



TRABALHO, SOLIDARIEDADE E SEGURANÇA SOCIAL

Portaria n.º 288/2023

de 22 de setembro

Sumário: Procede à alteração do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial, aprovado em anexo à Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho.

Preâmbulo

A Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho, alterada pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho, estabeleceu o quadro regulamentar do jogo social do Estado «apostas desportivas à cota de base territorial», cujo direito de exploração foi atribuído pelo Estado, em regime de exclusividade e para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, estabelecendo as respetivas regras de exploração.

Volvidos cerca de oito anos desde a sua aprovação, e considerando a experiência entretanto acumulada, importa proceder à revisão desse quadro regulamentar, com vista à clarificação de algumas das regras que regulamentam o referido jogo, bem como à introdução de novos tipos de apostas e respetiva regulamentação.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, e no artigo 2.º e na alínea i) do n.º 3 do artigo 27.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro, e 67/2015, de 29 de abril, e pela Lei n.º 53/2018, de 20 de agosto, manda o Governo, pela Ministra do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, o seguinte:

Artigo 1.º

Objeto

A presente portaria procede à segunda alteração ao Regulamento do jogo social do Estado denominado «apostas desportivas à cota de base territorial», doravante designado por Regulamento, aprovado em anexo à Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho, alterada pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho.

Artigo 2.º

Alteração ao Regulamento

São alterados os artigos 2.º, 6.º, 12.º, 13.º, 14.º, 18.º, 20.º, 21.º, 22.º, 24.º, 25.º, 26.º e 28.º do Regulamento, que passam a ter a seguinte redação:

«Artigo 2.º

[...]

1 — [...]

a) [...]

b) [...]

c) [...]

d) [...]

e) [...]

f) [...]

g) [...]

h) [...]



- i) [...]
- j) [...]
- k) [...]
- l) [...]
- m) [...]
- n) 'Jogo' o período de tempo de duração total de um evento desportivo que compreende o 'tempo regulamentar' e os prolongamentos ou outro método de desempate;
- o) [Anterior alínea n).]

Artigo 6.º

[...]

1 — [...]

- a) [...]
- b) [...]
- c) [...]
- d) [...]
- e) Aposta '1X2 Jogo';
- f) [Anterior alínea e).]
- g) [Anterior alínea f).]
- h) [Anterior alínea g).]
- i) [Anterior alínea h).]
- j) [Anterior alínea i).]
- k) [Anterior alínea j).]
- l) [Anterior alínea k).]
- m) [Anterior alínea l).]
- n) [Anterior alínea m).]
- o) [Anterior alínea n).]
- p) [Anterior alínea o).]
- q) [Anterior alínea p).]
- r) [Anterior alínea q).]
- s) [Anterior alínea r).]
- t) [Anterior alínea s).]
- u) [Anterior alínea t).]
- v) [Anterior alínea u).]
- w) [Anterior alínea v).]
- x) [Anterior alínea w).]
- y) [Anterior alínea x).]
- z) [Anterior alínea y).]
- aa) Aposta 'Golo por fração de X minutos';
- bb) [Anterior alínea aa).]
- cc) [Anterior alínea bb).]
- dd) Aposta 'Margem vencedora';
- ee) Aposta '1X2 e Ambas marcam';
- ff) Aposta '1X2 e Mais/Menos';
- gg) Aposta 'Empate anula a aposta';
- hh) Aposta 'Par ou ímpar';
- ii) Aposta 'Marcador';
- jj) Aposta '1X2 e Goleador';
- kk) Aposta 'Desempenho do jogador';
- ll) Aposta 'Volta mais rápida';
- mm) Aposta 'Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida';
- nn) Aposta 'Quem marca o último golo?';
- oo) Aposta 'Número de sets';



- pp) Aposta 'Equipa X ganha as duas partes?';
- qq) Aposta 'Equipa X marca nas duas partes?';
- rr) Aposta 'Dupla possibilidade e Ambas marcam';
- ss) Aposta 'Dupla possibilidade e Mais/Menos';
- tt) Aposta 'Mais/Menos e Ambas marcam';
- uu) Aposta 'Número exato de golos/sets';
- vv) Aposta 'Período com mais golos/pontos';
- ww) Aposta 'Haverá prolongamento?';
- xx) Aposta 'Equipa ou Jogador qualifica-se?'.

2 — [...]

3 — [...]

4 — O Departamento de Jogos não está obrigado a disponibilizar todos os tipos de apostas previstos no presente Regulamento, nem a disponibilizar, para todos os tipos de apostas, os mesmos modelos de bilhetes.

5 — (*Revogado.*)

6 — [...]

Artigo 12.º

[...]

1 — [...]

2 — [...]

3 — [...]

4 — [...]

5 — A desvantagem e o total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios podem ser alterados pelo Departamento de Jogos durante o período de aceitação das apostas sem necessidade de aviso prévio.

6 — (*Anterior n.º 5.*)

Artigo 13.º

[...]

1 — [...]

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, respondendo diretamente os mediadores pelas mesmas, quer em termos civis quer das normas que regulamentam a respetiva atividade.

3 — [...]

Artigo 14.º

[...]

1 — [...]

a) [...]

b) [...]

2 — [...]

a) [...]

b) [...]

c) [...]

d) [...]



3 — [...]

4 — [...]

5 — [...]

6 — 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 desvantagem e o total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios considerados válidos para determinar o montante dos ganhos possíveis são os que tiverem sido registados e validados no momento da realização da aposta.

7 — (*Anterior n.º 6.*)

Artigo 18.º

[...]

1 — [...]

2 — Se um evento desportivo for adiado em relação à sua data e hora de começo inicialmente prevista e/ou for interrompido sem se completar o tempo regulamentar, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento se o mesmo não tiver lugar nas 48 horas seguintes à data e hora previstas para o seu início ou não recomeçar nas 48 horas seguintes à data e hora em que foi interrompido.

3 — [...]

4 — [...]

5 — [...]

6 — [...]

7 — Se os períodos de jogo de um evento forem diferentes dos estipulados para a modalidade desportiva a que respeitam, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

8 — Para determinados tipos de apostas, pode haver lugar ao cancelamento dos prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre um evento, 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) Nos desportos coletivos, se uma equipa abandonar ou for desclassificada enquanto o período de jogo a que se refere a aposta não tiver acabado;

c) 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.

