamento de Jogos e as respetivas cópias de segurança.

13 - Os únicos títulos válidos para solicitação do pagamento dos prémios são exclusivamente os referidos nos números anteriores.

14 - Se as apostas não puderem, por qualquer motivo, participar no concurso, cabe ao Departamento de Jogos decidir se os apostadores têm direito à devolução dos montantes que tiverem pago ou ao montante dos prémios a que teriam direito se as apostas tivessem validamente participado no concurso, ouvido o júri de reclamações.

Artigo 13.º-A Cartão de jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do EUROMILHÕES, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo 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 do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, 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 14.º Júri dos concursos

1 - Sem prejuízo dos órgãos de controlo e fiscalização estabelecidos pelos diversos exploradores de jogos participantes no EUROMILHÕES, nomeadamente o LOI português, órgão independente constituído por um representante da Inspeção-Geral de Finanças, ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, e pelo Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, compete também:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos de apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, previstas no artigo 13.º, n.º 10, alínea b), cuja entrega é feita pelo LOI;

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança a que se refere a alínea anterior.

2 - Das operações previstas no número anterior é lavrada ata.

Artigo 15.º Sorteios de números

1 - O 1.º sorteio de números de cada concurso do EUROMILHÕES, denominado «Sorteio A», efetua-se mediante a extração de 5 bolas, de uma esfera contendo 50 bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 50.

2 - O 2.º sorteio de números de cada concurso do EUROMILHÕES, denominado «Sorteio B», efetua-se mediante a extração de 2 bolas, de uma esfera contendo 12 bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 12.

3 - O lugar, o dia e a hora em que ocorrem os sorteios são determinados e oportunamente publicitados pelo Departamento de Jogos.

4 - Os atos dos sorteios de cada concurso são realizados na presença de um auditor independente.

5 - Em caso de interrupção do 1.º sorteio (A) ou do 2.º sorteio (B) de cada concurso, por motivo de avaria ou de força maior, o auditor independente elabora uma lista contendo os números das bolas extraídas validamente e procede, em condições análogas às previstas nos n.ºs 1 e 2, ao sorteio complementar, não sendo reintroduzidas na esfera as bolas já extraídas.

6 - O sorteio complementar limita-se à extração do número de bolas necessário para completar o total de cinco bolas para o 1.º sorteio (A) e de duas bolas para o 2.º sorteio (B) de cada concurso.

7 - Após conclusão do sorteio complementar, o auditor independente confirma a validade de todos os números sorteados em cada concurso.

8 - A extração de um número só se concretiza quando a respetiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.

Artigo 16.º Escrutínio

1 - O escrutínio é o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito aos prémios em cada concurso.

2 - Concluídos os sorteios, tem início o escrutínio de todas as apostas que validamente participaram no respetivo concurso para determinar os prémios que lhes correspondem, por coincidência entre os números e códigos sorteados, quando for o caso, e os prognósticos que constam das apostas válidas em cada concurso em todos os países participantes e, quando aplicável, nos termos do n.º 17 do artigo 10.º, entre os códigos sorteados e os códigos atribuídos às apostas.

3 - De todas as apostas que participam nos sorteios de cada concurso, gera-se a nível nacional, no sistema informático central do Departamento de Jogos, um ficheiro contendo as apostas premiadas, classificadas por categorias de prémios.

4 - 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 efetuadas através do sistema de registo e validação informático.

5 - O controlo dos prémios relativos a apostas efetuadas no sistema de registo e validação informático é efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 13.º, n.º 10, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

Artigo 17.º Divulgação das apostas premiadas

1 - O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões, bem como dos prémios de sorteios adicionais a que haja lugar, é divulgado através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, pelos órgãos de comunicação social de âmbito nacional e consta de um cartaz informativo do Departamento de Jogos afixado nos estabelecimentos onde se exerce a atividade de mediação dos jogos sociais do Estado.

2 - Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respetivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações nos termos do artigo 19.º

3 - As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.



Artigo 18.º Pagamento dos prémios

1 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impresso pelo terminal na frente do recibo a palavra «PAGO», o valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao respetivo pagamento;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000, o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) (Revogada);

e) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

g) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

h) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a (euro) 5.000,00.

5 - Os prémios iguais ou superiores a (euro) 5.000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 - O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador;

b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;

c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;

iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.

7 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 - O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.



9 - Sempre que se realizem os sorteios adicionais referidos no n.º 17 do artigo 10.º, o direito a prémios do EUROMILHÕES e do sorteio adicional caduca decorridos 90 dias sobre a data da realização do respetivo sorteio adicional.

Artigo 19.º Reclamações

1 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático do Departamento de Jogos que, tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado, 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 devem ser apresentadas por escrito, em formulário próprio, a entregar no Departamento de Jogos.

3 - As reclamações podem também ser apresentadas por carta, telegrama, 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.

4 - Para as apostas realizadas através dos outros canais da plataforma de acesso multicanal, as normas dos números anteriores são aplicadas com as devidas adaptações, de acordo com as respetivas regras de utilização.

5 - O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do respetivo concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a (euro) 5.000,00, em que o prazo é de 12 dias.

6 - Sempre que se realizem os sorteios adicionais referidos no n.º 17 do artigo 10.º os prazos referidos no número anterior contam-se a partir da data da realização do respetivo sorteio adicional.

7 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que entre no Departamento de Jogos fora do prazo.

Artigo 20.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

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 Lisboa.

Artigo 21.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através do terminal no sistema de registo e validação informático, é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

Artigo 22.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo administrador executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

Artigo 23.º Tabelas

São publicadas as tabelas constantes dos anexos I, II e III, relativas, respetivamente, aos sistemas de apostas múltiplas, à distribuição da percentagem da importância destinada a prémios para o 1.º prémio e o fundo de reserva e aos prémios em apostas múltiplas, as quais fazem parte integrante do presente regulamento.



ANEXO I
(A QUE SE REFERE O N.º 2 DO ARTIGO 8.º)
TABELA DE APOSTAS MÚLTIPLAS

		Nº DE CRUZES NA GRELHA DE NÚMEROS						
		5	6	7	8	9	10	11
Nº DE CRUZES NA GRELHA DE ESTRELAS	2	1	6	21	56	126	252	462
	3	3	18	63	168	378	756	COMBINAÇÕES DE MÚLTIPLAS NÃO ACEITES
	4	6	36	126	336	756		
	5	10	60	210	560			
	6	15	90	315				
	7	21	126	441				
	8	28	168	588				
	9	36	216	756				
	10	45	270					
	11	55	330					
	12	66	396					

ANEXO II
(A QUE SE REFEREM OS N.ºS 3 E 4 DO ARTIGO 10.º)
TABELA DE DISTRIBUIÇÃO DA IMPORTÂNCIA DESTINADA
A PRÉMIOS PARA O 1.º PRÉMIO E O FUNDO DE RESERVA

Número do sorteio de cada ciclo de <i>jackpots</i>	Percentagem da importância destinada a prémios alocada ao 1.º prémio	Percentagem da importância destinada a prémios alocada ao fundo de reserva
Do sorteio 1 ao sorteio 6 de cada ciclo, <i>inclusive</i> (exceto quando ocorrer uma das situações pre- vistas nos n.ºs 15 e 16 do artigo 10.º)	43,20 %	4,80 %
Do sorteio 7 até ao último sorteio de cada ciclo de <i>jackpots</i>	27 %	21 %
Exceções:	27 %	21 %
1) Começando no sorteio a que se refere o n.º 16 do artigo 10.º e terminando no último sorteio desse ciclo;		



ANEXO III
(A QUE SE REFERE O N.º 6 DO ARTIGO 10.º)
TABELA DE PRÉMIOS DE APOSTAS MÚLTIPLAS

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
5	3	5	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	3	5	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	3	5	0	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	3	4	2	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
5	3	4	1	-	-	-	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-
5	3	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	2	-	-	-	-
5	3	4	0	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-
5	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	2	-
5	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-
5	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-
5	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1
5	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
5	4	5	2	1	4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	4	5	1	-	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	4	5	0	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	4	4	2	-	-	-	1	4	-	1	-	-	-	-	-	-
5	4	4	1	-	-	-	-	3	-	3	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	4	1	-	-	-
5	4	4	0	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-
5	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	4	1
5	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	-	-	-
5	4	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-
5	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3
5	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
5	5	5	2	1	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	5	5	1	-	4	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	5	5	0	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	5	4	2	-	-	-	1	6	-	3	-	-	-	-	-	-
5	5	4	1	-	-	-	-	4	-	6	-	-	-	-	-	-
5	5	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	6	3	-	-	-
5	5	4	0	-	-	-	-	-	-	10	-	-	-	-	-	-
5	5	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	6	3
5	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	4	6	-	-	-
5	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	-
5	5	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	5	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	6
5	5	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
5	6	5	2	1	8	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	6	5	1	-	5	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	6	5	0	-	-	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	1	8	-	6	-	-	-	-	-	-
5	6	4	1	-	-	-	-	5	-	10	-	-	-	-	-	-
5	6	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	8	6	-	-	-
5	6	4	0	-	-	-	-	-	-	15	-	-	-	-	-	-
5	6	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	8	6
5	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	-	-	-
5	6	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	-
5	6	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	6	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10
5	6	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
5	7	5	2	1	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	7	5	1	-	6	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	7	5	0	-	-	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	7	4	2	-	-	-	1	10	-	10	-	-	-	-	-	-
5	7	4	1	-	-	-	-	6	-	15	-	-	-	-	-	-
5	7	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	10	10	-	-	-
5	7	4	0	-	-	-	-	-	-	21	-	-	-	-	-	-
5	7	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	10	10
5	7	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	6	15	-	-	-
5	7	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21	-	-	-
5	7	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	7	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	15
5	7	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21
5	8	5	2	1	12	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	8	5	1	-	7	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	8	5	0	-	-	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	8	4	2	-	-	-	1	12	-	15	-	-	-	-	-	-
5	8	4	1	-	-	-	-	7	-	21	-	-	-	-	-	-
5	8	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	12	15	-	-	-
5	8	4	0	-	-	-	-	-	-	28	-	-	-	-	-	-
5	8	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	12	15
5	8	3	1	-	-	-	-	-	-	-	7	21	-	-	-	-
5	8	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	-
5	8	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	8	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	21
5	8	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª	13ª
5	9	5	2	1	14	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	9	5	1	-	8	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	9	5	0	-	-	36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	9	4	2	-	-	-	1	14	-	21	-	-	-	-	-	-
5	9	4	1	-	-	-	-	8	-	28	-	-	-	-	-	-
5	9	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	14	21	-	-	-
5	9	4	0	-	-	-	-	-	-	36	-	-	-	-	-	-
5	9	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	14	21
5	9	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	8	28	-	-	-
5	9	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36	-	-	-
5	9	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	9	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	28
5	9	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36
5	10	5	2	1	16	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	10	5	1	-	9	36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	10	5	0	-	-	45	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	10	4	2	-	-	-	1	16	-	28	-	-	-	-	-	-
5	10	4	1	-	-	-	-	9	-	36	-	-	-	-	-	-
5	10	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	16	28	-	-	-
5	10	4	0	-	-	-	-	-	-	45	-	-	-	-	-	-
5	10	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	16	28
5	10	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	9	36	-	-	-
5	10	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	-	-	-
5	10	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
5	10	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	36
5	10	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
5	11	5	2	1	18	36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	11	5	1	-	10	45	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	11	5	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	11	4	2	-	-	-	1	18	-	36	-	-	-	-	-	-
5	11	4	1	-	-	-	-	10	-	45	-	-	-	-	-	-
5	11	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	18	36	-	-	-
5	11	4	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	11	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	18	36
5	11	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	10	45	-	-	-
5	11	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	11	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
5	11	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	45
5	11	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	5	2	1	20	45	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	5	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	5	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	4	2	-	-	-	1	20	-	45	-	-	-	-	-	-
5	12	4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	3	2	-	-	-	-	-	1	-	-	20	45	-	-	-
5	12	4	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	2	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	20	45
5	12	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
5	12	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	2	5	2	1	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	2	5	1	-	1	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-
6	2	5	0	-	-	1	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-
6	2	4	2	-	-	-	2	-	4	-	-	-	-	-	-	-
6	2	4	1	-	-	-	-	2	-	-	-	4	-	-	-	-
6	2	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	-	-	-	-	-
6	2	4	0	-	-	-	-	-	-	2	-	-	4	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	-	-
6	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	3	-
6	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	3
6	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-
6	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
6	3	5	2	1	2	-	5	10	-	-	-	-	-	-	-	-
6	3	5	1	-	2	1	-	10	-	5	-	-	-	-	-	-
6	3	5	0	-	-	3	-	-	-	15	-	-	-	-	-	-
6	3	4	2	-	-	-	2	4	4	-	-	8	-	-	-	-
6	3	4	1	-	-	-	-	4	-	2	-	8	4	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	6	-	-	6	-
6	3	4	0	-	-	-	-	-	-	6	-	-	12	-	-	-
6	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	8	-
6	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	6	3	-	6	3
6	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	-	9
6	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-
6	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	4
6	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12
6	4	5	2	1	4	1	5	20	-	5	-	-	-	-	-	-
6	4	5	1	-	3	3	-	15	-	15	-	-	-	-	-	-
6	4	5	0	-	-	6	-	-	-	30	-	-	-	-	-	-
6	4	4	2	-	-	-	2	8	4	2	-	16	4	-	-	-
6	4	4	1	-	-	-	-	6	-	6	-	12	12	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	12	3	-	12	3
6	4	4	0	-	-	-	-	-	-	12	-	-	24	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	16	4
6	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	9	9	-	9	9
6	4	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	18	-	-	18
6	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	12
6	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	24
6	5	5	2	1	6	3	5	30	-	15	-	-	-	-	-	-
6	5	5	1	-	4	6	-	20	-	30	-	-	-	-	-	-
6	5	5	0	-	-	10	-	-	-	50	-	-	-	-	-	-
6	5	4	2	-	-	-	2	12	4	6	-	24	12	-	-	-
6	5	4	1	-	-	-	-	8	-	12	-	16	24	-	-	-
6	5	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	18	9	-	18	9
6	5	4	0	-	-	-	-	-	-	20	-	-	40	-	-	-
6	5	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	24	12
6	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	12	18	-	12	18
6	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	-	-	30
6	5	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	5	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	24
6	5	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	40

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes													
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	
6	6	5	2	1	8	6	5	40	-	30	-	-	-	-	-	-	
6	6	5	1	-	5	10	-	25	-	50	-	-	-	-	-	-	
6	6	5	0	-	-	15	-	-	-	75	-	-	-	-	-	-	
6	6	4	2	-	-	-	2	16	4	12	-	32	24	-	-	-	
6	6	4	1	-	-	-	-	10	-	20	-	20	40	-	-	-	
6	6	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	24	18	-	24	18	
6	6	4	0	-	-	-	-	-	-	30	-	-	60	-	-	-	
6	6	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	32	24	
6	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	15	30	-	15	30	
6	6	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	-	-	45	
6	6	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	
6	6	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	40
6	6	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60
6	7	5	2	1	10	10	5	50	-	50	-	-	-	-	-	-	
6	7	5	1	-	6	15	-	30	-	75	-	-	-	-	-	-	
6	7	5	0	-	-	21	-	-	-	105	-	-	-	-	-	-	
6	7	4	2	-	-	-	2	20	4	20	-	40	40	-	-	-	
6	7	4	1	-	-	-	-	12	-	30	-	24	60	-	-	-	
6	7	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	30	30	-	30	30	
6	7	4	0	-	-	-	-	-	-	42	-	-	84	-	-	-	
6	7	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	40	40	
6	7	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	18	45	-	18	45	
6	7	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63	-	-	63	
6	7	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	
6	7	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	24	60	
6	7	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84	
6	8	5	2	1	12	15	5	60	-	75	-	-	-	-	-	-	
6	8	5	1	-	7	21	-	35	-	105	-	-	-	-	-	-	
6	8	5	0	-	-	28	-	-	-	140	-	-	-	-	-	-	
6	8	4	2	-	-	-	2	24	4	30	-	48	60	-	-	-	
6	8	4	1	-	-	-	-	14	-	42	-	28	84	-	-	-	
6	8	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	36	45	-	36	45	
6	8	4	0	-	-	-	-	-	-	56	-	-	112	-	-	-	
6	8	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	48	60	
6	8	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	21	63	-	21	63	
6	8	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84	-	-	84	
6	8	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	
6	8	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28	84	
6	8	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	112	



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª	13ª
6	9	5	2	1	14	21	5	70	-	105	-	-	-	-	-	-
6	9	5	1	-	8	28	-	40	-	140	-	-	-	-	-	-
6	9	5	0	-	-	36	-	-	-	180	-	-	-	-	-	-
6	9	4	2	-	-	-	2	28	4	42	-	56	84	-	-	-
6	9	4	1	-	-	-	-	16	-	56	-	32	112	-	-	-
6	9	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	42	63	-	42	63
6	9	4	0	-	-	-	-	-	-	72	-	-	144	-	-	-
6	9	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	56	84
6	9	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	24	84	-	24	84
6	9	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	108	-	-	108
6	9	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	9	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	32	112
6	9	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	144
6	10	5	2	1	16	28	5	80	-	140	-	-	-	-	-	-
6	10	5	1	-	9	36	-	45	-	180	-	-	-	-	-	-
6	10	5	0	-	-	45	-	-	-	225	-	-	-	-	-	-
6	10	4	2	-	-	-	2	32	4	56	-	64	112	-	-	-
6	10	4	1	-	-	-	-	18	-	72	-	36	144	-	-	-
6	10	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	48	84	-	48	84
6	10	4	0	-	-	-	-	-	-	90	-	-	180	-	-	-
6	10	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	64	112
6	10	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	27	108	-	27	108
6	10	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	135	-	-	135
6	10	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	10	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36	144
6	10	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	180
6	11	5	2	1	18	36	5	90	-	180	-	-	-	-	-	-
6	11	5	1	-	10	45	-	50	-	225	-	-	-	-	-	-
6	11	5	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	11	4	2	-	-	-	2	36	4	72	-	72	144	-	-	-
6	11	4	1	-	-	-	-	20	-	90	-	40	180	-	-	-
6	11	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	54	108	-	54	108
6	11	4	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	11	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	72	144
6	11	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	30	135	-	30	135
6	11	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	11	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	11	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	40	180
6	11	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
6	12	5	2	1	20	45	5	100	-	225	-	-	-	-	-	-
6	12	5	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	5	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	4	2	-	-	-	2	40	4	90	-	80	180	-	-	-
6	12	4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	3	2	-	-	-	-	-	3	-	3	60	135	-	60	135
6	12	4	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	2	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	2	80	180
6	12	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-
6	12	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	12	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	2	5	2	1	-	-	10	-	10	-	-	-	-	-	-	-
7	2	5	1	-	1	-	-	10	-	-	-	10	-	-	-	-
7	2	5	0	-	-	1	-	-	-	10	-	-	10	-	-	-
7	2	4	2	-	-	-	3	-	12	-	6	-	-	-	-	-
7	2	4	1	-	-	-	-	3	-	-	-	12	-	-	6	-
7	2	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	-	-	3	-	-
7	2	4	0	-	-	-	-	-	-	3	-	-	12	-	-	6
7	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	-	-
7	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	12	-
7	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	12
7	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-
7	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
7	3	5	2	1	2	-	10	20	10	-	-	20	-	-	-	-
7	3	5	1	-	2	1	-	20	-	10	-	20	10	-	-	-
7	3	5	0	-	-	3	-	-	-	30	-	-	30	-	-	-
7	3	4	2	-	-	-	3	6	12	-	6	24	-	-	12	-
7	3	4	1	-	-	-	-	6	-	3	-	24	12	-	12	6
7	3	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	12	-	3	24	-
7	3	4	0	-	-	-	-	-	-	9	-	-	36	-	-	18
7	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	20	-
7	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	12	6	-	24	12
7	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	18	-	-	36
7	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	10
7	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
7	4	5	2	1	4	1	10	40	10	10	-	40	10	-	-	-
7	4	5	1	-	3	3	-	30	-	30	-	30	30	-	-	-
7	4	5	0	-	-	6	-	-	-	60	-	-	60	-	-	-
7	4	4	2	-	-	-	3	12	12	3	6	48	12	-	24	6
7	4	4	1	-	-	-	-	9	-	9	-	36	36	-	18	18
7	4	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	24	6	3	48	12
7	4	4	0	-	-	-	-	-	-	18	-	-	72	-	-	36
7	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	40	10
7	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	18	18	-	36	36
7	4	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36	-	-	72
7	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	30
7	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60
7	5	5	2	1	6	3	10	60	10	30	-	60	30	-	-	-
7	5	5	1	-	4	6	-	40	-	60	-	40	60	-	-	-
7	5	5	0	-	-	10	-	-	-	100	-	-	100	-	-	-
7	5	4	2	-	-	-	3	18	12	9	6	72	36	-	36	18
7	5	4	1	-	-	-	-	12	-	18	-	48	72	-	24	36
7	5	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	36	18	3	72	36
7	5	4	0	-	-	-	-	-	-	30	-	-	120	-	-	60
7	5	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	60	30
7	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	24	36	-	48	72
7	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	-	-	120
7	5	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	5	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	40	60
7	5	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
7	6	5	2	1	8	6	10	80	10	60	-	80	60	-	-	-
7	6	5	1	-	5	10	-	50	-	100	-	50	100	-	-	-
7	6	5	0	-	-	15	-	-	-	150	-	-	150	-	-	-
7	6	4	2	-	-	-	3	24	12	18	6	96	72	-	48	36
7	6	4	1	-	-	-	-	15	-	30	-	60	120	-	30	60
7	6	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	48	36	3	96	72
7	6	4	0	-	-	-	-	-	-	45	-	-	180	-	-	90
7	6	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	80	60
7	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	30	60	-	60	120
7	6	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	90	-	-	180
7	6	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	6	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	100
7	6	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	150

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
7	7	5	2	1	10	10	10	100	10	100	-	100	100	-	-	-
7	7	5	1	-	6	15	-	60	-	150	-	60	150	-	-	-
7	7	5	0	-	-	21	-	-	-	210	-	-	210	-	-	-
7	7	4	2	-	-	-	3	30	12	30	6	120	120	-	60	60
7	7	4	1	-	-	-	-	18	-	45	-	72	180	-	36	90
7	7	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	60	60	3	120	120
7	7	4	0	-	-	-	-	-	-	63	-	-	252	-	-	126
7	7	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	100	100
7	7	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	36	90	-	72	180
7	7	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	126	-	-	252
7	7	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	7	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	150
7	7	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	210
7	8	5	2	1	12	15	10	120	10	150	-	120	150	-	-	-
7	8	5	1	-	7	21	-	70	-	210	-	70	210	-	-	-
7	8	5	0	-	-	28	-	-	-	280	-	-	280	-	-	-
7	8	4	2	-	-	-	3	36	12	45	6	144	180	-	72	90
7	8	4	1	-	-	-	-	21	-	63	-	84	252	-	42	126
7	8	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	72	90	3	144	180
7	8	4	0	-	-	-	-	-	-	84	-	-	336	-	-	168
7	8	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	120	150
7	8	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	42	126	-	84	252
7	8	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	168	-	-	336
7	8	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	8	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	210
7	8	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	280
7	9	5	2	1	14	21	10	140	10	210	-	140	210	-	-	-
7	9	5	1	-	8	28	-	80	-	280	-	80	280	-	-	-
7	9	5	0	-	-	36	-	-	-	360	-	-	360	-	-	-
7	9	4	2	-	-	-	3	42	12	63	6	168	252	-	84	126
7	9	4	1	-	-	-	-	24	-	84	-	96	336	-	48	168
7	9	3	2	-	-	-	-	-	6	-	12	84	126	3	168	252
7	9	4	0	-	-	-	-	-	-	108	-	-	432	-	-	216
7	9	2	2	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	10	140	210
7	9	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	48	168	-	96	336
7	9	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	216	-	-	432
7	9	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-
7	9	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	80	280
7	9	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	360



