



DECRETO-LEI Nº 66/2015

ANEXO I

Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online

Artigo 4.º

Definições

Para efeitos do RJO, entende -se por:

- a) «Aposta à cota», aquela em que o apostador joga contra a entidade exploradora, organizadora da aposta, com base num valor igual ou superior a 1,00 (cota), comportando até duas casas decimais, previamente definido ou convencionalmente fixado, valor esse associado a cada um dos prognósticos possíveis para cada aposta em função da probabilidade de ocorrência de um determinado tipo de resultado, sendo o prémio o produto da multiplicação do montante da aposta ganhadora pelo correspondente valor ou aquela em que os apostadores jogam uns contra os outros, sendo o prémio o produto da multiplicação do montante da aposta ganhadora pelo coeficiente fixado, subtraída a comissão previamente definida pela entidade exploradora;
- b) «Aposta desportiva», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de resultado de uma competição ou prova desportiva previamente identificada, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;
- c) «Aposta hípica», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um determinado tipo de resultado de uma competição ou corrida de cavalos, cujo desfecho é incerto e não dependente da vontade dos participantes;
- d) «Aposta mútua», aquela em que uma percentagem da totalidade das quantias apostadas é reservada a prémios a distribuir pelos apostadores que tenham acertado no tipo de resultado a que se referia a aposta, revertendo o remanescente para a entidade exploradora que organiza a aposta;
- e) «Conta de jogador», a conta associada ao registo de cada jogador, na qual devem ser creditados e debitados todos os movimentos decorrentes da atividade de jogos e apostas online;
- f) «Conta de pagamento», uma conta aberta num prestador de serviços de pagamento, na aceção da alínea a) do artigo 2.º do Decreto -Lei n.º 317/2009, de 30 de outubro, alterado pelos Decretos -Leis n.ºs 242/2012, de 7 de novembro, e 157/2014, de 24 de outubro;
- g) «Entidade exploradora», a entidade titular de uma ou mais licenças;
- h) «Evento», a prova desportiva ou a corrida de cavalos;
- i) «Gerador de números aleatórios», o componente de software ou hardware que, garantindo a aleatoriedade, gera os resultados numéricos que são utilizados pela entidade exploradora para determinar o resultado dos jogos de fortuna ou azar;

- j) «Infraestrutura de controlo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade de controlo, inspeção e regulação, para armazenamento e tratamento dos dados relacionados com a atividade de jogos e apostas online, obtidos através da infraestrutura de entrada e registo;
- k) «Infraestrutura de entrada e registo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, pela qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e para a qual devem ser reportadas todas as demais operações relacionadas com a atividade de jogos e apostas online, com vista ao seu registo e reporte para a infraestrutura de controlo;
- l) «Jogador», o indivíduo maior de idade que participa nos jogos e apostas online;
- m) «Jogos e apostas de base territorial», os jogos ou as apostas que se realizam em casinos, em salas de jogo do bingo ou noutros locais para o efeito previamente autorizados e que exigem a presença física do jogador;
- n) «Jogo de fortuna ou azar», aquele que implica o dispêndio de uma quantia em dinheiro e cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte;
- o) «Jogos e apostas online», os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota e as apostas hípcas, mútuas e à cota, em que são utilizados quaisquer mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitam produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados e informações, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou quaisquer outros meios;
- p) «Licença», o título habilitante para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas online;
- q) «Momento da aposta», o período de tempo que decorre entre o início e o fim do período de aceitação de apostas, denominando -se como «apostas pré-evento», se efetuadas o mais tardar até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como «apostas em direto», se efetuadas no decurso do ou dos eventos;
- r) «Não repúdio», a garantia de que quaisquer partes envolvidas no âmbito da atividade de jogos e apostas online não podem negar o facto de que, em data e tempo específicos, ocorreu uma determinada operação, incluindo o acesso a determinada informação ou a realização de uma comunicação ou de uma transação eletrónica;
- s) «Plataforma de jogo», a infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a actividade de jogos e apostas online, que integra as bases de dados, o software de jogo, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais hardware e software em que se suporta a exploração dessa atividade;
- t) «Prestadores intermediários de serviços em rede», aqueles que prestam os serviços técnicos para o acesso, a disponibilização e a utilização dos serviços de jogos e apostas online, incluindo o serviço de acesso à Internet, o serviço de armazenagem, a título principal (hosting), intermediário (caching) ou outro, e o serviço de associação de conteúdos em rede, por meio de instrumentos de busca, hiperconexões ou processos análogos;
- u) «Receita bruta», o valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas;
- v) «Registo de jogador», o registo único que permite ao jogador aceder à plataforma de jogo da entidade exploradora e no qual são recolhidos, nomeadamente, os dados que permitem a

identificação do jogador e os que possibilitam a realização de transações entre este e a entidade exploradora;

w) «Sistema técnico de jogo», o conjunto de hardware e software, gerido pela entidade exploradora, que integra o sítio na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo;

x) «Sítio na Internet», o interface disponível na Internet através do qual o jogador se relaciona com a entidade exploradora no âmbito da atividade de jogos e apostas online;

y) «Software de jogo», as componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas online;

z) «Tipo de resultado», a pergunta subjacente à aposta desportiva ou à aposta hípica sobre um ou vários factos que ocorrem no decurso de determinado período de tempo de um ou de vários eventos.