9 — (*Anterior n.º 8.*)

10 — (*Anterior n.º 9.*)

11 — (*Anterior n.º 10.*)

12 — (*Anterior n.º 11.*)

13 — Em caso de troca e/ou omissão na identificação de alguma das equipas ou competidores pode o Departamento de Jogos cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

14 — (*Anterior n.º 12.*)

Artigo 20.º

[...]

1 — [...]

2 — [...]

3 — [...]



4 — Para os tipos de apostas que incidam sobre o resultado de um evento desportivo na segunda parte, o resultado a considerar é aquele que se verifique entre o momento do apito do árbitro para início da segunda parte e o momento do apito do árbitro indicando o final do tempo regulamentar.

5 — Para os tipos de apostas que incidam sobre o resultado de um determinado período de jogo, que não o tempo regulamentar, intervalo ou segunda parte, o resultado a considerar é aquele que se verifique entre o momento do apito do árbitro indicando o início desse período de jogo e o momento do apito do árbitro indicando o final desse período de jogo.

6 — (Anterior n.º 4.)

7 — (Anterior n.º 5.)

8 — (Anterior n.º 6.)

9 — (Anterior n.º 7.)

10 — (Anterior n.º 8.)

Artigo 21.º

Determinação do direito a prémios e seus montantes

1 — [...]

2 — No caso de, no prazo máximo de duas horas após a homologação do resultado pelo Departamento de Jogos, ocorrer a sua modificação nos termos do n.º 10 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) [...]

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 f) do n.º 4 do artigo 22.º

3 — [...]

4 — [...]

5 — [...]

6 — [...]

7 — [...]

8 — [...]

9 — [...]

Artigo 22.º

[...]

1 — [...]

2 — [...]

3 — [...]

4 — [...]

a) [...]

b) [...]

c) [...]

d) [...]

e) [...]

f) [...]

g) [...]

h) [...]

i) [...]

ii) [...]



5 — 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.

6 — (Anterior n.º 5.)

7 — (Anterior n.º 6.)

8 — (Anterior n.º 7.)

Artigo 24.º

[...]

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, na sua redação atual, compete também:

a) [...]

b) [...]

c) [...]

2 — [...]

a) [...]

b) [...]

3 — [...]

Artigo 25.º

[...]

1 — [...]

2 — [...]

3 — As reclamações também podem ser apresentadas por correio postal ou correio eletrónico desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

a) [...]

b) [...]

c) [...]

d) [...]

e) [...]

4 — [...]

5 — [...]

Artigo 26.º

[...]

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, na sua redação atual.

2 — [...]

3 — [...]



Artigo 28.º

[...]

1 — Os registos informáticos relativos à realização de apostas desportivas à cota de base territorial são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos pelo período de três anos.

2 — Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor inferior a € 2000, e às correspondentes apostas, são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos pelo período de três anos.

3 — Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a € 2000, e às correspondentes apostas, são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos pelo período de 10 anos.»

Artigo 3.º

Alteração ao anexo I do Regulamento

O anexo I do Regulamento e que dele faz parte integrante passa a ter a seguinte redação:

«ANEXO I

(a que se referem o n.º 2 do artigo 6.º e o n.º 1 do artigo 30.º)

Tipos de aposta

1 — [...]

2 — [...]

a) [...]

b) [...]

c) [...]

d) Aposta '1 X 2 Jogo', que é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do jogo, tendo em conta eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

3 — [...]

a) O prognóstico '1' corresponde à vitória da primeira equipa (ou do primeiro atleta/par) indicado na aposta;

b) [...]

c) O prognóstico '2' corresponde à vitória da segunda equipa (ou do segundo atleta/par) indicado na aposta.

4 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas '1 X 2' por referência a uma pontuação específica de uma determinada modalidade, nomeadamente, mas sem limitar, aos ensaios no caso do rãguebi.

5 — 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 indicado na aposta, o prognóstico 'X' corresponde ao empate entre as equipas e o prognóstico '2' corresponde à vitória da segunda equipa indicado na aposta.

6 — (Anterior n.º 5.)

7 — (Anterior n.º 6.)

8 — (Anterior n.º 7.)

9 — No caso específico do ténis, e considerando o tipo de aposta previsto no n.º 7 do presente anexo, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de disponibilizar os seguintes prognósticos:

- a) O prognóstico '1/1' corresponde à vitória do primeiro atleta/par no 1.º set e no final do encontro;
- b) O prognóstico '2/1' corresponde à vitória do segundo atleta/par no 1.º set e à vitória do primeiro atleta/par no final do encontro;
- c) O prognóstico '1/2' corresponde à vitória do primeiro atleta/par no 1.º set e à vitória do segundo atleta/par no final do encontro;
- d) O prognóstico '2/2' corresponde à vitória do segundo atleta/par no 1.º set e no final do encontro.

10 — 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, ou de um set de um determinado evento desportivo de ténis ou voleibol, de acordo com a indicação do Departamento de Jogos, tendo em conta uma determinada desvantagem atribuída a uma das duas equipas (ou atletas/pares) em jogo, que consiste na atribuição de um ou mais golos, pontos, jogos, sets, ensaios ou voltas de avanço à outra equipa (ou atleta/par), podendo a desvantagem atribuída ser um número inteiro ou decimal.

11 — (Anterior n.º 9.)

12 — No tipo de aposta previsto no n.º 10, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico '1' corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta/par) 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, não se aplicando quando esta for um número decimal;
- c) O prognóstico '2' corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta/par) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

13 — Aposta 'Mais/Menos' é aquela em que o apostador prognostica se o número total de golos, pontos, cantos, remates 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.

14 — Poderão ser disponibilizados 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. Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta mas o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios já tenha superado o número indicado pelo Departamento de Jogos, este reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta.

15 — Poderão, também, ser disponibilizadas pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Mais/Menos' por referência ao desempenho de um jogador ou de uma das equipas num determinado evento desportivo, sendo que, nesse caso, o apostador prognostica se o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios marcados por esse jogador em particular ou por uma das equipas será superior ('Mais') ou inferior ('Menos') ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

16 — Poderão, ainda, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Mais/Menos' por referência ao número de jogos disputados num set de um determinado evento desportivo de ténis ou voleibol, sendo que, nesse caso, o apostador prognostica se o número total de jogos será superior ('Mais') ou inferior ('Menos') ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

17 — No tipo de aposta previsto no n.º 13, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico 'Mais' significa que o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios verificados será superior ao número de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios indicados pelo Departamento de Jogos;

b) O prognóstico 'Menos' significa que o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios verificados será inferior ao número de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios indicados pelo Departamento de Jogos.