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
8	2	5	2	1	-	-	15	-	30	-	10	-	-	-	-	-
8	2	5	1	-	1	-	-	15	-	-	-	30	-	-	10	-
8	2	5	0	-	-	1	-	-	-	15	-	-	30	-	-	10
8	2	4	2	-	-	-	4	-	24	-	24	-	-	4	-	-
8	2	4	1	-	-	-	-	4	-	-	-	24	-	-	24	-
8	2	3	2	-	-	-	-	-	10	-	30	-	-	15	-	-
8	2	4	0	-	-	-	-	-	-	4	-	-	24	-	-	24
8	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	20	-	-	30	-	-
8	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	30	-
8	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	30
8	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-
8	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-
8	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20
8	3	5	2	1	2	-	15	30	30	-	10	60	-	-	20	-
8	3	5	1	-	2	1	-	30	-	15	-	60	30	-	20	10
8	3	5	0	-	-	3	-	-	-	45	-	-	90	-	-	30
8	3	4	2	-	-	-	4	8	24	-	24	48	-	4	48	-
8	3	4	1	-	-	-	-	8	-	4	-	48	24	-	48	24
8	3	3	2	-	-	-	-	-	10	-	30	20	-	15	60	-
8	3	4	0	-	-	-	-	-	-	12	-	-	72	-	-	72
8	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	20	-	-	30	40	-
8	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	20	10	-	60	30
8	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	-	-	90
8	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-
8	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	40	20
8	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60
8	4	5	2	1	4	1	15	60	30	15	10	120	30	-	40	10
8	4	5	1	-	3	3	-	45	-	45	-	90	90	-	30	30
8	4	5	0	-	-	6	-	-	-	90	-	-	180	-	-	60
8	4	4	2	-	-	-	4	16	24	4	24	96	24	4	96	24
8	4	4	1	-	-	-	-	12	-	12	-	72	72	-	72	72
8	4	3	2	-	-	-	-	-	10	-	30	40	10	15	120	30
8	4	4	0	-	-	-	-	-	-	24	-	-	144	-	-	144
8	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	20	-	-	30	80	20
8	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	30	30	-	90	90
8	4	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	-	-	180
8	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-
8	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	60
8	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	120

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
8	5	5	2	1	6	3	15	90	30	45	10	180	90	-	60	30
8	5	5	1	-	4	6	-	60	-	90	-	120	180	-	40	60
8	5	5	0	-	-	10	-	-	-	150	-	-	300	-	-	100
8	5	4	2	-	-	-	4	24	24	12	24	144	72	4	144	72
8	5	4	1	-	-	-	-	16	-	24	-	96	144	-	96	144
8	5	3	2	-	-	-	-	-	10	-	30	60	30	15	180	90
8	5	4	0	-	-	-	-	-	-	40	-	-	240	-	-	240
8	5	2	2	-	-	-	-	-	-	-	20	-	-	30	120	60
8	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	40	60	-	120	180
8	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100	-	-	300
8	5	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	-
8	5	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	80	120
8	5	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	200
9	2	5	2	1	-	-	20	-	60	-	40	-	-	5	-	-
9	2	5	1	-	1	-	-	20	-	-	-	60	-	-	40	-
9	2	5	0	-	-	1	-	-	-	20	-	-	60	-	-	40
9	2	4	2	-	-	-	5	-	40	-	60	-	-	20	-	-
9	2	4	1	-	-	-	-	5	-	-	-	40	-	-	60	-
9	2	3	2	-	-	-	-	-	15	-	60	-	-	45	-	-
9	2	4	0	-	-	-	-	-	-	5	-	-	40	-	-	60
9	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-	70	-	-
9	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	60	-
9	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	60
9	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	-	-
9	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	-
9	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35
9	3	5	2	1	2	-	20	40	60	-	40	120	-	5	80	-
9	3	5	1	-	2	1	-	40	-	20	-	120	60	-	80	40
9	3	5	0	-	-	3	-	-	-	60	-	-	180	-	-	120
9	3	4	2	-	-	-	5	10	40	-	60	80	-	20	120	-
9	3	4	1	-	-	-	-	10	-	5	-	80	40	-	120	60
9	3	3	2	-	-	-	-	-	15	-	60	30	-	45	120	-
9	3	4	0	-	-	-	-	-	-	15	-	-	120	-	-	180
9	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-	70	70	-
9	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	30	15	-	120	60
9	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	45	-	-	180
9	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	-	-
9	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	35
9	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	105



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª	13ª
9	4	5	2	1	4	1	20	80	60	20	40	240	60	5	160	40
9	4	5	1	-	3	3	-	60	-	60	-	180	180	-	120	120
9	4	5	0	-	-	6	-	-	-	120	-	-	360	-	-	240
9	4	4	2	-	-	-	5	20	40	5	60	160	40	20	240	60
9	4	4	1	-	-	-	-	15	-	15	-	120	120	-	180	180
9	4	3	2	-	-	-	-	-	15	-	60	60	15	45	240	60
9	4	4	0	-	-	-	-	-	-	30	-	-	240	-	-	360
9	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	35	-	-	70	140	35
9	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	45	45	-	180	180
9	4	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	90	-	-	360
9	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	-	-
9	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	105	105
9	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	210
10	2	5	2	1	-	-	25	-	100	-	100	-	-	25	-	-
10	2	5	1	-	1	-	-	25	-	-	-	100	-	-	100	-
10	2	5	0	-	-	1	-	-	-	25	-	-	100	-	-	100
10	2	4	2	-	-	-	6	-	60	-	120	-	-	60	-	-
10	2	4	1	-	-	-	-	6	-	-	-	60	-	-	120	-
10	2	3	2	-	-	-	-	-	21	-	105	-	-	105	-	-
10	2	4	0	-	-	-	-	-	-	6	-	-	60	-	-	120
10	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	56	-	-	140	-	-
10	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	21	-	-	105	-
10	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21	-	-	105
10	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	126	-	-
10	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	56	-
10	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	56
10	3	5	2	1	2	-	25	50	100	-	100	200	-	25	200	-
10	3	5	1	-	2	1	-	50	-	25	-	200	100	-	200	100
10	3	5	0	-	-	3	-	-	-	75	-	-	300	-	-	300
10	3	4	2	-	-	-	6	12	60	-	120	120	-	60	240	-
10	3	4	1	-	-	-	-	12	-	6	-	120	60	-	240	120
10	3	3	2	-	-	-	-	-	21	-	105	42	-	105	210	-
10	3	4	0	-	-	-	-	-	-	18	-	-	180	-	-	360
10	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	56	-	-	140	112	-
10	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	42	21	-	210	105
10	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63	-	-	315
10	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	126	-	-
10	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	112	56
10	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	168

69. Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
11	2	5	2	1	-	-	30	-	150	-	200	-	-	75	-	-
11	2	5	1	-	1	-	-	30	-	-	-	150	-	-	200	-
11	2	5	0	-	-	1	-	-	-	30	-	-	150	-	-	200
11	2	4	2	-	-	-	7	-	84	-	210	-	-	140	-	-
11	2	4	1	-	-	-	-	7	-	-	-	84	-	-	210	-
11	2	3	2	-	-	-	-	-	28	-	168	-	-	210	-	-
11	2	4	0	-	-	-	-	-	-	7	-	-	84	-	-	210
11	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	84	-	-	252	-	-
11	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	168	-
11	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	168
11	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	210	-	-
11	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84	-
11	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84



70. Portaria n.º 1016/2010, de 4 de outubro¹⁴⁶
Aprova o Regulamento da Lotaria Nacional

Para a realização dos seus fins estatutários, a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML), através do seu Departamento de Jogos, assegura a exploração dos jogos sociais do Estado em regime de exclusividade para todo o território nacional, nos termos da alínea s) do n.º 3 do artigo 4.º dos seus atuais Estatutos, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

O direito de explorar a Lotaria Nacional encontra-se concedido, em exclusivo, à SCML, nos termos do artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 40 397, de 24 de novembro de 1955, na redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 43 399, de 15 de dezembro de 1960, e pelo Decreto-Lei n.º 120/75, de 10 de março.

A exploração da Lotaria Nacional é ainda regulada pelo Decreto-Lei n.º 479/77, de 15 de novembro, com as alterações introduzidas pelos Decretos-Leis n.ºs 11/88, de 15 de janeiro, 96/91, de 26 de fevereiro, e 200/2009, de 27 de agosto.

O Regulamento da Lotaria Nacional foi aprovado pelo n.º 1.º da Portaria n.º 551/2001, de 31 de maio, com a redação dada pelas Portarias n.ºs 1048/2001, de 1 de setembro, 698/2003, de 30 de julho, 867/2006, de 28 de agosto, e 973/2009, de 31 de agosto.

Pela presente portaria aprova-se um novo Regulamento da Lotaria Nacional, justificado pelas profundas inovações e alterações introduzidas relativamente ao atual Regulamento, decorrentes, nomeadamente, da necessidade de adaptar as normas aos novos estatutos da SCML, bem como estabelecer ao nível regulamentar a possibilidade legalmente conferida pelos Decretos-Leis n.ºs 182/2000, de 10 de agosto, e 282/2003, de 8 de novembro, de aquisição pelos jogadores dos números de bilhetes ou frações desmaterializados da lotaria através de uma plataforma de acesso multicanal. Possibilita-se, assim, aos jogadores a sua participação através dos terminais de jogos nos mediadores dos jogos sociais do Estado, do site www.jogossantacasa.pt e de outros canais, nos termos regulados pelo Departamento de Jogos da SCML.

¹⁴⁶ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

Assim:

Ao abrigo da alínea i) do n.º 3 do artigo 27.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei 235/2008, de 3 de dezembro, manda o Governo, pela Ministra do Trabalho e da Solidariedade Social, o seguinte:

Artigo 1.º Regulamento da Lotaria Nacional

É aprovado o Regulamento do jogo social do Estado denominado Lotaria Nacional, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

Artigo 2.º Revogação

É revogada a Portaria n.º 551/2001, de 31 de maio, com a redação dada pelas Portarias n.ºs 1048/2001, de 1 de setembro, 698/2003, de 30 de julho, 867/2006, de 28 de agosto, e 973/2009, de 31 de agosto.

Artigo 3.º Entrada em vigor

A presente portaria entra em vigor no dia 5 de outubro de 2010.

Pela Ministra do Trabalho e da Solidariedade Social, Pedro Manuel Dias de Jesus Marques, Secretário de Estado da Segurança Social, em 30 de setembro de 2010.

REGULAMENTO DA LOTARIA NACIONAL

Artigo 1.º Objeto

O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado por Lotaria Nacional, que consiste em sorteios de números explorados e organizados, nos termos da lei, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

Artigo 2.º Lotaria Nacional

1 - A Lotaria Nacional é explorada sob a forma de emissões de bilhetes numerados, físicos e desmaterializados, para participação em sorteios de números, denominados por extrações.

2 - A Lotaria Nacional tem duas modalidades:

- a) Clássica;
- b) Popular.



Artigo 3.º Emissões de bilhetes

1 - As emissões de bilhetes, físicos e desmaterializados, da Lotaria Nacional são numerados de 0 (00000) até ao número mais elevado da emissão.

2 - As emissões de bilhetes são ordinárias, especiais e extraordinárias, em função do capital que se pretende obter, da quantidade de números a emitir, da quantidade de títulos em que é impresso cada número, do preço dos títulos e do valor dos prémios a atribuir.

3 - As emissões de bilhetes podem ser simples ou por séries.

4 - Os bilhetes de Lotaria Nacional podem ser emitidos sob a forma de:

- a) Títulos únicos, em que a um número corresponde apenas um único título;
- b) Títulos compostos, em que o número é impresso em tantas frações quantas as que constam do plano de emissão.

5 - Os títulos compostos não têm existência autónoma ou diferente das frações que o constituem.

6 - Sempre que os bilhetes da Lotaria Nacional sejam compostos por frações, estas são idênticas, têm impresso o mesmo número e habilitam a uma parte do prémio que cabe àqueles.

7 - Os bilhetes físicos ou suas frações contêm obrigatoriamente, além de outros, os seguintes elementos:

a) Na frente - a modalidade de Lotaria Nacional e a denominação do sorteio se atribuída, o número e a data da extração, o preço, o número de série se existir mais de uma, o número do bilhete e da fração, o código de barras, o número de segurança e as assinaturas de chancela do provedor da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e de um administrador executivo do Departamento de Jogos;

b) No verso - um resumo do plano de prémios, o número de séries, o número de bilhetes emitidos, o prazo de caducidade do direito aos prémios, a norma que proíbe a venda ao público por preço superior ao valor facial, a norma que proíbe a venda a menores e a outros incapazes, a norma que proíbe a subdivisão de frações e, eventualmente, outras.

Artigo 4.º Bilhetes e frações desmaterializados

1 - Os bilhetes desmaterializados ou as respetivas frações são explorados em suporte eletrónico, através dos canais de distribuição da plataforma de acesso multicanal: nos terminais de jogos nos mediadores dos jogos sociais do Estado; no sítio da Internet www.jogossantacasa.pt e noutros permitidos por lei.

2 - Os bilhetes ou as frações desmaterializados vendidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado são impressos nos terminais de jogos, nos termos do presente Regulamento, constando do documento emitido os seguintes dados:

- a) Modalidade de Lotaria Nacional;
- b) Número e data da extração;
- c) Denominação do sorteio se atribuída;
- d) Número do bilhete e da fração;
- e) Número de série se existir mais de uma;
- f) Preço;
- g) Data e hora do registo e validação no sistema central;
- h) Números de código e de controlo.

3 - O documento emitido através do terminal de jogos, nos termos do número anterior, é o único título válido para solicitar o pagamento do prémio e constitui a única prova de participação no sorteio.

4 - Para todos os efeitos o documento emitido é identificado pelos números de controlo que nele figuram.

Artigo 5.º Características especiais dos bilhetes

1 - As frações que compõem os bilhetes da Lotaria Nacional são títulos equiparados a moeda nos termos estabelecidos no Código Penal.

2 - À perda ou extravio de quaisquer bilhetes ou frações da Lotaria Nacional não são aplicáveis as disposições referentes à perda, destruição ou extravio de títulos.

3 - O Departamento de Jogos não se responsabiliza, em qualquer caso, pela perda, roubo, furto ou extravio de bilhetes e frações das lotarias.

Artigo 6.º Planos de emissões e de prémios

1 - Compete ao Departamento de Jogos, para cada modalidade da Lotaria Nacional, fixar anualmente o número de extrações ordinárias, especiais e extraordinárias, para cada modalidade.

2 - Compete ao Departamento de Jogos fixar trimestralmente:

- a) O plano de emissão com o número de bilhetes a emitir para cada extração;
- b) O plano de prémios com a quantidade a atribuir no total da emissão e respetivos valores.

3 - Os planos referidos no número anterior contêm os seguintes elementos:

- a) Designação da modalidade de Lotaria Nacional;
- b) Data e hora da extração;
- c) Número de bilhetes da emissão e respetivas séries, se as houver;
- d) Número de frações que constituem cada bilhete, se as houver;
- e) Preço de venda ao público;
- f) Quantidade, valor unitário e valor global dos prémios a atribuir, anunciados pelo seu valor ilíquido.



4 - O Departamento de Jogos determina e disponibiliza ao público, até 40 dias antes da respetiva extração, os números dos bilhetes físicos e desmaterializados da emissão.

5 - Os planos de emissão e de prémios da Lotaria Nacional são assinados por administrador executivo do Departamento de Jogos e são publicados através de aviso no Diário da República.

6 - O plano de prémios não contempla, na Lotaria Nacional Clássica, a acumulação de prémios resultante da decomposição dos números dos 1.º, 2.º e 3.º prémios.

7 - O plano de prémios não contempla, na Lotaria Nacional Popular, a acumulação de prémios resultante da decomposição dos números dos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios.

8 - O Departamento de Jogos pode determinar alterações às emissões das lotarias já aprovadas, sendo, todavia, essas alterações obrigatoriamente publicadas no Diário da República antes de os bilhetes para essa extração serem colocados à disposição dos mediadores dos jogos sociais do Estado, sem o que as alterações às emissões não poderão ser determinadas.

9 - As extrações dos números premiados da Lotaria Nacional realizam-se na sala de extrações da Lotaria Nacional, ou noutra local indicado, no dia e hora constantes dos planos de emissão e de prémios, e regem-se pelas normas deste Regulamento e pelas normas de cada sorteio aprovadas conjuntamente com os planos referidos, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

10 - O Departamento de Jogos pode determinar que as extrações da Lotaria Nacional se realizem fora da sala de extrações ou em local diferente do inicialmente indicado, por aviso afixado nos locais e meios de estilo, e mediante divulgação através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social, pela Internet e por quaisquer outros meios julgados adequados.

Artigo 7.º Distribuição das receitas para prémios

A importância destinada a prémios corresponde a 70 % do capital emitido.

Artigo 8.º Colocação da Lotaria Nacional

1 - Os bilhetes são colocados à disposição do público através dos mediadores dos jogos sociais do Estado e da plataforma de acesso multicanal com, pelo menos, um mês de antecedência sobre a data do sorteio.

2 - Até ao dia útil anterior à realização da extração de uma modalidade de Lotaria Nacional os mediadores dos jogos sociais do Estado podem

adquirir os bilhetes físicos com os números que lhes estão atribuídos para o sorteio seguinte da mesma modalidade, podendo este prazo ser antecipado pelo Departamento de Jogos.

3 - Os bilhetes físicos não adquiridos no prazo estabelecido no número anterior poderão ser distribuídos pelos mediadores que o solicitem.

4 - Os mediadores podem adquirir bilhetes físicos para a extração de uma modalidade de Lotaria Nacional até ao dia útil anterior à sua realização.

5 - Os bilhetes físicos adquiridos podem ser pagos a pronto, garantidos por caução ou por qualquer outra garantia que o Departamento de Jogos aceite, de montante não inferior ao valor máximo dos bilhetes adquiridos.

Artigo 9.º Reserva de bilhetes

1 - O Departamento de Jogos pode reservar até 5 % do total da emissão de bilhetes de um sorteio para, nomeadamente, admitir novos mediadores dos jogos sociais do Estado ou para distribuir pelos mediadores que tenham realizado um volume de vendas que o justifique.

2 - Os bilhetes reservados podem ser distribuídos pelos mediadores, fazendo-se rateio entre eles, sempre que os pedidos forem superiores à quantidade de bilhetes disponível.

Artigo 10.º Venda dos bilhetes ou frações

1 - Os bilhetes ou as frações são obrigatoriamente vendidos ao público pelo respetivo valor facial.

2 - Os bilhetes físicos ou as respetivas frações da Lotaria Nacional são vendidos diretamente pelo Departamento de Jogos e pelos mediadores dos jogos sociais do Estado.

3 - O exercício da atividade de venda ambulante de bilhetes ou frações físicos da Lotaria Nacional depende da prévia atribuição de licença, renovável anualmente, pela câmara municipal da área do respetivo município, de acordo com os termos e os requisitos previstos na lei, não conferindo a emissão desta licença, por modo algum, a qualidade de mediador dos jogos sociais do Estado.

4 - Os bilhetes ou frações desmaterializados da Lotaria Nacional são vendidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado, após impressão no terminal de jogos, no sítio da Internet www.jogossantacasa.pt e noutros canais, nos termos regulados pelo Departamento de Jogos, cujo acesso é disponibilizado através da sua plataforma de acesso multicanal.

5 - A aquisição pelos jogadores de bilhetes ou frações desmaterializados inicia-se com o registo da modalidade de Lotaria Nacional, da extração, do



número do bilhete ou da fração e do número da série, se existir mais de uma, através do sistema de validação informático do Departamento de Jogos, por sua escolha, entre os títulos que se encontrem disponíveis, e mediante:

- a) A solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado da impressão de um número escolhido aleatoriamente pelo terminal de jogos;
- b) A digitação no terminal de jogos, pelo mediador dos jogos sociais do Estado, de um número escolhido pelos jogadores e sua impressão;
- c) A escolha de um número pelos jogadores que sejam titulares de um cartão de jogador.

6 - Os dados referentes aos números dos bilhetes e frações desmaterializados escolhidos pelos jogadores são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

7 - Sem o registo e a validação no sistema central dos dados apresentados no terminal de jogos, relativos aos bilhetes e frações desmaterializados, os jogadores não participam no sorteio.

8 - O jogador efetua o pagamento da importância correspondente ao(s) número(s) registado(s) e validado(s) informaticamente antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o(s) documento(s) emitido(s) através do terminal.

9 - O mediador dos jogos sociais do Estado não pode entregar o documento emitido pelo terminal ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

10 - Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente os números escolhidos, os mesmos serão anulados; constando tal facto do documento emitido pelo terminal que terá apostado a expressão «anulado», o qual é enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.

11 - Os números escolhidos podem ser anulados no terminal onde foram registados nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o sorteio a que respeitam, conforme a que ocorrer primeiro, sendo sempre emitido documento de cancelamento.

12 - O documento anulado nunca é entregue ao jogador.

13 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado podem, nos termos do n.º 11, anular números escolhidos pelos jogadores até aos limites fixados e divulgados pelo Departamento de Jogos.

14 - Os números anulados pelos mediadores, nos termos do número anterior, apenas estão disponíveis para venda no dia seguinte ao da respetiva anulação.

15 - O sistema central anula igualmente os números registados e validados através do sistema de registo e validação informático quando se verifica que os mesmos foram efetuados em violação das condições regulamentares, tendo o jogador direito à devolução do valor do preço pago.

16 - A participação no sorteio mediante registo e validação informático só é válida quando, cumulativamente:

a) Os números tenham sido registados validamente e não tenham sido anulados nos suportes informáticos do sistema central, nos termos e de acordo com os requisitos e procedimentos estabelecidos no presente Regulamento;

b) A cópia de segurança dos ditos suportes se encontre em lugar de segurança no Departamento de Jogos antes da hora do começo do sorteio.

17 - 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 ótico, cassete, banda magnética ou outro em que se encontrem gravados os números vendidos dos bilhetes ou frações correspondentes a cada sorteio.

18 - Relativamente à aquisição de bilhetes ou frações desmaterializados, a única prova de participação no sorteio são os registos informáticos do sistema central do Departamento de Jogos e as respetivas cópias de segurança.

Artigo 11.º Cartão de jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios da Lotaria Nacional, através de meios eletrónicos, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo 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 do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social, 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 Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos jogadores junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

2 - As irregularidades, erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 - Para além do previsto no respetivo regulamento, são deveres dos mediadores dos jogos sociais do Estado que vendem bilhetes ou frações desmaterializados da Lotaria Nacional:

- a) Proceder aos registos dos números da Lotaria Nacional escolhidos pelos jogadores nos terminais de jogos, de acordo com o disposto no artigo 10.º;
- b) Depositar as importâncias recebidas dos jogadores com a venda, por seu intermédio, de bilhetes e frações da Lotaria Nacional através dos terminais de jogos, depois de deduzida a remuneração a que têm direito e o valor dos prémios por si pagos.

Artigo 13.º Devolução dos bilhetes físicos não vendidos

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado podem devolver bilhetes físicos inteiros, meios bilhetes, se os houver, e frações.

2 - A identificação dos números dos bilhetes e frações a devolver devem ser efetuadas, impreterivelmente:

- a) Pelos mediadores que disponham de terminal de jogos ligado diretamente ao sistema informático do Departamento de Jogos ou que se encontrem registados para o efeito na plataforma de acesso multicanal, até quinze minutos antes da hora da extração;
- b) Para os demais mediadores, até uma hora antes da extração.

