

c) 10 % para o InIR-Instituto de Infraestruturas Rodoviárias, I. P.;

d) 15 % para as entidades a que se refere o artigo 11.º

2 — (Revogado.)

3 — (Revogado.)

4 — A Autoridade Tributária e Aduaneira entrega mensalmente os quantitativos das taxas de portagem, das coimas e das custas administrativas às entidades a que pertencem, de acordo com o n.º 1.

5 — Se por efeito de arguição de alguma nulidade processual, por preterição ou erro na execução de alguma das formalidades essenciais previstas na presente lei, se vier a decretar a anulação do processado, tanto no âmbito dos processos de contraordenação, como nos processos de execução, a entidade que tiver dado azo à referida nulidade suportará os encargos efetuados com a tramitação dos respetivos processos, procedendo para o efeito a Autoridade Tributária e Aduaneira ao correspondente acerto nas entregas mensais dos quantitativos cobrados.

#### Artigo 17.º-A

##### Natureza e execução dos créditos

1 — Compete à administração tributária, nos termos do Código de Procedimento e de Processo Tributário, promover a cobrança coerciva dos créditos relativos à taxa de portagem, dos custos administrativos e dos juros de mora devidos, bem como da coima e respetivos encargos.

2 — Os créditos previstos no número anterior gozam de privilégio mobiliário especial sobre os veículos com os quais hajam sido praticadas as infrações a que se refere a presente lei, quando propriedade do arguido à data daquela prática.

3 — (Revogado.)

4 — (Revogado.)

5 — (Revogado.)

6 — A administração tributária instaura um único processo executivo pelas taxas de portagem e custos administrativos associados correspondentes a cada mês, por referência a cada agente e a cada entidade concessionária ou subconcessionária.

#### Artigo 18.º

##### Direito subsidiário

Às contraordenações previstas na presente lei, e em tudo o que nela não se encontre expressamente regulado, é aplicável o Regime Geral das Infrações Tributárias.

## CAPÍTULO IV

### Disposições finais e transitórias

#### Artigo 19.º

##### Adequação dos contratos e das bases das concessões

1 — Os contratos de concessão em vigor devem adequar-se ao disposto na presente lei no prazo de 120 dias a contar da sua publicação.

2 — A falta de adequação dos contratos de concessão no prazo referido não prejudica a aplicação do regime previsto na presente lei.

#### Artigo 20.º

##### Regime transitório

1 — As contrações e transgressões praticadas antes da data da entrada em vigor da presente lei são sancionadas como contraordenações, sem prejuízo da aplicação do regime que concretamente se mostrar mais favorável ao agente, nomeadamente quanto à medida das sanções aplicáveis.

2 — Os processos por factos praticados antes da data da entrada em vigor da presente lei pendentes em tribunal nessa data continuam a correr os seus termos perante os tribunais em que se encontrem, sendo-lhes aplicável, até ao trânsito em julgado da decisão que lhes ponha termo, a legislação processual relativa às contrações e transgressões.

3 — Os processos por factos praticados antes da data da entrada em vigor da presente lei cuja instauração seja efetuada em momento posterior correm os seus termos perante as autoridades administrativas competentes.

4 — Das decisões proferidas pelas entidades administrativas, nos termos do número anterior, cabe recurso nos termos gerais.

#### Artigo 21.º

##### Norma revogatória

1 — Com a entrada em vigor da presente lei, são revogados os Decretos-Leis n.ºs 130/93, de 22 de abril, e 39/97, de 6 de fevereiro.

2 — Mantêm-se em vigor as Portarias n.ºs 762/93, de 27 de agosto, e 218/2000, de 13 de abril.

#### Artigo 22.º

##### Entrada em vigor

A presente lei entra em vigor 120 dias após a sua publicação, exceto o artigo 19.º, que entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

## MINISTÉRIO DA SOLIDARIEDADE, EMPREGO E SEGURANÇA SOCIAL

### Portaria n.º 173/2015

de 8 de junho

Compete ao Estado dimensionar e regular a oferta de jogo a dinheiro em Portugal, no contexto da prossecução de uma política que visa assegurar a ordem pública, a proteção dos consumidores, e a prevenção do crime e da fraude.

