



## Jogos em Máquinas Online

- 1 — Jogos de máquinas online são aqueles em que, após a realização de uma aposta, é acionado o movimento de três ou mais rolos virtuais com diferentes símbolos ou representações gráficas que, progressivamente e por um processo integralmente aleatório, se vão immobilizando sobre uma linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos que, nos termos do plano de pagamento previamente definido, confirmam direito a um prémio.
- 2 — Sem prejuízo do disposto na regra n.º 9, não podem ser exploradas máquinas de jogo online que desenvolvam quaisquer outros temas ou jogos para além dos referidos na regra anterior.
- 3 — Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:
  - a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros ou em créditos que o jogador pode apostar em cada linha numa jogada;
  - b) «Aposta mínima», valor expresso em euros ou em créditos que o jogador tem que apostar numa jogada;
  - c) «Base de arranque de um prémio progressivo», valor inicial suportado pela entidade exploradora como valor mínimo de um prémio progressivo;
  - d) «Crédito», unidade de medida e valor utilizado nas operações de aposta e pagamento de prémios que substitui e representa dinheiro;
  - e) «Denominação», valor expresso em euros que define o valor base de aposta da máquina e é utilizado na conversão de dinheiro em créditos e vice-versa;
  - f) «Jogada», operações que se iniciam com a realização de uma aposta, após o que é acionada a rotação dos rolos que progressivamente se vão immobilizando na linha ou linhas de jogo e terminam com o pagamento do prémio ao jogador ou que prosseguem com o desenvolvimento de jogos suplementares ou adicionais que se desenrolam nos termos das regras específicas da máquina de jogo e terminam com o pagamento de eventuais prémios;
  - g) «Jogos suplementares ou adicionais», são os que se desenvolvem após a obtenção de um determinado resultado ou combinação no jogo base da máquina de jogo, dando ao jogador a possibilidade de obter prémios ou créditos adicionais;
  - h) «Multidenominação», máquina de jogo com vários valores expressos em euros que podem ser utilizados como valor base de aposta e cujo valor selecionado pelo jogador vai ser utilizado na conversão do dinheiro em créditos e dos créditos em dinheiro;
  - i) «Prémios progressivos», prémios especiais cujo valor é constituído e incrementado através da dedução automática de uma determinada percentagem sobre os valores jogados numa máquina de jogo ou num conjunto de máquinas de jogo;
  - j) «Sessão do jogador», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de máquinas.

4 — As máquinas de jogo devem ser configuradas de modo a que o jogo seja seguro, íntegro e imparcial, e se processe de acordo com as especificações constantes do presente Regulamento e as especificações próprias aprovadas.

5 — As regras de cálculo e de pagamento dos prémios das máquinas de jogos online têm que estar configurados de forma a que de entre todas as combinações possíveis a taxa teórica de devolução em prémios ao jogador corresponda a um mínimo de 80 %.

6 — Os símbolos ou quaisquer representações gráficas utilizados no desenvolvimento do tema de jogo devem ser claramente diferenciados uns dos outros de modo a que não suscitem confusão ou dúvidas entre eles.

7 — No desenvolvimento do jogo não é permitida a utilização de símbolos, imagens, som ou linguagem que:

- a) Sejam contrários à lei ou a valores de ordem pública;
- b) Ofendam a dignidade e integridade moral das pessoas;
- c) Utilizem temas concebidos especialmente para crianças.

8 — A linha ou linhas de jogo determinantes para o resultado da jogada devem ser claramente assinaladas e a posição de imobilização dos rolos e respetivos símbolos sobre a linha ou linhas deve ser inequívoca.

9 — As máquinas de jogo online, complementarmente ao jogo base e após o resultado de uma jogada premiada, podem desenvolver jogos suplementares, nomeadamente, com as seguintes características:

- a) Possibilidade de dobrar o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada, com o risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos;
- b) Possibilidade de obter, sem risco de perder o valor do prémio ou créditos ganhos na jogada:
  - i) Um número determinado de jogadas grátis;
  - ii) Jogos de bónus;
  - iii) Multiplicadores dos créditos.

10 — Nos jogos complementares com risco de perda total ou parcial do prémio ou créditos ganhos na jogada, o jogador deve ter sempre a opção de não jogar o jogo suplementar.

11 — Nos jogos adicionais com mais do que uma opção de escolha devem ser sempre apresentados os resultados de cada uma das possibilidades de escolha.

12 — As máquinas de jogo podem atribuir prémios especiais progressivos com um ou vários níveis de prémio.

13 — Os prémios progressivos ligados a duas ou mais máquinas não podem interferir, influenciar ou afetar o resultado do jogo nessas máquinas.

14 — Os prémios especiais progressivos são constituídos através da dedução automática de uma percentagem sobre os valores jogados numa máquina ou no conjunto de máquinas aos quais estão agrupados.

15 — Para além da percentagem de incremento referida nas regras anteriores, a entidade exploradora pode adicionar um valor base de arranque aos prémios progressivos, a partir do qual se inicia o incremento referido nas regras anteriores.