3 - Os bilhetes e frações identificados pelos mediadores, nos termos do número anterior, são devolvidos ao Departamento de Jogos no prazo máximo de 15 dias após a data do sorteio.

Artigo 14.º Sorteios dos números

1 - Na Lotaria Nacional Clássica o sorteio realiza-se da seguinte forma:

- a) Os bilhetes a sortear são numerados de 0 (00000) até ao último número da emissão;
- b) A extração dos algarismos que compõem o número sorteado far-se-á por meio de cinco esferas que, da esquerda para a direita, correspondem sucessivamente à ordem das dezenas de milhar, milhares, centenas, dezenas e unidades;

- c) Na esfera correspondente à ordem das dezenas de milhar serão introduzidas bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 0 até à penúltima dezena de milhar da emissão;
- d) Em cada uma das outras quatro esferas serão introduzidas 10 bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 0 a 9;
- e) Terminado o ingresso de todas as bolas numeradas nas respetivas esferas, serão estas acionadas mediante comandos elétricos ou manuais, de acordo com o equipamento utilizado, de modo que as bolas criem movimentos giratórios;
- f) Em dado momento, sairá uma bola de cada esfera;
- g) O número premiado será o que resultar da justaposição, em ordem decimal, dos algarismos inscritos nas cinco bolas saídas;
- h) Após conferência e registo do número formado, as bolas serão reintroduzidas nas esferas respetivas de modo a garantir absoluta equiprobabilidade na formação de novo número;
- i) A extração de cada algarismo só se concretiza quando a respetiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento;
- j) Para atribuição dos três prémios de valor mais elevado, será utilizada uma sexta esfera em que serão introduzidas três bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso, numeradas com 1.º, 2.º e 3.º e correspondentes aos 1.º, 2.º e 3.º prémios;
- k) A cada um dos números formados corresponderá o prémio indicado na bola saída da 6.ª esfera;
- l) Dentro de cada grupo de prémios considerar-se-á nulo qualquer número que vier a repetir-se, extraindo-se, então, novo número e novo prémio, exceto no caso de se tratar dos três primeiros prémios;
- m) Nos 1.º, 2.º e 3.º prémios, se ao número já contemplado com um prémio couber outro de valor superior, será anulado o de menor valor, extraindo-se, então, novo número e novo prémio;
- n) Se o prémio maior sair no primeiro número da emissão (00000), os prémios de aproximação recairão no último número da emissão e no número (00001) e, se sair no último número da emissão, esses prémios recairão no primeiro e no penúltimo número da emissão;
- o) Sempre que o plano de prémios os fixar, a determinação dos números cujos quatro algarismos finais tenham direito a prémio far-se-á por meio de quatro das esferas referidas na alínea d);
- p) Após sucessivas extrações simultâneas destas esferas, formar-se-ão diferentes sequências numéricas de quatro algarismos, necessárias à atribuição dos prémios previstos no respetivo plano de prémios;



- q) As sequências que vierem a repetir-se serão anuladas, procedendo-se a nova extração;
 - r) Sempre que o plano de prémios o fixar, a determinação dos números cujos três algarismos finais tenham direito a prémio far-se-á por meio de três das esferas referidas na alínea d);
 - s) Após sucessivas extrações simultâneas destas esferas, formar-se-ão diferentes sequências numéricas de três algarismos, necessárias à atribuição dos prémios previstos no respetivo plano;
 - t) Sempre que o plano de prémios o fixar, a determinação dos números cujos dois algarismos finais tenham direito a prémio far-se-á por meio de duas das esferas referidas na alínea d);
 - u) Após sucessivas extrações simultâneas destas esferas, formar-se-ão diferentes sequências numéricas de dois algarismos, necessárias à atribuição dos prémios previstos no respetivo plano;
 - v) Sempre que o plano de prémios o fixar, os três algarismos finais do 1.º, 2.º e 3.º prémios não acumularão com o valor atribuído à sequência de dois algarismos decomposta do mesmo prémio, nem com a terminação, no caso do 1.º prémio;
 - w) Serão anuladas as sequências que vierem a repetir-se, procedendo-se a nova extração;
 - x) Sempre que o plano de prémios o fixar é sorteada uma terminação;
 - y) O plano de prémios pode contemplar a criação de outros prémios.
- 2 - Na Lotaria Nacional Popular o sorteio realiza-se da seguinte forma:
- a) Os bilhetes são numerados de 0 (00000) até ao último número da emissão;
 - b) A extração dos algarismos que compõem o número sorteado far-se-á por meio de cinco esferas que, da esquerda para a direita, corresponderão sucessivamente à ordem das dezenas de milhar, milhares, centenas, dezenas e unidades;
 - c) Em cada uma das esferas serão introduzidas 10 bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 0 a 9;
 - d) Terminado o ingresso de todas as bolas numeradas nas respetivas esferas, serão a estas imprimidos movimentos giratórios, mediante comandos elétricos ou manuais, de acordo com o equipamento utilizado;
 - e) Em dado momento sairá uma bola de cada esfera;
 - f) A extração de um algarismo só existe quando a bola sair completamente da esfera, não existindo antes desse momento;
 - g) O número premiado será o que resultar da justaposição, em ordem decimal, dos algarismos inscritos nas cinco bolas saídas;

- h) Após conferência e registo do número formado, as bolas serão reintroduzidas nas esferas respetivas de modo a garantir absoluta equiprobabilidade na formação de novo número;
- i) Para atribuição dos quatro prémios de extração de valor mais elevado, será utilizada uma 6.ª esfera em que serão introduzidas quatro bolas marcadas com 1.º, 2.º, 3.º e 4.º que correspondem respetivamente aos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios;
- j) A cada um dos números formados corresponderá o prémio indicado na bola saída da 6.ª esfera;
- k) Dentro de cada grupo de prémios, considerar-se-á nulo qualquer número que vier a repetir-se, extraíndo-se, então, novo número e novo prémio;
- l) Nos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios, se ao número já contemplado com um prémio couber outro de valor superior, será anulado o de menor valor, extraíndo-se, então, novo número e novo prémio;
- m) A determinação da «série sorteada» faz-se na 6.ª esfera, na qual serão introduzidas bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, através de identificação numérica ou alfanumérica da primeira à última série emitida;
- n) Sempre que o plano de prémios o fixar, a determinação dos números cujos dois algarismos finais tenham direito a prémio far-se-á por meio de duas das esferas referidas na alínea c);
- o) Após sucessivas extrações simultâneas destas esferas, formar-se-ão diferentes sequências numéricas de dois algarismos, necessárias à atribuição dos prémios previstos no respetivo plano;
- p) Serão anuladas, além das que vierem a repetir-se, as sequências que forem iguais aos dois algarismos finais dos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios;
- q) Sempre que o plano de prémio o fixar, as sequências de quatro algarismos finais dos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios não acumularão com os valores atribuídos às sequências de três e de dois algarismos decompostos do mesmo prémio nem com a terminação, no caso do 1.º prémio;
- r) Sempre que o plano de prémios o fixar é sorteada uma terminação;
- s) O plano de prémios pode contemplar a criação de outros prémios.
- 3 - O número de esferas e o número de bolas colocado na esfera mais à esquerda variará conforme a quantidade de números de cada emissão.
- 4 - Em caso de avaria de uma das esferas, é utilizada a esfera correspondente às unidades ou, sendo esta a avariada, a das dezenas.
- 5 - O Departamento de Jogos terá disponível e manterá em perfeitas condições pelo menos dois conjuntos de bolas numeradas, homogéneas, iguais em material, volume e peso, para cada mecanismo de extração que utilize, dos quais um será usado em cada sorteio da Lotaria Nacional.



- 6 - Os conjuntos de bolas, nomeadamente o seu peso, são verificados regularmente pelo júri das extracções.
- 7 - Os conjuntos de bolas serão numerados, sendo sorteado em cada semana o conjunto a utilizar.
- 8 - As operações da extracção realizam-se em ato público e são presididas pelo júri das extracções, nos termos do artigo seguinte.

Artigo 15.º Júri das extracções

- 1 - O júri das extracções superintende e fiscaliza as extracções da Lotaria Nacional, nos termos dos artigos 33.º e 34.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.
- 2 - Em caso de impossibilidade de efetivação das extracções, estas serão adiadas pelo júri, que fundamentará a decisão na respetiva ata.
- 3 - Da deliberação de adiamento das extracções será dado conhecimento imediato ao(s) administrador(es) executivo(s) do Departamento de Jogos, devendo ser afixados avisos explicativos nos locais de estilo.
- 4 - A nova data, a hora e o local da extracção são anunciados por aviso afixado nos locais e meios de estilo e divulgados ao público em geral através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, 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 - Compete a um dos membros do júri das extracções presidir ao ato de receção e guarda em segurança da cópia dos registos dos números registados validamente nos suportes informáticos do sistema central, prevista na alínea b) do n.º 16 do artigo 10.º.
- 7 - Ao júri das extracções compete ainda o controlo do direito aos prémios de montante igual ou superior a (euro) 5.000,00, o qual tem lugar por comparação entre o relatório dos registos do sistema de registo e validação informático e da leitura da cópia de segurança, prevista no artigo 10.º, n.º 16, alínea b), prevalecendo esta sobre aquele em caso de divergência ou dúvida.
- 8 - Dos atos previstos nos n.ºs 6 e 7 são lavradas atas.

Artigo 16.º Procedimentos do júri das extracções

- 1 - Dos atos das extracções é lavrada ata, que é assinada pelos membros do júri e por quem a redigir.
- 2 - A ata menciona, designadamente, todos os números sorteados e respetivos prémios, os factos e reclamações sobre que o júri se tenha pronunciado e as correspondentes deliberações.

3 - A lista oficial dos números com direito a prémio em cada extração, que também é assinada pelo presidente do júri das extrações, é distribuída e divulgada através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, pelos órgãos de comunicação social, pela Internet e por quaisquer outros meios julgados adequados.

4 - Na lista oficial dos números com direito a prémio constam todos os prémios, já com as acumulações.

Artigo 17.º Reclamações

1 - O público presente nos atos das extrações da Lotaria Nacional pode reclamar para o júri, verbalmente ou por escrito, contra qualquer aspeto que repute irregular.

2 - O júri, atenta a reclamação, decide imediatamente e em definitivo, podendo, no caso de reclamação verbal, solicitar que a mesma seja formulada por escrito, tudo ficando a constar da respetiva ata.

Artigo 18.º Policiamento do local dos sorteios

1 - Quando os sorteios se realizam na sala de extrações da Lotaria Nacional esta é devidamente policiada pela autoridade competente.

2 - Quando os sorteios se realizam noutra local, as extrações são policiadas pela autoridade competente sempre que seja solicitada aos serviços do Departamento de Jogos a sua presença pelo júri das extrações.

3 - Os agentes da autoridade comparecem no local da extração quinze minutos antes da hora marcada para o início do mesmo, retirando-se quando o presidente do júri das extrações o determinar.

Artigo 19.º Pagamento dos prémios

1 - Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são pagos contra a apresentação do título premiado, após a sua leitura pelo terminal de jogos, junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, sem prejuízo do especialmente estabelecido para as aquisições de números da Lotaria Nacional através da plataforma de acesso multicanal.

2 - Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos contra a apresentação do bilhete premiado, após a sua leitura pelo terminal de jogos, mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado.

3 - Quando o documento emitido pelo terminal de jogos, nos termos do artigo 4.º, n.º 2, não for lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo



para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - *(revogado pelo artigo 1.º da Portaria n.º 15/2014, de 23 de janeiro)*

5 - Sem prejuízo do disposto no n.º 1, os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 podem ser pagos pelos mediadores que não disponham de terminal de jogos, os quais suportarão os riscos inerentes.

6 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo.

7 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para a conta bancária do portador do bilhete premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo.

8 - O Departamento de Jogos procede ao pagamento de prémios dos bilhetes ou frações desmaterializados de montante igual ou superior a (euro) 5.000,00 após a realização do ato de controlo do direito aos prémios pelo júri das extrações.

Artigo 20.º Bilhetes físicos com impressão defeituosa

Os bilhetes ou as frações físicos que apresentem uma impressão defeituosa ou se encontrem deteriorados só são pagos, de acordo com o plano de prémios, depois de se confirmar a autenticidade do título e a existência de prémio.

Artigo 21.º Identificação dos portadores dos títulos

1 - A identificação do apresentante das frações premiadas, que compõem o respetivo bilhete, é igualmente exigida quando tenha existido participação de perda, extravio, furto ou roubo, efetuada nos serviços do Departamento de Jogos.

2 - O objetivo da identificação restringe-se às informações a prestar às autoridades e não pode ser usada para fim diverso.

Artigo 22.º Caducidade

- 1 - O direito aos prémios da Lotaria Nacional caduca 90 dias após o sorteio dos números.
- 2 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do direito de reclamação para o júri de reclamações.
- 3 - Os prémios não reclamados reverterem a favor da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 23.º Proibição de venda de bilhetes

- 1 - É proibida a venda de bilhetes ou frações desde a hora marcada para o início da respetiva extração.
- 2 - É proibida a venda ao público de bilhetes ou frações por preço superior ao valor facial.
- 3 - É proibida a venda de jogo a menores e a outros incapazes.

Artigo 24.º Fraudes

- 1 - A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação de bilhetes ou suas frações físicos e desmaterializados, é objeto de participação, para efeitos de procedimento criminal, nos termos legais.
- 2 - As irregularidades cometidas pelos jogadores ou pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções, bem como quaisquer danos daí resultantes para aqueles, não podem ser imputados ao Departamento de Jogos.
- 3 - O Departamento de Jogos não intervém em eventuais conflitos entre jogadores que adquiram bilhetes ou frações em comum, nomeadamente para efeito de pagamento de prémios.

Artigo 25.º Conservação de documentos da Lotaria Nacional

- 1 - As atas das extrações, a gravação magnética ou o registo informático dos mesmos e um exemplar da lista oficial são conservados em arquivos, nos termos da Portaria n.º 509/2004, de 14 de maio.
- 2 - Os bilhetes, ou suas frações, da Lotaria premiados são registados informaticamente, procedendo-se à destruição do título, nos termos do número anterior.



3 - Os bilhetes correspondentes aos 1.º, 2.º e 3.º prémios da Lotaria Nacional Clássica e aos 1.º, 2.º, 3.º e 4.º prémios da Lotaria Nacional Popular não serão destruídos, sendo enviados para o arquivo histórico.

Artigo 26.º Tutela judicial

As deliberações do júri das extrações, os atos do Departamento de Jogos relativos a pagamento de prémios e as deliberações do júri de reclamações podem ser impugnados judicialmente no tribunal da jurisdição administrativa com sede na área de Lisboa.

Artigo 27.º Casos omissos

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento são resolvidos pelo Departamento de Jogos, ouvido o júri das reclamações.

71. Portaria n.º 102/2011, de 11 de março¹⁴⁷

Aprova o Regulamento do jogo social do Estado denominado Totoloto

Nos termos do artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, o direito de promover concursos de apostas mútuas é reservado ao Estado, que concedeu a sua organização e exploração em regime de exclusivo para todo o território nacional à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Constata-se que algumas das matérias previstas no Regulamento do jogo social do Estado denominado Totoloto, que se encontra regulamentado pela Portaria n.º 553/2001, de 31 de maio, com diversas alterações, devem ser suprimidas, outras revistas e melhoradas, tendo em conta a experiência adquirida desde 2001.

Nestes termos, pela presente portaria é aprovado o novo Regulamento do Totoloto, merecendo especial destaque a introdução de uma categoria especial de prémios denominada «Número da Sorte», que consiste na seleção de 1 de 13 números possíveis. O prémio desta nova categoria, cumulativo com o prémio das restantes categorias, corresponde à importância despendida pelo jogador com as apostas adquiridas no Totoloto no respetivo concurso, excetuando o JOKER.

Verifica-se, ainda, que se torna desnecessária a previsão da existência de um sistema de registo e validação mecânico, uma vez que o sistema de registo e validação informático, efetuado através dos terminais de jogo, se encontra instalado e em pleno funcionamento em todos os mediadores dos jogos sociais do Estado.

Assim:

Ao abrigo dos artigos 4.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, e 2.º e 27.º, n.º 3, alínea i), dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, manda o Governo, pela Ministra do Trabalho e da Solidariedade Social, o seguinte:

Artigo 1.º Regulamento do Totoloto

É aprovado o Regulamento do jogo social do Estado denominado Totoloto, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

¹⁴⁷ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.



Artigo 2.º Alteração ao Regulamento do JOKER

O artigo 8.º do Regulamento do JOKER, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio, alterada pelas Portarias n.ºs 1214/2003, de 16 de outubro, 867/2006, de 28 de agosto, 699/2009, de 2 de julho, 973/2009, de 31 de agosto, e 65/2011, de 4 de fevereiro, passa a ter a seguinte redação:

«Artigo 8.º

[...]

1 - ...

2 - ...

3 - ...

4 - ...

5 - ...

6 - Quando o jogo principal é o Totoloto ou o EUROMILHÕES, o terminal emite um recibo autónomo para o JOKER, no qual constam os seguintes dados:

a) ...

b) ...

c) ...

d) ...

e) ...

f) ...

7 - ...

8 - ...

9 - ...

10 - ...

11 - ...

12 - ...

13 - ...

14 - ...

15 - ...

16 - ...

17 - ...

18 - ...

19 - ...

20 - ...

21 - ...»

Artigo 3.º Norma revogatória

É revogada a Portaria n.º 553/2001, de 31 de maio, com a redação dada pelas Portarias n.ºs 1048/2001, de 1 de setembro, 1215/2003, de 16 de outubro, 256/2006, de 10 de março, 867/2006, de 28 de agosto, 833/2009, de 31 de julho, 973/2009, de 31 de agosto, e 65/2011, de 4 de fevereiro.

Artigo 4.º Disposição transitória

Se não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio nos concursos do Totoloto, cujos sorteios se realizam nos dias 7 e 12 de março de 2011, os montantes a eles destinados acrescem, respetivamente, ao valor do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte.

Artigo 5.º Entrada em vigor

A presente portaria entra em vigor no dia 13 de março de 2011.

Pela Ministra do Trabalho e da Solidariedade Social, Pedro Manuel Dias de Jesus Marques, Secretário de Estado da Segurança Social, em 7 de março de 2011.

REGULAMENTO DO TOTOLOTO

Artigo 1.º Objeto

O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado Totoloto, que consiste em concursos de apostas mútuas sobre o sorteio de números, organizado, nos termos da lei, pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante designado abreviadamente por Departamento de Jogos.

Artigo 2.º Concursos

- 1 - O Totoloto tem dois concursos semanais, cujos sorteios se realizam à quarta-feira e ao sábado, podendo ser determinadas outras datas pelo Departamento de Jogos, devidamente publicitadas.
- 2 - A data de cada concurso é a do dia dos respetivos sorteios.
- 3 - Os concursos semanais referidos no n.º 1 são designados por Loto 1, o que se realiza ao sábado, e Loto 2, o que se realiza à quarta-feira.

Artigo 3.º Condições gerais de participação nos concursos

- 1 - A participação nos concursos do Totoloto inicia-se com o registo e validação das apostas pelo sistema central do Departamento de Jogos e o pagamento do respetivo preço, nos termos da lei e do presente Regulamento.



- 2 - Tal participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.
- 3 - A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.
- 4 - O mesmo bilhete permite a participação simultânea em dois concursos, nos termos dos números seguintes.
- 5 - Para participar nos concursos referidos no número anterior apenas podem ser utilizados os bilhetes emitidos e outros suportes disponibilizados pelo Departamento de Jogos, nos termos do presente Regulamento.
- 6 - A participação num dos concursos não implica nem depende da participação no outro concurso.
- 7 - O jogador indica de forma clara em que concurso(s) pretende participar, preenchendo de forma regulamentar o(s) retângulo(s) que, para o efeito, existe(m) nos bilhetes, por solicitação de digitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, ou por opção nos outros canais da plataforma de acesso multicanal; mas caso não indique qual o concurso, o jogador participa no concurso imediatamente seguinte ao do momento da celebração da aposta.

Artigo 4.º Preço da aposta

O preço de cada aposta é fixado em (euro) 0,90.

Artigo 5.º Prognósticos

- 1 - Os prognósticos fazem -se pela marcação de cruces (X), cujos pontos de intersecção devem estar dentro de cada um dos retângulos 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 do Estado, através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt e noutros canais, nos termos regulados pelo Departamento de Jogos, cujo acesso é disponibilizado através da sua plataforma de acesso multicanal.

Artigo 6.º Apostas

- 1 - Os prognósticos inscritos no bilhete no conjunto de 49 números e no conjunto de 13 números, denominado «Número da Sorte», aos quais corresponde um preço, constituem uma aposta.
- 2 - As apostas podem preencher -se numa de duas modalidades: simples e múltiplas.

3 - É sempre obrigatória a marcação de uma única cruz no conjunto de 13 números do bilhete, denominado «Número da Sorte», para que os prognósticos nas apostas simples e nas apostas múltiplas estejam completos.

4 - Sem prejuízo do número anterior, as apostas simples são inscritas nos conjuntos de 49 números existentes no bilhete, nos termos do artigo seguinte.

5 - Sem prejuízo do n.º 3, as apostas múltiplas são inscritas, obrigatoriamente, no primeiro conjunto de 49 números.

6 - As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente diploma são obrigatoriamente pagas pelo mediador nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 7.º Apostas simples

1 - O preenchimento das apostas simples faz-se pela marcação de 5 dos 49 números inscritos nos retângulos de cada conjunto e da marcação de 1 dos 13 números do conjunto do bilhete denominado «Número da Sorte».

2 - As apostas simples inscrevem-se em cada conjunto de 49 números, em sequência contínua no sentido vertical e, sob pena de anulação, começando obrigatoriamente pelo primeiro conjunto.

Artigo 8.º Apostas múltiplas

1 - O preenchimento das apostas múltiplas faz-se pela marcação de 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 números dos inscritos, obrigatoriamente, no primeiro conjunto do bilhete, de acordo com a tabela constante do anexo I, assinalando-se o grupo escolhido no local a isso destinado, e da marcação de 1 dos 13 números do conjunto do bilhete denominado «Número da Sorte».

2 - Sem prejuízo do n.º 3 do artigo 6.º, na aposta múltipla feita pela marcação de 4 números fixos, esses números combinam uma vez com cada um dos restantes 45 números, perfazendo um total de 45 apostas.

3 - Mediante publicitação e divulgação pública, através dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, o Departamento de Jogos pode criar outras apostas múltiplas.

Artigo 9.º Registo e validação de apostas

1 - O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.



Artigo 10.º Distribuição das receitas para prémios

1 - Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 55%.

2 - Da importância prevista no número anterior poderá ser destinada a um fundo especial para jackpots a percentagem que venha a ser definida legalmente.

3 - Da importância para prémios 10% destinam-se à constituição e manutenção de um fundo que garante o valor mínimo de (euro) 1.000.000,00 para o 1.º prémio e assegura, quando necessário, o direito ao pagamento dos prémios da categoria especial de prémios, denominada «Número da Sorte».

4 - A importância destinada a prémios, depois de deduzidos os montantes referidos nos números anteriores, é dividida em seis partes, na forma seguinte:

- a) 40,46% para o 1.º prémio;
- b) 4% para o 2.º prémio;
- c) 5% para o 3.º prémio;
- d) 5% para o 4.º prémio;
- e) 30% para o 5.º prémio;
- f) 15,54% para a categoria especial de prémio denominado «Número da Sorte».

