



TRABALHO, SOLIDARIEDADE E SEGURANÇA SOCIAL

Portaria n.º 316/2023

de 23 de outubro

Sumário: Procede à aprovação do Regulamento do jogo Eurosorteio.

Preâmbulo

A criação do novo jogo social do Estado denominado Eurosorteio, cujo direito exclusivo de exploração, para todo o território nacional, foi concedido à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, torna necessária, nos termos da legislação em vigor, a respetiva regulamentação.

A presente portaria estabelece as regras de exploração deste jogo de apostas mútuas sobre o sorteio de números.

Contemplam-se, assim, as normas gerais de participação, nomeadamente: os sistemas de jogo 6/40 e 1/5; os concursos, em número de dois, semanais e consecutivos; o preço a pagar por cada aposta, que é de € 2,50; o modo de realização das apostas; as categorias de prémios em número de seis e o modo de divisão da importância destinada a prémios pelas respetivas categorias, bem como os prazos de caducidade do direito ao recebimento dos prémios.

Assim:

Ao abrigo da alínea i) do n.º 3 do artigo 27.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei 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, e do n.º 2 do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 98/2023, de 20 de outubro, manda o Governo, pela Ministra do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, o seguinte:

Artigo 1.º

Objeto

É aprovado o Regulamento do Eurosorteio, que se publica em anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

Artigo 2.º

Entrada em vigor e produção de efeitos

A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação e aplica-se aos sorteios que se realizarem a partir do dia 6 de novembro de 2023.

A Ministra do Trabalho, Solidariedade e Segurança Social, *Ana Manuel Jerónimo Lopes Correia Mendes Godinho*, em 18 de outubro de 2023.

ANEXO

(a que se refere o artigo 1.º)

REGULAMENTO DO EUROSORTEIO

Artigo 1.º

Objeto

O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado Eurosorteio, que consiste num concurso de apostas mútuas sobre sorteios de números,



do tipo loto, organizado, nos termos da lei, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML), através do seu Departamento de Jogos (DJSCML).

Artigo 2.º

Definições

Para efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

- a) «Aposta», a associação entre os prognósticos e o preço, que determina o montante total a pagar, e que o apostador, 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) «Escrutínio», o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito a prémios em cada concurso;
- d) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que é colocada ao apostador.

Artigo 3.º

Concursos

- 1 — O «Eurosorteio» tem dois concursos semanais, cujos sorteios, realizados nos termos do artigo 17.º, ocorrem em dia, hora e local fixados pelo DJSCML, e com a devida publicitação.
- 2 — A data de cada concurso é a do dia em que se realizam os respetivos sorteios.

Artigo 4.º

Condições gerais de participação

- 1 — A participação no jogo Eurosorteio inicia-se com o registo e validação das apostas no sistema central do DJSCML e o pagamento do preço a que se refere o artigo 5.º
- 2 — A participação no jogo Eurosorteio pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das normas do presente Regulamento.
- 3 — A participação no jogo Eurosorteio só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.
- 4 — O mesmo bilhete de aposta permite a participação em dois concursos, mas a participação num concurso da semana não implica a participação no outro concurso.
- 5 — O jogador indica de forma clara em que concurso(s) pretende participar, preenchendo de forma regulamentar o(s) quadrado(s) que, para o efeito, existe(m) no bilhete de aposta, por solicitação de digitação ao mediador dos jogos sociais do Estado (JSE), ou por opção nos outros canais da plataforma de acesso multicanal; mas caso não indique qual o concurso, o jogador participa no concurso imediatamente seguinte ao do momento da realização da aposta.
- 6 — Para participar no Eurosorteio apenas podem ser utilizados os suportes autorizados pelo DJSCML.

Artigo 5.º

Preço da aposta

O preço de cada aposta no jogo Eurosorteio é de € 2,50.

Artigo 6.º

Prognósticos

- 1 — Os prognósticos realizam-se através da inscrição de cruzes (X), cujos pontos de intersecção devem, no caso do bilhete de aposta físico, estar dentro de cada um dos quadrados das grelhas dos conjuntos nele existentes.