18 — 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/pares ou as equipas, ou qual a equipa ou atleta que concluirá a prova antes da outra equipa ou atleta, considerando o final do tempo regulamentar do evento.

19 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Frente a Frente' 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.

20 — (*Anterior n.º 15.*)

21 — Em algumas modalidades desportivas, e para efeitos do tipo de aposta previsto no n.º 18, poderão ser tidos em conta eventuais prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

22 — No tipo de aposta previsto no n.º 18, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os prognósticos possíveis:

a) O prognóstico '1' corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta/par) indicado na aposta;

b) O prognóstico '2' corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta/par) indicado na aposta.

23 — (*Anterior n.º 18.*)

24 — (*Anterior n.º 19.*)

25 — (*Anterior n.º 20.*)

a) [*Anterior alínea a) do n.º 20.*]

i) O prognóstico '0' significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário não marca nenhum ponto;

ii) O prognóstico '15' significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 15 pontos;

iii) O prognóstico '30' significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 30 pontos;

iv) O prognóstico 'Após igualdade' significa que o atleta/par que serve ganha o jogo após uma igualdade de 40-40;

v) O prognóstico 'Break' significa que o atleta/par que serve perde o jogo;

b) [*Anterior alínea b) do n.º 20.*]

i) O primeiro atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados '2:0' ou '2:1';

ii) O segundo atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados '0:2' ou '1:2';

c) [*Anterior alínea c) do n.º 20.*]

i) O primeiro atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados '3:0', '3:1' ou '3:2';

ii) O segundo atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados '0:3', '1:3' ou '2:3'.

26 — (Anterior n.º 21.)

27 — (Anterior n.º 22.)

28 — (Anterior n.º 23.)

29 — (Anterior n.º 24.)

30 — (Anterior n.º 25.)

31 — (Anterior n.º 26.)

32 — (Anterior n.º 27.)

33 — (Anterior n.º 28.)

34 — (Anterior n.º 29.)

35 — Aposta 'Vencedor (equipa/atleta/par/piloto)' é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual será a equipa, atleta/par ou piloto vencedor de um determinado evento desportivo; o prognóstico 'Outros' permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto vencedor diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

36 — Aposta 'Pódio (equipa/atleta/par/piloto)' é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica que equipa, atleta/par ou piloto terminará num dos três primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico 'Outros' permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto que terminará num dos três primeiros lugares do evento, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

37 — Aposta 'Top X (equipa/atleta/par/piloto)' é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa, atleta/par ou piloto que acabará nos X primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico 'Outros' permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto que acabará nos X primeiros lugares do evento desportivo, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

38 — 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. Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas ambas as equipas já tiverem marcado, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta.

39 — (Anterior n.º 34.)

40 — (Anterior n.º 35.)

41 — (Anterior n.º 36.)

a) O prognóstico 'Sim' significa que o jogador X/Par X venceu pelo menos um *set*;

b) O prognóstico 'Não' significa que o jogador X/Par X não venceu nenhum *set*.

42 — Aposta 'Golo por fração de X 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 penálti marcado é considerado como golo; o período de jogo será o que for indicado pelo Departamento de Jogos.

43 — Aposta 'Ensaio por fração de X 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 penálti determinados por decisão de arbitragem são tidos em conta; o período de jogo será o que for indicado pelo Departamento de Jogos.

44 — Aposta 'Primeira equipa que marcará X pontos' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa que primeiro marcará X pontos num jogo, ou *set*, ao longo de um determinado período de jogo de um evento desportivo.

45 — Aposta 'Margem vencedora' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa vencedora e exatamente por quantos pontos ou golos esta equipa vai ganhar no final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

46 — Aposta '1X2 e Ambas marcam' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica simultaneamente qual o resultado de um determinado evento desportivo e se cada uma das equipas marcará pelo menos um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

47 — Aposta '1X2 e Mais/Menos' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica simultaneamente qual o resultado de um determinado evento desportivo, verificado durante o tempo regulamentar, e se o número total de golos, pontos, *sets*, ou ensaios será superior ('Mais') ou inferior ('Menos') ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

48 — Aposta 'Empate anula a aposta' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados ('1' e '2'), prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do período de jogo sobre o qual incide a aposta, sendo que, em caso de empate, as cotas do prognóstico associados à aposta passam ao valor de 1,00.

49 — Aposta 'Par ou ímpar' é aquela em que o apostador prognostica se a soma do número de golos, pontos, cantos, *sets*, ou ensaios, verificada no final do tempo regulamentar de um evento desportivo, será par ou ímpar.

50 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Par ou Ímpar' 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.

51 — Aposta 'Marcador' é aquela em que o apostador prognostica se um determinado jogador marca um golo durante o tempo regulamentar de um evento desportivo.

52 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Marcador' por referência a períodos de jogo de um evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente anexo.

53 — O tipo de aposta 'Marcador' tem em consideração o seguinte:

a) Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o jogador em questão já tenha marcado, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta;

b) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento desportivo serão canceladas ao abrigo do disposto no n.º 13 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;

c) Os autogolos não serão tidos em consideração para efeito de homologação do resultado;

d) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo;

e) Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Marcador' por referência ao número de golos marcados num determinado evento, por exemplo:

i) Jogador marca dois ou mais golos;

ii) Jogador marca um *hat-trick* (três golos);

iii) Jogador marca três ou mais golos;

f) Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas 'Marcador' por referência ao primeiro ou ao último jogador a marcar um golo durante o tempo regulamentar de um evento desportivo;

g) Por cada aposta efetuada no tipo de aposta previsto na alínea anterior, o apostador efetua um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

i) Jogador que marca o primeiro golo;

ii) Jogador que marca o último golo;

iii) 'Nenhum Jogador' marca um golo.

54 — Aposta '1X2 Marcador' é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica, simultaneamente, qual o resultado de um determinado evento desportivo, verificado durante o tempo regulamentar, e se o jogador indicado marca um golo, tendo em consideração o seguinte:

a) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 13 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;

- b) Os autogolos não serão tidos em consideração para efeito de homologação do resultado;
- c) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo.

55 — Aposta ‘Desempenho do jogador’ é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico, de entre os que lhe são apresentados, prognostica se a soma total de golos, pontos, ressaltos e assistências que um determinado jogador fará num determinado evento desportivo será superior (‘Mais’) ou inferior (‘Menos’) ao número indicado pelo Departamento de Jogos, tendo em consideração o seguinte:

- a) Caso o evento desportivo não se conclua até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o jogador em questão já tenha superado a soma total de golos, pontos, ressaltos e assistências, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta;
- b) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;
- c) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo.

