

CONDIÇÕES GERAIS DE UTILIZAÇÃO DO CARTÃO DE JOGADOR

(a que se refere o n.º 5 do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro)

As presentes Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador, adiante simplesmente também designadas por "Condições", são complementares das normas que disciplinam os jogos cuja exploração está atribuída, em regime de exclusividade e para todo o território nacional, ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (DJSCML). Ao utilizar o Cartão de Jogador o seu titular aceita os termos e condições seguintes.

1. DEFINIÇÕES

Para efeito das presentes Condições considera-se:

1.1 «**Aquisição de apostas**» - contrato de compra e venda cuja celebração se inicia com o pagamento antecipado das apostas e se conclui quando o Utilizador escolhe os jogos e as correspondentes apostas e estas são registadas e validadas no sistema informático central do DJSCML.

1.2 «**Cartão de Jogador**» - suporte físico ou virtual, que consiste num número de 9 (nove) dígitos com um código de segurança individual (*Personal Identification Number* - PIN). As apostas e os prémios ficam associados ao Cartão de Jogador e este tem de estar associado a uma Conta de Utilizador. O número do Cartão de Jogador é disponibilizado no primeiro acesso (*login*) após ativação da Conta de Utilizador.

1.3 «**Cartão de Jogador Desativo**» - A desativação ocorre por iniciativa do DJSCML e não permite ao Utilizador a realização de apostas nem carregamentos de saldo, mas permite o crédito de prémios. A desativação de um Cartão de Jogador pressupõe o encerramento da Conta de Utilizador à qual está associado e, uma vez neste estado, não é possível a sua reativação ou *login* no site <https://www.jogossantacasa.pt/> ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa.

1.4 «**Cartão de Jogador Físico**» - suporte físico onde podem constar dados do Utilizador e o número do Cartão de Jogador. Apesar de o DJSCML já não emitir Cartões físicos, os produzidos estão válidos desde que assegurem o cumprimento dos requisitos definidos nas presentes Condições.

1.5 «**Cartão de Jogador Suspenso**» - A suspensão pode ocorrer por iniciativa do DJSCML ou a pedido do Utilizador e não permite ao Utilizador a realização de apostas, mas permite a

consulta de dados, o acesso a mensagens, o recebimento de prémios e o carregamento de saldo. O Cartão pode voltar a ser ativado pelo DJSCML.

1.6 «**Conta de Utilizador**» - suporte que permite ao Utilizador usufruir dos serviços disponibilizados pelo Portal Jogos Santa Casa (<https://www.jogossantacasa.pt/>, Aplicação Mobile Jogos Santa Casa e SMS), nos termos e segundo os requisitos definidos nas presentes Condições. Permite, também, o acesso a todo o histórico de transações efetuadas pelo Utilizador, bem como aos dados pessoais associados à mesma.

1.7 «**Conta de Utilizador Ativa**» - Considera-se que uma Conta de Utilizador se encontra ativa quando o respetivo Utilizador apresente registo de atividade (*login*) correspondente, pelo menos, a 1 (um) acesso à respetiva Conta de Utilizador (no *Site* ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa) ou ao registo de 1 (uma) aposta, via SMS, durante um período de 3 (três) anos, tenha completado o processo de verificação de identidade e cumpra o estabelecido nas presentes Condições.

1.8 «**Conta de Utilizador Encerrada**» - O encerramento da Conta de Utilizador ocorre por iniciativa do DJSCML, nomeadamente por inatividade ou a pedido do Utilizador.

1.9 «**Intransmissibilidade**» - O Cartão de Jogador destina-se ao uso exclusivo do seu Utilizador, sendo pessoal e intransmissível.

1.10 «**Jogos Sociais do Estado**» - aqueles cuja exploração se encontra atribuída pelo Estado, em regime de exclusividade para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

1.11 «**Linha Direta Jogos**» - serviço telefónico com o número 808 20 33 77, disponibilizado pelo DJSCML aos Utilizadores, através do qual estes poderão obter informações sobre a sua Conta de Utilizador, ao custo de uma chamada local.

1.12 «**Pagamento antecipado**» - o pagamento antecipado consiste no carregamento do Cartão de Jogador, com um montante mínimo de €5 (cinco euros) e máximo de €300 (trezentos euros) por carregamento. O Utilizador pode realizar este carregamento através da solução interbancária MB WAY (atualmente disponível apenas na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa), através do sistema de *homebanking* ou através dos terminais da rede Multibanco, para poder registar apostas ou adquirir lotarias no Portal Jogos Santa Casa, nos termos das presentes Condições.

1.13 «**Portal Jogos Santa Casa**» - plataforma de acesso multicanal que permite a receção, o registo e o pagamento eletrónico de apostas nos concursos de apostas mútuas, a compra de bilhetes desmaterializados das lotarias (Lotaria Nacional Clássica, Lotaria Nacional Popular, e Lotaria Instantânea), a participação nos respetivos sorteios adicionais e promocionais, bem como o recebimento eletrónico de prémios dos mesmos jogos, através da utilização integrada do sistema informático central do DJSCML, dos terminais da rede informática interbancária denominada Multibanco, da Internet (<https://www.jogossantacasa.pt/>), telemóvel (SMS e Aplicação Mobile Jogos Santa Casa), televisão, entre outros meios.

1.14 «**Registo e validação de apostas**» - os termos e condições do registo e validação de apostas no sistema informático central do DJSCML constam do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro, e do Regulamento de cada jogo, disponíveis no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/>.

1.15 «**Uso não autorizado**» - o Utilizador é responsável pela guarda e uso corretos do Cartão de Jogador, não podendo, designadamente, facultá-lo a terceiros. O uso não autorizado do Cartão de Jogador origina responsabilidade civil e penal, nos termos da lei.

1.16 «**Utilizador**» - o indivíduo que se regista no Portal Jogos Santa Casa, passando a ser responsável pelo seu uso correto, nos termos da lei e das presentes Condições.

2. CONTA DE UTILIZADOR E CARTÃO DE JOGADOR

2.1 Requisitos Gerais

2.1.1 A Conta de Utilizador pressupõe a definição de um Utilizador (*username*) e de uma *password*, tendo associada um Cartão de Jogador com o respetivo PIN.

