

Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador

As presentes condições são complementares das normas que disciplinam os jogos cuja exploração está atribuída ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (DJSCML).

Ao utilizar o Cartão de Jogador o seu titular aceita os termos e condições seguintes.

1. Definições

Para efeito das presentes condições considera-se:

1.1 Cartão de Jogador -suporte que permite efectuar apostas e receber prémios dos Jogos Santa Casa através do Portal de Jogos do DJSCML e que consiste num número de nove dígitos activado através da respectiva associação a um código de segurança individual (Personal Identification Number - PIN).

1.2 Activação do Cartão de Jogador – ocorre no momento da associação ao número do Cartão de um código de segurança individual de quatro dígitos (PIN), escolhido pelo Utilizador, nos termos das presentes Condições.

1.3 Emissão do Cartão de Jogador – o Cartão de Jogador é emitido pelo DJSCML.

1.4 Utilizador – o indivíduo que activa o Cartão de Jogador para seu uso pessoal, passando a ser responsável pelo seu uso correcto, nos termos da lei e das presentes Condições.

1.5 Intransmissibilidade – o Cartão de Jogador destina-se ao uso exclusivo do seu Utilizador, sendo pessoal e intransmissível.

1.6 Uso não autorizado – o Utilizador é responsável pela guarda e uso correctos do Cartão de Jogador, não podendo, designadamente, facultá-lo a terceiros. O uso não autorizado do Cartão de Jogador origina responsabilidade civil e penal, nos termos da lei geral.

1.7 Jogos Santa Casa – jogos sociais do Estado, cuja exploração é atribuída por lei ao DJSCML, em regime de exclusivo, para todo o território nacional, nos quais se incluem a Lotaria Clássica e Popular, a Lotaria Instantânea, o Totobola, o Totoloto, incluindo o Loto 2, o Joker e o Euromilhões.

1.8 Portal de Jogos – plataforma de acesso multi-canal que permite a recepção, registo e pagamento electrónico de apostas nos concursos de apostas mútuas, a compra de bilhetes desmaterializados das lotarias e bem assim a participação nos respectivos sorteios adicionais e promocionais, bem como o recebimento electrónico de prémios dos mesmos jogos, através da utilização integrada do sistema informático central do DJSCML, dos terminais da rede informática interbancária denominada Multibanco, da Internet (www.jogossantacasa.pt), telemóvel, telefone e televisão, entre outros meios.

1.9 Pagamento antecipado – o pagamento antecipado consiste no carregamento do Cartão de Jogador, no montante mínimo de € 15 (quinze euros) e máximo de € 300 (trezentos euros) diários, que o Utilizador terá de efectuar nos terminais da rede Multibanco ou através do sistema de homebanking, para poder registar apostas ou adquirir lotarias através do Portal de Jogos, nos termos das presentes Condições.

1.10 Aquisição de apostas – contrato de compra e venda cuja celebração se inicia com o pagamento antecipado das apostas, e se conclui no momento em que o Utilizador escolhe os jogos e as correspondentes apostas e estas são registadas e validadas no sistema informático central do DJSCML.

1.11 Registo e validação de apostas – os termos e condições do registo e validação de apostas no sistema informático central do DJSCML constam do DL n.º 282/2003, de 8 de Novembro, e do Regulamento de cada jogo, disponíveis nos pontos de venda e no site www.jogossantacasa.pt.

1.12 Linha Directa Jogos – serviço telefónico com o número 808 20 3377, disponibilizado pelo DJSCML aos Utilizadores, através do qual estes poderão obter informações sobre o seu Cartão de Jogador, ao custo de uma chamada local.

1.13 Mediador não afecto a um estabelecimento aberto ao público – pessoa, singular ou colectiva, titular de uma autorização do DJSCML para o exercício da actividade de assistência aos jogadores, com vista à celebração de contratos de jogo com o DJSCML e ao recebimento de prémios de jogo, através dos canais electrónicos ou de outros meios, nos termos do Decreto-Lei nº 282/2003, de 8 de Novembro e da Portaria nº 313/2004, de 23 de Março.