5 - Têm direito a prémio as apostas que apresentem os seguintes prognósticos:

- a) Ao 1.º, as que tenham prognosticado os 5 números extraídos na primeira esfera de entre 49 números, bem como o número extraído da segunda esfera de entre os 13 números possíveis, denominado «Número da Sorte»;
- b) Ao 2.º, as que tenham prognosticado 5 números extraídos na primeira esfera de entre 49 números;
- c) Ao 3.º, as que tenham prognosticado 4 dos 5 números extraídos na primeira esfera de entre 49 números;
- d) Ao 4.º, as que tenham prognosticado 3 dos 5 números extraídos na primeira esfera de entre 49 números;
- e) Ao 5.º, as que tenham prognosticado 2 dos 5 números extraídos na primeira esfera de entre 49 números;
- f) Ao prémio de categoria especial denominado «Número da Sorte», as que tenham prognosticado o respetivo número extraído de entre os 13 números possíveis na segunda esfera.

6 - Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições do número anterior, encontram-se na tabela constante do anexo II.

7 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio, o montante a ele destinado irá acrescer ao montante do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte.

8 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º prémio ou a algum dos estantes, os respetivos montantes acrescem ao prémio da categoria imediatamente inferior até ao 5.º prémio, ou ao montante do 1.º prémio, no caso de não serem escrutinadas apostas com direito ao 5.º prémio.

9 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito a prémio em qualquer das cinco primeiras categorias estabelecidas, os montantes correspondentes acrescem aos que vierem a ser apurados para cada categoria no concurso imediatamente seguinte.

10 - A importância de cada um dos cinco primeiros prémios é repartida em quinhões iguais, pelas apostas premiadas de cada uma das cinco primeiras categorias de prémios referidas no n.º 4, arredondada para a quantia em cêntimos imediatamente inferior.

11 - Nos termos do número anterior, se o quinhão de cada uma das apostas com direito a prémio for menor do que o quinhão que cabe a cada uma das apostas com direito a prémio da categoria imediatamente inferior, os montantes correspondentes às duas categorias são adicionados, sendo o total dividido entre ambas, em quinhões iguais.

12 - Ao prémio de categoria especial denominado «Número da Sorte» corresponde a importância despendida pelo jogador com as apostas adquiridas no Totoloto no respetivo concurso, excetuando o JOKER.

13 - O prémio de categoria especial denominado «Número da Sorte» é cumulativo com as restantes categorias de prémios.

14 - O «Número da Sorte» apenas permite conferir direito a um 1.º prémio por cada bilhete ou conjunto de apostas.

15 - Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao prémio de categoria especial denominado «Número da Sorte» ou o montante correspondente ao número de apostas com prémio não atingir a totalidade do valor a elas destinado, o remanescente integra o fundo previsto no n.º 3.

Artigo 11.º Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.



3 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto os jogadores.

4 - O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos e que não tenham sido anuladas, nos termos do regulamento respetivo.

Artigo 12.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 dos jogos sociais do Estado de bilhete emitido pelo Departamento de Jogos no qual se encontrem inscritos os prognósticos de acordo com as normas do presente Regulamento;

b) A solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado 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 dos jogos sociais do Estado, dos prognósticos do jogador;

d) A utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 - A inscrição dos prognósticos nos bilhetes não pode ser feita a tinta vermelha.

3 - 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.

4 - Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

5 - Sem a validação e registo no sistema central dos dados apresentados nos terminais as apostas não participam no concurso.

6 - Após a validação, o terminal emite o recibo respetivo, no qual constam os seguintes dados:

a) Tipo de jogo;

b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;

c) Prognósticos efetuados;

d) Número de apostas;

e) Valor das apostas;

f) Números de código e de controlo;

g) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central.

7 - Para todos os efeitos o recibo será identificado pelos números de controlo que nele figuram.

8 - Quando o jogador participe em dois concursos, o terminal expedirá um recibo autónomo respeitante a cada um.

9 - O concorrente efetuará o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o recibo(s) emitido(s) através do terminal.

10 - O mediador dos jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

11 - Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá a palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor da aposta, data e hora, e que será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.

12 - As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte 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.

13 - O recibo anulado nunca é entregue ao jogador.

14 - 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 efetuadas com violação do disposto no artigo 3.º, n.º 3, tendo o jogador direito à devolução do preço das apostas pagas.

15 - 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.

16 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.

17 - 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 ditos 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.



18 - Para todos os efeitos, entender-se-á como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em disco ótico, cassete, banda magnética ou outro em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

19 - O Departamento de Jogos pode autorizar a utilização de outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou qualquer outro que venha a ser determinado.

20 - Relativamente às apostas efetuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central do Departamento de Jogos e as respetivas cópias de segurança.

Artigo 13.º Cartão de jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do Totoloto, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo 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 do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, 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 14.º Júri dos concursos

1 - Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, compete também:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, previstas no artigo 12.º, n.º 17, alínea b);

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança, mencionada no artigo 12.º, n.º 17, alínea b), que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 - Das operações previstas no número anterior é lavrada ata.

Artigo 15.º Sorteios dos números

1 - O sorteio dos números do Totoloto efetua-se mediante a extração de 5 bolas de uma esfera, contendo 49 bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 49, e a extração de 1 bola de uma segunda esfera, contendo 13 bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 13.

2 - Os sorteios dos números têm lugar à quarta-feira e ao sábado.

3 - O Departamento de Jogos pode determinar a realização dos sorteios em outros dias da semana, mediante prévia publicitação.

4 - As esferas dos sorteios podem ser acionadas por meios automáticos ou manuais.

5 - Em caso de interrupção por motivo de avaria ou de força maior, os sorteios serão retomados logo que possível ou, quando a interrupção exceder duas horas, no dia imediatamente seguinte, mas os números das bolas extraídas mantêm-se válidos.

6 - A extração de um número só se concretiza quando a respetiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.

7 - Os atos 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 respetiva ata.

Artigo 16.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 efetuadas no sistema de registo e validação informático é efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.º 17, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.



5 - O controlo das apostas premiadas é feito:

- a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a (euro) 5.000,00;
- b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a (euro) 5.000,00.

Artigo 17.º Divulgação das apostas premiadas

1 - O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, pelos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, e constam de um cartaz informativo do Departamento de Jogos afixado nos estabelecimentos onde se exerce a atividade de mediação dos jogos sociais do Estado.

2 - Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respetivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações nos termos do artigo 19.º.

3 - As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor líquido.

Artigo 18.º Pagamento dos prémios

1 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, o valor do prémio, a data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao pagamento do prémio;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00, o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) (revogado pelo artigo 5.º da Portaria n.º 15/2014, de 23 de janeiro)

e) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador de jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

g) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

h) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia -se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a (euro) 5.000,00.

5 - Os prémios iguais ou superiores a (euro) 5.000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 - O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão de jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador;

b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;



c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

- i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);
- ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;
- iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.

7 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 - O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

9 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 19.º e 20.º.

Artigo 19.º Reclamações

1 - 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 do Estado, 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 no Departamento de Jogos.

3 - As reclamações também podem ser apresentadas por carta, telegrama, 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.

4 - O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do respetivo concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a (euro) 5.000,00, em que o prazo é de 12 dias.

5 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que dê entrada no Departamento de Jogos fora do prazo.

Artigo 20.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

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 Lisboa.

Artigo 21.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação de recibos emitidos através do terminal no sistema de registo e validação informático, é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

Artigo 22.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

Artigo 23.º Tabelas

São publicadas as tabelas constantes dos anexos I e II, relativas, respetivamente, às apostas múltiplas e aos prémios em apostas múltiplas, as quais fazem parte integrante do presente Regulamento.



ANEXO I
TABELA DE APOSTAS MÚTIPLAS

Número de cruzes		Apostas correspondentes
Números	Número da Sorte	
4	1	45
6	1	6
7	1	21
8	1	56
9	1	126
10	1	252
11	1	462

ANEXO II
TABELA DOS PRÉMIOS EM APOSTAS MÚLTIPLAS

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes				
Números	Número da Sorte	Números	Número da Sorte	1º	2º	3º	4º	5º
4	1	5	1	1	-	44	-	-
45 Apostas		5	0	-	1	44	-	-
		4	0	-	-	2	43	-
		3	0	-	-	-	3	42
		2	0	-	-	-	-	4
6	1	5	1	1	-	5	-	-
6 Apostas		5	0	-	1	5	-	-
		4	0	-	-	2	4	-
		3	0	-	-	-	3	3
		2	0	-	-	-	-	4
7	1	5	1	1	-	10	10	-
21 Apostas		5	0	-	1	10	10	-
		4	0	-	-	3	12	6
		3	0	-	-	-	6	12
		2	0	-	-	-	-	10
8	1	5	1	1	-	15	30	10
56 Apostas		5	0	-	1	15	30	10
		4	0	-	-	4	24	24
		3	0	-	-	-	10	30
		2	0	-	-	-	-	20
9	1	5	1	1	-	20	60	40
126 Apostas		5	0	-	1	20	60	40
		4	0	-	-	5	40	60
		3	0	-	-	-	15	60
		2	0	-	-	-	-	35
10	1	5	1	1	-	25	100	100
252 Apostas		5	0	-	1	25	100	100
		4	0	-	-	6	60	120
		3	0	-	-	-	21	105
		2	0	-	-	-	-	56
11	1	5	1	1	-	30	150	200
462 Apostas		5	0	-	1	30	150	200
		4	0	-	-	7	84	210
		3	0	-	-	-	28	168
		2	0	-	-	-	-	84



72. Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho¹⁴⁸
Aprova o Regulamento do jogo apostas desportivas à cota de base territorial

Compete ao Estado dimensionar e regular a oferta de jogo a dinheiro em Portugal, no contexto da prossecução de uma política que visa assegurar a ordem pública, a proteção dos consumidores, e a prevenção do crime e da fraude.

Com a criação do novo jogo social do Estado «apostas desportivas à cota de base territorial», cujo direito de exploração foi atribuído, em regime de exclusividade e para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, torna-se necessário, nos termos do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, aprovar as regras que regulamentam o referido jogo.

Nesta circunstância, a presente Portaria estabelece as regras de exploração das apostas desportivas à cota de base territorial.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei 67/2015, de 29 de abril, e dos artigos 2.º e 27.º, n.º 3, alínea i), dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro e 67/2015, de 29 de abril, manda o Governo, pelo Ministro da Solidariedade, Emprego e Segurança Social, o seguinte:

Artigo 1.º Objeto

A presente Portaria aprova o Regulamento do jogo apostas desportivas à cota de base territorial, que se publica em Anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

Artigo 2.º Entrada em vigor

O presente diploma entra em vigor no dia imediatamente seguinte ao da sua publicação e produz efeitos a partir da data do início da admissão de apostas pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

O Ministro da Solidariedade, Emprego e Segurança Social, Luís Pedro Russo da Mota Soares, em 25 de maio de 2015.

¹⁴⁸ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

ANEXO
(A QUE SE REFERE O ARTIGO 1.º)
REGULAMENTO DO JOGO APOSTAS DESPORTIVAS À COTA
DE BASE TERRITORIAL

Artigo 1.º Objeto

1 - O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado «apostas desportivas à cota de base territorial», no qual os participantes prognosticam um ou mais factos ocorridos no decurso de um ou vários eventos desportivos, de desfecho incerto e não dependente da vontade dos participantes, quando o valor do prémio seja determinado em função de uma cota previamente definida pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante abreviadamente designado por Departamento de Jogos, e do montante apostado pelo jogador na realização do seu prognóstico.

2 - Consideram-se de base territorial as apostas desportivas à cota disponibilizadas ao público em estabelecimentos físicos que exigem a presença do jogador, independentemente dos mecanismos, equipamentos, sistemas e meios utilizados.

Artigo 2.º Definições

Para os efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

- a) «Aposta», a associação entre o ou os prognósticos e o montante base, selecionados pelo apostador, que determinam um montante total a pagar, e que este, numa única operação, submete para registo e validação nos termos do presente Regulamento;
- b) «Bilhete de Aposta», o suporte para a realização da aposta;
- c) «Combinação», a composição possível de um a oito prognósticos conducente ao pagamento de prémios, de acordo com as regras previstas no presente Regulamento;
- d) «Competição desportiva», a atividade desportiva regulamentada, organizada e exercida sob a égide das federações ou ligas profissionais, associações e agrupamentos de clubes nelas filiados, ou das instâncias internacionais de que aquelas pessoas coletivas façam parte;
- e) «Cota», o número de valor igual ou superior a 1,00, comportando até duas casas decimais, associado a cada um dos prognósticos possíveis para cada aposta, que traduz uma probabilidade de ocorrência de determinado facto;
- f) «Evento desportivo», o jogo ou acontecimento desportivo que serve de base à realização de uma ou várias apostas;



- g) «Ganhos Possíveis», o valor máximo possível do prémio a que o apostador terá direito se todos os prognósticos selecionados se revelarem exatos e caso nenhum deles seja cancelado;
- h) «Momento da aposta», o período de tempo que decorre entre o início e o fim de aceitação de apostas, denominando-se por «apostas pré-evento desportivo», as realizadas e validadas até ao início do ou dos eventos desportivos a que respeitam, e por «apostas em direto», as registadas e validadas no decurso de um evento desportivo;
- i) «Montante base», o valor que o apostador associa a cada combinação de prognósticos selecionada;
- j) «Montante total», o valor do Montante base multiplicado pelo número de combinações selecionadas pelo apostador;
- k) «Período de jogo», o intervalo de tempo de um evento desportivo sobre o qual podem ser efetuadas apostas, quer seja a totalidade do tempo regulamentar do evento, ou quaisquer outros períodos de jogo previstos no presente Regulamento, na denominação dos tipos de apostas apresentadas ao apostador, ou estabelecido pelo Departamento de Jogos;
- l) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que é colocada ao apostador;
- m) «Tempo regulamentar», o período de tempo de duração total de um evento desportivo, de acordo com as normas regulamentares aplicáveis a cada modalidade e evento desportivo, incluindo as eventuais paragens de jogo ou os tempos adicionais concedidos por decisão da arbitragem no decurso do evento desportivo, sem incluir os eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades;
- n) «Tipo de Aposta», a pergunta colocada ao apostador, sobre factos que ocorrem no decurso de determinado período de jogo de um ou vários eventos desportivos, nos termos previstos no artigo 6.º

Artigo 3.º Condições gerais de participação no jogo

1 - A participação no jogo inicia-se com a colocação da aposta e o pagamento do correspondente preço e conclui-se com o respetivo registo e validação pelo sistema central do Departamento de Jogos, nos termos da lei e do presente Regulamento.

2 - A participação no jogo pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, e do presente Regulamento.

3 - A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade da aposta, nos termos do presente Regulamento.

4 - Para participar no jogo apenas podem ser utilizados os suportes autorizados pelo Departamento de Jogos.

Artigo 4.º Registo e Validação

1 - O sistema de registo e validação é informático.

2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar no Departamento de Jogos ou nos mediadores autorizados pelo Departamento de Jogos para efetuar a colocação de apostas, através dos terminais de jogo.

Artigo 5.º Momento da aposta

1 - O Departamento de Jogos pode disponibilizar aos apostadores os momentos da aposta, conforme definidos na alínea h) do artigo 2.º

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, as datas e horas previstas para a realização de cada evento desportivo, apresentadas aos apostadores, correspondem às datas e horas de Portugal Continental.

3 - O Departamento de Jogos não está obrigado a disponibilizar todos os momentos da aposta previstos no presente Regulamento, podendo ainda suspendê-los a todo o tempo, sem necessidade de prévia comunicação.

Artigo 6.º Tipos de apostas

1 - O Departamento de Jogos pode disponibilizar aos apostadores diferentes tipos de apostas, nomeadamente, mas sem limitar, os seguintes:

- a) Aposta «1 X 2»;
- b) Aposta «1 X 2 (15 min)»;
- c) Aposta «1 X 2 Intervalo»;
- d) Aposta «1 X 2 Segunda Parte»;
- e) Aposta «Intervalo/Final»;
- f) Aposta «Dupla Possibilidade»;
- g) Aposta «1 X 2 *Desvantagem*»;
- h) Aposta «1 X 2 *Desvantagem* Intervalo»;
- i) Aposta «1 X 2 *Desvantagem* Segunda Parte»;
- j) Aposta «Mais/Menos»;
- k) Aposta «Mais/Menos (15 min)»;
- l) Aposta «Frente a Frente»;
- m) Aposta «Frente a Frente (1.º set)»;
- n) Aposta «Frente a Frente (2.º set)»;
- o) Aposta «Resultado exato»;
- p) Aposta «Diferença entre as equipas»;
- q) Aposta «Quem marca o primeiro golo?»;



- r) Aposta «Quem marca o X.º golo?»;
- s) Aposta «Quem marca o primeiro ensaio?»;
- t) Aposta «Quem marca o X.º ensaio?»;
- u) Aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto)»;
- v) Aposta «Pódio (equipa/competidor/piloto)»;
- w) Aposta «Top X (equipa/competidor/piloto)»;
- x) Aposta «Ambas as equipas marcam?»;
- y) Aposta «O jogador X vencerá pelo menos um set?»;
- z) Aposta «Golo por fração de 15 minutos»;
- aa) Aposta «Ensaio por fração de 10 minutos»;
- bb) Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos num set».

2 - A descrição de cada um dos tipos de apostas previstas no número anterior consta do Anexo I ao presente Regulamento, do qual é parte integrante.

3 - Alguns tipos de apostas poderão não ser disponibilizados sob a forma de aposta pré-evento desportivo ou sob a forma de aposta em direto.

4 - O Departamento de Jogos não está obrigado a disponibilizar todos os tipos de apostas previstas no presente Regulamento.

5 - A ordem de identificação das equipas e dos competidores em cada tipo de aposta é a indicada pelo Departamento de Jogos, sendo esta a única que é válida.

6 - Sempre que não seja expressamente indicado o período de jogo de um evento desportivo, sobre o qual podem ser efetuadas apostas, entende-se que o período de jogo em causa é o tempo regulamentar.

Artigo 7.º Modalidades de Aposta

1 - A participação no jogo obedece a uma das seguintes modalidades:

- a) Simples;
- b) Combinada;
- c) Múltipla.

2 - O Departamento de Jogos não está obrigado a disponibilizar todas as modalidades de aposta previstas no presente Regulamento.

3 - As diferentes possibilidades de combinação de prognósticos conducentes a prémio, de acordo com o número de prognósticos e a modalidade de apostas selecionadas pelo apostador em cada aposta, constam da tabela 1 do Anexo II ao presente Regulamento, do qual é parte integrante, sem prejuízo das limitações resultantes do artigo 19.º

Artigo 8.º Apostas Simples

1 - Nas apostas simples o apostador seleciona um só prognóstico, constituindo cada prognóstico uma combinação autónoma.

2 - Nas apostas simples o apostador pode efetuar entre um e oito prognósticos no mesmo Bilhete de Aposta.

3 - Para obter direito a prémio a aposta tem de conter pelo menos um prognóstico exato, independentemente dos demais prognósticos se revelarem ou não corretos.

4 - Em caso de cancelamento de um prognóstico é atribuído o valor 1,00 à cota correspondente a esse prognóstico.

5 - Em caso do apostador selecionar mais que um prognóstico do mesmo evento por aposta esta apenas é admissível na modalidade de aposta simples.

Artigo 9.º Apostas Combinadas

1 - Nas apostas combinadas o apostador seleciona entre dois a oito prognósticos no mesmo Bilhete de Aposta, constituindo o conjunto dos prognósticos selecionados uma única combinação e uma única aposta.

2 - Para obter direito a prémio a aposta tem de conter todos os prognósticos que integram a combinação exatos.

3 - Em caso de cancelamento de um ou mais prognósticos que integram uma aposta é atribuído o valor de 1,00 à cota correspondente a esse ou a esses prognósticos.

Artigo 10.º Apostas Múltiplas

1 - Nas apostas múltiplas o apostador seleciona entre três a cinco prognósticos no mesmo Bilhete de Aposta e seleciona entre um mínimo de três e um máximo de dez possíveis combinações autónomas, consoante o número de prognósticos efetuados.

2 - Para obter direito a prémio a aposta tem de conter o número mínimo de prognósticos exatos, estabelecido para a forma de combinação escolhida pelo apostador, de acordo com a tabela 1 que consta do Anexo II do presente Regulamento.

3 - Nas apostas múltiplas cada combinação premiada é autónoma e independente do facto de as demais combinações serem ou não premiadas.

4 - Em caso de cancelamento de um ou mais prognósticos de uma combinação que integra a aposta é atribuído o valor de 1,00 à cota correspondente a esse ou esses prognósticos.

Artigo 11.º Distribuição dos montantes para prémios

O montante destinado a prémios é variável, definido pelo Departamento de Jogos, e deve corresponder a uma percentagem final entre 55 % e 85 % do montante total anual das apostas registadas e validadas, e não anuladas.



Artigo 12.º Oferta de «apostas desportivas à cota»

1 - As apostas desportivas à cota são apresentadas por referência a uma modalidade desportiva, competição e evento desportivo, bem como por referência a um tipo de apostas.

2 - O Departamento de Jogos comunica a sua oferta de apostas desportivas à cota através dos meios que entenda mais convenientes.

3 - Por cada evento desportivo são expressamente indicadas as cotas dos respetivos prognósticos, por referência ao tipo de aposta, bem como a data e hora limites de aceitação das apostas.

4 - As cotas podem ser alteradas pelo Departamento de Jogos durante o período de aceitação das apostas sem necessidade de aviso prévio.

5 - Na oferta de apostas desportivas à cota não constam eventos desportivos especialmente destinados a menores ou nos quais estes participem enquanto intervenientes principais.

Artigo 13.º Mediadores

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos apostadores junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o Departamento de Jogos junto dos apostadores.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 - O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos e que não tenham sido anuladas, nos termos do presente Regulamento.

Artigo 14.º Modo de realização das apostas

1 - O registo de apostas no sistema de registo e validação processa-se mediante:

a) A apresentação ao mediador dos jogos sociais do Estado de bilhete de aposta disponibilizado pelo Departamento de Jogos, devidamente preenchido pelo apostador; ou

b) A digitação no terminal, pelo mediador dos jogos sociais do Estado, por indicação do apostador.

2 - Após tomar conhecimento da oferta de apostas desportivas à cota, disponibilizada pelo Departamento de Jogos, o apostador seleciona:

a) O ou os eventos desportivos;

b) O prognóstico por tipo de aposta;

c) A modalidade de aposta;

d) O montante base.

3 - 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.

4 - O registo de apostas apenas pode ser efetuado após indicação pelo apostador do respetivo número de identificação fiscal e exibição de documento comprovativo do mesmo ao mediador dos jogos sociais do Estado, o que dará origem à impressão pelo terminal de um talão com o Número de Identificação Fiscal do apostador que deve ser exibido por este no momento do registo da aposta.

5 - Sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 8.º, no n.º 3 do artigo 9.º e no n.º 4 do artigo 10.º do presente Regulamento, a cota considerada válida para determinar o montante dos ganhos possíveis é a que tiver sido registada e validada no momento da realização da aposta.

6 - É da exclusiva responsabilidade do apostador a verificação e comprovação dos elementos da sua aposta e do Número de Identificação Fiscal impresso no talão a que se refere o n.º 4 do presente artigo.

Artigo 15.º Registo e validação das apostas no sistema central

1 - As apostas efetuadas pelo apostador só participam no jogo após o registo e validação no sistema central do Departamento de Jogos, nos termos do presente Regulamento.