56 — Aposta ‘Volta mais rápida’ 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 que fará a volta mais rápida até ao final do evento desportivo. Todas as apostas efetuadas em equipas, atletas ou pilotos que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial.

57 — Aposta ‘Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida’ é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica, simultaneamente, qual será a equipa, atleta ou piloto vencedor de um determinado evento desportivo e qual será a equipa, atleta ou piloto que fará a volta mais rápida até ao final desse evento desportivo.

58 — O prognóstico ‘Outros’, no tipo de aposta previsto no número anterior, permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto vencedor diferente dos expressamente apresentados pelo Departamento de Jogos.

59 — Todas as apostas efetuadas em equipas, atletas ou pilotos do tipo de aposta ‘Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida’ que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial.

60 — Aposta ‘Quem marca o último golo?’ é aquela em que o apostador prognostica que equipa marca o último golo de um determinado evento desportivo, antes do final de um determinado período de jogo do evento ao qual respeita a aposta.

61 — O tipo de aposta previsto no número anterior tem em consideração o seguinte:

a) Por cada aposta efetuada o apostador efetua um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- i) A primeira equipa indicada na aposta marca o último golo;
- ii) A segunda equipa indicada na aposta marca o último golo;
- iii) ‘Sem golos’, significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta marca golos, o que equivale ao resultado ‘0-0’.

62 — Aposta ‘Número de sets’ é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados (‘3’, ‘4’ ou ‘5’), prognostica exatamente quantos sets terá um determinado evento desportivo de voleibol.

63 — Aposta ‘Equipa X ganha as duas partes?’ é aquela em que o apostador prognostica, simultaneamente, se uma determinada equipa (equipa X), num evento desportivo, vencerá ao 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, e se também vencerá a 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, verificado no final do tempo regulamentar.

64 — 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 a equipa X vence, simultaneamente, no final da primeira parte e no final da segunda parte do evento;

b) O prognóstico ‘Não’ significa que a equipa X não vence em, pelo menos, uma das partes do evento.

65 — Aposta ‘Equipa X marca nas duas partes?’ é aquela em que o apostador prognostica, simultaneamente, se uma determinada equipa (equipa X), num evento desportivo, marcará um golo até ao 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, e se também marcará na 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, verificado no final do tempo regulamentar.

66 — 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 a equipa X marca nas duas partes do evento;

b) O prognóstico ‘Não’ significa que a equipa X não marca em, pelo menos, uma das partes do evento.

67 — Aposta ‘Dupla possibilidade e Ambas marcam’ é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, um duplo prognóstico sobre o resultado de um evento desportivo, verificado no final do período de jogo ao qual respeita a aposta (o tempo regulamentar ou qualquer outro período de jogo referido na denominação do tipo da aposta), e se cada uma das equipas marcará, pelo menos, um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

68 — Aposta ‘Dupla possibilidade e Mais/Menos’ é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, um duplo prognóstico sobre o resultado de um evento desportivo, verificado no final do período de jogo ao qual respeita a aposta (o tempo regulamentar ou qualquer outro período de jogo referido na denominação do tipo da aposta), e se o número total de golos, pontos, sets ou ensaios será superior (‘Mais’) ou inferior (‘Menos’) ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

69 — Aposta ‘Mais/Menos e Ambas marcam’ é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, se o número total de golos num evento desportivo será superior (‘Mais’) ou inferior (‘Menos’) ao número indicado pelo Departamento de Jogos e se cada uma das equipas marcará, pelo menos, um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

70 — Aposta ‘Número exato de golos/sets/jogos’ é aquela em que o apostador prognostica o número exato de golos de um evento desportivo, verificado no final do respetivo tempo regulamentar, ou de sets ou de jogos no caso, respetivamente, do ténis ou do voleibol.

71 — 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 número diferente de golos, sets ou jogos daqueles que forem expressamente propostos.

72 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas ‘Número exato de golos/sets/jogos’ por referência a períodos de jogo de um evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente anexo.

73 — Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas ‘Número exato de golos/sets/jogos’ por referência ao desempenho de uma das equipas (ou atletas/pares) num evento desportivo verificado no final do respetivo tempo regulamentar.



74 — Aposta ‘Período com mais golos/pontos’ é aquela em que o apostador prognostica o período de jogo de um evento desportivo que terá mais golos/pontos marcados, verificado em cada período.

75 — 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) Primeira parte: serão marcados mais golos/pontos na primeira parte;
- b) Empate: será marcado o mesmo número de golos/pontos na primeira e na segunda parte;
- c) Segunda parte: serão marcados mais golos/pontos na segunda parte.

76 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de aposta ‘Período com mais golos/pontos’ por referência a períodos específicos de uma determinada modalidade, nomeadamente, mas sem limitar, os períodos de jogos das modalidades basquetebol ou hóquei no gelo.

77 — Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas ‘Período com mais golos/pontos’ por referência ao desempenho de uma das equipas de um determinado evento desportivo.

78 — Aposta ‘Haverá prolongamento?’ é aquela em que o apostador prognostica se um determinado evento desportivo terá prolongamento após o final do respetivo tempo regulamentar.

79 — 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 jogo terá prolongamento;
- b) O prognóstico ‘Não’ significa que o jogo não terá prolongamento.

80 — Aposta ‘Equipa ou Jogador qualifica-se?’ é aquela em que o apostador prognostica se numa determinada competição desportiva a equipa X ou o jogador X se qualificam para a fase seguinte dessa competição.

81 — 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 a equipa ou o jogador se qualificam;
- b) O prognóstico ‘Não’ significa que a equipa ou o jogador não se qualificam.»

Artigo 4.º

Norma revogatória

É revogado o n.º 5 do artigo 6.º do Regulamento.

Artigo 5.º

Republicação

É republicado, em anexo à presente portaria e da qual faz parte integrante, o Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial, aprovado pela Portaria n.º 173/2015, de 8 de junho, alterado pela Portaria n.º 232/2017, de 27 de julho, com a redação introduzida pela presente portaria.

Artigo 6.º

Entrada em vigor

A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

A Ministra do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, *Ana Manuel Jerónimo Lopes Correia Mendes Godinho*, em 13 de setembro de 2023.