2 — Os prognósticos podem também ser gerados aleatoriamente ou ser escolhidos pelos apostadores, mediante solicitação de digitação e emissão de recibo no terminal de jogo por mediador dos JSE, bem como através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt ou noutros canais, nos termos regulados pelo DJSCML, cujo acesso é disponibilizado através da sua plataforma de acesso multicanal.

Artigo 7.º

Apostas

1 — Uma aposta é constituída pelos prognósticos inscritos ou selecionados nos números constantes da grelha denominada «números» e da grelha denominada «número de sonho», nos termos do n.º 2 do artigo seguinte, à qual corresponde o preço de € 2,50, a que se refere o artigo 5.º

2 — As apostas podem preencher-se numa de duas modalidades, simples ou múltiplas.

3 — As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente Regulamento são obrigatoriamente pagas pelo mediador, nos termos do Regulamento dos Mediadores dos Jogos Sociais do Estado, aprovado em anexo à Portaria n.º 43/2022, de 19 de janeiro.

Artigo 8.º

Apostas simples

1 — As apostas simples realizam-se através da inscrição ou seleção dos prognósticos a que se refere o número seguinte, nos conjuntos existentes no bilhete de aposta, começando obrigatoriamente no primeiro conjunto.

2 — O preenchimento das apostas simples faz-se, cumulativamente, pela marcação de 6 dos 40 números inscritos na grelha denominada «números» e de 1 dos 5 números inscritos na grelha denominada «número de sonho» de cada conjunto.

Artigo 9.º

Apostas múltiplas

1 — As apostas múltiplas realizam-se através da inscrição ou seleção dos prognósticos a que se refere o número seguinte, obrigatoriamente, no primeiro conjunto existente no bilhete de aposta, sendo consideradas como apostas simples as inscritas ou selecionadas em mais de um conjunto além do primeiro.

2 — O preenchimento ou a seleção dos prognósticos a que correspondem as apostas múltiplas faz-se pela escolha de 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 números constantes da grelha denominada «números» combinada com a escolha de 1, 2, 3, 4 ou 5 números constantes da grelha denominada «número de sonho», de acordo com a tabela constante do anexo I ao presente Regulamento, do qual faz parte integrante, e assinalando devidamente essa opção no local do bilhete de aposta destinado ao efeito.

3 — Podem ser criados, pelo DJSCML, outros sistemas de apostas múltiplas sujeitos a publicação.

4 — A tabela de combinações possíveis de apostas múltiplas na grelha denominada «números» e na grelha denominada «número de sonho», bem como os respetivos preços, constam do anexo I ao presente Regulamento, do qual faz parte integrante, e do verso do bilhete de aposta.

Artigo 10.º

Registo e validação das apostas

1 — O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 — O sistema referido no número anterior apenas pode operar no DJSCML ou nos mediadores por este autorizados para efetuar a colocação de apostas, através de terminais de jogo ou de outros equipamentos ou sistemas.

Artigo 11.º

Distribuição da receita para prémios

1 — Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas na participação neste jogo e não anuladas, é destinada a prémios a importância correspondente a 52 %, conforme previsto no n.º 2 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 98/2023, de 20 de outubro.

2 — A importância destinada a prémios, calculada nos termos do número anterior, é repartida entre um fundo de reserva destinado a financiar o pagamento das duas primeiras categorias de prémios, e por mais quatro categorias de prémios.

3 — A repartição referida no número anterior é feita nos seguintes termos:

a) 45,21 % para o fundo de reserva;

b) 54,79 % para as restantes categorias, onde se inclui a 6.ª categoria cujo prémio unitário corresponde ao valor da aposta previsto no artigo 5.º e correspondendo o montante total para prémios nesta 6.ª categoria à multiplicação do valor do prémio unitário pelo número de apostas com direito a prémio, sendo o valor remanescente distribuído da seguinte forma:

i) 2,13 % para a 3.ª categoria de prémios;

ii) 34,24 % para a 4.ª categoria de prémios;

iii) 63,63 % para a 5.ª categoria de prémios.