2. Cartão de Jogador

2.1 O número do Cartão de Jogador é atribuído de forma aleatória no site www.jogossantacasa.pt.

2.2 O Cartão de Jogador só pode ser usado depois de activado nos termos das presentes Condições.

2.3 O Cartão de Jogador permite o acesso à informação relativa aos carregamentos efectuados (saldo de apostas) e às apostas realizadas através da sua utilização e respectivos prémios (saldo de prémios).

3. Validade

O Cartão de Jogador não tem prazo de validade.

4. Requisitos de utilização do Cartão de Jogador

4.1 Activação do Cartão de Jogador

4.1.1 A activação do Cartão de Jogador pressupõe o registo prévio do Utilizador no Portal de Jogos através do preenchimento do formulário de registo de dados disponibilizado em www.jogossantacasa.pt.

4.1.2 O Utilizador garante que os dados pessoais inseridos no formulário de registo são verdadeiros, exactos e completos, obrigando-se a comunicar ao DJSCML qualquer alteração aos mesmos.

4.1.3 O Utilizador autoriza o DJSCML a proceder à verificação da veracidade dos seus dados de registo, designadamente, para verificação da sua idade, nos termos e para os efeitos estabelecidos na lei e nas presentes Condições.

4.1.4 Para activar o Cartão de Jogador o Utilizador tem de se registar no Portal de Jogos através da Internet e associar um PIN ao número do Cartão de Jogador indicado no processo de registo.

4.1.5 O Utilizador pode, a qualquer momento, alterar o PIN no Portal de Jogos, através da Internet, na área “a sua conta”.

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

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

4.1.8 O DJSCML poderá suspender ou desactivar um Cartão de Jogador em caso de dúvida sobre a veracidade dos dados pessoais fornecidos pelo seu Utilizador ou de suspeita de utilização abusiva, fraudulenta ou contrária à lei ou às presentes Condições Gerais.

4.2 Associação de Cartão de Jogador ao telemóvel

4.2.1 Para associar o Cartão de Jogador ao telemóvel, o Utilizador deverá configurar na sua conta (formulário de registo), no site www.jogossantacasa.pt, o telemóvel e o Cartão de Jogador a utilizar para o efeito.

4.2.2 A associação do Cartão de Jogador ao telemóvel permite ao Utilizador jogar através da Internet e de SMS (“*Short Message Service*”).

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

4.2.4 O Utilizador que recupere o PIN por telemóvel suportará as respectivas despesas de Serviços de telecomunicações (Informativo via SMS), conforme descrito no ponto **22** das presentes Condições.

4.3 Recuperação administrativa de PIN

Para além da faculdade prevista nos pontos **4.1.5** e **4.2.3** das presentes Condições, o PIN associado a um Cartão pode ser recuperado por via administrativa. Para tanto, o interessado terá de demonstrar, perante o DJSCML, que é o Utilizador do Cartão em causa.

4.4 Protecção da Confidencialidade do Cartão de Jogador

Por cada operação, o Utilizador dispõe de cinco tentativas para digitar o PIN. Finda a terceira tentativa falhada, o Cartão de Jogador será temporariamente suspenso. Após a quinta tentativa falhada, o Cartão de Jogador é automaticamente suspenso, devendo o Utilizador, para alterar o PIN, recorrer aos procedimentos de alteração de PIN indicados nos pontos **4.1.5**, **4.2.3** ou **4.3** das presentes Condições.

4.5 Carregamento do Cartão de Jogador

4.5.1 O carregamento do Cartão de Jogador pode ser efectuado utilizando a rede Multibanco ou o sistema “homebanking”.

4.5.2 Os carregamentos são automaticamente creditados no saldo de apostas do Cartão de Jogador. O montante mínimo de cada carregamento é de 15 € (quinze euros), e o máximo é de 300 € (trezentos euros) diários.

4.5.3 Para carregar o Cartão de Jogador através da rede Multibanco, o Utilizador deve introduzir o seu cartão Multibanco em qualquer caixa automática e seleccionar **Pagamento e Outros Serviços/ Outros Pagamentos e Serviços/Jogos Santa Casa / Carregamento Cartão de Jogador** e preencher as referências indicadas no ponto **4.5.5** das presentes Condições.