ANEXO

(a que se refere o artigo 5.º)

REGULAMENTO DO JOGO APOSTAS DESPORTIVAS À COTA DE BASE TERRITORIAL

(republicação)

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) «Jogo» o período de tempo de duração total de um evento desportivo que compreende o «tempo regulamentar» e os prolongamentos ou outro método de desempate;
- o) «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 «1X2 Jogo»;
- f) Aposta «Intervalo/Final»;
- g) Aposta «Dupla Possibilidade»;
- h) Aposta «1 X 2 Desvantagem»;
- i) Aposta «1 X 2 Desvantagem Intervalo»;
- j) Aposta «1 X 2 Desvantagem Segunda Parte»;
- k) Aposta «Mais/Menos»;
- l) Aposta «Mais/Menos (15 min)»;
- m) Aposta «Frente a Frente»;
- n) Aposta «Frente a Frente (1.º set)»;
- o) Aposta «Frente a Frente (2.º set)»;
- p) Aposta «Resultado exato»;
- q) Aposta «Diferença entre as equipas»;
- r) Aposta «Quem marca o primeiro golo?»;
- s) Aposta «Quem marca o X.º golo?»;
- t) Aposta «Quem marca o primeiro ensaio?»;
- u) Aposta «Quem marca o X.º ensaio?»;
- v) Aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto)»;
- w) Aposta «Pódio (equipa/competidor/piloto)»;
- x) Aposta «Top X (equipa/competidor/piloto)»;
- y) Aposta «Ambas as equipas marcam?»;
- z) Aposta «O jogador X vencerá pelo menos um set?»;
- aa) Aposta «Golo por fração de X minutos»;
- bb) Aposta «Ensaio por fração de 10 minutos»;
- cc) Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos num set»;
- dd) Aposta «Margem vencedora»;
- ee) Aposta «1X2 e Ambas marcam»;
- ff) Aposta «1X2 e Mais/Menos»;
- gg) Aposta «Empate anula a aposta»;
- hh) Aposta «Par ou ímpar»;
- ii) Aposta «Marcador»;
- jj) Aposta «1X2 e Goleador»;
- kk) Aposta «Desempenho do jogador»;
- ll) Aposta «Volta mais rápida»;
- mm) Aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida»;
- nn) Aposta «Quem marca o último golo?»;
- oo) Aposta «Número de sets»;
- pp) Aposta «Equipa X ganha as duas partes?»;
- qq) Aposta «Equipa X marca nas duas partes?»;
- rr) Aposta «Dupla possibilidade e Ambas marcam»;
- ss) Aposta «Dupla possibilidade e Mais/Menos»;
- tt) Aposta «Mais/Menos e Ambas marcam»;
- uu) Aposta «Número exato de golos/sets»;
- vv) Aposta «Período com mais golos/pontos»;
- ww) Aposta «Haverá prolongamento?»;
- xx) Aposta «Equipa ou Jogador qualifica-se?».

2 — A descrição de cada um dos tipos de apostas previstas no número anterior consta do anexo I do 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 previstos no presente Regulamento, nem a disponibilizar, para todos os tipos de apostas, os mesmos modelos de bilhetes.

5 — *(Revogado.)*

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 n.º 1 do anexo II do 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 de os 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 de o apostador selecionar mais de 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 3 e um máximo de 10 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 n.º 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 a 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 — A desvantagem e o total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios podem ser alterados pelo Departamento de Jogos durante o período de aceitação das apostas sem necessidade de aviso prévio.

6 — 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 — 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, respondendo diretamente os mediadores pelas mesmas, quer em termos civis quer das normas que regulamentam a respetiva atividade.

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 — 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 desvantagem e o total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios considerados válidos para determinar o montante dos ganhos possíveis são os que tiverem sido registados e validados no momento da realização da aposta.

7 — 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 20 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 € 1 e € 100, 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 n.º 2 que integra o anexo II do 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 € 1000.

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 e/ou for interrompido sem se completar o tempo regulamentar, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento se o mesmo não tiver lugar nas 48 horas seguintes à data e hora previstas para o seu início ou não recomeçar nas 48 horas seguintes à data e hora em que foi interrompido.

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 autori-

zada 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 — Se os períodos de jogo de um evento forem diferentes dos estipulados para a modalidade desportiva a que respeitam, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

8 — Para determinados tipos de apostas, pode haver lugar ao cancelamento dos prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre um evento, 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) Nos desportos coletivos, se uma equipa abandonar ou for desclassificada enquanto o período de jogo a que se refere a aposta não tiver acabado;

c) 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.

9 — Qualquer tipo de aposta ou prognóstico que não tenha resultado desportivo possível, ou cujo resultado seja já conhecido, será cancelado.

10 — 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.

11 — Quando um evento desportivo for cancelado as apostas realizadas sobre esse evento são sempre canceladas.

12 — 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.

13 — Em caso de troca e/ou omissão na identificação de alguma das equipas ou competidores pode o Departamento de Jogos cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

14 — 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 combinados 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 € 100 000.

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 no 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 — Para os tipos de apostas que incidam sobre o resultado de um evento desportivo na segunda parte, o resultado a considerar é aquele que se verifique entre o momento do apito do árbitro para início da segunda parte e o momento do apito do árbitro indicando o final do tempo regulamentar.

5 — Para os tipos de apostas que incidam sobre o resultado de um determinado período de jogo, que não o tempo regulamentar, intervalo ou segunda parte, o resultado a considerar é aquele que se verifique entre o momento do apito do árbitro indicando o início desse período de jogo e o momento do apito do árbitro indicando o final desse período de jogo.

6 — 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.

7 — 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.

8 — Apenas os resultados desportivos homologados pelo Departamento de Jogos servem para determinar o direito a prémios e os seus montantes.

9 — 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».



10 — 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 duas horas após a homologação do resultado pelo Departamento de Jogos, ocorrer a sua modificação nos termos do n.º 10 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 f) 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 duas 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 ilíquido.

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 € 5000 são pagos junto dos mediadores dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos.

3 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5000 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 € 150, 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 € 150 e inferior a € 2000, 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 de jogos sociais do Estado;

d) Os prémios de valor igual ou superior a € 2000 e inferior a € 5000 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 € 5000 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 € 150, imediatamente após a data/hora da homologação de resultados;

ii) Para os prémios de valor superior a € 150, decorridas duas horas após a data/hora da homologação de resultados ou no prazo de duas 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 — 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.