2.1.2 A cada Utilizador apenas pode estar associada uma Conta de Utilizador com um único Cartão de Jogador, sem prejuízo do previsto no ponto 10.

2.1.3 Não são permitidas Contas de Utilizador sem Cartão de Jogador associado, nem Cartões de Jogador sem Conta de Utilizador associada.

2.1.4 O Utilizador titular de mais do que uma Conta de Utilizador, deverá selecionar a Conta de Utilizador que pretende manter e comunicar ao DJSCML quais as Contas que deverão ser encerradas. A transferência de saldo entre os respetivos Cartões de Jogador deverá ocorrer nos termos previstos no ponto 10.

2.2 Criar e ativar a Conta de Utilizador e o Cartão de Jogador

2.2.1 Para criar uma Conta de Utilizador, o Utilizador deve aceder ao *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> ou à Aplicação Mobile Jogos Santa Casa e seleccionar a funcionalidade "Abrir Conta", realizando com sucesso os seguintes passos: escolher um Utilizador (*username*) disponível e associá-lo a uma *password*; preencher o formulário de registo de dados; associar um PIN, definido pelo Utilizador, a um número de Cartão de Jogador (atribuído automaticamente, de forma aleatória e disponibilizado no primeiro *login*) e carregar no *link* de ativação rececionado no *e-mail* identificado aquando do preenchimento dos seus dados.

Quando o Utilizador, no prazo de 30 (trinta) dias, não carregue no *link* de ativação rececionado, a Conta provisoriamente criada será encerrada, procedendo-se à desativação do Cartão de Jogador e à eliminação dos dados pessoais preenchidos.

2.2.2 Para preenchimento do formulário de registo de dados é obrigatória a inscrição dos seguintes dados: nome completo, tipo e número do documento de identificação, data de nascimento, número internacional de conta bancária (IBAN) domiciliada em Portugal e endereço de correio eletrónico (*e-mail*). O não preenchimento, pelo Utilizador, dos campos de preenchimento obrigatório constantes do formulário de registo disponibilizado em <https://www.jogossantacasa.pt/> ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa importa, para o Utilizador, a não conclusão do processo de registo.

2.2.3 Ao Utilizador são disponibilizadas duas alternativas para o preenchimento dos dados pessoais: o preenchimento manual do formulário de registo de dados ou o preenchimento automático, que pode ser feito através da leitura do Cartão de Cidadão (CC), com recurso a um dispositivo apropriado, ou através da autenticação com Chave Móvel Digital (CMD). Ambas as funcionalidades de preenchimento automático — leitura do CC e autenticação via CMD — encontram-se disponíveis apenas no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> e requerem ligação à internet, implicando o recurso aos serviços digitais de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I.P. (AMA) (<https://www.autenticacao.gov.pt/>).

2.2.4 O Utilizador que optou pelo preenchimento manual do formulário deverá apresentar, para efeitos de verificação da sua identificação enquanto apostador registado no Portal Jogos Santa Casa, no prazo de 7 (sete) dias, um comprovativo do documento de identificação indicado

no formulário: bilhete de identidade, cartão de cidadão, passaporte, autorização de residência ou visto de residente.

2.2.5 Para efeitos do disposto no ponto anterior, o Utilizador poderá realizar o *upload* do documento de identificação no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> ou através da Aplicação Mobile Jogos Santa Casa (durante o processo de registo), ou deslocar-se às instalações DJSCML em Lisboa, na Av. da Liberdade n.º 194, 1269-275 Lisboa, ou à sua Delegação do Porto, na Rua de Aleixo da Mota nº 86, 4150-044 Porto, no período das 09H00 às 12H30 e das 14H00 às 17H30, de segunda a sexta-feira, ou ainda remetê-lo para o DJSCML por um dos seguintes meios:

- Por correio eletrónico, para o seguinte endereço: jogos@jogossantacasa.pt
- Por via postal, para a seguinte morada: Departamento de Jogos da SCML, A/c Contact Center – Identificar Av. da Liberdade, nº 194, 1269-275 Lisboa

2.2.5.1 Os procedimentos de identificação acima descritos destinam-se a verificar a identidade e a maioria do Utilizador registado no Portal Jogos Santa Casa, em cumprimento dos motivos de interesse público relevante previstos na legislação dos jogos sociais do Estado e na legislação relativa ao combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

2.2.6 Quando o Utilizador, no prazo de 7 (sete) dias, não remeta a cópia digitalizada ou a fotocópia do documento de identificação após o preenchimento manual do formulário de registo, ou não proceda à sua identificação presencial junto do DJSCML, ou, ainda, quando o documento apresentado não seja legível ou não corresponda aos dados inscritos no formulário de registo, o DJSCML notificará o Utilizador, por correio eletrónico, para regularizar a situação no prazo máximo de 7 (sete) dias, nos termos descritos nos pontos anteriores.

2.2.7 Após boa receção da cópia digitalizada ou da fotocópia do documento de identificação, ou aquando da identificação presencial nas instalações do DJSCML, o DJSCML verificará a sua validade e a correspondência com os dados inscritos, pelo Utilizador, no formulário de registo, sendo que, no caso de envio de documento, este será, imediata e definitivamente, eliminado após o ato de verificação.

2.2.8 O Cartão de Jogador será suspenso pelo DJSCML quando o Utilizador não efetuar o upload do documento no *site* <https://www.jogossantacasa.pt> ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa, não realizar a sua identificação presencial nas instalações do DJSCML, não efetuar a autenticação através dos serviços da AMA, seja pela leitura do Cartão de Cidadão (CC), utilizando um dispositivo apropriado, ou pela Chave Móvel Digital (CMD), ou, ainda, quando não enviar a

fotocópia ou cópia digitalizada do documento de identificação, no prazo referido no ponto 2.2.6 das presentes Condições, ou o mesmo não for válido ou legível, ou não corresponder aos dados inscritos no formulário de registo.

2.2.9 Caso resulte do documento de identificação que o Utilizador é menor de idade, o Cartão de Jogador será imediatamente desativado pelo DJSCML.