4.5.4 Para carregar o Cartão de Jogador através do sistema “homebanking”, o Utilizador deve seleccionar a funcionalidade **Pagamento de Serviços** e preencher as referências indicadas no ponto **4.5.5** das presentes Condições.

4.5.5 As referências bancárias a preencher pelo Utilizador são as seguintes:

Entidade: 20160

Referência: Número do Cartão de Jogador

Montante: mínimo € 15 e máximo € 300

5. Jogar com o Cartão de Jogador

Após a activação e carregamento do Cartão de Jogador, o Utilizador deverá identificar-se (preencher o login e password), seleccionar o jogo pretendido e indicar as apostas que deseja efectuar.

6. Registo Automático de Apostas

6.1 O Registo Automático de Apostas é um serviço disponibilizado no site www.jogossantacasa.pt que permite aos utilizadores efectuarem pedidos automáticos de registo de apostas, por um determinado período de tempo.

6.1.1 A subscrição do serviço Registo Automático de Apostas não importa para o Utilizador o pagamento de qualquer quantia, para além do valor da(s) aposta(s) registada(s).

6.2 O Registo Automático de Apostas é disponibilizado para os jogos Euromilhões, Totoloto, e Joker.

6.3 Ao subscrever o Registo Automático de Apostas o jogador escolhe o(s) jogo(s) que pretende registar e o detalhe da(s) aposta(s), o período de subscrição do serviço, bem como o cartão de jogador associado ao registo automático durante todo o período de subscrição.

6.4 O Portal de Jogos procurará, em cada concurso a que o pedido de Registo automático de apostas subscrito diga respeito, proceder ao respectivo registo solicitado, não sendo o DJSCML em caso algum responsável se tal registo não for efectuado, designadamente, por razões imputáveis ao utilizador, tais como, por insuficiência de saldo do Cartão de Jogador ou pelo facto de o mesmo não se encontrar “Activo” ou ainda por motivo técnico.

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

6.5 O Registo Automático de Apostas permite as seguintes configurações de apostas:

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

6.6 Para subscrever o serviço Registo Automático de Apostas o Utilizador deve realizar todas as etapas de configuração: selecção do jogo e detalhe da aposta, selecção do período de subscrição, selecção do Cartão de Jogador associado ao serviço), e aceitar as Condições Gerais de Utilização do Cartão de Jogador.

6.7 O serviço Registo Automático de Apostas pode ser subscrito pelo período mínimo de 2 (dois) concursos e pelo máximo de 12 (doze).

6.7.1 O Utilizador pode, a qualquer momento, alterar o período de subscrição do serviço, desde que respeite os limites estabelecidos no ponto **6.7** supra. A redução do período de subscrição não invalida as apostas que tenham já sido registadas ao abrigo do pedido de subscrição inicial.

6.7.2 O Utilizador pode, a qualquer momento, cancelar o serviço Registo Automático de Apostas. O cancelamento do serviço não invalida as apostas que tenham já sido registadas ao abrigo do pedido de subscrição. O Utilizador que pretenda desactivar um Cartão de Jogador associado ao serviço Registo Automático de Apostas deverá, em primeiro lugar, cancelar a subscrição do serviço, após o que poderá desactivar o respectivo Cartão de Jogador.

6.7.3 O Utilizador pode renovar o pedido de Registo Automático de Apostas após o término do pedido de subscrição inicial, sendo a renovação do pedido para todos os efeitos considerada um novo pedido de subscrição.

6.8 O processamento dos pedidos de Registo Automático de Apostas inicia-se no dia seguinte ao da subscrição. Caso o Utilizador subscreva o serviço de Registo Automático de Apostas no dia de realização de um sorteio, a subscrição não será válida para esse sorteio, mas apenas para o sorteio do concurso seguinte.

6.8.1 Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Aposta de Euromilhões com Joker numa sexta-feira, a subscrição para ambos os jogos apenas será válida para os sorteios da semana seguinte à da subscrição.

6.8.2 Caso o Utilizador subscreva um pedido de Registo Automático de Aposta de Totoloto com Joker numa quarta-feira, a subscrição para ambos os jogos apenas será válida para os sorteios da semana seguinte à da subscrição.