6 — 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 € 150, decorridos 90 dias a contar da data da homologação de resultados;

b) Para os prémios de valor superior a € 150, decorridos 90 dias a contar do fim do prazo de duas horas subsequente à data da homologação de resultados, ou a contar do fim do prazo de duas horas após a última atualização de resultados, conforme o que ocorrer por último.



7 — Os prémios atribuídos a incapazes só podem ser pagos aos seus legais representantes.

8 — 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, na sua redação atual, 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 € 2500;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 2500.

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 correio postal ou correio eletrónico 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, na sua redação atual.

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 são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos pelo período de três anos.

2 — Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor inferior a € 2000, e às correspondentes apostas, são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos pelo período de três anos.

3 — Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a € 2000, e às correspondentes apostas, são mantidos em arquivo do Departamento de Jogos 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 referem 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;

d) Aposta «1 X 2 Jogo», que é aquela em que o apostador prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do jogo, tendo em conta eventuais e posteriores prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

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/par) 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/par) indicado na aposta.

4 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «1 X 2» por referência a uma pontuação específica de uma determinada modalidade, nomeadamente, mas sem limitar, aos ensaios no caso do rãguebi.

5 — 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 indicado na aposta, o prognóstico «X» corresponde ao empate entre as equipas e o prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa indicado na aposta.

6 — 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.

7 — 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.

8 — 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.

9 — No caso específico do ténis, e considerando o tipo de aposta previsto no n.º 7 do presente anexo, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de disponibilizar os seguintes prognósticos:

a) O prognóstico «1/1» corresponde à vitória do primeiro atleta/par no 1.º set e no final do encontro;

b) O prognóstico «2/1» corresponde à vitória do segundo atleta/par no 1.º set e à vitória do primeiro atleta/par no final do encontro;

c) O prognóstico «1/2» corresponde à vitória do primeiro atleta/par no 1.º set e à vitória do segundo atleta/par no final do encontro;

d) O prognóstico «2/2» corresponde à vitória do segundo atleta/par no 1.º set e no final do encontro.

10 — 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, ou de um set de um determinado evento desportivo de ténis ou voleibol, de acordo com a indicação do Departamento de Jogos, tendo em conta uma determinada desvantagem atribuída a uma das duas equipas (ou atletas/pares) em jogo, que consiste na atribuição de um ou mais golos, pontos, jogos, sets, ensaios ou voltas de avanço à outra equipa (ou atleta/par), podendo a desvantagem atribuída ser um número inteiro ou decimal.

11 — Poderão ser disponibilizados 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.

12 — No tipo de aposta previsto no n.º 10, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta/par) 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, não se aplicando quando esta for um número decimal;
- c) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta/par) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

13 — Aposta «Mais/Menos» é aquela em que o apostador prognostica se o número total de golos, pontos, cantos, remates 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.

14 — Poderão ser disponibilizados 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. Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta mas o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios já tenha superado o número indicado pelo Departamento de Jogos, este reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta.

15 — Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Mais /Menos» por referência ao desempenho de um jogador ou de uma das equipas num determinado evento desportivo, sendo que, nesse caso, o apostador prognostica se o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios marcados por esse jogador em particular ou por uma das equipas será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

16 — Poderão, ainda, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Mais/Menos» por referência ao número de jogos disputados num *set* de um determinado evento desportivo de ténis ou voleibol, sendo que, nesse caso, o apostador prognostica se o número total de jogos será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

17 — No tipo de aposta previsto no n.º 13, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Mais» significa que o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios verificados será superior ao número de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios indicados pelo Departamento de Jogos;
- b) O prognóstico «Menos» significa que o número total de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios verificados será inferior ao número de golos, pontos, cantos, remates ou ensaios indicados pelo Departamento de Jogos.

18 — 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/pares ou as equipas, ou qual a equipa ou atleta que concluirá a prova antes da outra equipa ou atleta, considerando o final do tempo regulamentar do evento.

19 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Frente a Frente» 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.

20 — Em algumas modalidades desportivas, nomeadamente no «ténis» e no «voleibol», poderão ser disponibilizados 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*)».

21 — Em algumas modalidades desportivas, e para efeitos do tipo de aposta previsto no n.º 18, poderão ser tidos em conta eventuais prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

22 — No tipo de aposta previsto no n.º 18, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os prognósticos possíveis:

a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta/par) indicado na aposta;

b) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta/par) indicado na aposta.

23 — 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.

24 — 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.

25 — No caso específico da modalidade desportiva «ténis», e considerando o tipo de aposta previsto no n.º 23, o Departamento de Jogos poderá propor vários prognósticos possíveis:

a) Sobre um jogo, em que:

i) O prognóstico «0» significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário não marca nenhum ponto;

ii) O prognóstico «15» significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 15 pontos;

iii) O prognóstico «30» significa que o atleta/par que serve ganha o jogo e que o seu adversário marca 30 pontos;

iv) O prognóstico «Após igualdade» significa que o atleta/par que serve ganha o jogo após uma igualdade de 40-40;

v) O prognóstico «Break» significa que o atleta/par que serve perde o jogo;

b) Sobre um jogo com dois sets vencedores, em que:

i) O primeiro atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «2:0» ou «2:1»;

ii) O segundo atleta/par 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/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «3:0», «3:1» ou «3:2»;

ii) O segundo atleta/par indicado na aposta ganha o jogo, de acordo com os resultados «0:3», «1:3» ou «2:3».

26 — 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.

27 — 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 no direito de homologar o resultado da aposta.

28 — 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».

29 — 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 no direito de homologar o resultado da aposta.

30 — 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.

31 — 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 no direito de homologar o resultado da aposta.

32 — 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».

33 — 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 no direito de homologar o resultado da aposta.

34 — 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.

35 — Aposta «Vencedor (equipa/atleta/par/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual será a equipa, atleta/par ou piloto vencedor de um determinado evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto vencedor diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

36 — Aposta «Pódio (equipa/atleta/par/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica que equipa, atleta/par ou piloto terminará num dos três primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto que terminará num dos três primeiros lugares do evento, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

37 — Aposta «Top X (equipa/atleta/par/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa, atleta/par ou piloto que acabará nos X primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta/par ou piloto que acabará nos X primeiros lugares do evento desportivo, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

38 — 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. Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas ambas as equipas já tiverem marcado, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta.

39 — 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.

40 — 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.

41 — 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/Par X venceu pelo menos um set;
- b) O prognóstico «Não» significa que o jogador X/Par X não venceu nenhum set.

42 — Aposta «Golo por fração de X 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 penálti marcado é considerado como golo; o período de jogo será o que for indicado pelo Departamento de Jogos.