2.2.10 O Utilizador garante que os dados pessoais inseridos no formulário de registo são verdadeiros, exatos e completos, obrigando-se a comunicar ao DJSCML qualquer alteração aos mesmos. O DJSCML não será, em caso algum, responsável pela incorreção dos dados de registo inscritos pelo Utilizador no formulário de registo.

2.2.11 O Utilizador, independentemente da data em que efetuou o registo no Portal Jogos Santa Casa, autoriza o DJSCML a proceder à verificação da veracidade dos seus dados de registo, designadamente para verificação da sua idade, nos termos e para os efeitos estabelecidos na lei e nas presentes Condições, sob pena de, não o fazendo, o seu Cartão de Jogador poder ser suspenso ou desativado.

2.2.12 O Utilizador é responsável por manter a confidencialidade dos seus dados de acesso, obrigando-se, nomeadamente, a não os transmitir a terceiros, bem como pela sua utilização.

2.2.13 O Utilizador pode, a qualquer momento, alterar o PIN, a *password*, o Utilizador (*username*), o endereço de correio eletrónico (*e-mail*) e os dados referenciados como facultativos no Portal Jogos Santa Casa. Na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa pode alterar o PIN e os dados referenciados como não obrigatórios.

2.2.14 O Utilizador é exclusivamente responsável pelo correto uso do seu Cartão de Jogador, obrigando-se a não fazer qualquer utilização do mesmo considerada abusiva, fraudulenta ou contrária à lei ou às presentes Condições. Designadamente, o Utilizador não poderá usar o seu Cartão de Jogador de modo a causar perturbações ao normal funcionamento da plataforma eletrónica a que se referem as presentes Condições.

2.2.15. Sem prejuízo do disposto nos pontos 2.2.8, 2.2.9 e 2.2.11 das presentes Condições, o DJSCML poderá suspender ou desativar o Cartão de Jogador em caso de dúvida sobre a veracidade dos dados pessoais fornecidos pelo seu Utilizador ou de suspeita de utilização abusiva, fraudulenta ou contrária à lei ou às presentes Condições.

2.3 Conta de Utilizador Inativa

2.3.1 Considera-se uma Conta de Utilizador inativa quando esta não cumpra, pelo menos, uma das condições previstas no ponto 1.7.

2.3.2 As Contas de Utilizador inativas serão encerradas, procedendo-se à desativação do Cartão de Jogador e à eliminação dos dados pessoais associados, nos termos abaixo descritos.

2.3.3 O encerramento da Conta, por iniciativa do DJSCML, é comunicado ao titular da Conta de Utilizador inativa, para o endereço de correio eletrónico (*e-mail*) registado no seu perfil, com, pelo menos, 30 (trinta) dias de antecedência.

2.3.4 Se, após o encerramento efetivo da Conta de Utilizador, restar saldo positivo no Cartão de Jogador associado, o DJSCML procederá à sua transferência para o IBAN registado no perfil do Utilizador. Caso não seja possível realizar a transferência do saldo (por exemplo, por desconhecimento do IBAN ou por IBAN incorreto ou incompleto), o montante em saldo manter-se-á associado à Conta de Utilizador pelo prazo de 1 (um) ano, para que possa ser reclamado pelo Utilizador.

2.3.5 O Utilizador dispõe do prazo de 1 (um) ano, a partir da data do encerramento da Conta de Utilizador, para reclamar o saldo existente no Cartão de Jogador. O deferimento do pedido depende da apresentação de documentação que demonstre a titularidade da Conta de Utilizador e/ou do Cartão de Jogador, nomeadamente do envio de comprovativos dos últimos carregamentos realizados ou da captura de ecrã do *site* Jogos Santa Casa ou da Aplicação Mobile Jogos Santa Casa, com *login* efetuado e, bem assim, da indicação do nome completo, número de identificação civil (constante do respetivo bilhete de identidade, cartão de cidadão, passaporte, autorização de residência ou visto de residente) e do endereço de correio eletrónico (*e-mail*) associado à ativação da Conta do Utilizador ou o *e-mail* de alerta comunicando o seu encerramento.

2.3.6 Decorrido o prazo de 1 (um) ano referido no ponto 2.3.5, os dados pessoais do Utilizador serão eliminados e os montantes pecuniários não reclamados serão reconhecidos como rendimentos nos resultados de exploração dos jogos sociais do Estado, a distribuir pelos beneficiários, nos termos legalmente estabelecidos, não sendo possível proceder à restituição das respetivas importâncias.

2.4 Encerrar a Conta de Utilizador

2.4.1 O Utilizador pode encerrar a sua Conta de Utilizador no *site* Jogos Santa Casa, no menu “Os Meus Dados Pessoais”.

2.4.2 Se o Cartão de Jogador associado à Conta de Utilizador possuir saldo, este será transferido para o IBAN indicado. Antes de iniciar o processo de encerramento, o Utilizador deve confirmar se o IBAN associado à sua Conta está correto.

2.4.3 Não é permitido ao Utilizador encerrar Contas de Utilizador, no *site* Jogos Santa Casa, quando se verificarem, nomeadamente, as seguintes situações:

- Falta de indicação de IBAN e existência de saldo no Cartão de Jogador;
- Prémios de valor igual ou superior a € 150 por reclamar;
- Transferência de prémios a decorrer;
- Apostas em jogo;
- Regularizações administrativas a decorrer;
- Realização de carregamentos de saldo no Cartão de Jogador, nos últimos 30 dias;
- Subscrições ativas do Registo Automático de Apostas.

2.4.4 Uma vez iniciado o processo de encerramento, o Utilizador dispõe de 3 (três) dias para aceder à sua Conta de Utilizador, no *site* Jogos Santa Casa, e obstar ao seu encerramento. Finalizado este período, o Utilizador deixará de ter acesso à sua Conta.

2.4.5 Caso exista saldo disponível no Cartão de Jogador, realizar-se-á a transferência deste para o IBAN indicado em “O Meu Perfil”. Se a transferência de saldo não for concretizada com sucesso, o Utilizador será alertado por correio eletrónico (*e-mail*), o respetivo valor será novamente creditado no saldo do Cartão de Jogador e a Conta de Utilizador não será encerrada.