2 - Após a validação das apostas, o terminal de jogo emite o recibo respetivo, no qual constam nomeadamente os seguintes dados:

- a) Nome do Jogo;
- b) Modalidade de aposta;
- c) Evento desportivo;
- d) Data do último evento da aposta;
- e) Prognósticos efetuados;
- f) Valor das cotas associadas aos prognósticos no momento da realização da aposta;
- g) Total de cotas na modalidade de apostas combinadas no momento da realização da aposta;
- h) Valor por aposta (corresponde ao montante base apostado);
- i) Valor total (corresponde ao montante total apostado);
- j) Ganhos máximos possíveis de prémio no momento da realização da aposta;
- k) Número de mediador;
- l) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central;
- m) Números de código e de controlo;
- n) Número de Identificação Fiscal do apostador.

3 - Para todos os efeitos legais, o recibo referido no número anterior é identificado pelos números de controlo que nele figuram.



4 - 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 no jogo.

5 - O apostador efetua o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o recibo, não podendo o mediador entregar o recibo ao apostador antes de receber o pagamento correspondente.

6 - Quando, por qualquer motivo, o apostador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas são anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra «ANULADO», o valor da aposta, data e hora, o qual será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo em caso algum ser entregue ao apostador.

7 - As apostas podem ser anuladas no mediador onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou, conforme o que ocorrer primeiro, até ao final do período de aceitação de apostas para o evento ou conjunto de eventos selecionados no recibo da aposta.

8 - A participação no jogo só é válida quando 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.

Artigo 16.º Montante base apostado

1 - O montante base apostado consiste no valor que o apostador associa a cada combinação de prognósticos, consoante a modalidade de aposta escolhida.

2 - O montante base referido no número anterior é necessariamente compreendido entre (euro) 1,00 e (euro) 100,00, sem prejuízo do disposto no artigo seguinte.

Artigo 17.º Montante total apostado

1 - O montante total a pagar pelo apostador pela sua aposta corresponde ao montante base, selecionado nos termos do artigo anterior, multiplicado pelo número de combinações em jogo, nos termos da tabela 2 que integra o Anexo II ao presente Regulamento.

2 - Sem prejuízo do disposto no n.º 2 do artigo anterior, o montante total apostado numa única aposta está limitado ao valor máximo de (euro) 1.000,00.

Artigo 18.º Cancelamento de apostas e de prognósticos

1 - As apostas registadas fora do período de aceitação definido pelo Departamento de Jogos são recusadas.

2 - Se um evento desportivo for adiado em relação à sua data e hora de começo inicialmente prevista, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

3 - Se o período de jogo de um evento desportivo não chegar ao fim, os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse período de jogo são cancelados.

4 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, se um evento desportivo não atingir o seu fim, os resultados referentes a um período de jogo não interrompido desse evento poderão ser homologados pelo Departamento de Jogos, sendo válidos os prognósticos efetuados sobre os tipos de apostas que incidam sobre o período não interrompido.

5 - Se o horário de um evento desportivo for antecipado, as cotas dos prognósticos referentes às apostas pré-evento desportivo efetuadas sobre aquele evento são mantidas, mas a hora final do respetivo período de aceitação de apostas é modificada em função do novo horário.

6 - Sem prejuízo do disposto no número anterior, se o evento desportivo já tiver começado no momento em que o novo horário é conhecido pelo Departamento de Jogos, deixa de ser autorizada a aceitação de apostas pré-evento desportivo sobre esse evento, as apostas realizadas pelos apostadores antes do início do evento desportivo são válidas e o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos das apostas registadas após o início desse evento desportivo.

7 - Para determinados tipos de apostas, o cancelamento de um ou vários prognósticos terá lugar, designadamente, nos seguintes casos:

a) Nos desportos coletivos, se uma equipa declarar desistência antes do apito do árbitro que indica o início do evento desportivo em que aquela equipa participe;

b) No ténis:

i. Se uma equipa ou jogador declarar desistência antes do início do encontro;

ii. Se uma equipa ou jogador abandonar ou for desclassificado enquanto o período de jogo a que se refere a aposta não tiver acabado.

8 - Qualquer tipo de aposta ou prognóstico que não tenha resultado desportivo possível, ou cujo resultado seja já conhecido, será cancelado.



9 - Para os tipos de aposta «Frente a Frente» quando o resultado desportivo homologado for um empate o Departamento de Jogos pode cancelar todas as apostas associadas a esse evento.

10 - Quando um evento desportivo for cancelado as apostas realizadas sobre esse evento são sempre canceladas.

11 - Em caso de erro manifesto relativo a quaisquer elementos constitutivos da oferta de apostas apresentada aos apostadores sobre um determinado evento desportivo, o Departamento de Jogos pode cancelar todos ou parte dos tipos de apostas que disponibilize sobre esse evento desportivo.

12 - O cancelamento de uma aposta consiste em passar as cotas de todos os prognósticos que lhe estão associados ao valor de 1,00.

Artigo 19.º Restrições de apostas

1 - O Departamento de Jogos pode, a qualquer momento, restringir as modalidades de aposta propostas.

2 - O Departamento de Jogos pode, a qualquer momento, restringir as possíveis combinações de apostas, não permitindo, nomeadamente, que diferentes tipos de apostas sobre um mesmo evento desportivo sejam combinadas entre si.

3 - O Departamento de Jogos pode, a qualquer momento, recusar o registo de apostas que sejam provenientes de pessoa que se encontra proibida de apostar nos termos do disposto no n.º 1 do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril.

4 - As apostas podem ser recusadas quando a cota total de uma das combinações exceda 10.000 ou quando o ganho possível máximo de uma das combinações seja igual ou superior a (euro) 100.000,00.

5 - Sem prejuízo do disposto no número anterior e no artigo 17.º, n.º 2, o Departamento de Jogos pode aplicar outros limites, por competição e modalidade de aposta, e por apostador ou grupo de apostadores.

6 - O Departamento de Jogos pode, a qualquer momento, recusar as apostas efetuadas, por um ou vários apostadores, para um determinado tipo de aposta ou para um prognóstico, bem como suspender a aceitação de apostas no ou nos terminais de jogo.

7 - O Departamento de Jogos pode, a qualquer momento, suspender ou deixar de aceitar apostas, bem como modificar as datas e horas do final do período de aceitação.

8 - A aceitação de apostas relativas a um dos prognósticos de um determinado tipo de apostas pode ser suspensa a qualquer momento pelo

Departamento de Jogos quando os prémios a pagar se tornem superiores aos montantes totais apostados para a totalidade dos prognósticos referentes àquele tipo de aposta.

9 - Sem prejuízo do disposto no artigo 27.º, em caso de fraude ou de suspeita de fraude ou de atuação abusiva ou passível de pôr em causa a segurança do jogo, de acordo com a análise efetuada pelo Departamento de Jogos, a aceitação de apostas é interrompida, reservando-se o Departamento de Jogos o direito de cancelar as apostas correspondentes e/ou de suspender o pagamento dos respetivos prémios.

Artigo 20.º Determinação e homologação de resultados

1 - Para efeitos do disposto no presente Regulamento apenas são válidos os resultados reconhecidos pelo Departamento de Jogos e cuja informação consta do respetivo sistema central («homologação de resultados»).

2 - Para os tipos de apostas que incidam sobre o tempo regulamentar de um evento desportivo, o resultado a considerar é aquele que se verifique no final do tempo regulamentar desse evento, incluindo as eventuais paragens de jogo ou os tempos adicionais concedidos por decisão da arbitragem, sem incluir os eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

3 - Para os tipos de apostas que incidam sobre o resultado de um evento desportivo ao intervalo, o resultado a considerar é aquele que se verifique no momento do apito do árbitro indicando o final da primeira parte.

4 - Qualquer que seja a modalidade desportiva, apenas são considerados para efeitos da respetiva homologação os resultados que forem obtidos no terreno onde decorre o evento desportivo.

5 - Os resultados obtidos no seguimento de uma medida disciplinar determinada por um tribunal desportivo ou outro, ou na sequência de uma decisão das autoridades competentes, não são tidos em conta quando a homologação dos resultados já tenha sido efetuada pelo Departamento de Jogos.

6 - Apenas os resultados desportivos homologados pelo Departamento de Jogos, servem para determinar o direito a prémios e os seus montantes.

7 - Para o conjunto das apostas desportivas à cota disponibilizadas pelo Departamento de Jogos, a homologação dos resultados dos eventos desportivos tem em conta todas as eventuais informações complementares associadas a cada tipo de aposta, designadamente:

a) O período de jogo dos eventos desportivos sobre os quais incidem os tipos de apostas;



- b) O valor inteiro ou decimal da desvantagem atribuída a uma das equipas;
- c) O valor decimal do tipo de aposta «Mais/Menos».

8 - Se o resultado homologado pelo Departamento de Jogos não estiver de acordo com o resultado obtido no terreno e confirmado pelo organizador do evento desportivo pode haver lugar a uma modificação deste resultado, nos termos do n.º 2 do artigo 21.º

Artigo 21.º Determinação do direito a prémios e seus montantes

1 - A determinação do direito a prémio resulta de um conjunto de operações com base na informação das apostas validamente registadas no sistema central do Departamento de Jogos e na informação sobre os resultados dos vários eventos desportivos homologados pelo Departamento de Jogos.

2 - No caso de, no prazo máximo de 2 horas após a homologação do resultado pelo Departamento de Jogos, ocorrer a sua modificação nos termos do n.º 8 do artigo 20.º, é atualizada a informação a que se refere o número anterior, em conformidade com o resultado modificado, e, em consequência:

a) Podem os apostadores solicitar ao Departamento de Jogos o pagamento de prémios de apostas anteriormente consideradas não vencedoras, mediante o preenchimento de um formulário próprio e apresentação do recibo da aposta; ou

b) Podem os apostadores solicitar ao Departamento de Jogos o pagamento da diferença de valor de prémios já pagos, mediante o preenchimento de um formulário próprio e apresentação do talão de pagamento referido na alínea e) do n.º 4 do artigo 22.º

3 - Caso a modificação a que se refere o número anterior não ocorra no prazo máximo de 2 horas contado nos termos do número anterior, o resultado válido, para efeitos do presente Regulamento, será o homologado pelo Departamento de Jogos.

4 - A informação a que se referem os n.ºs 2 e 3 do presente artigo é disponibilizada no sistema central do Departamento de Jogos por referência a uma data e hora.

5 - O montante dos prémios é determinado por combinação, qualquer que seja a modalidade de aposta escolhida pelo apostador.

6 - Os ganhos possíveis são indicados no recibo da aposta pelo seu valor líquido.

7 - Quando se trate de uma combinação constituída por um só prognóstico, e caso esse prognóstico seja exato, a respetiva cota é multiplicada pelo montante base apostado, previsto no artigo 16.º, e o resultado obtido

arredondado ao centésimo de euro mais próximo ou ao centésimo de euro superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5.

8 - Quando se trate de uma combinação constituída por mais de um prognóstico, e caso todos os prognósticos dessa combinação sejam exatos, o produto das respetivas cotas, arredondado à segunda casa decimal mais próxima ou à segunda casa decimal superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5, é multiplicado pelo montante base apostado e o resultado obtido arredondado ao centésimo de euro mais próximo ou ao centésimo de euro superior se, neste último caso, o algarismo correspondente à terceira casa decimal for igual ou superior a 5.

9 - As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

Artigo 22.º Pagamento de prémios

1 - Independentemente da modalidade de aposta escolhida pelo apostador, o pagamento dos prémios é efetuado para o conjunto dos eventos selecionados no recibo da aposta.

2 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto dos mediadores dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos.

3 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos.

4 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do apostador, o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e controlo com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o apostador se deslocar ao Departamento de Jogos;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do apostador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra «PAGO», o valor do prémio, a data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao pagamento do prémio;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00, o pagamento é feito através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título



premiado e só será concretizado se o Número de Identificação Fiscal do portador do título premiado for igual ao impresso no recibo da aposta, mediante verificação pelo mediador dos jogos sociais do Estado;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo e só será concretizado se o Número de Identificação Fiscal do portador do título premiado for igual ao impresso no recibo da aposta;

e) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo e só será concretizado se o Número de Identificação Fiscal do portador do título premiado for igual ao impresso no recibo da aposta;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento que é entregue ao apostador;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o apostador enviá-lo para o Departamento de Jogos, acompanhado de comprovativo do Número de Identificação Fiscal, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, procede ao respetivo pagamento;

h) O início do prazo para reclamação do direito a prémio é estabelecido de acordo com as seguintes regras para o conjunto de eventos selecionados no recibo da aposta:

- i. Para os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 imediatamente após a data/hora da homologação de resultados;
- ii. Para os prémios de valor superior a (euro) 150,00, decorridas 2 horas após a data/hora da homologação de resultados ou no prazo de 2 horas após a última atualização de resultados a que se refere o n.º 2 do artigo 21.º, conforme o que ocorrer por último.

5 - O direito a prémios caduca, para o conjunto dos eventos selecionados no recibo da aposta, nos seguintes termos:

a) Para os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 decorridos 90 dias a contar da data da homologação de resultados;

b) Para os prémios de valor superior a (euro) 150,00 decorridos 90 dias a contar do fim do prazo de 2 horas subsequente à data da homologação de resultados, ou a contar do fim do prazo de 2 horas após a última atualização de resultados, conforme o que ocorrer por último.

6 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

7 - O apostador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, sem prejuízo do disposto nos artigos 25.º e 26.º

Artigo 23.º Selagem informática das apostas

Os registos referentes a todas as apostas desportivas à cota validamente registadas no sistema central do Departamento de Jogos são selados, guardados e verificados pelo júri dos concursos, para garantia da integridade e inviolabilidade daqueles dados.

Artigo 24.º Júri dos concursos

1 - Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro e 67/2015, de 29 de abril, compete também:

a) A receção e a guarda em segurança dos certificados diários dos registos selados das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, previstas no n.º 1 do artigo 15.º

b) A fiscalização da segurança e integridade dos registos, efetuada pela validação dos selos e por comparação entre os certificados diários, que se encontram guardados em segurança, e o certificado gerado pelo Júri dos Concursos no ato de controlo de prémios.

c) O reconhecimento dos direitos a prémio, através da confrontação dos registos selados com a informação relativa a apostas apuradas no escrutínio de prémios, disponibilizada pelo Departamento de Jogos.

2 - O controlo das apostas premiadas é feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a (euro) 2.500,00;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a (euro) 2.500,00.

3 - Das operações previstas no n.º 1 é lavrada ata.



Artigo 25.º Reclamações

1 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema central de registo e validação informático do Departamento de Jogos que tendo apresentado o mesmo para pagamento, num mediador dos jogos sociais do Estado, seja informado que não tem direito a prémio, que o prémio já foi pago ou 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 no Departamento de Jogos.

3 - As reclamações também podem ser apresentadas por carta, telegrama, mensagem de correio eletrónico ou telecópia, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

a) Nome completo, comprovativo de Número de Identificação Fiscal e morada do reclamante;

b) Data a que se reporta o evento;

c) Número do terminal que registou a aposta;

d) Números de impressão e de registo do recibo de aposta ou números de controlo;

e) Motivo da reclamação.

4 - O prazo para apresentação de reclamação é de 60 dias a contar da data da homologação, pelo Departamento de Jogos, dos resultados definitivos do conjunto das apostas selecionadas pelo apostador.

5 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que entre no Departamento de Jogos fora do prazo.

Artigo 26.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro e 67/2015, de 29 de abril.

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 Lisboa.

Artigo 27.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

Artigo 28.º Conservação dos registos informáticos

1 - Os registos informáticos relativos à realização de apostas desportivas à cota de base territorial e ao pagamento dos prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 serão mantidos em arquivo do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa pelo período de três anos.

2 - Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 e às correspondentes apostas serão mantidos em arquivo do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa pelo período de 10 anos.

Artigo 29.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

Artigo 30.º Anexos

1 - É publicado o Anexo I, no qual é descrito o objeto dos diferentes tipos de apostas desportivas à cota disponibilizadas pelo Departamento de Jogos, previstas no artigo 6.º, o qual faz parte integrante do presente Regulamento.

2 - É igualmente publicado o Anexo II, no qual são identificadas as possibilidades de jogo vencedoras em função do número de prognósticos, combinações e modalidades de apostas selecionadas pelo apostador, bem como os montantes totais a pagar, os quais fazem parte integrante do presente Regulamento.

ANEXO I

(A QUE SE REFERE O N.º 2 DO ARTIGO 6.º E O N.º 1 DO ARTIGO 30.º) TIPOS DE APOSTA

1 - Aposta «1 X 2» é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do respetivo tempo regulamentar.

2 - Poderão ser disponibilizadas pelo Departamento de Jogos tipos de aposta «1 X 2» por referência a períodos de jogo de um determinado evento desportivo, distintos do seu tempo regulamentar, nomeadamente, mas sem limitar:



- a) Aposta «1 X 2 (15 min)», que é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final de cada fração de 15 minutos de duração do evento; no caso específico do basquetebol, o período do evento desportivo a ter em conta coincide com o tempo de duração de cada quarto de tempo;
- b) Aposta «1 X 2 Intervalo», que é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado antes do intervalo, isto é, entre o momento em que o evento se inicia e o momento em que o árbitro indica, através de apito, o final da primeira parte; no caso específico do basquetebol, o período do evento desportivo a ter em conta é o que decorre desde o início do evento e o momento em que o árbitro assinala o final do segundo quarto de tempo;
- c) Aposta «1 X 2 Segunda Parte», que é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final da respetiva segunda parte, isto é, entre o momento em que se inicia a segunda parte e o momento em que o árbitro indica, através de apito, o final desse evento; no caso específico do basquetebol, o período do evento desportivo a ter em conta é o que decorre desde o início do terceiro quarto de tempo e o momento em que o árbitro assinala o final do evento.

3 - Nos tipos de apostas previstos nos n.ºs 1 e 2, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou do primeiro atleta) indicado na aposta;
- b) O prognóstico «X» corresponde a um empate entre as equipas (ou atletas);
- c) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou do segundo atleta) indicado na aposta.

4 - Aposta «Intervalo/Final» é aquela em que o apostador prognostica, simultaneamente, o resultado de um evento desportivo ao intervalo e no final do respetivo tempo regulamentar, tendo em conta que o prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta, o prognóstico «X» corresponde ao empate entre as equipas (ou atletas) e o prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta.

5 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1/1» corresponde à vitória da primeira equipa indicada na aposta, verificada quer ao intervalo, quer no final do tempo regulamentar do evento;
- b) O prognóstico «1/X» corresponde à vitória da primeira equipa indicada na aposta, verificada ao intervalo, e ao empate entre as equipas, verificado no final do tempo regulamentar do evento;
- c) O prognóstico «1/2» corresponde à vitória da primeira equipa indicada na aposta, verificada ao intervalo, e à vitória da segunda equipa indicada na aposta, verificada no final do tempo regulamentar do evento;
- d) O prognóstico «X/1» corresponde ao empate entre as equipas, verificado ao intervalo, e à vitória da primeira equipa indicada na aposta, verificada no final do tempo regulamentar do evento;
- e) O prognóstico «X/X» corresponde ao empate entre as equipas, verificado quer ao intervalo, quer no final do tempo regulamentar do evento;
- f) O prognóstico «X/2» corresponde ao empate entre as equipas, verificado ao intervalo, e à vitória da segunda equipa indicada na aposta, verificada no final do tempo regulamentar do evento;
- g) O prognóstico «2/1» corresponde à vitória da segunda equipa indicada na aposta, verificada ao intervalo, e à vitória da primeira equipa indicada na aposta, verificada no final do tempo regulamentar do evento;
- h) O prognóstico «2/X» corresponde à vitória da segunda equipa indicada na aposta, verificada ao intervalo, e ao empate entre as equipas, verificado no final do tempo regulamentar do evento;
- i) O prognóstico «2/2» corresponde à vitória da segunda equipa indicada na aposta, verificada quer ao intervalo, quer no final do tempo regulamentar do evento.

6 - Aposta «Dupla Possibilidade» é aquela em que o apostador seleciona um duplo prognóstico sobre o resultado de um evento desportivo, verificado no final do período de jogo ao qual respeita a aposta, seja o tempo regulamentar ou qualquer outro período de jogo referido na denominação do tipo da aposta.

7 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um só prognóstico, reservando-se o Departamento de Jogos o direito de disponibilizar apenas um ou dois dos seguintes três prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1/X» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta ou ao empate entre as equipas (ou atletas);
- b) O prognóstico «X/2» corresponde ao empate entre as equipas (ou atletas) ou à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta;



c) O prognóstico «1/2» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta ou à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta.

8 - Aposta «1 X 2 Desvantagem» é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do respetivo tempo regulamentar, tendo em conta uma determinada desvantagem atribuída a uma das duas equipas (ou atletas) em jogo, que consiste na atribuição de um ou mais golos, pontos, *sets* ou voltas de avanço à outra equipa (ou atleta).

9 - Poderão ser disponibilizadas pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «1 X 2 Desvantagem» por referência a períodos de jogo de um determinado evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente Anexo.

10 - No tipo de aposta previsto no n.º 8, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída;
- b) O prognóstico «X» corresponde ao empate entre as equipas (ou atletas), tendo em conta a desvantagem atribuída;
- c) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

11 - Aposta «Mais/Menos» é aquela em que o apostador prognostica se o número total de golos, pontos ou ensaios, verificado no final do tempo regulamentar de um evento desportivo, será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

12 - Poderão ser disponibilizadas pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Mais/Menos» por referência a períodos de jogo de um determinado evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente Anexo.

13 - No tipo de aposta previsto no n.º 11, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Mais» significa que o número total de golos, pontos ou ensaios verificado será superior ao número de golos, pontos ou ensaios indicado pelo Departamento de Jogos;

b) O prognóstico «Menos» significa que o número total de golos, pontos ou ensaios verificado será inferior ao número de golos, pontos ou ensaios indicado pelo Departamento de Jogos.

14 - Aposta «Frente a Frente» é aquela em que o apostador prognostica, para um determinado evento desportivo individual ou por equipa, quem será o vencedor desse evento, em que obrigatoriamente terá de ser declarado um vencedor, por não ser possível o empate entre os atletas ou as equipas, ou qual a equipa ou atleta que concluirá a prova antes da outra equipa ou atleta, considerando o final do tempo regulamento do evento.

15 - Em algumas modalidades desportivas, nomeadamente no «Ténis» e no «Voleibol», poderão ser disponibilizadas pelo Departamento de Jogos tipos de apostas na modalidade «Frente a Frente» por referência aos diferentes sets que compõem o evento desportivo, a saber:

- a) «Frente a Frente (1.º set)»;
- b) «Frente a Frente (2.º set)».

16 - Em algumas modalidades desportivas, e para efeitos do tipo de aposta prevista no n.º 14, poderão ser tidos em conta eventuais prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

17 - No tipo de aposta previsto no n.º 14, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída;
- b) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

18 - Aposta «Resultado exato» é aquela em que o apostador prognostica o resultado exato de um determinado evento desportivo, verificado no final de um determinado período de jogo desse evento, ao qual respeita a aposta, e que coincide, regra geral, com o final do respetivo tempo regulamentar, salvo indicação em contrário.

19 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os indicados pelo Departamento de Jogos, podendo o apostador selecionar o prognóstico «Outros», o que lhe permite prognosticar um resultado do evento desportivo diferente daqueles que são expressamente propostos, sem especificar o resultado exato.