43 — Aposta «Ensaio por fração de X 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 penálti determinados por decisão de arbitragem são tidos em conta; o período de jogo será o que for indicado pelo Departamento de Jogos.

44 — Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa que primeiro marcará X pontos num jogo, ou set, ao longo de um determinado período de jogo de um evento desportivo.

45 — Aposta «Margem vencedora» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica qual a equipa vencedora e exatamente por quantos pontos ou golos esta equipa vai ganhar no final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

46 — Aposta «1X2 e Ambas marcam» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica simultaneamente qual o resultado de um determinado evento desportivo e se cada uma das equipas marcará pelo menos um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

47 — Aposta «1X2 e Mais/Menos» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica simultaneamente qual o resultado de um determinado evento desportivo, verificado durante o tempo regulamentar, e se o número total de golos, pontos, sets, ou ensaios será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

48 — Aposta «Empate anula a aposta» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados («1» e «2»), prognostica o resultado de um evento desportivo verificado no final do período de jogo sobre o qual incide a aposta, sendo que, em caso de empate, as cotas do prognóstico associados à aposta passam ao valor de 1,00.

49 — Aposta «Par ou ímpar» é aquela em que o apostador prognostica se a soma do número de golos, pontos, cantos, *sets*, ou ensaios, verificada no final do tempo regulamentar de um evento desportivo, será par ou ímpar.

50 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Par ou Ímpar» 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.

51 — Aposta «Marcador» é aquela em que o apostador prognostica se um determinado jogador marca um golo durante o tempo regulamentar de um evento desportivo.

52 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Marcador» por referência a períodos de jogo de um evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente anexo.

53 — O tipo de aposta «Marcador» tem em consideração o seguinte:

a) Caso o evento desportivo não decorra até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o jogador em questão já tenha marcado, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta;

b) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento desportivo serão canceladas ao abrigo do disposto no n.º 13 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;

c) Os autogolos não serão tidos em consideração para efeito de homologação do resultado;

d) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo;

e) Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Marcador» por referência ao número de golos marcados num determinado evento, por exemplo:

i) Jogador marca dois ou mais golos;

ii) Jogador marca um *hat-trick* (três golos);

iii) Jogador marca três ou mais golos;

f) Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Marcador» por referência ao primeiro ou ao último jogador a marcar um golo durante o tempo regulamentar de um evento desportivo;

g) Por cada aposta efetuada no tipo de aposta previsto na alínea anterior, o apostador efetua um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

i) Jogador que marca o primeiro golo;

ii) Jogador que marca o último golo;

iii) «Nenhum Jogador» marca um golo.

54 — Aposta «1X2 Marcador» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica, simultaneamente, qual o resultado de um determinado evento desportivo, verificado durante o tempo regulamentar, e se o jogador indicado marca um golo, tendo em consideração o seguinte:

a) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 13 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;

b) Os autogolos não serão tidos em consideração para efeito de homologação do resultado;

c) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo.

55 — Aposta «Desempenho do jogador» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico, de entre os que lhe são apresentados, prognostica se a soma total de golos, pontos, ressaltos e assistências que um determinado jogador fará num determinado evento desportivo será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos, tendo em consideração o seguinte:

a) Caso o evento desportivo não se conclua até ao final do período de jogo ao qual respeita a aposta, mas o jogador em questão já tenha superado a soma total de golos, pontos, ressaltos e assistências, o Departamento de Jogos reserva-se no direito de homologar o resultado da aposta;

b) Todas as apostas efetuadas em relação a jogadores que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial;

c) As apostas efetuadas serão válidas em relação a qualquer jogador que participe no evento, independentemente do minuto em que ele entrar em campo.

56 — Aposta «Volta mais rápida» 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 que fará a volta mais rápida até ao final do evento desportivo. Todas as apostas efetuadas em equipas, atletas ou pilotos que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial.

57 — Aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica, simultaneamente, qual será a equipa, atleta ou piloto vencedor de um determinado evento desportivo e qual será a equipa, atleta ou piloto que fará a volta mais rápida até ao final desse evento desportivo.

58 — O prognóstico «Outros», no tipo de aposta do previsto no número anterior, permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto vencedor diferente dos expressamente apresentados pelo Departamento de Jogos.

59 — Todas as apostas efetuadas em equipas, atletas ou pilotos do tipo de aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto) e Volta mais rápida» que não participem no evento serão canceladas, aplicando-se o disposto no n.º 12 do artigo 18.º do Regulamento do Jogo Apostas Desportivas à Cota de Base Territorial.

60 — Aposta «Quem marca o último golo?» é aquela em que o apostador prognostica que equipa marca o último golo de um determinado evento desportivo, antes do final de um determinado período de jogo do evento ao qual respeita a aposta.

61 — O tipo de aposta previsto no número anterior tem em consideração o seguinte:

a) Por cada aposta efetuada o apostador efetua um só prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- i) A primeira equipa indicada na aposta marca o último golo;
- ii) A segunda equipa indicada na aposta marca o último golo;
- iii) «Sem golos», significando que nenhuma das equipas indicadas na aposta marca golos, o que equivale ao resultado «0-0».

62 — Aposta «Número de sets» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados («3», «4» ou «5»), prognostica exatamente quantos sets terá um determinado evento desportivo de voleibol.

63 — Aposta «Equipa X ganha as duas partes?» é aquela em que o apostador prognostica, simultaneamente, se uma determinada equipa (equipa X), num evento desportivo, vencerá ao 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, e se também vencerá a 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, verificado no final do tempo regulamentar.

64 — 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 a equipa X vence, simultaneamente, no final da primeira parte e no final da segunda parte do evento;

b) O prognóstico «Não» significa que a equipa X não vence em, pelo menos, uma das partes do evento.

65 — Aposta «Equipa X marca nas duas partes?» é aquela em que o apostador prognostica, simultaneamente, se uma determinada equipa (equipa X), num evento desportivo, marcará um golo até ao 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, e se também marcará na 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, verificado no final do tempo regulamentar.

66 — 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 a equipa X marca nas duas partes do evento;

b) O prognóstico «Não» significa que a equipa X não marca em, pelo menos, uma das partes do evento.