2.4.6 Em alternativa ao processo descrito nos pontos anteriores, o Utilizador pode solicitar administrativamente, por escrito, a todo o tempo, o encerramento da sua Conta de Utilizador, remetendo a captura de ecrã, indicando o saldo do Cartão de Jogador e fazendo evidência de que é o titular a solicitar a encerramento. Caso existam carregamentos de saldo, no Cartão, nos últimos 30 (trinta) dias, é necessário o envio dos respetivos comprovativos de carregamento.

2.4.7 Uma vez concluído o processo de encerramento, não é possível revertê-lo, o encerramento de uma Conta de Utilizador e do seu Cartão de Jogador será permanente.

3. CARREGAMENTO DO CARTÃO DE JOGADOR

3.1 O carregamento do Cartão de Jogador é efetuado através de uma conta bancária domiciliada em Portugal, podendo ser utilizado para o efeito a solução interbancária MB WAY (disponível exclusivamente na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa), o sistema *homebanking* ou a rede Multibanco.

3.2 O carregamento do Cartão de Jogador é realizado através da rede interbancária, conforme indicado no ponto 3.1 supra, não sendo a SCML responsável pelo seu regular funcionamento.

3.3 O Cartão de Jogador pode ser carregado pelos seguintes meios:

a) MB WAY (disponível exclusivamente na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa) – O utilizador deverá selecionar exclusivamente na aplicação Mobile Jogos Santa Casa, a opção de carregamentos MB WAY, inserir o número de telemóvel associado a transações por MB WAY e confirmar os dados de carregamento. De seguida, deverá confirmar o pedido de aceitação de pagamento através da notificação recebida. O carregamento do Cartão de jogador será concluído após a respetiva aceitação do pagamento.

b) *Homebanking* – O Utilizador deve aceder ao sistema de *homebanking*, selecionar a funcionalidade "Pagamento de Serviços" e preencher as referências indicadas no ponto 3.4 das presentes Condições.

c) Multibanco – O Utilizador deve introduzir o seu cartão bancário numa caixa automática e selecionar, sequencialmente, as seguintes opções: "Pagamento e Outros Serviços" / "Outros Pagamentos e Serviços" / "Jogos Santa Casa" / "Carregamento Cartão de Jogador", e preencher as referências indicadas no ponto 3.4 das presentes Condições.

3.4 As referências bancárias a preencher pelo Utilizador, nos carregamentos realizados via *homebanking* ou via Multibanco, são as seguintes:

- Entidade: 20160
- Referência: Número do Cartão de Jogador
- Montante: Mínimo € 5 (cinco euros) e máximo € 300 (trezentos euros)

3.5 Não existe um montante de carregamento obrigatório. Os carregamentos estão sujeitos a um montante mínimo de € 5 (cinco euros) e máximo de € 300 (trezentos euros) por operação. O montante total diário dos carregamentos efetuados através de MB WAY, bem como o

montante total diário dos carregamentos efetuados através de *Homebanking* e Multibanco, não poderá exceder € 300 (trezentos euros).

4. JOGAR COM O CARTÃO DE JOGADOR

4.1 Após a ativação da Conta de Utilizador e carregamento do Cartão de Jogador, o Utilizador, para jogar, deverá identificar-se (preencher o Utilizador (*username*) e *password*), seleccionar o jogo pretendido e indicar as apostas que deseja efetuar.

4.2 O Utilizador pode anular as apostas efetuadas nos 20 (vinte) minutos posteriores ao registo, até ao fecho diário do Portal Jogos Santa Casa ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme a que ocorrer primeiro, nos termos dos regulamentos de cada jogo.

As apostas efetuadas na Lotaria Instantânea não podem ser anuladas.

5. JOGAR VIA SMS

5.1 Para jogar via SMS, o Utilizador deverá configurar na sua conta (formulário de registo), no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/>, o número de telemóvel e o Cartão de Jogador a utilizar para o efeito.

5.2 O Utilizador do serviço SMS pode recuperar o PIN através do telemóvel, se o telemóvel utilizado na operação for o configurado na sua conta (formulário de registo) para jogar via SMS. Para o fazer, deverá indicar o número do Cartão de Jogador e o novo PIN.

5.3 Proteção da Confidencialidade do Cartão de Jogador: Por cada operação, o Utilizador dispõe de cinco tentativas para digitar o PIN. Após a terceira tentativa falhada, o Cartão de Jogador será temporariamente suspenso durante 30 minutos. Após a quinta tentativa falhada, o Cartão de Jogador é automaticamente suspenso, devendo o Utilizador, para alterar o PIN, recorrer aos procedimentos de alteração de PIN indicados nos pontos 2.2.13 ou 5.2 das presentes Condições.

6. REGISTO AUTOMÁTICO DE APOSTAS

6.1 O Registo Automático de Apostas é um serviço disponibilizado no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> que permite aos Utilizadores efetuarem pedidos automáticos de registo de apostas e/ou de aquisição de frações, por um determinado período.

6.2 A subscrição do serviço Registo Automático de Apostas não importa para o Utilizador o pagamento de qualquer quantia adicional, para além do valor da(s) aposta(s) registada(s) e/ou da(s) fração(ões) adquirida(s).

6.3 O Registo Automático de Apostas é disponibilizado para os Jogos Sociais do Estado identificados na área de subscrição do serviço. O DJSCML pode, a todo o tempo, modificar os jogos sociais nos quais é oferecido este serviço, sendo tais alterações antecipadamente comunicadas aos Utilizadores do Portal Jogos Santa Casa.

6.4 O Portal Jogos Santa Casa procurará, em cada sorteio e/ou extração a que o pedido de Registo Automático de Apostas subscrito diga respeito, proceder ao respetivo registo solicitado, não sendo o DJSCML, em caso algum, responsável se tal registo não for efetuado, designadamente por razões imputáveis ao Utilizador, tais como por insuficiência de saldo do Cartão de Jogador ou pelo facto de a Conta de Utilizador não se encontrar "Ativa" ou, ainda, por motivos técnicos.