Com a criação do novo jogo social do Estado «apostas desportivas à cota de base territorial», cujo direito de exploração foi atribuído, em regime de exclusividade e para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, torna-se necessário, nos termos do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, aprovar as regras que regulamentam o referido jogo.

Nesta circunstância, a presente Portaria estabelece as regras de exploração das apostas desportivas à cota de base territorial.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, e dos artigos 2.º e 27.º, n.º 3,

álnea *i*), dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro, e 67/2015, de 29 de abril, manda o Governo, pelo Ministro da Solidariedade, Emprego e Segurança Social, o seguinte:

#### Artigo 1.º

##### Objeto

A presente Portaria aprova o Regulamento do jogo apostas desportivas à cota de base territorial, que se publica em Anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

#### Artigo 2.º

##### Entrada em vigor

O presente diploma entra em vigor no dia imediatamente seguinte ao da sua publicação e produz efeitos a partir da data do início da admissão de apostas pelo departamento de jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

O Ministro da Solidariedade, Emprego e Segurança Social, *Luís Pedro Russo da Mota Soares*, em 25 de maio de 2015.

#### ANEXO

(a que se refere o artigo 1.º)

### REGULAMENTO DO JOGO APOSTAS DESPORTIVAS A COTA DE BASE TERRITORIAL

#### 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*) «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 «Intervalo/Final»;
- f) Aposta «Dupla Possibilidade»;
- g) Aposta «1 X 2 Desvantagem»;
- h) Aposta «1 X 2 Desvantagem Intervalo»;
- i) Aposta «1 X 2 Desvantagem Segunda Parte»;
- j) Aposta «Mais/Menos»;
- k) Aposta «Mais/Menos (15 min)»;
- l) Aposta «Frente a Frente»;
- m) Aposta «Frente a Frente (1.º set)»;
- n) Aposta «Frente a Frente (2.º set)»;
- o) Aposta «Resultado exato»;
- p) Aposta «Diferença entre as equipas»;
- q) Aposta «Quem marca o primeiro golo?»;
- r) Aposta «Quem marca o X.º golo?»;
- s) Aposta «Quem marca o primeiro ensaio?»;
- t) Aposta «Quem marca o X.º ensaio?»;
- u) Aposta «Vencedor (equipa/competidor/piloto)»;
- v) Aposta «Pódio (equipa/competidor/piloto)»;
- w) Aposta «Top X (equipa/competidor/piloto)»;
- x) Aposta «Ambas as equipas marcam?»;
- y) Aposta «O jogador X vencerá pelo menos um set?»;
- z) Aposta «Golo por fração de 15 minutos»;
- aa) Aposta «Ensaio por fração de 10 minutos»;
- bb) Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos num set».

2 — A descrição de cada um dos tipos de apostas previstas no número anterior consta do Anexo I ao 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 previstas no presente Regulamento.

5 — A ordem de identificação das equipas e dos competidores em cada tipo de aposta é a indicada pelo Departamento de Jogos, sendo esta a única que é válida.

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 1 do Anexo II ao 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 dos 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 do apostador selecionar mais que 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 três e um máximo de dez 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 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 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 — 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 — Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

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 — 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 vinte 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 €1,00 e €100,00, 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 2 que integra o Anexo II ao 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 €1.000,00.

#### 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, o Departamento de Jogos pode cancelar os prognósticos que integram as apostas efetuadas sobre esse evento.

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 autorizada 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 — Para determinados tipos de apostas, o cancelamento de um ou vários prognósticos terá lugar, 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) 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.

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

9 — 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.

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

11 — 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.

12 — 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 combinadas 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 €100.000,00.

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 o 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 — 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.

5 — 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.

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

7 — 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».