6.9 O Utilizador é responsável por garantir que o Cartão de Jogador associado ao pedido de subscrição de Registo Automático de Apostas se encontra no estado “Activo” e possui, em

cada semana, saldo suficiente para pagamento das apostas respectivas.

6.9.1 Se o Cartão de Jogador associado ao pedido de subscrição do serviço de Registo Automático de Apostas não estiver em estado “Activo”, a subscrição do serviço é automaticamente cancelada.

6.9.2 O Portal de Jogos iniciará a tentativa de proceder ao registo das apostas automáticas no decorrer da semana do concurso a que as mesmas dizem respeito. O DJSCML definirá uma data/hora limite para iniciar a última tentativa de Registo Automático de Apostas, a qual será previamente divulgada no site www.jogossantacasa.pt. Caso, aquando da última tentativa de Registo Automático de Apostas, o Cartão de Jogador indicado no pedido de subscrição não possua saldo suficiente para realização da (s) aposta (s) respectiva (s), a (s) mesma (s) não serão registadas.

6.9.3 A inexistência de saldo no Cartão de Jogador para um determinado concurso abrangido pelo período de subscrição não constitui causa de cancelamento do pedido de serviço de Registo Automático de Apostas para o restante período de subscrição.

6.9.4 Caso um Utilizador possua vários pedidos de Registo Automático de Apostas configurados no mesmo Cartão de Jogador, a tentativa de registo das mesmas será efectuada por ordem da data de subscrição da mais antiga para a mais recente. Este critério é igualmente utilizado caso o saldo do Cartão de Jogador seja insuficiente para a tentativa de registo de todas as apostas com pedido de serviço subscritas. Assim, se o saldo do Cartão de Jogador for insuficiente para o registo de uma determinada aposta, o Portal de Jogos tentará proceder ao registo da aposta que tenha a data/hora de subscrição imediatamente seguinte.

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

7. Pagamento de Prémios

7.1 O Utilizador pode reclamar o pagamento dos referidos prémios através da Internet, no site www.jogossantacasa.pt ou das Caixas Automáticas da rede Multibanco.

7.2 Para obter o pagamento de prémios através da internet, o Utilizador deverá aceder ao Portal de Jogos e identificando-se (preencher o login e password) seleccionar Cartão de Jogador/Pagamento de Prémios e indicar o NIB (“Número de Identificação Bancária”) da conta bancária para a qual pretende transferir o montante do prémio.

7.3 Para obter o pagamento de prémios através da rede Multibanco, o Utilizador deverá introduzir o seu Cartão Multibanco em qualquer Caixa Automática e seleccionar **Pagamento e Outros Serviços/ Outros Pagamentos e Serviços/Jogos Santa Casa / Pagamento de Prémio**. Deve preencher os dados relativos ao número do Cartão de Jogador e respectivo PIN. O montante do prémio será transferido para a conta bancária associada ao cartão Multibanco que estiver a utilizar.

7.4 O pagamento de prémios correspondentes às apostas efectuadas através do Portal de Jogos obedece às seguintes regras:

7.4.1 Prémios de montante igual ou inferior a 150 €(cento e cinquenta euros): O valor destes prémios é automaticamente creditado no Cartão de Jogador, sem necessidade de qualquer outro procedimento por parte do Utilizador. Quando o valor global dos prémios aí creditados ultrapassar o montante de 25 € (vinte e cinco euros), o Utilizador pode pedir a sua transferência para uma conta bancária através dos meios indicados nos pontos **7.1 a 7.3** das presentes Condições.

7.4.2 Prémios de montante superior a 150 €(cento e cinquenta euros) e inferior a 5.000 € (cinco mil euros): Estes prémios devem ser reclamados até 90 dias após a data do concurso ou do sorteio a que respeitem e são pagos nos termos indicados nos pontos **7.1 a 7.3**, de acordo com a opção do Utilizador.