6.5 A subscrição do serviço Registo Automático de Apostas não garante ao Utilizador que as apostas e/ou frações subscritas serão efetivamente registadas, mas apenas que o Portal Jogos Santa Casa tentará proceder ao seu registo, de acordo com o pedido subscrito pelo Utilizador e nos termos das regras constantes das presentes Condições e da legislação aplicável a cada jogo.

6.6 O Registo Automático de Apostas para os jogos sociais Euromilhões, Eurosorteio e Totoloto permite as seguintes configurações de apostas:

- «Chave Cega» - É uma chave aleatória gerada pelo Portal Jogos Santa Casa diferente em todos os sorteios abrangidos pelo período de subscrição, visualizada pelo Utilizador apenas após o registo da aposta;
- «Gerar Chave» - É uma chave aleatória, visualizada pelo Utilizador antes de submeter o Registo Automático de Apostas, a qual será utilizada em todos os sorteios abrangidos pelo período de subscrição;
- «Chave Fixa» - É aquela em que o Utilizador escolhe a chave que vai ser utilizada em todos os sorteios abrangidos pelo período de subscrição.

6.7 Para subscrever o serviço Registo Automático de Apostas, o Utilizador deve realizar as seguintes etapas de configuração:

- Euromilhões, Eurosorteio e Totoloto - Selecionar o jogo e o detalhe da aposta, selecionar o período de subscrição e aceitar as Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador;
- Lotaria Clássica e Lotaria Popular - Selecionar o jogo, o número do bilhete, a série e a fração, desde que disponíveis no Portal Jogos Santa Casa e aceitar as Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador.

6.8 O serviço Registo Automático de Apostas para os jogos sociais Euromilhões, Eurosorteio e Totoloto pode ser subscrito pelo período mínimo de 2 (dois) e pelo máximo de 12 (doze) sorteios, salvo em situações excecionais, limitadas no tempo e devidamente fundamentadas.

6.9. O serviço Registo Automático de Apostas para a Lotaria Clássica e para a Lotaria Popular é subscrito para todas as extrações que, à data da subscrição do serviço, se encontrem disponíveis para venda no Portal Jogos Santa Casa, não sendo possível ao Utilizador escolher o período de subscrição. A subscrição deste serviço para os jogos da Lotaria está dependente da aquisição de uma fração de Lotaria e está limitada às frações que correspondam ao(s) mesmo(s) número(s), fração(ões) e série(s) inicialmente adquirida(s). Adicionalmente, este serviço está limitado à numeração entre 00000 e 69999, inclusive, e às séries 1 e 2, desde que a(s) fração(ões) se encontre(m) disponível(is) para venda no Portal Jogos Santa Casa e não tenha(m) sido previamente objeto da subscrição do serviço por outro Utilizador.

O Registo Automático de Apostas para os jogos da Lotaria Clássica e Popular inicia-se com a 1ª (primeira) Extração cujo sorteio tenha data de realização imediatamente após a subscrição, salvo em situações excecionais, limitadas no tempo e devidamente fundamentadas.

6.10 Para os jogos sociais Euromilhões, Eurosorteio e Totoloto, o Utilizador pode, a qualquer momento, alterar o período de subscrição do serviço, desde que respeite os limites estabelecidos no ponto 6.8 supra. A redução do período de subscrição não invalida as apostas que tenham já sido registadas ao abrigo do pedido de subscrição inicial.

6.11 O Utilizador pode renovar o pedido de Registo Automático de Apostas após o término do pedido de subscrição inicial, sendo a renovação do pedido, para todos os efeitos, considerada um novo pedido de subscrição. Para os jogos da Lotaria Clássica e da Lotaria Popular o Utilizador pode renovar a subscrição do seu pedido de Registo Automático de Apostas desde que estejam disponíveis novas Extrações para venda e com as limitações previstas no ponto 6.9. supra.

6.12 Para os jogos sociais da Lotaria Clássica e Lotaria Popular, o processamento dos pedidos de Registo Automático de Apostas inicia-se, com a compra da 1ª (primeira) fração selecionada.

Para os restantes jogos, o processamento ocorre no dia seguinte ao da subscrição. Desta forma, caso o Utilizador subscreva o serviço de Registo Automático de Apostas no dia de realização de um sorteio, a subscrição não será válida para esse sorteio, mas apenas para o sorteio seguinte.

Assim:

- a) Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Apostas da Lotaria Clássica ou da Lotaria Popular numa terça-feira ou numa quinta-feira até 60 (sessenta) minutos antes da hora marcada para o início da respetiva extração, a subscrição será válida para a Extração em questão.
- b) Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Apostas do Euromilhões numa sexta-feira, a subscrição será válida apenas para o sorteio da semana seguinte à da subscrição.
- c) Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Apostas do Eurosorteio numa quinta-feira, a subscrição será válida apenas para o sorteio da semana seguinte à da subscrição.
- d) Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Apostas do Totoloto numa quarta-feira, a subscrição será válida apenas para o sorteio da semana seguinte à da subscrição.

6.13 O Utilizador pode, a qualquer momento, cancelar o serviço Registo Automático de Apostas. O cancelamento do serviço não invalida as apostas e/ou frações que tenham já sido registadas ao abrigo do pedido de subscrição. Para os jogos da Lotaria Clássica e da Lotaria Popular as frações cujo serviço seja cancelado, ficam imediatamente disponíveis para venda.

6.14 Considera-se cancelado o serviço de Registo Automático de Apostas para os jogos da Lotaria Clássica e Lotaria Popular, sempre que o Utilizador proceda à anulação da fração inicialmente adquirida.

6.15 O Utilizador é responsável por garantir que o Cartão de Jogador associado à sua Conta de Utilizador se encontra no estado "Ativo" e possui, em cada semana, saldo suficiente para pagamento das apostas e/ou frações respetivas.

6.16 Se a Conta de Utilizador e/ou o Cartão de Jogador associado ao pedido de subscrição do serviço de Registo Automático de Apostas não estiver em estado "Ativo", a subscrição do serviço é automaticamente cancelada e para os jogos da Lotaria Clássica e da Lotaria Popular as frações reservadas ficam imediatamente disponíveis para venda.