4 — Têm direito a prémio, de acordo com a tabela constante do anexo II ao presente Regulamento, do qual faz parte integrante, as apostas que apresentem os seguintes prognósticos:

a) Aos prémios da 1.ª categoria, as que tenham prognosticado os seis números resultantes do 1.º sorteio e o número resultante do 2.º sorteio;

b) Aos prémios da 2.ª categoria, as que tenham prognosticado os seis números resultantes do 1.º sorteio;

c) Aos prémios da 3.ª categoria, as que tenham prognosticado cinco dos seis números resultantes do 1.º sorteio e o número resultante do 2.º sorteio ou apenas cinco dos seis números resultantes do 1.º sorteio;

d) Aos prémios da 4.ª categoria, as que tenham prognosticado quatro dos seis números resultantes do 1.º sorteio e o número resultante do 2.º sorteio ou apenas quatro dos seis números resultantes do 1.º sorteio;

e) Aos prémios da 5.ª categoria, as que tenham prognosticado três dos seis números resultantes do 1.º sorteio e o número resultante do 2.º sorteio ou apenas três dos seis números resultantes do 1.º sorteio;

f) Aos prémios da 6.ª categoria, as que tenham prognosticado dois dos seis números resultantes do 1.º sorteio e o número resultante do 2.º sorteio ou apenas dois dos seis números resultantes do 1.º sorteio.

5 — Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições do número anterior, constam da tabela do anexo III ao presente Regulamento, do qual faz parte integrante.

6 — Quando num concurso não forem escrutinadas apostas com direito aos prémios da 3.ª ou da 4.ª categoria o montante destinado a cada uma destas categorias de prémios acresce ao montante da categoria imediatamente inferior do mesmo concurso.

7 — Quando num concurso não forem escrutinadas apostas com direito aos prémios da 5.ª categoria o montante destinado a esta categoria de prémios acresce ao fundo de reserva.

8 — Aos prémios da 1.ª categoria, apurados nos termos do disposto na alínea a) do n.º 4, corresponde o valor total por aposta premiada de € 7 200 000,00 (sete milhões e duzentos mil), fixado na data do concurso em que ocorreu a atribuição do respetivo prémio, sem prejuízo do disposto no n.º 11.

9 — O montante referido no número anterior é pago, pelo DJSCML, em prestações mensais iguais e sucessivas no valor de € 20 000,00 (vinte mil) cada uma, durante um período de 30 anos, ressalvado o disposto no n.º 11.



10 — O montante máximo a atribuir à totalidade de prémios da 1.ª categoria é, em cada concurso, de € 21 600 000,00 (vinte e um milhões e seiscentos mil), o que corresponde a um máximo de três apostas com direito ao pagamento do prémio nos termos do número anterior.

11 — No caso de, num concurso, serem apuradas mais de três apostas com direito à 1.ª categoria de prémios referida no número anterior, o montante máximo a atribuir a esta categoria é dividido pelo número total de apostas apuradas com direito ao 1.º prémio, sendo o valor do prémio, a atribuir a cada aposta premiada, pago numa única prestação.

12 — Aos prémios da 2.ª categoria, apurados nos termos do disposto na alínea *b)* do n.º 4, corresponde o valor total por aposta premiada de € 120 000,00 (cento e vinte mil), fixado na data do concurso em que ocorreu a atribuição do respetivo prémio, sem prejuízo do disposto no n.º 15.

13 — O montante referido no número anterior é pago, pelo DJSCML, em prestações mensais iguais e sucessivas no valor de € 2000,00 (dois mil) cada uma, durante um período de 5 anos, ressalvado o disposto no n.º 15.

14 — O montante máximo a atribuir à totalidade de prémios da 2.ª categoria é, em cada concurso, de € 1 440 000,00 (um milhão e quatrocentos e quarenta mil), o que corresponde a um máximo de 12 apostas com direito ao pagamento do prémio nos termos do número anterior.