20 - No caso específico da modalidade desportiva «Ténis», e considerando o tipo de aposta previsto no n.º 18, o Departamento de Jogos poderá propor vários prognósticos possíveis:

- a) Sobre um jogo, em que:
 - i. O prognóstico «0» significa que o atleta que serve ganha o jogo e que o seu adversário não marca nenhum ponto;
 - ii. O prognóstico «15» significa que o atleta que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 15 pontos;
 - iii. O prognóstico «30» significa que o atleta que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 30 pontos;
 - iv. O prognóstico «Após igualdade» significa que o atleta que serve ganha o jogo após uma igualdade de 40-40;
 - v. O prognóstico «Break» significa que o atleta que serve perde o jogo.
- b) Sobre um jogo com dois *sets* vencedores, em que:
 - i. O primeiro atleta indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «2:0» ou «2:1»;
 - ii. O segundo atleta indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «0:2» ou «1:2».
- c) Sobre um jogo com três *sets* vencedores, em que:
 - i. O primeiro atleta indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «3:0», «3:1» ou «3:2»;
 - ii. O segundo atleta indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «0:3», «1:3» ou «2:3».

21 - Aposta «Diferença entre as equipas» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica a diferença de golos, ensaios ou pontos de uma ou duas equipas ou de um ou dois atletas sobre o outro, no final de determinado período de jogo de um evento desportivo, sobre o qual incide a aposta.

22 - Aposta «Quem marca o primeiro golo?» é aquela em que o apostador prognostica que equipa abrirá o marcador de um determinado evento desportivo, antes do final de determinado período de jogo desse evento, ao qual respeita a aposta; caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o primeiro golo tenha já sido entretanto marcado, o Departamento de Jogos reserva-se o direito de homologar o resultado da aposta.

23 - Por cada aposta efetuada no tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador efetua um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) A primeira equipa indicada na aposta abre o marcador (marca o primeiro golo);
- b) A segunda equipa indicada na aposta abre o marcador (marca o primeiro golo);
- c) «Sem golos», significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta abre o marcador, o que equivale ao resultado «0-0».

24 - Aposta «Quem marca o X.º golo?» é aquela em que o apostador prognostica a equipa que marcará o X.º golo de um determinado evento desportivo, antes do final de determinado período de jogo desse evento, ao qual respeita a aposta; caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o X.º golo tenha já sido marcado, o Departamento de Jogos reserva-se o direito de homologar o resultado da aposta.

25 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) A primeira equipa indicada na aposta marca o X.º golo;
- b) A segunda equipa indicada na aposta marca o X.º golo;
- c) «Sem X.º golo», significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta marca o X.º golo.

26 - Aposta «Quem marca o primeiro ensaio?» é aquela em que o apostador prognostica que equipa marcará o primeiro ensaio num determinado evento desportivo, antes do final do período de jogo do evento ao qual a aposta diz respeito; caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o primeiro ensaio tenha já sido entretanto marcado, o Departamento de Jogos reserva-se o direito de homologar o resultado da aposta.

27 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) A primeira equipa indicada na aposta marca o primeiro ensaio;
- b) A segunda equipa indicada na aposta marca o primeiro ensaio;
- c) «Sem ensaios», significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta marca o primeiro ensaio, o que equivale ao resultado «00».



28 - Aposta «Quem marca o X.º ensaio?» é aquela em que o apostador prognostica que equipa marcará o X.º ensaio de um evento desportivo, antes do final do período de jogo do evento ao qual a aposta diz respeito; nesta modalidade de aposta, são igualmente considerados os ensaios marcados na sequência de sessões de marcação de grandes penalidades; caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o X.º ensaio tenha já sido marcado, o Departamento de Jogos reserva-se o direito de homologar o resultado da aposta.

29 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) A primeira equipa indicada na aposta marca o X.º ensaio;
- b) A segunda equipa indicada na aposta marca o X.º ensaio;
- c) «Sem X.º ensaio», significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta marca o X.º ensaio.

30 - Aposta «Vencedor (equipa/atleta/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual será a equipa, atleta ou piloto vencedor de um determinado evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto vencedor diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

31 - Aposta «Pódio (equipa/atleta/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica que equipa, atleta ou piloto terminará num dos três primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto que terminará num dos três primeiros lugares do evento, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

32 - Aposta «Top X (equipa/atleta/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa, atleta ou piloto que acabará nos X primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto que acabará nos X primeiros lugares do evento desportivo, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

33 - Aposta «Ambas as equipas marcam?» é aquela em que o apostador prognostica se cada uma das equipas que se defrontam num determinado evento desportivo marcará pelo menos um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

34 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» significa que as duas equipas marcarão pelo menos um golo cada;
- b) O prognóstico «Não» significa que nenhuma ou apenas uma das equipas marcará um ou vários golos.

35 - Aposta «O jogador X vencerá pelo menos um set?» é aquela em que o apostador prognostica se o jogador X vencerá pelo menos um set no final do período de jogo de um evento desportivo sobre o qual incide a aposta.

36 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» significa que o jogador X venceu pelo menos um set;
- b) O prognóstico «Não» significa que o jogador X não venceu nenhum set.

37 - Aposta «Golo por fração de 15 minutos» é aquela em que o apostador prognostica se um golo será marcado no período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta; neste tipo de aposta, um penalti marcado ou transformado é considerado como golo; o período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta pode ser, nomeadamente, uma das seguintes partes, referida na denominação do tipo de aposta:

- a) Do início do evento desportivo até ao minuto 15:00 inclusive;
- b) Do minuto 15:01 até ao minuto 30:00 inclusive;
- c) Do minuto 30:01 até ao final da primeira parte, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período;
- d) Do início da segunda parte do evento até ao minuto 60:00 inclusive;
- e) Do minuto 60:01 até ao minuto 75:00 inclusive;
- f) Do minuto 75:01 até ao final do tempo regulamentar do evento, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período.

38 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador escolhe um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» corresponde à marcação de um golo por uma das duas equipas;



b) O prognóstico «Não» corresponde ao facto de nenhuma das equipas ter marcado um golo no período de jogo correspondente.

39 - Aposta «Ensaio por fração de 10 minutos» é aquela em que o apostador prognostica se um ensaio será marcado no período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta; apenas os ensaios marcados e os ensaios de penalti determinados por decisão de arbitragem são tidos em conta; o período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta pode ser, nomeadamente, uma das partes seguintes:

- a) Do início do evento desportivo até ao minuto 10:00 inclusive;
- b) Do minuto 10:01 até ao minuto 20:00 inclusive;
- c) Do minuto 20:01 até ao minuto 30:00 inclusive;
- d) Do minuto 30:01 até ao final da primeira parte, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período;
- e) Do início da segunda parte do evento desportivo até ao minuto 50:00 inclusive;
- f) Do minuto 50:01 até ao minuto 60:00 inclusive;
- g) Do minuto 60:01 até ao minuto 70:00 inclusive;
- h) Do minuto 70:01 até ao final do tempo regulamentar do evento, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período de jogo.

40 - No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador escolhe um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» corresponde à marcação de um ensaio por uma das duas equipas;
- b) O prognóstico «Não» corresponde ao facto de nenhuma das equipas ter marcado um ensaio no período de jogo correspondente.

41 - Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos num set» é aquela em que o apostador, seleccionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa que primeiro marcará X pontos num set, ao longo do período de jogo de um evento desportivo.

ANEXO II
(A QUE SE REFEREM O N.º 3 DO ARTIGO 7.º, O N.º 2 DO ARTIGO 10.º, O N.º 1 DO ARTIGO 17.º E O N.º 2 DO ARTIGO 30.º)
TABELA 1 - MODALIDADES DE APOSTA NOS TERMINAIS

Número de prognósticos a seleccionar	Modalidades de Aposta	Sistema	Número de combinações subtotais	Número de prognósticos por combinação	Número mínimo de prognósticos certos para obter prémio	Montante total por aposta (montante base €1,00)
1	Simple	1/1	1	1	1	€1,00
2	Simple	1/1	2	1	1	€2,00
	Combinadas	2/2	1	2	2	€1,00
3	Simple	1/1	3	1	1	€3,00
	Combinadas	3/3	1	3	3	€1,00
	Múltiplas	2/3	3	2	2	€3,00
4	Simple	1/1	4	1	1	€4,00
	Combinadas	4/4	1	4	4	€1,00
	Múltiplas	2/4	6	2	2	€6,00
5	Simple	1/1	5	1	1	€5,00
	Combinadas	5/5	1	5	5	€1,00
	Múltiplas	2/5	10	2	2	€10,00
6	Simple	1/1	6	1	1	€6,00
	Combinadas	6/6	1	6	6	€1,00
	Múltiplas	3/5	10	3	3	€10,00
7	Simple	1/1	7	1	1	€7,00
	Combinadas	7/7	1	7	7	€1,00
	Múltiplas	4/5	5	4	4	€5,00
8	Simple	1/1	8	1	1	€8,00
	Combinadas	8/8	1	8	8	€1,00
	Múltiplas	3/4	4	3	3	€4,00

TABELA 2 - MONTANTE TOTAL A PAGAR

Montante base →		€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
Modalidades de Aposta		Montante total a pagar em função do montante base e da modalidade de aposta							
Simple	1	€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
	2	€2,00	€4,00	€10,00	€20,00	€40,00	€100,00	€150,00	€200,00
	3	€3,00	€6,00	€15,00	€30,00	€60,00	€150,00	€225,00	€300,00
	4	€4,00	€8,00	€20,00	€40,00	€80,00	€200,00	€300,00	€400,00
	5	€5,00	€10,00	€25,00	€50,00	€100,00	€250,00	€375,00	€500,00
	6	€6,00	€12,00	€30,00	€60,00	€120,00	€300,00	€450,00	€600,00
	7	€7,00	€14,00	€35,00	€70,00	€140,00	€350,00	€525,00	€700,00
Combinadas	8	€8,00	€16,00	€40,00	€80,00	€160,00	€400,00	€600,00	€800,00
	2/2; 3/3; 4/4; 5/5; 6/6; 7/7 e 8/8	€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
	2/3	€3,00	€6,00	€15,00	€30,00	€60,00	€150,00	€225,00	€300,00
	2/4	€6,00	€12,00	€30,00	€60,00	€120,00	€300,00	€450,00	€600,00
	3/4	€4,00	€8,00	€20,00	€40,00	€80,00	€200,00	€300,00	€400,00
	2/5	€10,00	€20,00	€50,00	€100,00	€200,00	€500,00	€750,00	€1.000,00
	3/5	€10,00	€20,00	€50,00	€100,00	€200,00	€500,00	€750,00	€1.000,00
Múltiplas	4/5	€5,00	€10,00	€25,00	€50,00	€100,00	€250,00	€375,00	€500,00



73. Portaria n.º 227/2016, de 25 de agosto¹⁴⁹

Aprova o regulamento do TOTOSORTEIO

Na sequência da atribuição, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, do direito de organizar e explorar o novo jogo social do Estado, sob sorteio de números, denominado «Totosorteio», torna-se necessário proceder à respetiva regulamentação.

A presente Portaria estabelece as regras de exploração do «Totosorteio», que se caracteriza por atribuir prémios em dinheiro, de valor predeterminado, com base no sorteio de códigos alfanuméricos sorteados de entre o universo de códigos atribuídos a todas as apostas no jogo principal, a que se encontra associado.

No início da respetiva exploração, o «Totosorteio» é explorado em simultâneo com o jogo Euromilhões, implicando a participação neste último a participação no «Totosorteio».

Assim:

Ao abrigo do n.º 1 do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, do n.º 3 do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 43/2016, de 16 de agosto, e dos artigos 2.º e 27.º, n.º 3, alínea i) dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, e pelo Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril:

Manda o Governo, pelo Ministro do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social o seguinte:

1.º É aprovado o regulamento do «Totosorteio», que se publica em anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

2.º O presente diploma produz efeitos a partir da data do início da admissão de apostas, pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, para o primeiro sorteio do «Totosorteio».

O Ministro do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, José António Fonseca Vieira da Silva, em 22 de agosto de 2016.

¹⁴⁹ Última redação pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

ANEXO
(A QUE SE REFERE O ARTIGO 1.º)
REGULAMENTO DO «TOTOSORTEIO»

Artigo 1.º Objeto

1 - O presente regulamento estabelece as normas de participação e de realização do «Totosorteio», definido como o jogo social do Estado no qual os apostadores se habilitam a um ou mais prémios, de valor predeterminado, pela participação num sorteio de números, ou de números e letras, em que o universo de números ou números e letras objeto do sorteio coincide com o total de apostas registadas e não anuladas para cada sorteio, organizado, nos termos da lei, pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante designado abreviadamente por departamento de jogos.

2 - A participação no «Totosorteio» obriga à participação simultânea no jogo EUROMILHÕES, adiante designado por jogo principal, nos termos constantes no presente regulamento e no Regulamento do EUROMILHÕES, aprovado pela Portaria n.º 1267/2004, de 1 de outubro.

Artigo 2.º Modo de participação nos sorteios

1 - O «Totosorteio» é organizado e explorado em simultâneo com o jogo EUROMILHÕES.

2 - O «Totosorteio» tem um sorteio semanal, designado normal, realizado nos termos do artigo 11.º, que ocorre em dia, hora e local fixados pelo departamento de jogos, com a devida publicitação.

3 - Em substituição do sorteio normal, o «Totosorteio» também pode ter sorteios designados especiais, nos quais são atribuídos prémios adicionais, a anunciar publicamente, pelo departamento de jogos, previamente à data do início da aceitação das apostas para os respetivos sorteios.

4 - Em cada sorteio participam todas as apostas do «Totosorteio» registadas em simultâneo com as do jogo principal na semana em que se realiza o sorteio do «Totosorteio».

5 - A cada aposta simples realizada no jogo principal corresponde uma aposta no «Totosorteio», nos termos do presente regulamento.

6 - Por cada aposta múltipla realizada no jogo principal são atribuídas tantas apostas para o «Totosorteio» quantas as apostas simples incluídas no sistema de apostas múltiplas do jogo principal.

7 - Cada aposta no «Totosorteio» corresponde à atribuição de um código único gerado automaticamente pelo sistema informático central do departamento de jogos.



8 - A data de cada sorteio é a do dia em que o mesmo se realiza, tendo lugar às sextas-feiras.

9 - Para efeitos do número anterior, a primeira semana do ano é aquela que contiver a primeira sexta-feira desse ano.

10 - Para efeitos do presente regulamento, considera-se que a semana se inicia ao sábado e termina à sexta-feira.

Artigo 3.º Condições gerais de participação

1 - A participação no «Totosorteio» é obrigatória e simultânea com as apostas efetuadas no jogo principal e inicia-se com o registo e validação pelo sistema central do departamento de jogos, das apostas realizadas no jogo principal e o pagamento do respetivo preço, bem como das realizadas no «Totosorteio» e o pagamento do respetivo preço, nos termos da lei e do presente regulamento.

2 - Esta participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das normas constantes do presente regulamento.

3 - A participação no «Totosorteio» só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas para participação no «Totosorteio» e no jogo principal.

4 - Para participar no «Totosorteio» apenas podem ser utilizados suportes autorizados pelo departamento de jogos, nos termos do presente regulamento, sem prejuízo do disposto no Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

Artigo 4.º Preço da aposta

O preço de cada aposta no «Totosorteio» é de (euro) 0,30, sem prejuízo do pagamento do preço da aposta no jogo principal, nos termos do disposto no regulamento do referido jogo.

Artigo 5.º Registo e validação das apostas

1 - O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 - O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo departamento de jogos.

Artigo 6.º Distribuição das receitas para prémios

1 - Da receita de cada sorteio do «Totosorteio», constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 65 %,

conforme previsto nos n.ºs 1 e 2 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 43/2016, de 16 de agosto.

2 - Da importância destinada a prémios, calculada nos termos do número anterior, é pago, em cada sorteio normal, um prémio no valor unitário de (euro) 1.000.000,00.

3 - A quantidade de prémios e/ou o respetivo valor unitário podem ser diferentes do previsto no número anterior, nos sorteios especiais, de acordo com o respetivo plano de prémios, publicitado pelo departamento de jogos, previamente à data de aceitação de apostas para o correspondente sorteio.

4 - Tem direito ao(s) prémio(s) referido(s) nos números 2 e 3, a(s) aposta(s) que for(em) sorteada(s), nos termos do artigo 11.º

Artigo 7.º Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 - Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos apostadores junto do departamento de jogos e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o departamento de jogos junto dos apostadores.

2 - Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao departamento de jogos.

3 - O mediador é responsável perante o departamento de jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos, nos termos do n.º 2 do artigo 5.º, e que não tenham sido anuladas, nos termos do regulamento que rege a respetiva atividade.

Artigo 8.º Sistema de registo e validação informático

1 - O registo de apostas no sistema de registo e validação informático processa-se:

a) Mediante apresentação dos bilhetes emitidos pelo departamento de jogos nos quais se tenham inscrito os prognósticos para o jogo principal;

b) Mediante solicitação, ao mediador dos jogos sociais do Estado, da geração de prognósticos aleatórios para o jogo principal, na modalidade denominada «aposta automática»;

c) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado para digitar manualmente as apostas no jogo principal;

d) Mediante a utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do departamento de jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.



2 - As apostas só participam no respetivo sorteio do jogo «Totosorteio» após o registo e validação no sistema central dos dados apresentados nos termos do número anterior.

3 - Após o registo e validação das apostas no jogo principal, no sistema informático central do departamento de jogos, o terminal de jogo emite um recibo autónomo para o «Totosorteio», no qual constam os seguintes dados:

- a) Nome do jogo;
- b) Número e data do sorteio;
- c) Códigos correspondentes a cada aposta;
- d) Quantidade de apostas;
- e) Preço das apostas;
- f) Números de controlo;
- g) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central;
- h) Número de série específico;
- i) Nome e número do concurso do jogo principal.

4 - Para todos os efeitos legais, o recibo referido no n.º 3 é identificado pelos números de controlo que nele figuram.

5 - O jogador efetua o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente para participarem no jogo principal e no «Totosorteio» antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar os respetivos recibos emitidos pelo terminal, não podendo o mediador entregar os recibos ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

6 - Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas são anuladas pelo mediador, através da reintrodução dos recibos no terminal de jogos, que imprimirá na frente a palavra «anulado» ou «cancelado», o valor das apostas, a data e a hora, sendo os mesmos enviados ao departamento de jogos, pelo mediador dos jogos sociais do Estado, não podendo, em caso algum, ser entregues ao jogador.

7 - A anulação das apostas no jogo principal implica a anulação dos códigos atribuídos para participar no «Totosorteio» e das apostas realizadas no jogo principal, uma vez que a participação no «Totosorteio» está sempre dependente da participação no jogo principal.

8 - A anulação das apostas do «Totosorteio» só é possível através da anulação das apostas do jogo principal.

9 - As apostas no jogo principal, e consequentemente no «Totosorteio», podem ser anuladas no terminal de jogos onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o mesmo, conforme o que ocorrer primeiro.

10 - 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 efetuadas com violação do disposto no n.º 3 do artigo 3.º, tendo o jogador direito à devolução do preço das apostas pagas e não sendo, em caso algum, os recibos anulados entregues ao apostador.

11 - O recibo emitido pelo terminal de jogo é o único título válido para solicitar o pagamento do(s) prémio(s) e constitui a única prova de participação no sorteio para o qual apostas foram realizadas através do referido terminal.

12 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do departamento de jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantascasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos sorteios.

13 - A participação nos sorteios mediante registo e validação informáticos só é válida quando, reunidos os demais pressupostos legais, ocorram cumulativamente os seguintes factos:

a) As apostas no jogo principal e as apostas no «Totosorteio» 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 suportes referidos na alínea anterior se encontre em poder do júri dos concursos e arquivada, sob sua custódia, antes do início do sorteio semanal do «Totosorteio».

14 - Para todos os efeitos, entendem-se como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, em que se encontre registada a informação respeitante à identificação de todas as apostas participantes em cada sorteio.

15 - O departamento de jogos poderá autorizar outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo e móvel, *Internet*, televisão ou outro.

16 - Relativamente às apostas efetuadas através da plataforma de acesso multicanal, as únicas provas de participação nos sorteios são os registos informáticos do sistema central do departamento de jogos e as respetivas cópias de segurança.

17 - Os únicos títulos válidos para solicitação do pagamento dos prémios são exclusivamente os referidos nos números anteriores.

18 - Se as apostas não puderem, por qualquer motivo, participar no sorteio do «Totosorteio», os apostadores apenas têm direito à devolução dos montantes que tiverem pago.



Artigo 9.º Cartão de jogador

1 - Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do «Totosorteio», através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo departamento de jogos.

2 - O cartão de jogador, identificado pelo respetivo 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 dos jogos sociais do Estado, 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 respetivas regras de utilização, são definidos pelo departamento de jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, 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 10.º Júri dos concursos

1 - Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, compete:

- a) A receção e guarda em segurança da cópia dos registos dos códigos atribuídos ao «Totosorteio», nos termos do artigo 8.º, n.º 13, alínea b);
- b) Superintender os atos do sorteio, assegurando o integral cumprimento da lei e do presente regulamento;
- c) A comprovação do direito a prémio, nos termos do artigo 12.º, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança a que se refere a alínea a).

2 - Das operações previstas na alínea a) do número anterior é lavrado auto e das operações previstas nas alíneas b) e c) do número anterior é lavrada ata.

Artigo 11.º Realização do sorteio

1 - Os sorteios do «Totosorteio» realizam-se uma vez por semana, normalmente à sexta-feira, através de aplicação informática, que extrai, de forma aleatória, um ou mais códigos, de acordo com o respetivo plano de prémios.

2 - Em cada sorteio normal é extraído um único código.

3 - Sem prejuízo do número anterior, em cada sorteio especial podem ser extraídos prémios adicionais em quantidade e montante a anunciar

publicamente, pelo departamento de jogos, previamente à data do início da aceitação das apostas para os respetivos sorteios, nos termos do n.º 3 do artigo 2.º

4 - Em caso de interrupção do sorteio por motivo de avaria ou de força maior, o mesmo será retomado logo que possível, mantendo-se válidos os códigos que já haviam sido validamente extraídos.

Artigo 12.º Escrutínio

1 - O escrutínio é o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito aos prémios.

2 - Concluídos os atos do sorteio, tem início o escrutínio de todas as apostas que validamente participaram no mesmo, para determinar o direito a prémio, por coincidência entre o(s) código(s) sorteados e o(s) código(s) que consta(m) das apostas válidas para cada sorteio.

Artigo 13.º Divulgação das apostas premiadas

1 - O(s) código(s) premiado(s) em cada sorteio, bem como o valor do(s) correspondente(s) prémio(s) é(são) divulgado(s) publicamente pelo departamento de jogos.

2 - Os prémios com os quais foram contempladas as apostas premiadas são divulgados pelo seu valor ilíquido.

Artigo 14.º Pagamento de prémios

1 - Os prémios de valor inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 - Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 - O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a (euro) 150,00, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do



recibo a palavra «pago», valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o departamento de jogos procedem ao pagamento do prémio;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00, o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos, mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

e) Os prémios de valor superior a (euro) 5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o departamento de jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 - O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a (euro) 5.000,00.

5 - Os prémios iguais ou superiores a (euro) 5.000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 - O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do departamento de jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a (euro) 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão do jogador;

b) Os prémios de valor superior a (euro) 150,00 e inferior a (euro) 2.000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;

c) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 2.000,00 e inferior a (euro) 5.000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

ii) Envio para o Departamento de Jogos de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;

iii) Identificação presencial junto do Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 são pagos através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos.

7 - Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 - O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

9 - O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o departamento de jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 15.º e 16.º

Artigo 15.º Reclamações

1 - Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático do departamento de jogos que, tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado, 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 podem ser apresentadas por escrito, em formulário próprio, a entregar no departamento de jogos.

3 - As reclamações podem também ser apresentadas por carta, telegrama, e-mail, telecópia ou fax, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:



- a) Nome completo e morada do reclamante;
- b) Número e data do sorteio;
- c) Número do terminal de jogos que registou a aposta;
- d) Números de impressão e de registo do bilhete ou números de controlo;
- e) Motivo da reclamação.