6.17 O Portal Jogos Santa Casa iniciará a tentativa de proceder ao registo das apostas e/ou aquisição das frações automaticamente no decorrer da semana do sorteio e/ou extração a que as mesmas dizem respeito. O DJSCML definirá uma data/hora limite para iniciar a última tentativa de Registo Automático de Apostas, a qual será previamente divulgada no <https://www.jogossantacasa.pt/>. Caso, aquando da última tentativa de Registo Automático de Apostas, o Cartão de Jogador não possua saldo suficiente para realização da(s) aposta(s) respetiva(s), a(s) mesma(s) não será(ão) registada(s), originando para os jogos da Lotaria Clássica e da Lotaria Popular a disponibilização imediata para venda da(s) fração(ões) reservada(s).

6.18 A inexistência de saldo no Cartão de Jogador para um determinado sorteio e/ou extração abrangido pelo período de subscrição não constitui causa de cancelamento do pedido de serviço de Registo Automático de Apostas para o restante período da subscrição desde que seja assegurado o carregamento do saldo no cartão.

6.19 Caso um Utilizador possua vários pedidos de Registo Automático de Apostas configurados na mesma Conta de Utilizador, a tentativa de registo das mesmas será efetuada por ordem da data de subscrição da mais antiga para a mais recente. Este critério é igualmente utilizado caso o saldo do Cartão de Jogador seja insuficiente para a tentativa de registo de todas as apostas com pedido de serviço subscritas. Assim, se o saldo do Cartão de Jogador for insuficiente para o registo de uma determinada aposta, o Portal Jogos Santa Casa tentará proceder ao registo da aposta que tenha a data/hora de subscrição imediatamente seguinte.

6.20 O cancelamento ou a renovação do serviço de Registo Automático de Apostas não importam para o Utilizador o pagamento de qualquer quantia adicional, para além do valor da(s) aposta(s) registada(s).

7. PREÇO DAS APOSTAS E DOS SERVIÇOS DE TELECOMUNICAÇÕES

7.1 O preço das apostas é o que consta do regulamento de cada jogo.

7.2 O custo do SMS de registo de apostas e do SMS de pedido de informação é cobrado consoante o tarifário do Operador de Rede Móvel utilizado pelo Utilizador.

7.3 Os custos referidos no ponto anterior incluem as mensagens de pedido e de resposta.

7.4 As despesas de telecomunicações originadas pela realização de apostas por telemóvel serão faturadas diretamente ao Utilizador pelo respetivo operador de telecomunicações móveis.

8. PAGAMENTO DE PRÉMIOS

8.1 O Utilizador pode reclamar o pagamento dos respetivos prémios através da Internet, no *site* <https://www.jogossantacasa.pt/>, na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa, ou nas Caixas Automáticas da rede Multibanco.

8.2 O pagamento de prémios correspondentes às apostas efetuadas através do Portal Jogos Santa Casa obedece às seguintes regras:

a. Prémios de montante igual ou inferior a € 150 (cento e cinquenta euros): O valor destes prémios é automaticamente creditado no Cartão de Jogador, sem necessidade de qualquer outro procedimento por parte do Utilizador.

b. Prémios de montante superior a € 150 (cento e cinquenta euros) e inferior a € 2.000 (dois mil euros): O valor destes prémios é transferido para a conta bancária (IBAN) domiciliada em Portugal indicada no formulário de registo. O Utilizador é exclusivamente responsável pela exatidão do número de identificação da conta bancária por si indicado, designadamente para efeitos de pagamento e de caducidade dos prémios.

c. Prémios de montante igual ou superior a € 2.000 (dois mil euros) e inferior a € 5.000 (cinco mil euros): Para receber prémios neste intervalo de valores, o Utilizador tem de proceder ao preenchimento do formulário disponibilizado no *site* Jogos Santa Casa (não disponível na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa) e identificar-se através de 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);

ii) Envio para o DJSCML de certidão ou cópia certificada de originais dos documentos de identificação em suporte físico;

iii) Identificação presencial junto do DJSCML;

Cumprindo, desta forma, a legislação dos jogos sociais do Estado, em conformidade com as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo no que à contratação à distância dispõe. Após o processo de validação, o valor do prémio é transferido para a conta bancária (IBAN) domiciliada em Portugal indicada pelo Utilizador no formulário.

d. Prémios de montante igual ou superior a € 5.000 (cinco mil euros): Estes prémios devem ser reclamados presencialmente no DJSCML até 90 (noventa) dias após a data do concurso ou do sorteio a que respeitem, depois de preenchido o formulário disponibilizado na Internet no *site* Jogos Santa Casa (não disponível na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa). Os prémios são pagos por transferência para a conta bancária do titular do Cartão de Jogador, após identificação presencial nas instalações do DJSCML, cumpridas as formalidades previstas 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.

Os dados pessoais de identificação dos premiados são recolhidos para cumprimento da legislação de combate ao branqueamento de capitais e são tratados pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa no respeito pela legislação relativa à proteção de dados pessoais.

8.3 Quando o valor total dos prémios creditados no Cartão de Jogador, nos termos da alínea a) do ponto 8.2. das presentes Condições, for igual ou superior a € 25 (vinte e cinco euros), o Utilizador pode pedir a sua transferência para uma sua conta bancária, através de um dos seguintes meios:

- O Utilizador, após identificação no Portal Jogos Santa Casa (*site* <https://www.jogossantacasa.pt/> ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa), ativa a opção de "Transferir para a conta bancária o valor acumulado de prémios no Cartão de Jogador igual ou superior a € 25,00 (vinte e cinco euros) ou;
- O Utilizador poderá recorrer à rede Multibanco, introduzindo o seu cartão Multibanco em qualquer Caixa Automática e selecionando sequencialmente as opções "Pagamento e Outros Serviços" / "Outros Pagamentos e Serviços" / "Jogos Santa Casa" / "Pagamento de Prémio". Deve preencher os dados relativos ao número do Cartão de Jogador e respetivo PIN. O montante do prémio será transferido para a conta bancária associada ao cartão Multibanco que estiver a utilizar.