15 — No caso de, num concurso, serem apuradas mais de 12 apostas com direito ao prémio da 2.ª categoria referida no número anterior, o montante máximo a atribuir a esta categoria é dividido pelo número total de apostas apuradas com direito ao 2.º prémio, sendo o valor do prémio, a atribuir a cada aposta premiada, pago numa única prestação.

16 — Aos prémios da 3.ª, 4.ª e 5.ª categorias, apurados nos termos do disposto nas alíneas *c)* a *e)* do n.º 4, correspondem os valores dos prémios resultantes da aplicação do disposto nas subalíneas *i)* a *iii)* da alínea *b)* do n.º 3, divididos pelo número total de apostas premiadas por categoria em cada concurso.

17 — Sem prejuízo do disposto na alínea *c)* do n.º 19, aos prémios da 6.ª categoria, apurados nos termos do disposto na alínea *f)* do n.º 4, corresponde um prémio unitário de valor fixo igual ao preço de uma aposta, referido no artigo 5.º

18 — Em cada concurso, o valor unitário do prémio correspondente a cada uma das categorias deve ser de valor igual ou superior ao valor unitário do prémio da categoria imediatamente inferior, com exceção do valor dos prémios das categorias referidas nas alíneas *a)* e *b)* do n.º 4, nos casos em que se verifica o disposto nos n.ºs 11 e 15, respetivamente.

19 — Caso não se verifique o disposto no número anterior o cálculo do valor dos prémios da 3.ª à 6.ª categorias é feito da seguinte forma:

a) No caso de o valor unitário dos prémios da 4.ª categoria ser superior ao valor unitário dos prémios da 3.ª categoria procede-se à soma do valor total dos prémios de ambas as categorias e divide-se pela quantidade de apostas premiadas nas duas categorias;

b) No caso de o valor unitário dos prémios da 5.ª categoria ser superior ao valor unitário dos prémios da 4.ª categoria procede-se à soma do valor total dos prémios de ambas as categorias e divide-se pela quantidade de apostas premiadas nas duas categorias;

c) No caso de o valor unitário dos prémios da 5.ª categoria ser de valor inferior ao preço da aposta procede-se à soma do valor total dos prémios da 6.ª categoria, apurado nos termos da alínea *b)* do n.º 3, com o valor total dos prémios da 5.ª categoria e divide-se pela quantidade de apostas premiadas nas duas categorias.

20 — A importância de cada prémio é repartida em quinhões iguais pelas apostas premiadas de cada uma das categorias de prémios referidas no n.º 2, arredondados para a quantia em cêntimos imediatamente inferior.

Artigo 12.º

Mediadores dos JSE

1 — Os mediadores dos JSE são representantes dos apostadores junto do DJSCML e agem exclusivamente nessa qualidade, não representando em caso algum o DJSCML junto daqueles.

2 — As irregularidades, erros ou omissões, cometidos pelos mediadores dos JSE no exercício das suas funções não são imputáveis ao DJSCML.

3 — O mediador é responsável perante o DJSCML pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas nos termos do n.º 1 do artigo 10.º, e que não tenham sido anuladas, nos termos do Regulamento dos Mediadores dos Jogos Sociais do Estado, aprovado em anexo à Portaria n.º 43/2022, de 19 de janeiro.

Artigo 13.º

Modo de realização das apostas

1 — O registo de apostas no sistema de registo e validação informático processa-se mediante;

- a) A apresentação ao mediador dos JSE de bilhete de aposta em que se encontrem inscritos os prognósticos de acordo com as normas do presente Regulamento;
- b) A solicitação ao mediador dos JSE de uma «aposta automática», pela qual o terminal gera aleatoriamente os prognósticos com os quais o apostador faz a sua aposta;
- c) A digitação no terminal, pelo mediador dos JSE, dos prognósticos do apostador;
- d) A utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do DJSCML, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 — A inscrição dos prognósticos no bilhete de aposta físico não pode ser feita a tinta vermelha.