7.4.3 Prémios de montante igual ou superior a 5.000 €(cinco mil euros):

Estes prémios devem ser reclamados até 90 dias após a data do concurso ou do sorteio a que respeitem, através de um formulário disponibilizado na Internet no Portal de Jogos ou nas instalações do DJSCML e são pagos por cheque emitido pelo DJSCML ou transferência bancária, de acordo com as instruções do Utilizador, cumpridas as formalidades previstas na Lei nº 25/2008, de 5 de Junho.

7.5 O Cartão de Jogador permite ao Utilizador optar, de forma permanente e não definitiva, pela transferência automática dos prémios de montante inferior a € 5.000 (cinco mil euros) do Cartão de Jogador para a sua conta bancária, bastando para o efeito indicar o NIB da referida conta no Portal de Jogos.

7.6 Os prémios creditados no Cartão de Jogador podem ser utilizados para efectuar apostas.

7.7 Pagamento de Prémios da Lotaria Nacional nos Mediadores – Os prémios da Lotaria Nacional superiores a 150 € (cento e cinquenta euros) e inferiores a 5.000 € (cinco mil euros) podem ser creditados directamente na conta bancária associada e indicada na face do Cartão de Jogador, através dos terminais de jogos existentes nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

8. Prazo de Reclamação de Prémios

O prazo de reclamação de prémios correspondentes às apostas efectuadas com o Cartão de Jogador é o seguinte:

8.1 Prémios de montante igual ou inferior a 150 €(cento e cinquenta euros): o direito ao pagamento de prémios de montante igual ou inferior a €150 não caduca.

8.2 Prémios de montante superior a 150 € (cento e cinquenta euros): O direito ao pagamento de prémios de montante superior a € 150 caduca no prazo de 90 dias a contar da data do concurso de apostas mútuas ou da data do sorteio da lotaria a que respeite, pelo que o seu pagamento tem de ser reclamado nos termos dos pontos **7.1 a 7.3** das presentes Condições.

9. Recuperação de carregamentos e liquidação de saldos

9.1 A recuperação do carregamento do Cartão de Jogador pode ser efectuada a pedido do Utilizador desde que o respectivo montante não tenha sido utilizado para jogar.

9.2 Se o pedido de recuperação referido no número anterior for efectuado até sete dias após a data do respectivo carregamento, o Utilizador não será responsável pelo pagamento das despesas inerentes à recuperação.

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

9.4 A recuperação do saldo de prémios de valor global inferior a 25 € (vinte e cinco euros) pode ser obtida mediante pedido escrito dirigido ao DJSCML e enviado por qualquer meio que permita ao Utilizador confirmar a recepção do mesmo.

9.5 Para efeito do disposto nos números anteriores, o DJSCML disponibilizará no site www.jogossantacasa.pt e nas suas instalações, os respectivos formulários.

10. Caixa de correio

10.1 O Portal de Jogos disponibiliza a todos os Utilizadores uma Caixa de Correio onde estes poderão aceder às mensagens que lhe sejam enviadas pelo DJSCML.

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

11. Restrições Geográficas

11.1 O carregamento do cartão de jogador só pode ser efectuado mediante a utilização de uma conta bancária domiciliada no território nacional.

11.2 A utilização dos canais internet, WAP ou SMS está limitada aos jogadores tenham efectuado o carregamento do cartão nos termos do número anterior.

12. Restrições de Utilização a Menores de Idade e Equiparados

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

13. Limite de carregamento do Cartão de Jogador

O montante mínimo de cada carregamento é de 15 € (quinze euros), e o máximo de 300 € (trezentos euros) diários.

14. Perda ou Furto do Cartão de Jogador

14.1 Em caso de perda, extravio, uso indevido, utilização fraudulenta, furto ou roubo do Cartão de Jogador, o Utilizador deverá, logo que tenha conhecimento do facto, comunicar a ocorrência ao DJSCML e proceder ao respectivo pedido de cancelamento, através da Linha Directa Jogos 808 20 3377 ou de outro meio expedito.

14.2 O DJSCML não é responsável pelo uso indevido do Cartão de Jogador enquanto não for recebido o respectivo pedido de cancelamento.