8.4 Os prémios creditados no Cartão de Jogador podem ser utilizados para efetuar apostas.

8.5 O Cartão de Jogador físico permite a transferência de prémio superior a 150 € (cento e cinquenta euros) e inferior a € 2.000 (dois mil euros), de qualquer jogo, diretamente para a conta bancária associada e indicada na face do Cartão de Jogador físico, através da sua leitura nos terminais de jogo existentes nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

9. CADUCIDADE DO DIREITO AOS PRÉMIOS

9.1 O prazo de caducidade dos prémios correspondentes às apostas efetuadas com o Cartão de Jogador é o seguinte:

- a) Prémios de montante igual ou inferior a € 150 (cento e cinquenta euros): o direito ao pagamento é assegurado pelo DJSCML, nos termos previstos da alínea a) do ponto 8.2.
- b) Prémios de montante superior a € 150 (cento e cinquenta euros): O direito ao pagamento caduca no prazo de 90 (noventa) dias sobre a data do respetivo concurso ou do sorteio, nos termos do disposto no Regulamento do jogo a que respeite.

10. REGULARIZAÇÕES ADMINISTRATIVAS DO CARTÃO DE JOGADOR

10.1 A recuperação do carregamento do Cartão de Jogador ou a recuperação de um carregamento realizado inadvertidamente no Cartão de Jogador de outrem pode ser efetuada a pedido do Utilizador e a sua regularização depende da disponibilidade do referido montante no saldo do Cartão de Jogador recetor.

10.2 O pedido de recuperação deve ser efetuado pelo Utilizador, por escrito e dirigido ao DJSCML, acompanhado de documento comprovativo do carregamento.

10.3 Caso a transferência de um prémio para a conta bancária do Utilizador não seja possível devido ao facto de este ter indicado um número internacional de conta bancária (IBAN) incorreto, incompleto ou inexistente, o Utilizador poderá corrigir o IBAN e informar por escrito o DJSCML, tendo em vista a realização de nova tentativa de transferência bancária do prémio. O DJSCML só realizará nova tentativa de transferência do prémio se verificar que o mesmo não foi pago.

10.4 O Utilizador pode solicitar ao DJSCML, por escrito, o resgate parcial ou total de um carregamento ou do saldo total do Cartão de Jogador.

10.5 O Utilizador pode solicitar ao DJSCML, por escrito, a transferência de saldo entre Cartões de Jogador, desde que todos os Cartões pertençam ao mesmo Utilizador e tendo em vista o cumprimento do disposto no ponto 2.1.2.

10.6 Para efetuar as regularizações administrativas previstas nas presentes Condições, o DJSCML pode exigir ao Utilizador a apresentação da documentação que considerar necessária para o efeito.

10.7 A recuperação do saldo de prémios de valor global inferior a € 25 (vinte e cinco euros) pode ser obtida mediante pedido escrito dirigido ao DJSCML.

11. CAIXA DE CORREIO

11.1 O Portal Jogos Santa Casa, que inclui o *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> e a Aplicação Mobile Jogos Santa Casa, disponibilizam a todos os Utilizadores uma Caixa de Correio onde estes poderão aceder às mensagens que lhe sejam enviadas pelo DJSCML, nomeadamente para efeitos de notificação, nos termos das presentes Condições.

11.2 Pela aceitação das presentes Condições o Utilizador autoriza o DJSCML a enviar-lhe mensagens através da Caixa de Correio a que se refere o ponto anterior.

12. RESTRIÇÕES GEOGRÁFICAS

12.1 O carregamento do Cartão de Jogador e o pagamento de prémios no *site* Jogos Santa Casa só podem ser efetuados mediante a utilização de uma conta bancária domiciliada no território nacional.

12.2 A utilização dos canais Internet, Aplicação Mobile Jogos Santa Casa ou SMS, está limitada aos Utilizadores que tenham efetuado o carregamento do cartão nos termos do número anterior.

12.3 A utilização da Aplicação Mobile Jogos Santa Casa só é permitida em território nacional.

Para este efeito:

- a. O Utilizador deve acionar o sistema de localização no seu dispositivo móvel, por forma a ser possível verificar se se encontra em território nacional;

- b.** Caso não acione o sistema de localização, não poderá utilizar a Aplicação Mobile Jogos Santa Casa;
- c.** Os serviços de localização da Aplicação Mobile apenas permitem a verificação do Código do País para validar que o Utilizador se encontra em território nacional;
- d.** Pela aceitação das presentes Condições, e respetivo acionamento do sistema de localização, o Utilizador autoriza o DJSCML a efetuar a verificação do Código do País;

13. SISTEMAS OPERATIVOS E WEB BROWSERS

13.1 O DJSCML reserva-se ao direito de efetuar atualizações à plataforma tecnológica que suporta o Portal Jogos Santa Casa, que inclui o *site* <https://www.jogossantacasa.pt/> e a Aplicação Mobile, que podem impedir a utilização dos canais mencionados em versões de web browsers e sistemas operativos mobile que se revelem incompatíveis, comprometendo a sua usabilidade e desempenho.

14. PROIBIÇÃO DE UTILIZAÇÃO A MENORES DE IDADE E EQUIPARADOS

14.1 Só é permitido jogar a pessoas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que detenham plena capacidade para a celebração do contrato de jogo.

15. AUTOEXCLUSÃO

15.1. A autoexclusão é uma ferramenta de “Jogo Responsável” que permite ao apostador solicitar a suspensão da sua Conta de Utilizador.

15.2. A funcionalidade é requerida no *site* Jogos Santa Casa após *login* na área “A Minha Conta”, tendo a ativação desta funcionalidade efeitos imediatos.

15.3 O Utilizador autoexcluído ficará impossibilitado de realizar apostas no *site* Jogos Santa Casa, na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa e no serviço SMS por um período mínimo de 180 (cento e oitenta) dias.

15.4 Após a observância do período mínimo de 180 (cento e oitenta) dias, pode o Utilizador, a todo o tempo, solicitar a revogação da autoexclusão, a qual se torna eficaz decorrido o prazo de 5 (cinco) dias úteis a partir daquela comunicação.

15.5 O pedido de revogação será efetuado pelo Utilizador, por escrito, através do *e-mail* registado no perfil do Utilizador, para jogos@jogossantacasa.pt, indicando o seu nome completo e o número do seu Cartão de Jogador.