3 — Para efeitos da alínea a) do n.º 1, o bilhete de aposta serve unicamente como suporte de leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 — Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos JSE e nos outros canais da plataforma de acesso multicanal são transmitidos ao sistema central para registo e validação.

Artigo 14.º

Registo e validação das apostas no sistema central

1 — As apostas só participam no respetivo concurso após o registo e validação no sistema central dos dados apresentados nos termos do artigo anterior.

2 — Após a validação das apostas, o terminal de jogo emite o recibo respetivo, no qual constam os seguintes dados:

- a) Nome do jogo;
- b) Concurso e respetiva data em que participa;
- c) Prognósticos efetuados;
- d) Número de apostas;
- e) Tipo de apostas (simples ou múltiplas);
- f) Modo de realização da aposta;
- g) Valor das apostas;
- h) Números de código e de controlo;
- i) Identificação do terminal do mediador onde foi efetuada a aposta;
- j) Data e hora em que se efetuou o registo e validação no sistema central.

3 — Para todos os efeitos legais, o recibo referido no número anterior é identificado pelos números de controlo que nele figuram.

4 — O apostador efetua o pagamento da importância correspondente às apostas registadas e validadas antes de o mediador dos JSE lhe entregar o recibo, não podendo o mediador entregar o recibo ao apostador antes de receber o pagamento correspondente.

5 — 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» ou «CANCELADO», o valor da aposta, data e hora, o

qual será enviado ao DJSCML pelo mediador dos JSE, não podendo em caso algum o recibo ser entregue ao apostador.

6 — As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme o que ocorrer primeiro, implicando a anulação das apostas no jogo Euro-sorteio a consequente anulação das apostas que lhes estão associadas.

7 — O sistema central anula igualmente as apostas registadas e validadas através do sistema de registo e validação informático quando se verificar que as mesmas foram efetuadas com violação do disposto no n.º 3 do artigo 4.º, tendo o apostador direito à devolução do preço das apostas pagas.

8 — O recibo emitido pelo terminal de jogo é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos cujas apostas foram registadas através do mesmo.

9 — Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do DJSCML, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.

10 — A participação nos concursos mediante registo e validação informático só é válida quando, cumulativamente:

a) As apostas tenham sido registadas validamente e não tenham sido anuladas nos suportes informáticos do sistema central, de acordo com os requisitos e procedimentos estabelecidos no presente Regulamento;

b) A primeira cópia de segurança dos ditos suportes se encontre em poder do júri dos concursos, e arquivada, sob sua custódia, em lugar de segurança, antes da hora do início do(s) sorteio(s);

c) A segunda cópia de segurança tenha sido enviada pelo referido júri, e rececionada com sucesso, encontrando-se à guarda do auditor independente, previsto no n.º 2 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 98/2023, de 20 de outubro, antes da hora do início do(s) sorteio(s).

11 — Para todos os efeitos, entende-se como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em suporte digital ou outro em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

12 — Relativamente às apostas efetuadas através da plataforma de acesso multicanal, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central do DJSCML e as respetivas cópias de segurança.

13 — Os únicos títulos válidos para solicitação do pagamento dos prémios são exclusivamente os referidos nos números anteriores.

14 — Se, por não se verificar o disposto na alínea c) do n.º 10, as apostas não puderem participar no concurso a que se destinam, os apostadores têm direito à devolução dos montantes que tiverem pago.

Artigo 15.º

Cartão de jogador

1 — Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do Eurosorteio, através do sistema de registo e validação informático, podem os apostadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo DJSCML.

2 — O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado de jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos JSE, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.

3 — Os montantes referidos no número anterior, bem como as respetivas regras de utilização, são definidos pelo DJSCML nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são

divulgadas publicamente, através dos mediadores dos JSE, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela Internet e por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao apostador no momento da aquisição do cartão.