8 — 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 2 horas após a homologação do resultado pelo Departamento de Jogos, ocorrer a sua modificação nos termos do n.º 8 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 e) 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 2 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 €5.000,00 são pagos junto dos mediadores dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos.

3 — Os prémios de valor igual ou superior a €5.000,00 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 €150,00, 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 €150,00 e inferior a €5.000,00, 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 dos jogos sociais do Estado;

d) Os prémios de valor igual ou superior a €5.000,00 são pagos junto do Departamento de Jogos, mediante transferência para a conta bancária do portador do título premiado, após a respetiva identificação pessoal, 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) 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;

f) 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;

g) 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 €150,00 imediatamente após a data/hora da homologação de resultados;

ii. Para os prémios de valor superior a €150,00, decorridas 2 horas após a data/hora da homologação de resultados ou no prazo de 2 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 — 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 €150,00 decorridos 90 dias a contar da data da homologação de resultados;

b) Para os prémios de valor superior a €150,00 decorridos 90 dias a contar do fim do prazo de 2 horas subsequente à data da homologação de resultados, ou a contar do fim do prazo de 2 horas após a última atualização de resultados, conforme o que ocorrer por último.

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

7 — 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

dia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro e 67/2015, de 29 de abril, 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 €2.500;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a €2.500.

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 carta, telegrama, mensagem de correio eletrónico ou telecópia, 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, de 3 de dezembro, e alterados pelos Decretos-Leis n.ºs 114/2011, de 30 de novembro e 67/2015, de 29 de abril.

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 e ao pagamento dos prémios de valor inferior a €5.000,00 serão mantidos em arquivo do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa pelo período de três anos.

2 — Os registos informáticos relativos ao pagamento dos prémios de valor igual ou superior a €5.000,00 e às correspondentes apostas serão mantidos em arquivo do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa 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 refere 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.

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) 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) indicado na aposta.

4 — 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 (ou atleta) indicado na aposta, o prognóstico «X» corresponde ao empate entre as equipas (ou atletas) e o prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta.

5 — 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.

6 — 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.

7 — 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.

8 — 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, tendo em conta uma determinada desvantagem atribuída a uma das duas equipas (ou atletas) em jogo, que consiste na atribuição de um ou mais golos, pontos, *sets* ou voltas de avanço à outra equipa (ou atleta).

9 — Poderão ser disponibilizadas 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.

10 — No tipo de aposta previsto no n.º 8, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) 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;

c) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

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

12 — Poderão ser disponibilizadas 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.

13 — No tipo de aposta previsto no n.º 11, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

a) O prognóstico «Mais» significa que o número total de golos, pontos ou ensaios verificado será superior ao número de golos, pontos ou ensaios indicado pelo Departamento de Jogos;

b) O prognóstico «Menos» significa que o número total de golos, pontos ou ensaios verificado será inferior ao número de golos, pontos ou ensaios indicado pelo Departamento de Jogos.

14 — 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 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.

15 — Em algumas modalidades desportivas, nomeadamente no «Ténis» e no «Voleibol», poderão ser disponibilizadas 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*)».

16 — Em algumas modalidades desportivas, e para efeitos do tipo de aposta prevista no n.º 14, poderão ser tidos em conta eventuais prolongamentos ou sessões de marcação de grandes penalidades.

17 — No tipo de aposta previsto no n.º 14, o apostador seleciona um único prognóstico de entre os prognósticos possíveis:

a) O prognóstico «1» corresponde à vitória da primeira equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída;

b) O prognóstico «2» corresponde à vitória da segunda equipa (ou atleta) indicado na aposta, tendo em conta a desvantagem atribuída.

18 — 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.

19 — 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.

20 — No caso específico da modalidade desportiva «Ténis», e considerando o tipo de aposta previsto no n.º 18, o Departamento de Jogos poderá propor vários prognósticos possíveis:

a) Sobre um jogo, em que:

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

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

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

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

v. O prognóstico «*Break*» significa que o atleta que serve perde o jogo.

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

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

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

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

21 — 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.

22 — 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 o direito de homologar o resultado da aposta.