15.6 Ao Utilizador, durante o período de autoexclusão, é permitido efetuar o *login* na sua Conta, garantindo, assim, o acesso aos respetivos dados pessoais, às apostas em jogo, ao histórico de apostas, à conta corrente e ao pagamento de prémios.

15.7 No decurso da autoexclusão, o Utilizador deixará de receber, através de correio eletrónico, informações sobre ações promocionais, passatempos e outras novidades sobre os Jogos Santa Casa, e também não será notificado através do sistema de “*push*” da Aplicação Mobile Jogos Santa Casa.

15.8. A ativação da funcionalidade de autoexclusão é da exclusiva responsabilidade do Utilizador, e respeita à Conta de Utilizador que lhe está associada, não sendo oponível ao Portal de Jogos Santa Casa a violação, pelo Utilizador, do presente regime, designadamente pelo facto de o mesmo apostar com recurso a Contas de terceiros ou através de outros meios ou de ações fraudulentas.

15.9 A ativação da funcionalidade de autoexclusão implica o conhecimento e a aceitação das características e dos limites que a mesma impõe.

16. PERDA OU FURTO DO CARTÃO DE JOGADOR

16.1 Em caso de perda, extravio, uso indevido, utilização fraudulenta, furto ou roubo do Cartão de Jogador, o Utilizador deverá, logo que tenha conhecimento do facto, comunicar a ocorrência ao DJSCML e proceder ao respetivo pedido de desativação, através da Linha Direta Jogos 808 20 33 77 ou de outro meio expedito.

16.2 O DJSCML não é, em caso algum, responsável pelo uso indevido do Cartão de Jogador.

17. DENÚNCIA DO CONTRATO

17.1 O uso não autorizado do Cartão de Jogador origina responsabilidade civil e penal e permite ao DJSCML suspender ou desativar o Cartão de Jogador e fazer cessar unilateralmente o contrato de compra e venda de apostas com pagamento antecipado, nos termos da lei.

18. ALTERAÇÃO OU ATUALIZAÇÃO DAS CONDIÇÕES

18.1 O DJSCML pode, a qualquer momento, alterar as presentes Condições, desde que informe os Utilizadores dessas alterações com a antecedência mínima de 15 (quinze) dias.

19. DADOS PESSOAIS

19.1 O DJSCML, na qualidade de responsável pelo tratamento de dados pessoais, garante a proteção e a segurança dos dados pessoais dos Utilizadores do Portal Jogos Santa Casa, nos termos das presentes condições gerais de utilização, sendo o tratamento dos dados efetuado ao abrigo do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados – Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho de 27 de abril de 2016 e demais legislação aplicável, e em conformidade com a respetiva Política de Privacidade.

19.2 A Política de Privacidade do Portal Jogos Santa Casa disponível aqui (<https://www.jogossantacasa.pt/web/AjudaComoApostar/>), determina os termos e condições relativos à recolha e tratamento de dados pessoais e de cookies coletados dos utilizadores do *site* www.jogossantacasa.pt e da Aplicação Mobile Jogos Santa Casa ou em seu nome.

19.3 Da celebração do contrato entre o DJSCML e o Titular da Conta de Utilizador decorre a obrigatoriedade na aceitação das presentes Condições Gerais de Utilização, bem como a confirmação, pelo utilizador, de que toma conhecimento da Política de Privacidade.

20. RESOLUÇÃO DE LITÍGIOS

20.1 Nos termos dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, na sua redação atual, e do Regulamento de cada jogo, compete ao Júri das Reclamações apreciar e decidir as reclamações relativas ao pagamento de prémios correspondentes às apostas efetuadas com o Cartão de Jogador.

21. FORÇA MAIOR

21.1 O DJSCML pode, em qualquer altura, por razões de segurança ou para proteção do Utilizador, impedir, temporária ou definitivamente, o acesso de um Cartão de Jogador ao Portal Jogos Santa Casa, sem prejuízo do pagamento dos prémios ou da recuperação de carregamentos ou de saldos a que haja lugar.

21.2 O DJSCML não será, em caso algum, responsável por atrasos provocados por quebras ou sobrecargas na rede de comunicações que impeçam o registo e validação de apostas nos termos

da lei e dos regulamentos dos jogos, sendo absolutamente alheio a quaisquer anomalias ocorridas no envio ou receção de mensagens com origem na rede informática interbancária denominada Multibanco, na rede de telecomunicações móveis ou Internet, ou no dispositivo tecnológico que utiliza.

21.3 O DJSCML recusa-se a manter relações de negócio e transações ocasionais, nomeadamente, venda de apostas através do Portal Jogos Santa Casa (no site <https://www.jogossantacasa.pt/> ou na Aplicação Mobile Jogos Santa Casa) e o pagamento de prémios, no caso de os apostadores não apresentarem os elementos identificativos e os respetivos meios comprovativos legalmente previstos para a sua identificação e verificação de identidade, dentro dos prazos previstos.

22. FORO

22.1 Para todas as questões emergentes da interpretação, validade, aplicação ou incumprimento das presentes Condições, será aplicada a lei portuguesa, ficando desde já designada a jurisdição do Tribunal de Lisboa, renunciando-se a qualquer outro.

23. CONTACTOS

DEPARTAMENTO DE JOGOS DA SCML

Avenida da Liberdade n.º 194
1269-275 Lisboa

DELEGAÇÃO PORTO

Rua de Aleixo da Mota nº 86,
4150-044 Porto

E-MAIL: jogos@jogossantacasa.pt

LINHA DIRETA JOGOS: 808 20 33 77

Se estiver no estrangeiro: + 351 21 391 80 21

Custo máximo de chamada de 0,07 € (s/IVA), para o primeiro minuto, e nos minutos seguintes, 0,0277 €/min (s/IVA), no horário normal e de 0,0084 €/min (s/IVA), no horário económico (das 21h às 09h, fins de semana e feriados), com tarifação ao segundo a partir do primeiro minuto.

DATA DE PUBLICAÇÃO: 16 de setembro de 2026

DATA DE ENTRADA EM VIGOR: 30 de setembro de 2026