Artigo 16.º

Júri dos concursos

1 — Sem prejuízo dos órgãos de controlo e fiscalização estabelecidos, de forma coordenada, pelos operadores de jogo participantes no Eurosorteio, ao júri dos concursos, constituído nos termos do artigo 30.º dos Estatutos da SCML, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, na sua redação atual, compete:

- a) A receção e a guarda, em segurança, da cópia dos registos de apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, prevista na alínea b) do n.º 10 do artigo 14.º;
- b) O envio da cópia de segurança dos suportes informáticos do sistema central a que se refere a alínea c) do n.º 10 do artigo 14.º;
- c) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança a que se refere a alínea a), que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 — Das operações previstas no número anterior é lavrada ata.

Artigo 17.º

Sorteios de números

1 — Os sorteios de cada concurso do Eurosorteio realizam-se de forma eletrónica, através de aplicação informática, ou em situações excecionais, através de sorteios físicos, em dia, hora e local determinados e oportunamente anunciados pelo DJSCML.

2 — Os sorteios eletrónicos do Eurosorteio realizam-se, para cada concurso, mediante a seleção de 6 números de um universo de 40 números compreendidos entre o n.º 1 e o n.º 40, para apurar os resultados do 1.º sorteio ou «sorteio dos números», e a seleção de 1 número de um universo de 5 números compreendidos entre o n.º 1 e o n.º 5, para apurar o resultado do 2.º sorteio ou «sorteio do número de sonho», mediante uma aplicação informática que garante a aleatoriedade do ato, devidamente certificada por uma entidade independente.

3 — Os sorteios físicos do Eurosorteio referidos no n.º 1 realizam-se mediante o recurso a duas esferas e do seguinte modo:

- a) O 1.º sorteio de números de cada concurso do Eurosorteio, denominado «sorteio dos números», efetua-se mediante a extração de 6 bolas, de uma esfera contendo 40 bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 40, para apurar seis números;
- b) O 2.º sorteio de números de cada concurso do Eurosorteio, denominado «sorteio do número de sonho», efetua-se mediante a extração de 1 bola, de uma esfera contendo 5 bolas homogéneas, iguais em material, volume e peso, numeradas de 1 a 5, para apurar um número.

4 — Os atos dos sorteios de cada concurso do Eurosorteio previstos no n.º 1 são fiscalizados por um auditor independente.

Artigo 18.º

Escrutínio

1 — O escrutínio é o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito aos prémios em cada concurso.

2 — Concluídos os sorteios referidos no artigo anterior, tem início o escrutínio de todas as apostas que validamente participaram no respetivo concurso, para determinar os prémios que lhes



correspondem, por coincidência entre os números sorteados e os prognósticos que constam das apostas válidas em cada concurso em todos os países participantes.

3 — De todas as apostas que participam em cada concurso, gera-se a nível nacional, no sistema informático central do DJSCML, um ficheiro contendo as apostas premiadas, classificadas por categorias de prémios.

4 — O sistema informático central fornece ao júri dos concursos e aos serviços de escrutínio informação detalhada da receita obtida e do número de prémios por categoria de cada concurso, relativamente às apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático.

5 — O controlo dos prémios relativos a apostas efetuadas no sistema de registo e validação informático é realizado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista na alínea b) do n.º 10 do artigo 14.º

Artigo 19.º

Divulgação das apostas premiadas

1 — O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões é divulgado através do sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, sem prejuízo do recurso aos meios de comunicação social, e consta de um cartaz informativo do DJSCML disponível para consulta nos estabelecimentos onde se exerce a atividade de mediação dos JSE.

2 — Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respetivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações nos termos do artigo 21.º

3 — As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

Artigo 20.º

Pagamento dos prémios

1 — Os prémios de valor inferior a € 5000,00 são pagos junto de qualquer mediador dos JSE ou do DJSCML.

2 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5000,00 são pagos junto do DJSCML.

3 — Os prémios a que se referem os n.ºs 8 a 10 do artigo 11.º são pagos pelo DJSCML, em prestações mensais iguais e sucessivas no valor de € 20 000,00 (vinte mil) cada uma, por um período de 30 anos.

4 — Os prémios a que se referem os n.ºs 12 a 14 do artigo 11.º são pagos pelo DJSCML, em prestações mensais iguais e sucessivas no valor de € 2000,00 (dois mil) cada uma, por um período de 5 anos.