16 — O valor base de arranque dos prémios progressivos, bem como a percentagem de constituição e incremento dos mesmos são integralmente suportados pela entidade exploradora.

17 — O valor dos progressivos existentes na data da caducidade ou revogação da licença são entregues a instituições de solidariedade social.

18 — Os prémios progressivos funcionam por ciclos de atribuição e enquanto não forem atribuídos não pode ser alterada qualquer configuração ou parametrização nas respetivas máquinas de jogo.

19 — O valor dos prémios progressivos deve estar permanentemente visível nas máquinas de jogo a que os mesmos estão associados e ser automaticamente atualizado com os incrementos das apostas assim que estas são realizadas.

20 — Os prémios progressivos são atribuídos aos jogadores que formem a respetiva combinação de símbolos.

21 — Sempre que um prémio progressivo é atribuído deve ser imediatamente anunciado em todas as máquinas a que o mesmo estava associado.

22 — As máquinas de jogo podem funcionar com uma só denominação ou em regime de multid denominação.

23 — Os valores de aposta e dos prémios podem ser apresentados em euros ou em créditos.

24 — O ambiente gráfico em que se desenvolve o jogo deve apresentar permanentemente ao jogador um conjunto de janelas informativas contendo, nomeadamente, a indicação:

- a) Do valor em euros ou em número de créditos para jogar;
- b) Da denominação em que o jogador está a jogar;
- c) Do número de linhas em que o jogador está a apostar;
- d) Do valor em euros ou números de créditos apostados na jogada;
- e) Do valor em euros ou créditos ganhos na jogada;
- f) Do valor atualizado dos prémios progressivos a que a máquina esteja associada.

25 — As máquinas de jogo podem disponibilizar a possibilidade de ativação automática das jogadas.

26 — O modo de ativação automática de jogadas deve ter um número limite máximo de jogadas permitidas, a definir pela entidade exploradora, devendo ser sempre dada ao jogador a possibilidade de, a qualquer momento, cancelar o modo automático de jogo.

27 — O jogador ganha as suas apostas se a combinação de símbolos que se formar nas linhas de jogo em que apostou corresponder a uma das combinações do plano de pagamentos dos prémios da respetiva máquina.

28 — Quando numa mesma linha de jogo é formada mais do que uma combinação premiada apenas é pago o prémio de maior valor.

29 — Quando em linhas de jogo diferentes são formadas combinações vencedoras, os prémios são somados e o pagamento é feito pela totalidade dos mesmos.

30 — O valor dos prémios do plano de pagamento dos prémios é determinado em função do valor da aposta do jogador.

31 — O resultado final de cada jogada tem que ser apresentado durante um período de tempo suficiente que permita ao jogador verificar o resultado da jogada.

32 — Os prémios são pagos imediatamente após o resultado da jogada, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Diretamente na máquina por adição aos créditos existentes na janela de créditos que o jogador tem disponíveis para jogar;
- b) Por transferência para a conta de jogador.

33 — Nas jogadas premiadas o valor do prémio da jogada deve ser apresentado numa janela própria de prémios e só depois disso adicionados à janela dos créditos que o jogador tem disponíveis para jogar ou transferidos para a sua conta de jogador.

34 — A entidade exploradora deve ter permanentemente disponível, em língua portuguesa, informação clara, completa e precisa, nomeadamente, sobre:

- a) O funcionamento e desenrolar do jogo;
- b) Denominações da máquina;
- c) Valores de aposta mínima e máxima,
- d) Linhas de jogo;
- e) Plano de pagamento de prémios, com respetivas combinações e pagamentos;
- f) Acesso e desenvolvimento dos jogos complementares, respetivos ganhos e risco de perda de prémios ou créditos;
- g) Condições de atribuição dos prémios progressivos;
- h) Meios de reclamação.

35 — As informações referidas na regra anterior podem ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

36 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado da última jogada e dos valores apostados.

37 — No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve prestar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

38 — O início, duração e termo de cada sessão de jogo numa máquina de jogo é definido pelo jogador.

39 — A sessão do jogo numa máquina termina:

- a) Quando o jogador termina a sessão;
- b) Por perda de comunicação entre os dispositivos utilizados pelo jogador e a plataforma de jogo, sem que seja retomada num período de 3 minutos;
- c) Por iniciativa da entidade exploradora.

40 — A entidade exploradora pode terminar a sessão de jogo numa máquina sempre que:

- a) O jogador fique sem dinheiro na sua conta de jogador;
- b) O jogador não efetue qualquer jogada num período de tempo superior a 3 minutos.

41 — Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada caso não transfira valores da sua conta para jogar ou não faça qualquer jogada no minuto seguinte.

42 — No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, esta é considerada nula e os valores apostados são devolvidos ao jogador.

43 — Não são consideradas nulas as jogadas sempre que, após a recuperação das comunicações seja possível ao jogador retomar o jogo no estado em que este se encontrava imediatamente antes da interrupção.

44 — Para efeitos do disposto na regra n.º 42, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avarias ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

45 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas de jogos em máquinas de jogo, com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

46 — As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie

Fonte: Diário da República

JOGO RESPONSÁVEL