15. Período de Reflexão

15.1 O Utilizador poderá anular o carregamento do Cartão de Jogador, sem despesas inerentes à recuperação do carregamento, no prazo de sete dias após a data do mesmo, nos termos do disposto nos pontos **9.1** a **9.3** das presentes Condições.

15.2 O Utilizador pode anular as apostas efectuadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme a que ocorrer primeiro, nos termos dos regulamentos de cada jogo (as apostas efectuadas em Lotaria não podem ser anuladas).

16. Denúncia do contrato

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

17. Alteração ou actualização das condições

17.1 O DJSCML pode, a qualquer momento, alterar as presentes Condições, desde que informe os Utilizadores dessas alterações com a antecedência mínima de 30 dias.

17.2 Os valores referidos nas presentes Condições poderão ser actualizados mediante o referido aviso prévio.

18. Dados Pessoais

18.1 Os dados pessoais do Utilizador serão processados e armazenados informaticamente numa base de dados pertencente ao DJSCML e destinam-se a ser utilizados por este no âmbito e para os fins descritos nas presentes Condições Gerais. O Utilizador assume a responsabilidade pela exactidão dos dados de registo por si fornecidos. O não preenchimento, pelo Utilizador, dos campos de preenchimento obrigatório constantes do formulário de registo disponibilizado em www.jogossantacasa.pt importa, para o Utilizador, a não activação do Cartão de Jogador.

18.2 Ao proceder ao seu registo no site www.jogossantacasa.pt o Utilizador autoriza sem reservas que o DJSCML ou as pessoas por este designadas como responsáveis pelo tratamento dos seus dados acedam aos mesmos e os utilizem nos termos e para os efeitos previstos nas presentes Condições Gerais.

18.3 Ao titular dos dados é garantido, nos termos da legislação aplicável, o direito de acesso, oposição, rectificação, alteração e actualização dos seus dados pessoais no sítio Web www.jogossantacasa.pt.

18.4 O DJSCML pode enviar aos Utilizadores, através de correio electrónico, informações de acções promocionais, passatempos e outras novidades sobre os Jogos Santa Casa. Para tal, no formulário de registo, o DJSCML questiona o Utilizador se pretende ou não receber tais informações, devendo este assinalar o campo respectivo, autorizando ou não a recepção das mesmas informações. O utilizador poderá, a todo o tempo, alterar a intenção manifestada, seleccionando o respectivo campo na sua área pessoal em www.jogossantacasa.pt.

18.5 O DJSCML garante ao titular dos dados o integral cumprimento das normas legais relativas à protecção dos seus dados pessoais.

19. Resolução de litígios

Nos termos do Decreto-lei n.º 235/2008, de 3 de Dezembro, e do Regulamento de cada jogo, compete ao Júri das Reclamações apreciar e decidir as reclamações relativas ao pagamento de prémios correspondentes às apostas efectuadas com o Cartão de Jogador.

20. Força Maior

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

20.2 O DJSCML não será, em caso algum, responsável por atrasos provocados por quebras ou sobrecargas na rede de comunicações que impeçam o registo e validação de apostas nos termos da lei e dos regulamentos dos jogos, sendo absolutamente alheio a quaisquer anomalias ocorridas no envio ou recepção de mensagens com origem na rede informática interbancária denominada Multibanco, na rede de telecomunicações móveis, WAP (“*Wireless Application Protocol*”) ou Internet.

21. Foro

Para todas as questões emergentes da interpretação, validade, aplicação ou incumprimento das presentes Condições será aplicada a lei portuguesa ficando designado o Tribunal da Comarca de Lisboa.

22. Preço das Apostas e dos Serviços de Telecomunicações

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

22.2 O preço das apostas inclui a remuneração do mediador, não afecto a um estabelecimento comercial, pelo serviço prestado ao jogador.

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

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

22.5 As despesas de telecomunicações originadas pela realização de apostas por telemóvel serão facturadas directamente ao Utilizador pelo respectivo operador de telecomunicações móveis.

23. Contactos

DEPARTAMENTO DE JOGOS DA SCML - CONTACT CENTER	Rua das Taipas n.º 1 1250 – 164 Lisboa
LINHA DIRECTA JOGOS	808 20 3377
e-mail	jogos@jogossantacasa.pt