5 — No caso de os titulares do direito aos prémios previstos nos n.ºs 8 a 10 e 12 a 14 do artigo 11.º falecerem antes do pagamento da totalidade do respetivo prémio, os montantes remanescentes são pagos, da mesma forma, aos respetivos herdeiros, nos termos da lei, devendo estes, para o efeito, dirigir-se ao DJSCML.

6 — No caso de, às apostas contempladas com os prémios a que se referem os n.ºs 3 e 4, serem também atribuídos prémios das restantes categorias, o montante atribuído a estas categorias é pago juntamente com a primeira prestação dos referidos prémios.

7 — O pagamento dos prémios das apostas registadas através dos terminais de jogo é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do apostador, o mediador dos JSE procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentada no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao DJSCML;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor igual ou inferior a € 150,00, após confirmação por parte do apostador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impresso pelo

terminal na frente do recibo a palavra «PAGO», o valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o DJSCML procede ao respetivo pagamento;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a € 150,00 e inferior a € 2000,00 o pagamento é efetuado através de transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado;

d) Os prémios de valor igual ou superior a € 2000,00 e inferior a € 5000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária indicada pelo portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação junto de qualquer mediador dos JSE ou do DJSCML, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

e) Os prémios de valor igual ou superior a € 5000,00 são pagos junto do DJSCML, mediante transferência para conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) Os prémios referidos nos n.ºs 3 a 5 são pagos, durante o período e nos termos ali referidos, pelo DJSCML, mediante transferência para conta bancária do portador do título premiado, após a recolha e verificação da respetiva identificação, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

g) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um talão de pagamento, que é entregue ao apostador;

h) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o apostador enviar o mesmo para o DJSCML, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, procede ao respetivo pagamento.

8 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a € 5000,00.

9 — Os prémios iguais ou superiores a € 5000,00 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

10 — O pagamento dos prémios das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do DJSCML, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, é efetuado da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão de jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a € 150,00 são transferidos automaticamente para o cartão de jogador;

b) Os prémios de valor superior a € 150,00 e inferior a € 2000,00 são pagos por transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador;

c) Os prémios de valor igual ou superior a € 2000,00 e inferior a € 5000,00 são pagos mediante transferência para a conta bancária associada ao cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e recorrendo a um dos seguintes meios:

i) Comprovação mediante original em suporte eletrónico, através da leitura do cartão de cidadão por via de dispositivo apropriado com ligação à Internet e aos serviços de autenticação da Agência para a Modernização Administrativa, I. P. (AMA, I. P.);

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

iii) Identificação presencial junto do DJSCML;

d) Os prémios de valor igual ou superior a € 5000,00 são pagos, aplicando-se o disposto nos n.ºs 2 a 5, através de transferência para a conta bancária do titular do cartão de jogador, após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do DJSCML.



11 — Os prémios atribuídos a maiores acompanhados dependentes de representação ou de autorização prévia para a prática de atos patrimoniais são pagos aos seus representantes legais.

12 — O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

13 — O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o DJSCML pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 21.º e 22.º

Artigo 21.º

Reclamações

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático do DJSCML que, tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos JSE, seja informado de que não tem direito a prémio, de que o prémio já foi pago ou de que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento tem o direito de reclamar.

2 — As reclamações devem ser apresentadas por escrito, em formulário próprio, a entregar no DJSCML.

3 — As reclamações podem também ser apresentadas por carta ou *e-mail*, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) Nome completo e morada do reclamante;
- b) Número e data do concurso;
- c) Número do terminal que registou a aposta;
- d) Números de impressão e de registo da aposta ou números de controlo;
- e) Motivo da reclamação.

4 — Para as apostas realizadas através dos outros canais da plataforma de acesso multicanal, as normas dos números anteriores são aplicadas com as devidas adaptações, de acordo com as respetivas regras de utilização.

5 — O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do respetivo concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a € 5000,00 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a € 5000,00, em que o prazo é de 12 dias.