23 — 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».

24 — 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 o direito de homologar o resultado da aposta.

25 — 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.

26 — 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 o direito de homologar o resultado da aposta.

27 — 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».

28 — 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 o direito de homologar o resultado da aposta.

29 — 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.

30 — Aposta «Vencedor (equipa/atleta/piloto)» 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 vencedor de um determinado evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite prognosticar uma equipa, atleta ou piloto vencedor diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

31 — Aposta «Pódio (equipa/atleta/piloto)» é aquela em que o apostador, selecionando um só prognóstico de entre os que lhe são apresentados, prognostica que equipa, atleta ou piloto terminará num dos três primeiros lugares de um evento desportivo; o prognóstico «Outros» permite

prognosticar uma equipa, atleta ou piloto que terminará num dos três primeiros lugares do evento, diferente dos indicados nos vários prognósticos apresentados, sem precisar o respetivo nome.

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

33 — 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.

34 — 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.

35 — 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.

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

37 — Aposta «Golo por fração de 15 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 penalti marcado ou transformado é considerado como golo; o período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta pode ser, nomeadamente, uma das seguintes partes, referida na denominação do tipo de aposta:

- a) Do início do evento desportivo até ao minuto 15:00 inclusive;
- b) Do minuto 15:01 até ao minuto 30:00 inclusive;
- c) Do minuto 30:01 até ao final da primeira parte, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período;
- d) Do início da segunda parte do evento até ao minuto 60:00 inclusive;
- e) Do minuto 60:01 até ao minuto 75:00 inclusive;
- f) Do minuto 75:01 até ao final do tempo regulamentar do evento, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período.

38 — No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador escolhe um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» corresponde à marcação de um golo por uma das duas equipas;

b) O prognóstico «Não» corresponde ao facto de nenhuma das equipas ter marcado um golo no período de jogo correspondente.

39 — Aposta «Ensaio por fração de 10 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 penalti determinados por decisão de arbitragem são tidos em conta; o período de jogo sobre o qual incide o tipo de aposta pode ser, nomeadamente, uma das partes seguintes:

- a) Do início do evento desportivo até ao minuto 10:00 inclusive;
- b) Do minuto 10:01 até ao minuto 20:00 inclusive;
- c) Do minuto 20:01 até ao minuto 30:00 inclusive;
- d) Do minuto 30:01 até ao final da primeira parte, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período;
- e) Do início da segunda parte do evento desportivo até ao minuto 50:00 inclusive;
- f) Do minuto 50:01 até ao minuto 60:00 inclusive;

- g) Do minuto 60:01 até ao minuto 70:00 inclusive;
- h) Do minuto 70:01 até ao final do tempo regulamentar do evento, incluídas as eventuais paragens de jogo desse período de jogo.

40 — No tipo de aposta previsto no número anterior, o apostador escolhe um único prognóstico de entre os seguintes prognósticos possíveis:

- a) O prognóstico «Sim» corresponde à marcação de um ensaio por uma das duas equipas;
- b) O prognóstico «Não» corresponde ao facto de nenhuma das equipas ter marcado um ensaio no período de jogo correspondente.

41 — Aposta «Primeira equipa que marcará X pontos num set» 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 set, ao longo do período de jogo de um evento desportivo.

## 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 1 — Modalidades de aposta nos Terminais

Número de prognósticos a seleccionar	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 €1,00)
1	Simples.....	1/1	1	1	1	€1,00
2	Simples.....	1/1	2	1	1	€2,00
	Combinadas.....	2/2	1	2	2	€1,00
3	Simples.....	1/1	3	1	1	€3,00
	Combinadas.....	3/3	1	3	3	€1,00
	Múltiplas.....	2/3	3	2	2	€3,00
4	Simples.....	1/1	4	1	1	€4,00
	Combinadas.....	4/4	1	4	4	€1,00
	Múltiplas.....	2/4 3/4	6 4	2 3	2 3	€6,00 €4,00
5	Simples.....	1/1	5	1	1	€5,00
	Combinadas.....	5/5	1	5	5	€1,00
	Múltiplas.....	2/5	10	2	2	€10,00
		3/5	10	3	3	€10,00
4/5		5	4	4	€5,00	
6	Simples.....	1/1	6	1	1	€6,00
	Combinadas.....	6/6	1	6	6	€1,00
7	Simples.....	1/1	7	1	1	€7,00
	Combinadas.....	7/7	1	7	7	€1,00
8	Simples.....	1/1	8	1	1	€8,00
	Combinadas.....	8/8	1	8	8	€1,00