4 - Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal, as normas dos números anteriores são aplicadas com as devidas adaptações, de acordo com as respetivas regras de utilização.

5 - O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data da realização do respetivo sorteio e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a (euro) 5.000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a (euro) 5.000,00, em que o prazo é de 12 dias.

6 - O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que entre no departamento de jogos fora do prazo.

Artigo 16.º Júri de reclamações

1 - As reclamações são julgadas por um júri constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

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 Lisboa.

Artigo 17.º Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através do terminal no sistema de registo e validação informático, é objeto de participação para efeitos de procedimentos criminal, nos termos da lei.

Artigo 18.º Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo administrador executivo do departamento de jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

74. Portaria n.º 136/2017, de 12 de Abril

Estabelece os requisitos e as condições necessárias à instalação, funcionamento e fiscalização do bingo eletrónico, nas suas diversas modalidades e aprova as regras relativas à atribuição de prémios nacionais de bingo

Com o intuito de acompanhar a evolução tecnológica e apostar na modernização da exploração do jogo do bingo mediante o recurso às modernas ferramentas oferecidas pelas novas tecnologias, o Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril, que procedeu à alteração do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, e à respetiva republicação em anexo, introduziu uma nova modalidade do jogo do bingo - o bingo eletrónico - que se apresenta mais apelativa e dinâmica na interação com o jogador.

Importa, agora, enquadrar os princípios orientadores do bingo eletrónico e definir as suas características e regras técnicas. A presente portaria consagra ainda a possibilidade de exploração do jogo do bingo eletrónico nas suas diversas modalidades, nomeadamente em modo simultâneo e em modo individual multiposto, e estabelece a possibilidade de serem disponibilizados, no âmbito do bingo tradicional e eletrónico, prémios de nível nacional, donde se destaca o prémio acumulado nacional, sem prejuízo da introdução de novas modalidades, quando estas observem os princípios vigentes em matéria de exploração do jogo do bingo e sejam regulamentadas pela Comissão de Jogos do Instituto de Turismo de Portugal, I. P. (Turismo de Portugal, I. P.).

Foram ouvidos os concessionários, a Associação Portuguesa de Bingos, e promovida a audição dos sindicatos representativos dos trabalhadores do setor.

Assim:

Nos termos do disposto no n.º 2 do artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, alterado e republicado em anexo ao Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril, mediante proposta do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P., manda o Governo, pela Secretária de Estado do Turismo, o seguinte:



TÍTULO I

OBJETO

Artigo 1.º Objeto

1 - A presente portaria estabelece os requisitos e as condições necessárias à instalação, funcionamento e fiscalização do bingo eletrónico, nas suas diversas modalidades.

2 - São ainda aprovadas as regras relativas à atribuição de prémios nacionais de bingo.

TÍTULO II

INSTALAÇÃO, FUNCIONAMENTO E EXPLORAÇÃO DAS SALAS DE JOGO DO BINGO ELETRÓNICO

Artigo 2.º Requisitos gerais

1 - Os concessionários das salas de jogo do bingo devem submeter à aprovação da Comissão de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. (Comissão de Jogos) os projetos para a instalação de salas de bingo eletrónico, devendo cumprir os requisitos enunciados no artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, alterado e republicado pelo Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril.

2 - Caso o concessionário pretenda realizar outras atividades e programas de animação, nos termos previstos no artigo 12.º do decreto-lei referido no número anterior, deve integrá-los no projeto apresentado para aprovação da Comissão de Jogos, sem prejuízo de eventuais alterações ao mesmo que, após o início da exploração, pretendam vir a efetuar, as quais devem sempre ser submetidas à prévia aprovação da Comissão de Jogos.

3 - A aprovação pela Comissão de Jogos dos projetos para instalação de salas de bingo eletrónico, que incluam programas de animação para os frequentadores ou prevejam a instalação e exploração de máquinas de jogos de diversão ou meios eletrónicos com as mesmas características, contém e integra a autorização prevista no n.º 5 do artigo 12.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, alterado e republicado pelo Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril.

Artigo 3.º Requisitos das salas

1 - A exploração do jogo do bingo eletrónico é feita em divisão ou sala separada e independente da sala onde se pratique o bingo tradicional,

dotada do isolamento acústico necessário para que o respetivo funcionamento não perturbe o funcionamento da sala de bingo tradicional, não podendo o número total de lugares de bingo tradicional e de bingo eletrónico superar a lotação máxima autorizada para a sala de bingo tradicional.

2 - As salas de jogo do bingo eletrónico devem dispor de instalações adequadas à prossecução da atividade de exploração do jogo do bingo e nelas ser adotada uma disposição das máquinas e respetivas cadeiras que facilite o acesso e a circulação, tendo em consideração o número de máquinas autorizado.

3 - O número de lugares do bingo eletrónico não pode ser superior a metade dos lugares existentes para o bingo tradicional.

4 - As salas de bingo eletrónico devem dispor de:

- a) Adequado serviço de bar, o qual pode ser comum e partilhado com a sala de bingo tradicional, desde que se garanta a respetiva funcionalidade;
- b) Instalações sanitárias privativas para os frequentadores, com dimensão condizente com a respetiva capacidade, as quais podem ser comuns à sala de bingo tradicional, desde que tenham dimensão condizente à lotação das duas salas e acesso próprio às mesmas;
- c) Boas condições de iluminação;
- d) Boas condições de climatização, designadamente em respeito do previsto na legislação que estabelece a proteção dos cidadãos da exposição involuntária ao fumo do tabaco, bem como as orientações emitidas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal, I. P. (Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos) nesta matéria;
- e) Isolamento acústico eficaz;
- f) Uma única entrada para o acesso dos frequentadores;
- g) Saídas e sistema de luz de emergência, que assegurem as condições de segurança legalmente impostas.

5 - No átrio de entrada ou na zona de espera da sala de jogo do bingo e na sala afeta ao bingo eletrónico pode ser instalado, mediante prévia informação ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, painel informativo ou dispositivo equivalente com o valor dos prémios especiais e condições para a sua atribuição.

Artigo 4.º Disposição das salas

As alterações à disposição das salas de jogo do bingo eletrónico, ainda que não afetem a respetiva lotação, devem ser comunicadas ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de 15 dias e respeitar os requisitos enunciados nos artigos 2.º e 3.º e na demais legislação aplicável.



Artigo 5.º Avisos

1 - As máquinas de bingo eletrónico devem obrigatoriamente dispor de informação sobre as regras do jogo na língua portuguesa, sem prejuízo de serem igualmente adotadas outras línguas.

2 - Junto à entrada das salas de bingo eletrónico e no seu interior deve ser afixado «Aviso», advertindo que não é permitido nas salas de jogo do bingo, durante o respetivo período de abertura ao público, fazer uso de quaisquer aparelhos de registo e transmissão de dados, de imagem ou de som, bem como o respetivo símbolo gráfico, onde se incluem os telemóveis.

Artigo 6.º Painéis informativos e instalação sonora

1 - A divisão dedicada à exploração do bingo eletrónico pode dispor de painéis luminosos, perfeitamente visíveis em toda a sala, informativos das modalidades de bingo que se pratiquem no seu interior.

2 - A informação referida no número anterior pode ser disponibilizada no átrio de acesso.

Artigo 7.º Máquinas de diversão

As máquinas de jogos de diversão que podem ser instaladas e exploradas nas áreas de apoio às salas de jogo do bingo e do bingo eletrónico, são as como tal consideradas pelo artigo 19.º do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de dezembro, republicado pelo Decreto-Lei n.º 204/2012, de 29 de agosto, entendendo-se por meios eletrónicos com as mesmas características e finalidade, quaisquer suportes ou meios informáticos que permitam correr os jogos de diversão.

Artigo 8.º Ofertas e iniciativas promocionais

1 - Não são permitidas ofertas de créditos para jogar bingo eletrónico, sem prejuízo dos gerados no desenvolvimento do próprio jogo com a obtenção de prémios ou compra de créditos.

2 - São permitidas iniciativas promocionais mediante sorteios, em sessão de jogo e jogada previamente definida, associados ou não aos prémios de bingo eletrónico em disputa, sob condição de não implicarem dispêndio para os jogadores.

3 - As iniciativas a que se refere o número anterior estão sujeitas às autorizações legalmente previstas sempre que integrem modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar.

- 4 - As ofertas e iniciativas promocionais a realizar pelos concessionários que não integrem modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar, estão sujeitas a prévia autorização do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.
- 5 - Não é permitida a oferta de títulos representativos de dinheiro, para troca pelos produtos objeto de ofertas.

Artigo 9.º Utilização das salas de jogo para outros fins

É permitida a utilização das salas de jogo do bingo eletrónico para outros fins, desde que tal não colida com o normal funcionamento das sessões de jogo e não sejam utilizados o material e equipamento de jogo, mediante autorização prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 10.º Encerramento da sala de jogo do bingo eletrónico

- 1 - O anúncio da última jogada deve ter lugar no intervalo entre jogadas, nunca menos de 10 minutos antes da hora prevista de encerramento da sala de jogo.
- 2 - É permitido aos concessionários antecipar o encerramento das salas de jogo sempre que motivos ponderáveis o justifiquem, devendo do mesmo lavar termo em anexo à ata da sessão de jogo.

TÍTULO III

JOGO DO BINGO ELETRÓNICO

CAPÍTULO I

DEFINIÇÃO

Artigo 11.º Definição

- 1 - O bingo eletrónico é uma modalidade do jogo do bingo que se desenvolve através de sistemas, suportes e ou terminais individuais, em que os jogadores, mediante a aquisição de um ou mais cartões eletrónicos, participam conjunta e simultaneamente numa sessão, através de um terminal de jogo, ganhando prémios nas situações em que se verificam as combinações vencedoras, previamente estabelecidas.
- 2 - O bingo eletrónico pode ainda ser jogado em modo simultâneo ou em modo individual multiposto nos termos previstos nos capítulos v e vi do presente título, ou noutras modalidades em termos a definir pela Comissão de Jogos.



CAPÍTULO II **ELEMENTOS TÉCNICOS DO BINGO ELETRÓNICO**

Artigo 12.º Elementos técnicos

1 - A exploração do bingo eletrónico pressupõe a existência de uma plataforma informática dotada de níveis de segurança que garantam a integridade, a fiabilidade e a confidencialidade dos dados relativos ao desenvolvimento do jogo e às transações económicas subjacentes.

2 - Integram a plataforma informática a que se refere o número anterior o servidor central, os terminais individuais e a aplicação informática que gere o jogo do bingo eletrónico.

3 - Os elementos técnicos referidos nos números anteriores devem ser certificados por uma das entidades reconhecidas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e previamente autorizados por este.

Artigo 13.º Servidor Central

1 - O servidor central é o sistema informático de gestão e controlo do bingo eletrónico e constitui o suporte técnico e informático que realiza as funções de registo e controlo das operações de aquisição de cartões, de extração automática e aleatória das bolas, de determinação das quantias dos prémios e, ainda, de comunicação a cada terminal de jogo das informações relativas ao desenrolar do jogo, designadamente, receita da venda de cartões, cartões vendidos em cada jogada, combinações ganhadoras e verificação dos cartões premiados.

2 - O servidor central assegura a transmissão de toda a informação de gestão e controlo do bingo eletrónico com os sistemas informáticos destinada ao tratamento contabilístico dos resultados do jogo do bingo, a que se refere o artigo 38.º da presente portaria.

3 - A informação constante do servidor central é acessível, a todo o tempo, pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e passível de ser disponibilizada em suporte papel.

Artigo 14.º Terminais de bingo eletrónico

1 - O terminal de bingo eletrónico é o suporte informático individual através do qual cada jogador participa no jogo, realiza a aquisição de cartões e obtém a informação relativa ao jogo.

2 - O terminal de bingo eletrónico informa o jogador do saldo dos créditos de que dispõe, o qual vai diminuindo à medida que o jogador proceda, nomeadamente, à aquisição de cartões e bolas extra, na proporção da

respetiva aquisição, e aumenta sempre que o jogador obtenha um prémio ou adquira créditos.

3 - O terminal de bingo eletrónico informa o jogador do desenrolar da sessão e de cada jogada, do número de cartões vendidos e respetiva série, do montante dos prémios, das extrações de bolas, da aproximação da obtenção de um prémio e da efetiva obtenção do mesmo, bem como do respetivo montante.

4 - O terminal de bingo eletrónico está em comunicação permanente com o servidor central.

Artigo 15.º Aplicação informática

1 - A aplicação informática responsável pelo jogo do bingo eletrónico inclui o gerador de números aleatórios que define a ordem de saída das bolas e as contas correntes individuais de cada jogador.

2 - A saída das bolas deve ter uma cadência adequada, de modo a que os jogadores as possam visualizar e apreender.

3 - A conta corrente individual gere a contabilidade de cada jogador, designadamente, o saldo dos créditos de que dispõe, o qual diminui na proporção da utilização de cartões e aumenta em função dos prémios ganhos ou créditos adquiridos.

4 - O carregamento da conta corrente destinada à compra de cartões de bingo eletrónico ou de créditos é efetuado em dinheiro ou através de cartões bancários, não sendo permitida a utilização de cheque, nem a concessão de crédito aos jogadores.

5 - As transações através de cartões bancários apenas podem ser efetuadas pelo respetivo titular, não sendo permitida a utilização de cartões bancários de empresas.

6 - Quando solicitado pelo jogador, os concessionários podem pagar o prémio especial acumulado através de cheque nominativo devendo, nesse caso, ficar registado na ata da sessão de jogo o seu número e valor.

Artigo 16.º Cartões de bingo eletrónico

1 - Os cartões de bingo eletrónicos reproduzem a imagem de um cartão de bingo tradicional, respeitando as respetivas características definidas no artigo 8.º da portaria n.º 128/2011, de 1 de abril, e são refletidos no ecrã do terminal de bingo eletrónico.

2 - Os cartões de bingo eletrónico têm valor pecuniário equivalente ao seu valor facial, que pode ser de (euro) 0,02, (euro) 0,05, (euro) 0,10, (euro) 0,20, (euro) 0,50, (euro) 1, (euro) 1,50, (euro) 2,00, (euro) 3,00 e (euro) 5,00.



3 - O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode, em situações fundamentadas, autorizar valores faciais diferentes dos previstos no número anterior.

4 - Os cartões de bingo eletrónico são identificados pela sua série, número e valor facial.

5 - São admitidas no bingo eletrónico as seguintes séries de cartões:

Séries	Número de cartões
I.....	660
J.....	840
K.....	1 680
L.....	1 692
M.....	3 000

6 - A marcação dos números saídos nos cartões de bingo eletrónico é feita automaticamente à medida que são extraídas as bolas no desenrolar da jogada.

7 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, podem ser previstos outros mecanismos que permitam ao jogador interagir com o desenvolvimento da jogada, e estabelecidas outras modalidade de séries de cartões de bingo eletrónico, mediante autorização da Comissão de Jogos.

CAPÍTULO III ***DESENVOLVIMENTO DO JOGO DO BINGO ELETRÓNICO***

Artigo 17.º Desenvolvimento do jogo

1 - No início de cada sessão, o servidor central comunica a cada terminal de bingo eletrónico o período de venda de cartões de bingo eletrónico, dispondo cada terminal de um temporizador regressivo que avisa o jogador do tempo que resta para terminar o período de venda.

2 - Os cartões só podem ser adquiridos dentro da sala de jogo e durante o período de tempo estipulado para o efeito pelo servidor central.

3 - O pagamento de cartões de bingo eletrónico realiza-se mediante a utilização de créditos previamente carregados para a conta corrente de cada jogador.

4 - Terminado o período de venda de cartões, o servidor central atualiza a informação referente ao saldo da conta corrente de cada jogador e

transmite a informação relativa ao número total de cartões vendidos, à receita da venda de cartões e ao montante dos prémios em disputa.

5 - A extração automática e aleatória de bolas é realizada através da aplicação informática destinada ao efeito, a qual estabelece uma sequência de números que são marcados automática e eletronicamente nos cartões adquiridos pelos jogadores e visualizados em cada terminal de bingo eletrónico.

6 - A informação sobre a ordem e o progresso da extração de bolas, os números extraídos, a proximidade da existência de prémios e a respetiva saída, é disponibilizada em cada terminal de bingo.

Artigo 18.º Combinações premiadas

1 - São premiadas as seguintes combinações de números:

- a) Linha: quando tenham sido extraídos e marcados todos os números que integrem a linha superior, a linha central ou a linha inferior de um cartão;
- b) Bingo: quando tenham sido extraídos e marcados todos os 15 números que integram um cartão.

2 - Quando for identificada mais do que uma combinação premiada, para linha ou para bingo, procede-se à distribuição proporcional do valor do prémio.

Artigo 19.º Prémios

1 - O valor dos prémios a distribuir em cada jogada corresponde, pelo menos, a 60 % da receita bruta proveniente da venda dos cartões de bingo eletrónico, deduzido da tributação aplicável, e é repartido nos seguintes termos:

- a) 6 % para a linha;
- b) 54 % para o bingo.

2 - Os concessionários são fiéis depositários e responsáveis pelo pagamento dos prémios do jogo.

3 - Os concessionários podem aumentar a percentagem da receita bruta a afetar aos prémios de bingo e de linha, em qualquer jogada da sessão, por redução do montante da receita que lhes é destinada.

4 - Para efeitos do disposto no número anterior, os concessionários devem solicitar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, com a antecedência de cinco dias, autorização para a redução ali mencionada, indicando o período relativamente ao qual a mesma é válida.

5 - A redução mencionada no n.º 3 tem como limite máximo 22 %, de modo a que a receita do concessionário constitua sempre, no mínimo, 10 % da receita bruta da venda de cartões de bingo eletrónico.



6 - O concessionário define, em cada sessão de jogo e dentro dos limites citados, a percentagem a afetar aos prémios de bingo e de linha, bem como o valor concreto que lhe corresponde, o qual é devidamente anunciado.

7 - Sobre o valor do incremento destinado aos prémios de bingo e de linha, mencionado no n.º 3, incide imposto do selo nos termos definidos no Código do Imposto do Selo.

8 - O valor do incremento referido deve ser anunciado aos jogadores líquido do imposto do selo e contabilizado como custo da exploração.

9 - Os prémios do jogo do bingo eletrónico são creditados na conta corrente de cada jogador.

10 - Finalizado o tempo que cada jogador de bingo eletrónico pretende jogar, deve o mesmo proceder à liquidação dos créditos existentes na sua conta corrente individual junto da caixa da sala de bingo, os quais são pagos exclusivamente em dinheiro, sem prejuízo do disposto no n.º 6 do artigo 15.º

11 - A saída de um jogador no decurso da jogada não implica a perda do prémio a que eventualmente tenha direito, sendo o mesmo creditado na conta corrente individual do jogador.

12 - Na situação prevista no número anterior, o pessoal da sala de jogo do bingo procede à operação de logout do terminal de bingo eletrónico onde o jogador se encontrava a jogar.

13 - A liquidação dos créditos existentes nas contas correntes individuais de cada jogador é realizada até ao final da sessão de jogo em causa.

14 - Aos créditos não reclamados na sessão aplica-se o disposto no artigo 43.º

Artigo 20.º Prémio acumulado de bingo eletrónico

1 - Os concessionários que pretendam adotar a atribuição do prémio acumulado de bingo eletrónico devem comunicá-lo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, com a antecedência de cinco dias em relação à data prevista de início do processo.

2 - O processo de atribuição do prémio acumulado funciona todos os dias, apenas podendo ser interrompido no final de cada ano civil, mediante comunicação do concessionário ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, até 20 de dezembro desse ano.

3 - Quando houver lugar à interrupção prevista no número anterior, o prémio é atribuído conjuntamente com o prémio de bingo eletrónico na última jogada da última sessão de jogo do ano a que respeita.

4 - Quando houver lugar à interrupção prevista no n.º 2 e o prémio acumulado de bingo eletrónico não seja atribuído nos termos do

disposto no número anterior, em virtude de não ser possível determinar, antecipadamente, quando é que ocorre a última jogada da última sessão de jogo do ano, o prémio é atribuído com o prémio de bingo eletrónico da primeira jogada da primeira sessão do ano seguinte, sendo tal facto devidamente anunciado aos jogadores.

5 - O processo de atribuição do prémio acumulado de bingo eletrónico decorre por ciclos, procedendo-se à formação do fundo mediante desconto ao prémio líquido de bingo eletrónico de cada jogada, de valor igual à denominação facial do cartão em venda.

6 - Para a formação do fundo para constituição do prémio acumulado, o valor acumulado até à jogada em que é atribuído o prémio é distribuído na seguinte proporção:

- a) 70 % para o valor a pagar como prémio;
- b) 10 % para a base de acumulação para o prémio seguinte;
- c) 20 % para a base de acumulação para o prémio acumulado de linha.

7 - Os concessionários estabelecem, com prévio conhecimento ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, para cada ciclo e para que vigore durante um período mínimo de seis meses, a bola limite para atribuição do prémio, compreendida entre a mínima 37 e a máxima 50.

8 - Durante as sessões de jogo é publicitado, nos painéis informativos, o valor do prémio a pagar, o valor base de acumulação para o prémio seguinte, o número máximo de bolas a que o mesmo é atribuído e o número de bolas extraídas.

9 - O prémio é atribuído ao jogador que complete a combinação de bingo até à bola fixada como limite para a sessão desse dia.

10 - A bola estabelecida como limite mínimo para atribuição do prémio cresce à razão de uma bola por cada dia de funcionamento da exploração de jogo, até à bola máxima fixada no n.º 7, onde permanece até que aquele seja atribuído.

11 - Havendo mais do que um jogador contemplado, a divisão do prémio processa-se nos termos fixados para o prémio de bingo.

12 - O novo ciclo inicia-se na jogada seguinte à da atribuição do prémio do ciclo anterior, utilizando a importância base acumulada, que é dividida na seguinte proporção:

- a) 80 % para o valor a pagar como prémio;
- b) 20 % para a base de acumulação para o prémio seguinte.

13 - Os concessionários podem, mediante prévia comunicação ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de cinco dias, participar para o incremento da importância base a que se refere o número anterior.



14 - No caso da opção prevista no número anterior, o valor da comparticipação é o necessário para que a importância base do novo ciclo seja aumentada para um valor entre (euro) 500,00 e (euro) 10.000,00 podendo o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos autorizar, a pedido fundamentado dos concessionários, importância base diferente do limite acima indicado.

15 - A quantia suportada pelos concessionários para incremento da importância base, por se destinar a prémios de jogo do bingo, deve apresentar-se líquida de imposto do selo e ser contabilizada como custo da exploração.

Artigo 21.º Prémio acumulado de linha eletrónica

1 - Os concessionários que pretendam adotar a atribuição do prémio acumulado de linha eletrónica devem comunicá-lo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de cinco dias em relação à data prevista de início do processo.

2 - O processo de atribuição do prémio acumulado funciona nos dias que o concessionário defina, de acordo com um calendário previamente estabelecido que deve ser comunicado ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos no prazo estabelecido no número anterior.

3 - O calendário a que se refere o número anterior pode ser alterado mediante comunicação do concessionário ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de cinco dias em relação à data prevista para a alteração, dando conhecimento de tal facto aos jogadores.

4 - O processo de atribuição do prémio acumulado apenas pode terminar no final de cada ano civil, mediante comunicação do concessionário ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, até 20 de dezembro desse ano.

5 - Quando houver lugar à situação prevista no número anterior, o prémio é atribuído conjuntamente com o prémio de linha eletrónica na última jogada da última sessão de jogo a que respeita.

6 - O processo de atribuição do prémio acumulado de linha eletrónica decorre por ciclos, procedendo-se à formação do fundo mediante desconto ao prémio líquido de bingo eletrónico de cada jogada, nos termos do artigo anterior.