6 — O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que entre no DJSCML fora do prazo.

Artigo 22.º

Júri de reclamações

1 — As reclamações são julgadas por um júri constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da SCML, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, na sua redação atual.

2 — Deste júri não pode fazer parte quem tenha tido intervenção na decisão reclamada.

3 — Das decisões do júri de reclamações cabe recurso para o Tribunal Administrativo de Círculo de Lisboa.

Artigo 23.º

Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através dos terminais do sistema de registo e validação informático, é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.



Artigo 24.º

Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo administrador executivo do DJSCML, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

ANEXO I

(a que se refere o n.º 2 do artigo 9.º)

		Nº DE CRUZES NA GRELHA DE NUMEROS					
		6	7	8	9	10	11
Nº DE CRUZES NA GRELHA DE NUMEROS DE SONHO	1	1	7	28	84	210	462
	2	2	14	56	168	420	COMBINAÇÕES DE MULTIPLAS NÃO ACEITES
	3	3	21	84	252	630	
	4	4	28	112	336		
	5	5	35	140	420		

ANEXO II

(a que se refere o n.º 4 do artigo 11.º)

Categorias de Prémios	Acertos
1.ª	6 Números + 1 N.º Sonho (6+1)
2.ª	6 Números (6+0)
3.ª	5 Números (5+1 ou 5+0)
4.ª	4 Números (4+1 ou 4+0)
5.ª	3 Números (3+1 ou 3+0)
6.ª	2 Números (2+1 ou 2+0)



(a que se refere o n.º 5 do artigo 11.º)

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes									
Números	Nº de Sonho	Números	Nº de Sonho	1º	2º	3º	4º	5º	6º				
10	1	6	1	1	-	24	-	90	-	80	-	15	-
10	1	6	0	-	1	-	24	-	90	-	80	-	15
10	1	5	1	-	-	5	-	50	-	100	-	50	-
10	1	5	0	-	-	-	5	-	50	-	100	-	50
10	1	4	1	-	-	-	-	15	-	80	-	90	-
10	1	4	0	-	-	-	-	-	15	-	80	-	90
10	1	3	1	-	-	-	-	-	-	35	-	105	-
10	1	3	0	-	-	-	-	-	-	-	35	-	105
10	1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	70	-
10	1	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70
10	2	6	1	1	1	24	24	90	90	80	80	15	15
10	2	6	0	-	2	-	48	-	180	-	160	-	30
10	2	5	1	-	-	5	5	50	50	100	100	50	50
10	2	5	0	-	-	-	10	-	100	-	200	-	100
10	2	4	1	-	-	-	-	15	15	80	80	90	90
10	2	4	0	-	-	-	-	-	30	-	160	-	180
10	2	3	1	-	-	-	-	-	-	35	35	105	105
10	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	70	-	210
10	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	70	70
10	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	140
10	3	6	1	1	2	24	48	90	180	80	160	15	30
10	3	6	0	-	3	-	72	-	270	-	240	-	45
10	3	5	1	-	-	5	10	50	100	100	200	50	100
10	3	5	0	-	-	-	15	-	150	-	300	-	150
10	3	4	1	-	-	-	-	15	30	80	160	90	180
10	3	4	0	-	-	-	-	-	45	-	240	-	270
10	3	3	1	-	-	-	-	-	-	35	70	105	210
10	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	105	-	315
10	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	70	140
10	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	210
11	1	6	1	1	-	30	-	150	-	200	-	75	-
11	1	6	0	-	1	-	30	-	150	-	200	-	75
11	1	5	1	-	-	6	-	75	-	200	-	150	-
11	1	5	0	-	-	-	6	-	75	-	200	-	150
11	1	4	1	-	-	-	-	21	-	140	-	210	-
11	1	4	0	-	-	-	-	-	21	-	140	-	210
11	1	3	1	-	-	-	-	-	-	56	-	210	-
11	1	3	0	-	-	-	-	-	-	-	56	-	210
11	1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	126	-
11	1	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	126

116970321