Tabela 2 — Montante Total a pagar

Montante base →		€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
Modalidades de Aposta		Montante total a pagar em função do montante base e da modalidade de aposta							
Simples.....	1	€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
	2	€2,00	€4,00	€10,00	€20,00	€40,00	€100,00	€150,00	€200,00
	3	€3,00	€6,00	€15,00	€30,00	€60,00	€150,00	€225,00	€300,00
	4	€4,00	€8,00	€20,00	€40,00	€80,00	€200,00	€300,00	€400,00
	5	€5,00	€10,00	€25,00	€50,00	€100,00	€250,00	€375,00	€500,00
	6	€6,00	€12,00	€30,00	€60,00	€120,00	€300,00	€450,00	€600,00
	7	€7,00	€14,00	€35,00	€70,00	€140,00	€350,00	€525,00	€700,00

Montante base →		€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
Modalidades de Aposta		Montante total a pagar em função do montante base e da modalidade de aposta							
Combinadas . . . . .	8	€8,00	€16,00	€40,00	€80,00	€160,00	€400,00	€600,00	€800,00
	2/2; 3/3; 4/4; 5/5; 6/6; 7/7 e 8/8	€1,00	€2,00	€5,00	€10,00	€20,00	€50,00	€75,00	€100,00
Múltiplas . . . . .	2/3	€3,00	€6,00	€15,00	€30,00	€60,00	€150,00	€225,00	€300,00
	2/4	€6,00	€12,00	€30,00	€60,00	€120,00	€300,00	€450,00	€600,00
	3/4	€4,00	€8,00	€20,00	€40,00	€80,00	€200,00	€300,00	€400,00
	2/5	€10,00	€20,00	€50,00	€100,00	€200,00	€500,00	€750,00	€1.000,00
	3/5	€10,00	€20,00	€50,00	€100,00	€200,00	€500,00	€750,00	€1.000,00
	4/5	€5,00	€10,00	€25,00	€50,00	€100,00	€250,00	€375,00	€500,00

## TRIBUNAL CONSTITUCIONAL

### Acórdão do Tribunal Constitucional n.º 264/2015

#### Processo n.º 208/2015

Acordam, em Plenário, no Tribunal Constitucional

#### I — Relatório

1 — O representante do Ministério Público junto do Tribunal Constitucional requereu, nos termos do artigo 82.º da Lei de Organização, Funcionamento e Processo do Tribunal Constitucional, aprovada pela Lei n.º 28/82, de 15 de novembro, e alterada, por último, pela Lei Orgânica n.º 5/2015, de 10 de abril (LTC), a apreciação da inconstitucionalidade da norma constante do artigo 857.º, n.º 1, do Código de Processo Civil, aprovado pela Lei n.º 41/2013, de 26 de junho, quando interpretada “no sentido de limitar os fundamentos de oposição à execução instaurada com base em requerimentos de injunção à qual foi aposta a fórmula executória”.

Para dar por verificados os pressupostos de que o artigo 82.º da LTC faz depender a possibilidade de instauração de um processo com fundamento na repetição do julgado, o requerente sustentou que a referida dimensão normativa foi julgada já materialmente inconstitucional, no âmbito da fiscalização concreta da constitucionalidade, através do Acórdão n.º 714/2014, tendo o juízo de inconstitucionalidade neste formulado sido subsequentemente reiterado no Acórdão n.º 828/2014, assim como nas Decisões Sumárias n.º 804/2014 e 59/2015.