7 - Os concessionários podem, mediante prévia comunicação ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de cinco dias, participar para o incremento da importância base a que se refere o número anterior, até ao montante máximo de (euro) 500,00.

8 - A quantia suportada pelos concessionários para incremento da importância base, por se destinar a prémios de jogo do bingo, deve apresentar-se líquida de imposto do selo e ser contabilizada como custo da exploração.

9 - Os concessionários estabelecem, com prévio conhecimento ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, de acordo com o calendário mencionado no n.º 2, a bola limite para atribuição do prémio, compreendida entre a mínima 10 e a máxima 15.

10 - O prémio é atribuído ao jogador que complete a combinação de linha até à bola fixada como limite.

11 - Havendo mais do que um jogador contemplado, a divisão do prémio acumulado processa-se nos termos fixados para o prémio de linha.

12 - O novo ciclo inicia-se na jogada seguinte à da atribuição do prémio do ciclo anterior.

13 - O prémio é atribuído pelo menos uma vez por sessão de jogo.

14 - Quando o prémio não for atribuído até à jogada definida pelo concessionário, situada no intervalo entre as jogadas n.ºs 95 e 105 da sessão de jogo, a bola máxima fixada é aumentada à razão de uma bola por jogada até à sua atribuição.

15 - Nas sessões de jogo em que não se realizar o número de jogadas previsto no número anterior, ou quando a condição aí prevista não se verificar, o prémio é atribuído conjuntamente com o prémio de linha eletrónica da última jogada da sessão.

16 - Se o prémio não for atribuído na sessão, por não se terem verificado as condições de atribuição ou por não ter sido possível determinar, antecipadamente, a última jogada, o respetivo valor registado no final desta transita para a primeira jogada da sessão seguinte, durante a qual é atribuído conjuntamente com o prémio de linha eletrónica, sendo tal facto devidamente anunciado aos jogadores.

17 - Quando o prémio acumulado de linha eletrónica transite, nos termos do número anterior, para a primeira jogada da sessão seguinte, o novo ciclo de atribuição do prémio tem lugar a partir da segunda jogada dessa mesma sessão.

18 - A atribuição do prémio acumulado de linha eletrónica mantém-se em vigor até o concessionário comunicar ao Serviço de Regulação e Inspeção que a pretende cancelar, o que deve fazer com cinco dias de antecedência, dando conhecimento de tal facto aos jogadores.



19 - Quando o concessionário não pretenda adotar o prémio acumulado de linha eletrónica, a percentagem de 20 % que se destina a constituir a respetiva base de acumulação é distribuída pelo prémio acumulado de bingo eletrónico na seguinte proporção:

- a) 10 % para o valor a pagar como prémio;
- b) 10 % para a base de acumulação para o prémio seguinte.

20 - Caso o concessionário não pretenda adotar o prémio acumulado de bingo eletrónico, bem como o prémio acumulado de linha eletrónica, a proporção de 80 % e 20 %, prevista no n.º 6 do artigo anterior e que se destina à respetiva constituição, acumula no prémio de bingo eletrónico.

Artigo 22.º Prémio bola extra

1 - O prémio bola extra é atribuído ao jogador que, após a atribuição do prémio de bingo, complete o cartão ou cartões adquiridos com recurso a bola ou bolas extra sequencialmente extraídas.

2 - As bolas extra são adquiridas pelos jogadores ou oferecidas pela concessionária, com um limite de 3 por jogada.

3 - O valor do prémio bola extra varia, de forma decrescente, consoante a bola extra utilizada para completar o cartão do jogador.

4 - O prémio a atribuir resulta do montante das aquisições de bolas extra, em cada jogada e acumulado, acrescido de um incremento a suportar pela concessionária, nos termos a fixar pela Comissão de Jogos.

Artigo 23.º Outros prémios especiais

1 - A Comissão de Jogos pode autorizar, mediante proposta dos concessionários, a adoção de outros prémios especiais de bingo eletrónico.

2 - Os prémios a que se refere o número anterior podem ser implementados em uma ou mais salas de jogo, isoladamente ou em associação entre concessionários.

3 - A decisão de autorização estabelece as respetivas regras de funcionamento e condições de atribuição.

Artigo 24.º Avarias do sistema

1 - Se durante a realização de uma jogada e antes da extração da primeira bola se produzirem falhas ou avarias no sistema informático do bingo eletrónico, suspende-se a jogada até que o problema seja solucionado e, se decorridos 15 minutos não for encontrada solução, procede-se à entrega aos jogadores do valor pago pelos cartões, mediante 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 detetada após a extração de uma ou mais bolas, a jogada é anulada, creditando-se aos jogadores o valor pago pelos cartões.

3 - A avaria num dos terminais de bingo eletrónico 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 correto funcionamento do sistema informático do bingo eletrónico, a jogada considera-se como não realizada.

5 - Não são consideradas as reclamações que incidam sobre a marcação dos cartões eletrónicos 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 atas das sessões de jogo pelo Chefe de Sala.

CAPÍTULO IV

OUTRAS MODALIDADES DE BINGO ELETRÓNICO

Artigo 25.º Outras modalidades de bingo eletrónico

1 - O bingo eletrónico pode ser desenvolvido em outras modalidades, nomeadamente, sob a forma de bingo eletrónico individual multiposto e de bingo simultâneo, nos termos previstos nos capítulos seguintes.

2 - Podem ainda ser autorizadas pela Comissão de Jogos outras modalidades de bingo eletrónico, desde que observadas as regras e os princípios previstos na presente Portaria e na demais legislação aplicável.

CAPÍTULO V

BINGO ELETRÓNICO INDIVIDUAL MULTIPOSTO

Artigo 26.º Bingo eletrónico individual multiposto

1 - O bingo eletrónico individual multiposto é uma modalidade do jogo de bingo eletrónico que permite, em tempo real, tomar parte individual no jogo do bingo num equipamento informático, mediante a aquisição de um máximo de quatro cartões por posto, com diferentes denominações de valores, resultando vencedores aqueles que formem as combinações



de prémios previamente estabelecidas, nomeadamente, bingo, linha, acumulado, outros prémios especiais ou planos de prémios, autorizados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

2 - O bingo eletrónico individual multiposto pode operar com servidores autónomos ligados a servidores comuns a todos os equipamentos.

3 - A exploração do bingo eletrónico individual multiposto é efetuada, em suportes ou terminais individuais, de forma simultânea entre várias máquinas ou entre grupos de máquinas da sala de jogo do bingo ou de salas distintas, para os prémios previstos no n.º 1, incluindo prémios especiais ou acumulados.

4 - Mediante autorização do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode ser autorizado o ajustamento dos parâmetros previstos nos números anteriores, nomeadamente quanto ao número máximo de cartões.

Artigo 27.º Autorização para exploração do bingo eletrónico individual multiposto

1 - Os concessionários que pretendam adotar ou aderir ao bingo eletrónico individual multiposto devem solicitar autorização ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

2 - A instrução dos pedidos a que se refere o número anterior obedece aos requisitos estabelecidos pela Comissão de Jogos, sem prejuízo do disposto no artigo seguinte.

Artigo 28.º Requisitos técnicos

1 - A exploração do bingo eletrónico individual multiposto implica a existência de um:

a) Sistema que garanta a comunicação contínua com os terminais da sala de jogos do bingo em utilização relativamente às entradas obtidas e aos pagamentos efetuados;

b) Sistema de comunicação apto a canalizar e garantir o intercâmbio de informações entre os vários grupos de terminais, as diferentes salas e o servidor central;

c) Servidor central apto a arquivar todos os dados relativos a entradas obtidas e aos pagamentos efetuados, bem como a produzir estatísticas e relatórios sobre o número de jogadas realizadas, montantes ganhos e prémios atribuídos, com indicação do respetivo dia e hora;

d) Sistema informático de caixa e respetivos terminais dotados de suportes aptos para a realização de cobranças e pagamentos, ou qualquer outro suporte que venha a ser autorizado pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos;

e) Programa informático apto a realizar a gestão de todas as transações económicas realizadas;

f) Sistema de verificação que, diariamente e antes do início de cada sessão de jogo do bingo ou após a ocorrência de falhas ou avarias, comprove o correto funcionamento da totalidade do sistema.

2 - O concessionário deve garantir o acesso por parte do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, em tempo real e a partir das suas instalações, a toda a informação processada.

Artigo 29.º Terminais de jogo do bingo eletrónico individual multiposto

1 - O bingo eletrónico individual multiposto é desenvolvido através de terminais informáticos que permitam a utilização independente por parte do jogador, sendo necessária, para o início de cada jogada, a conexão em simultâneo de vários jogadores cujas aquisições de cartões permitam a atribuição de um prémio de bingo de valor superior ao valor facial dos cartões em jogo.

2 - Cada grupo de terminais informáticos do bingo eletrónico individual multiposto é composto por um máximo de 10 terminais informáticos.

3 - Em cada sala de jogo do bingo apenas pode ser autorizada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos um máximo de 10 grupos de terminais informáticos, tendo em consideração o espaço e as demais condições da sala e o limite previsto no n.º 3 do artigo 3.º

4 - Os terminais podem admitir a compra de cartões e de créditos nos termos previstos no n.º 4 do artigo 15.º, não podendo, em qualquer circunstância, emitir quaisquer cartões ou outros suportes físicos do jogo realizado.

5 - Os terminais devem ter exposto, em parte visível, o respetivo número de identificação.

6 - É disponibilizada, em cada terminal, informação, nomeadamente, sobre as regras do jogo, valores dos cartões, prémios e extração de bolas.

7 - Nos terminais, a aquisição de cartões, independentemente do respetivo número, está limitada a um valor máximo de (euro) 20 por jogada, com exceção das bolas extra.

8 - Podem ainda ser oferecidas bolas extra, podendo estas ser pagas, gratuitas, ou resultantes de bónus nos terminais, dependendo da aleatoriedade e sempre vinculadas a prémios especiais, sendo o seu valor determinado pelo sistema e cabendo ao usuário a decisão de compra ou não das mesmas.



CAPÍTULO VI

BINGO ELETRÔNICO SIMULTÂNEO

Artigo 30.º Bingo eletrônico simultâneo

O bingo eletrônico simultâneo é uma modalidade do jogo de bingo eletrônico que consiste na prática do jogo de forma simultânea e em tempo real entre jogadores de salas de bingo distintas, ligadas a um servidor central.

Artigo 31.º Autorização para exploração do bingo eletrônico simultâneo

1 - Os concessionários que pretendam adotar ou aderir ao bingo eletrônico simultâneo devem solicitar autorização ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

2 - A instrução dos pedidos a que se refere o número anterior obedece aos requisitos estabelecidos pela Comissão de Jogos, sem prejuízo do disposto no artigo seguinte.

Artigo 32.º Requisitos técnicos

1 - A exploração do bingo eletrônico de forma simultânea implica a existência de:

a) Um sistema que garanta:

i) A comunicação contínua entre os terminais da sala ou salas de bingo relativamente às entradas realizadas pela venda de cartões e aos pagamentos de prémios efetuados;

ii) O intercâmbio de informações entre as diferentes salas e o servidor central.

b) Um servidor central ou local apto a arquivar todos os dados relativos a todas as transações efetuadas, nomeadamente, venda de cartões e prémios pagos, e a disponibilizar dados estatísticos diários e emitir relatórios sobre o número de jogadas realizadas, montantes jogados e prémios pagos;

c) Um sistema informático de caixa e um terminal de caixa, ou qualquer outro suporte autorizado pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, dotado de suportes aptos para realizar cobranças e pagamentos de prémios aos jogadores;

d) Um sistema de verificação que, diariamente e antes do início de cada sessão de jogo do bingo ou após a ocorrência de falhas ou avarias, comprove e assegure o correto funcionamento da totalidade do sistema.

3 - Caso sejam detetadas avarias ou falhas no sistema, o jogo é interrompido e o valor dos cartões adquiridos devolvido aos jogadores.

TÍTULO IV

PRÉMIOS NACIONAIS

Artigo 33.º Prémios Nacionais

- 1 - A Comissão de Jogos pode autorizar, mediante proposta dos concessionários, a adoção de prémios nacionais no jogo do bingo.
- 2 - Os prémios nacionais a que se refere o número anterior são implementados em várias salas de jogo em associação.
- 3 - As regras de funcionamento e condições de atribuição dos prémios nacionais são estabelecidas pela Comissão de Jogos, sem prejuízo do disposto nos artigos seguintes.

Artigo 34.º Prémio acumulado nacional

- 1 - Os concessionários que pretendam adotar a atribuição do prémio acumulado nacional devem comunicá-lo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos com a antecedência de trinta dias em relação à data prevista de início do processo.
- 2 - O processo de atribuição do prémio acumulado funciona todos os dias.
- 3 - A formação do fundo respetivo é realizada mediante desconto ao prémio líquido de bingo de cada jogada, da quantia de (euro) 0,50.
- 4 - Os concessionários participam inicialmente para a formação do fundo com uma quantia global de (euro) 100.000,00.
- 5 - A participação a que se refere o número anterior é repartida proporcionalmente pelos concessionários aderentes, de acordo com a faturação de cada sala no ano anterior.
- 6 - Da quantia de (euro) 0,50 referida no n.º 3, (euro) 0,40 destinam-se à constituição da reserva do acumulado e os restantes (euro) 0,10 a reforço do prémio acumulado, passando a totalidade dos (euro) 0,50 a ser afeta ao reforço do prémio logo que a reserva atinja os (euro) 100.000,00.
- 7 - A bola limite para atribuição de prémio é a 33, subindo progressivamente e de forma anual até à bola 37, sempre que num período de 12 meses contado do início do respetivo ciclo não for atribuído o prémio acumulado nacional.
- 8 - Durante as sessões de jogo é publicitado, nos painéis informativos, o valor do prémio a pagar, o valor base de acumulação para o prémio seguinte, assim como a bola limite.



9 - O prémio é atribuído ao jogador ou jogadores que completem a combinação de bingo até à bola limite estabelecida naquele momento.

10 - Havendo mais do que um jogador contemplado, a repartição do prémio processa-se nos termos fixados no n.º 12 do artigo 20.º da Portaria n.º 128/2011, de 1 de abril.

11 - O novo ciclo inicia-se na jogada seguinte à da atribuição do prémio acumulado nacional do ciclo anterior, utilizando a importância base acumulada.

12 - Sempre que a importância base acumulada for inferior a (euro) 100.000,00, os concessionários aderentes participam no início do ciclo, de forma proporcional, com o valor necessário para atingir aquele montante, nos termos previstos no n.º 5 do presente artigo.

13 - Os concessionários que pretendam aderir ao prémio acumulado nacional, após o início do respetivo ciclo, contribuem com uma quantia igual à estabelecida na contribuição inicial para a importância base, acrescida de (euro) 0,50 por cada jogada entretanto efetuada até ao dia anterior à adesão.

14 - A quantia suportada pelos concessionários para incremento da importância base, por se destinar a prémios de jogo do bingo, deve apresentar-se líquida do imposto do selo e ser contabilizada como custo da exploração.

TÍTULO V **SEGUROS E INVENTÁRIO**

Artigo 35.º Apólices de seguro

1 - Os bens afetos à exploração das modalidades de jogo do bingo eletrónico previstas na presente portaria são seguros pelos concessionários contra os riscos de incêndio, fenómenos sísmicos, furto e roubo, por importância igual à mencionada no inventário, a qual é atualizada em conformidade com os aumentos ou abatimentos que anualmente se venham a verificar.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, o valor do capital seguro corresponde ao custo de aquisição dos bens, que corresponde ao valor patrimonial inicial bruto inscrito no CIBE - Cadastro e Inventário dos Bens do Estado, regulamentado pela Portaria n.º 671/2000, de 17 de abril.

3 - O concessionário procede, no prazo de 60 dias a contar da data do início de exploração, à entrega ao Serviço de Inspeção de Jogos do duplicado da apólice de seguro, de que é beneficiário o presidente do conselho diretivo do Turismo de Portugal, I. P., bem como de cópia de todos os recibos comprovativos do pagamento dos prémios.

4 - Os duplicados da apólice e as cópias dos recibos referidos no número

anterior são acompanhados da relação dos bens objeto do seguro nos exatos termos em que constam no mapa de cadastro quanto à quantidade, descrição, valor unitário e valor total.

5 - Sempre que ocorram alterações derivadas da aquisição ou abate de material e equipamento do jogo do bingo eletrónico, o concessionário entrega ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, no prazo de 60 dias a contar da data da ocorrência, os duplicados das atas adicionais às respetivas apólices, onde constem discriminados a quantidade, a descrição, o valor unitário e o valor total dos bens.

6 - Independentemente do disposto no número anterior, anualmente, até ao dia 31 de março, os concessionários remetem ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos os recibos comprovativos do pagamento dos prémios dos seguros, acompanhados, quando a isso houver lugar, da relação global dos bens do Estado objeto dos mesmos, nos exatos termos em que constam do respetivo mapa de cadastro quanto à quantidade, descrição, valor unitário e total, atualizada em função de acréscimos e abatimentos verificados no valor do inventário referido até 31 de dezembro do ano imediatamente anterior.

Artigo 36.º Vigência e termos

1 - Os contratos de seguro vigoram por períodos anuais, com início em 1 de janeiro ou a partir do início da exploração e termo em 31 de dezembro de cada ano a partir do início da exploração.

2 - As apólices de seguro devem obrigatoriamente conter uma cláusula nos seguintes termos: «Em caso de incêndio, fenómenos sísmicos e de furto ou roubo, a indemnização devida, por força do presente contrato, é depositada pela companhia seguradora, através de transferência bancária, na Agência de Gestão da Tesouraria e da Dívida Pública - IGCP, E. P. E., à ordem do Turismo de Portugal, I. P., que deve promover ao respetivo levantamento e entrega aos concessionários à medida que estes efetuem a reparação ou substituição dos bens sinistrados, furtados ou roubados».

Artigo 37.º Inventário

1 - O concessionário procede, no prazo de 60 dias a contar da data do início da exploração, à entrega ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos dos mapas contendo o inventário do material e equipamento do jogo do bingo eletrónico.

2 - Todo o material e o equipamento do jogo do bingo eletrónico constam de inventário, o qual deve ser atualizado de dois em dois anos, promovendo-se a partir do final do ano em que haja de proceder-se à atualização, e até ao fim do primeiro semestre do ano seguinte, à elaboração dos mapas correspondentes às alterações verificadas.



TÍTULO VI

CONTABILIDADE DO JOGO

Artigo 38.º Sistemas informáticos

A contabilidade do jogo do bingo eletrónico é obrigatoriamente assegurada através de programas informáticos autorizados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, visando, nomeadamente:

- a) A elaboração das atas das sessões de jogo e respetivos resumos;
- b) O registo dos fluxos diários de caixa e os respetivos resumos, incluindo receitas obtidas e pagamentos efetuados;
- c) O controlo da sequência da venda dos cartões ou de créditos;
- d) Assegurar o controlo contabilístico da exploração e a extração dos mapas de exploração;
- e) A produção de estatísticas e relatórios sobre a operação de jogo.

Artigo 39.º Atas de sessões de jogo

1 - É elaborada ata de cada sessão de jogo, registada jogada a jogada, não se podendo iniciar nova extração de bolas sem que na mesma seja inscrita a informação relativa aos cartões vendidos.

2 - Da ata constam, nomeadamente, a data e hora do início e termo da sessão, número de jogadas realizadas, montante jogado, montante de prémios ilíquidos, total entradas e total saídas, receita da concessionária, importâncias pagas por linha, bingo e prémios especiais, e o valor do imposto do selo.

3 - No caso da exploração simultânea do jogo do bingo eletrónico, a ata da sessão de jogo a que se refere o n.º 1 inclui também a informação relativa a esta modalidade, nos termos ali mencionados e, ainda, a informação constante do número anterior.

4 - As atas são numeradas e devem manter-se em arquivo durante um ano.

5 - Um exemplar de ata diária é entregue ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, depois de validada pelo diretor da concessão ou quem o substitua.

6 - As atas de sessões de jogo podem ser efetuadas em suporte eletrónico.

7 - Após o encerramento da sessão de jogo são efetuadas cópias de segurança.

Artigo 40.º Mapas mensais

Um exemplar do mapa mensal de exploração é entregue ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, depois de validado pelo diretor da concessão ou quem o substitua, até ao 2.º dia do mês imediato àquele a que respeita.

Artigo 41.º Conta bancária

- 1 - Os concessionários obrigam-se à constituição de uma conta bancária de que são titulares únicos, por onde correm exclusivamente os movimentos financeiros da exploração do jogo do bingo eletrónico.
- 2 - Os concessionários obrigam-se à apresentação ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, até ao 5.º dia útil de cada mês, de extratos bancários reportados aos movimentos da conta bancária até ao último dia útil do mês anterior.
- 3 - Os saldos diários da conta bancária devem permitir o pagamento do valor total dos prémios acumulados.
- 4 - Quando o valor dos prémios acumulados seja sujeito a auditoria, os concessionários devem ser notificados no decurso da mesma, e sempre que disso haja necessidade, do dever de apresentarem ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, em três dias, o comprovativo atualizado do saldo da conta bancária em que aquele valor se encontra depositado.
- 5 - Os concessionários podem, fundamentadamente, solicitar autorização ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos para constituir conta bancária autónoma, de que sejam titulares únicos, para depósito exclusivo dos valores destinados aos prémios acumulados e aos prémios especiais.

TÍTULO VII **REGIME FISCAL**

Artigo 42.º Regime fiscal

- 1 - É aplicável ao pagamento do imposto do selo sobre prémios de jogo do bingo eletrónico e ao envio do respetivo comprovativo ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos o disposto nos artigos 28.º a 30.º do Decreto-Lei n.º 31/2011, de 4 de março, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 65/2015, de 29 de abril.
- 2 - Nos três dias posteriores ao pagamento do imposto do selo sobre prémios de jogo do bingo, que deve ocorrer até ao dia 20 do mês seguinte àquele em que a obrigação tributária se tenha constituído, os concessionários remetem ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos o respetivo comprovativo de pagamento.
- 3 - O comprovativo de pagamento relativo à receita do setor público, que deve ocorrer até ao dia 10 do mês seguinte àquele a que a obrigação se reporta, é remetido ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos nos três dias posteriores ao seu pagamento.



TÍTULO VIII

RECEITAS DA ASSISTÊNCIA E APOIO TÉCNICO ELETRÓNICO

Artigo 43.º Procedimento

1 - Os valores provenientes de prémios ou créditos abandonados nas máquinas de bingo eletrónico ou cujo dono não seja possível determinar, ou outras importâncias abandonadas nas salas de jogo do bingo destinam-se a fins de assistência e solidariedade social.

2 - Os concessionários obrigam-se a enviar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, juntamente com a ata diária respetiva, um mapa onde constem as importâncias a que se refere o número anterior.

3 - As importâncias a que se refere o n.º 1 são depositadas, até ao dia 15 do mês subsequente àquele em que foram arrecadadas, em conta bancária do Turismo de Portugal, I. P., que deve promover a sua entrega semestral a entidade com reconhecida relevância social local.

Artigo 44.º Apoio técnico eletrónico

As salas de bingo onde seja explorado o bingo eletrónico devem dispor de técnicos de eletrónica em número suficiente para garantir o bom funcionamento das máquinas de jogo e dos demais equipamentos eletrónicos.

TÍTULO IX

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 45.º Regime subsidiário

Em tudo o que não esteja especificamente regulado na presente portaria, são aplicáveis as regras previstas para o bingo tradicional.

Artigo 46.º Entrada em vigor

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

A Secretária de Estado do Turismo, Ana Manuel Jerónimo Lopes Correia Mendes Godinho, em 5 de abril de 2017.

TELL A STORY

ISBN 978-989-99008-7-5



9 789899 900875