67 — Aposta «Dupla possibilidade e Ambas marcam» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, um duplo prognóstico sobre o resultado de um evento desportivo, verificado no final do período de jogo ao qual respeita a aposta (o tempo regulamentar ou qualquer outro período de jogo referido na denominação do tipo da aposta), e se cada uma das equipas marcará, pelo menos, um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

68 — Aposta «Dupla possibilidade e Mais/Menos» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, um duplo prognóstico sobre o resultado de um evento desportivo, verificado no final do período de jogo ao qual respeita a aposta (o tempo regulamentar ou qualquer outro período de jogo referido na denominação do tipo da aposta), e se o número total de golos, pontos, sets ou ensaios será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos.

69 — Aposta «Mais/Menos e Ambas marcam» é aquela em que o apostador, selecionando um único prognóstico de entre os que lhe são apresentados, seleciona, simultaneamente, se o número total de golos num evento desportivo será superior («Mais») ou inferior («Menos») ao número indicado pelo Departamento de Jogos e se cada uma das equipas marcará, pelo menos, um golo até ao final do período de jogo sobre o qual incide a aposta.

70 — Aposta «Número exato de golos/sets/jogos» é aquela em que o apostador prognostica o número exato de golos de um evento desportivo, verificado no final do respetivo tempo regulamentar, ou de sets ou de jogos no caso, respetivamente, do ténis ou do voleibol.

71 — 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 número diferente de golos, sets ou jogos daqueles que forem expressamente propostos.

72 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Número exato de golos/sets/jogos» por referência a períodos de jogo de um evento desportivo distintos do seu tempo regulamentar, aplicando-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 2 do presente anexo.

73 — Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Número exato de golos/sets/jogos» por referência ao desempenho de uma das equipas (ou atletas/pares) num evento desportivo verificado no final do respetivo tempo regulamentar.

74 — Aposta «Período com mais golos/pontos» é aquela em que o apostador prognostica o período de jogo de um evento desportivo que terá mais golos/pontos marcados, verificado em cada período.



75 — 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) Primeira parte: serão marcados mais golos/pontos na primeira parte;
- b) Empate: será marcado o mesmo número de golos/pontos na primeira e na segunda parte;
- c) Segunda parte: serão marcados mais golos/pontos na segunda parte.

76 — Poderão ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de aposta «Período com mais golos/pontos» por referência a períodos específicos de uma determinada modalidade, nomeadamente, mas sem limitar, os períodos de jogos das modalidades basquetebol ou hóquei no gelo.

77 — Poderão, também, ser disponibilizados pelo Departamento de Jogos tipos de apostas «Período com mais golos/pontos» por referência ao desempenho de uma das equipas de um determinado evento desportivo.

78 — Aposta «Haverá prolongamento?» é aquela em que o apostador prognostica se um determinado evento desportivo terá prolongamento após o final do respetivo tempo regulamentar.

79 — 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 jogo terá prolongamento;
- b) O prognóstico «Não» significa que o jogo não terá prolongamento.

80 — Aposta «Equipa ou Jogador qualifica-se?» é aquela em que o apostador prognostica se numa determinada competição desportiva a equipa X ou o jogador X se qualificam para a fase seguinte dessa competição.

81 — 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 a equipa ou o jogador se qualificam;
- b) O prognóstico «Não» significa que a equipa ou o jogador não se qualificam.

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 N.º 1

Modalidades de aposta nos terminais

Número de prognósticos a selecionar	Modalidades de aposta	Sistema	Número de combinações autónomas	Número de prognósticos por combinação	Número mínimo de prognósticos certos para obter prémio	Montante total por aposta (montante base € 1)
1	Simples	1/1	1	1	1	€ 1
2	Simples Combinadas	1/1 2/2	2 1	1 2	1 2	€ 2 € 1
3	Simples Combinadas Múltiplas	1/1 3/3 2/3	3 1 3	1 3 2	1 3 2	€ 3 € 1 € 3
4	Simples Combinadas Múltiplas	1/1 4/4 2/4 3/4	4 1 6 4	1 4 2 3	1 4 2 3	€ 4 € 1 € 6 € 4



Número de prognósticos a selecionar	Modalidades de aposta	Sistema	Número de combinações autónomas	Número de prognósticos por combinação	Número mínimo de prognósticos certos para obter prémio	Montante total por aposta (montante base € 1)
5	Simples.....	1/1	5	1	1	€ 5
	Combinadas.....	5/5	1	5	5	€ 1
	Múltiplas.....	2/5	10	2	2	€ 10
		3/5	10	3	3	€ 10
		4/5	5	4	4	€ 5
6	Simples.....	1/1	6	1	1	€ 6
	Combinadas.....	6/6	1	6	6	€ 1
7	Simples.....	1/1	7	1	1	€ 7
	Combinadas.....	7/7	1	7	7	€ 1
8	Simples.....	1/1	8	1	1	€ 8
	Combinadas.....	8/8	1	8	8	€ 1

TABELA N.º 2

Montante total a pagar

Montante base →		€ 1	€ 2	€ 5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 75	€ 100
Modalidades de aposta		Montante total a pagar em função do montante base e da modalidade de aposta							
Simples.....	1	€ 1	€ 2	€ 5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 75	€ 100
	2	€ 2	€ 4	€ 10	€ 20	€ 40	€ 100	€ 150	€ 200
	3	€ 3	€ 6	€ 15	€ 30	€ 60	€ 150	€ 225	€ 300
	4	€ 4	€ 8	€ 20	€ 40	€ 80	€ 200	€ 300	€ 400
	5	€ 5	€ 10	€ 25	€ 50	€ 100	€ 250	€ 375	€ 500
	6	€ 6	€ 12	€ 30	€ 60	€ 120	€ 300	€ 450	€ 600
	7	€ 7	€ 14	€ 35	€ 70	€ 140	€ 350	€ 525	€ 700
	8	€ 8	€ 16	€ 40	€ 80	€ 160	€ 400	€ 600	€ 800
Combinadas.....	2/2; 3/3; 4/4; 5/5; 6/6; 7/7 e 8/8	€ 1	€ 2	€ 5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 75	€ 100
Múltiplas.....	2/3	€ 3	€ 6	€ 15	€ 30	€ 60	€ 150	€ 225	€ 300
	2/4	€ 6	€ 12	€ 30	€ 60	€ 120	€ 300	€ 450	€ 600
	3/4	€ 4	€ 8	€ 20	€ 40	€ 80	€ 200	€ 300	€ 400
	2/5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 100	€ 200	€ 500	€ 750	€ 1 000
	3/5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 100	€ 200	€ 500	€ 750	€ 1 000
	4/5	€ 5	€ 10	€ 25	€ 50	€ 100	€ 250	€ 375	€ 500

116873876