2 — Notificada nos termos e para os efeitos dos artigos 54.º e 55.º, n.º 3, da LTC, a Assembleia da República, através da respetiva Presidente, limitou-se a oferecer o merecimento dos autos.

3 — Apresentado o memorando a que se refere o n.º 1 do artigo 63.º da LTC, aplicável por força do disposto no artigo 82.º da mesma Lei, e após debate, cumpre elaborar acórdão nos termos do n.º 2 do mesmo artigo 63.º

#### II — Fundamentação

4 — Nos termos do n.º 3 do artigo 281.º da Constituição, o Tribunal aprecia e declara, com força obrigatória geral, a inconstitucionalidade ou a ilegalidade de qualquer norma, desde que tenha sido por ele julgada inconstitucional ou ilegal em três casos concretos.

Para verificação dos requisitos previstos naquele preceito constitucional e no artigo 82.º da LTC, o requerente indica os Acórdãos n.º 714/2014 e 828/2014 e as Decisões Sumárias n.º 804/2014 e 59/2015.

Os Acórdãos n.ºs 714/2014 e 828/2014, bem como a Decisão Sumária n.º 59/2015, julgaram inconstitucional a norma contida no artigo 857.º, n.º 1, do Código de Processo Civil, aprovado pela Lei n.º 41/2013, de 26 de junho, quando interpretada «no sentido de limitar os fundamentos de oposição à execução instaurada com base em requerimentos de injunção à qual foi aposta a fórmula executória», por violação do princípio da proibição da indefesa, consagrado no artigo 20.º, n.º 1, da Constituição.

Por seu turno, a Decisão Sumária n.º 804/2014, pronunciou-se pela inconstitucionalidade das normas constantes do artigo 857.º do Código de Processo Civil, aprovado pela Lei n.º 41/2013, de 26 de junho, por violação do princípio da proibição da indefesa, consagrado no artigo 20.º, n.º 1, da Constituição”.

Embora recorrendo a fórmulas decisórias não inteiramente coincidentes, quer as Decisões Sumárias n.º 804/2014 e n.º 59/2015, quer o Acórdão n.º 828/2014 remeteram para a orientação fixada no Acórdão n.º 714/2014, dando por reproduzidos os fundamentos com base nos quais este julgou inconstitucional o artigo 857.º, n.º 1, do Código de Processo Civil, aprovado pela Lei n.º 41/2013, de 26 de junho, quando interpretado «no sentido de limitar os fundamentos de oposição à execução instaurada com base em requerimentos de injunção à qual foi aposta a fórmula executória».

5 — Conforme resulta do conjunto de decisões a que acaba de aludir-se, o problema da constitucionalidade da norma constante do artigo 857.º, n.º 1, do Código de Processo Civil, aprovado pela Lei n.º 41/2013, de 26 de junho, quando interpretada “no sentido de limitar os fundamentos de oposição à execução instaurada com base em requerimentos de injunção à qual foi aposta a fórmula executória”, foi pela primeira vez suscitado perante este Tribunal no âmbito do processo em que foi proferido o Acórdão n.º 714/2104.

Procedendo ao enquadramento da questão a decidir, o Tribunal, no referido Acórdão n.º 714/2014, começou por confrontar o regime subjacente à norma sob fiscalização com a solução que, precedendo-o, fora feita constar do artigo 814.º do anterior Código de Processo Civil, na redação conferida pelo Decreto-Lei n.º 226/2008, de 20 de novembro, cujo n.º 2 havia sido declarado inconstitucional, com força obrigatória geral, através do Acórdão n.º 388/2013, quando interpretado “no sentido de limitar os fundamentos de oposição à execução instaurada com base em requerimentos de injunção à qual fo[ra] aposta a fórmula executória, por violação do princípio da proibição da indefesa, consagrado no artigo 20.º, n.º 1 da Constituição”.

Neste julgamento, estando em causa “o problema de saber em que termos e com que alcance pode[ria] o desenvol-