

alternativa, fazer uma aposta de restardilho, duplicando o valor antes referido.

52 — Os jogadores que não acompanhem as apostas de estardilho e restardilho ou os que o façam inicialmente mas depois desistem, não participam na jogada e, quer o valor das suas apostas iniciais, quer das apostas em estardilho e restardilho ficam a pertencer ao pote da jogada.

53 — Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar as apostas de estardilho e restardilho pode manter-se em jogo apostando todas as fichas da sua cave.

54 — Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, é mostrada a primeira carta comum que é colocada no centro da mesa, inicia-se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

55 — Concluído o primeiro turno de apostas, é virada a segunda carta comum, que é colocada no centro da mesa ao lado da primeira carta virada.

56 — Com o virar da segunda carta comum inicia-se o segundo turno de apostas, que começa pelo jogador que fez a aposta mais elevada no turno anterior, prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio pelos demais jogadores ainda em jogo.

57 — Findo o turno de apostas, é virada no centro da mesa a terceira carta comum e inicia-se novo turno de apostas, no modo e sequência referido na regra anterior.

58 — Concluídas as apostas deste turno, é extraída e virada no centro da mesa mais uma carta comum, em seguida inicia-se o quarto turno de apostas nos termos da ordem e sequência dos anteriores.

59 — Por fim, logo que terminem as apostas, é extraída e virada no centro da mesa a quinta carta comum, iniciando-se o quinto e último turno de apostas, seguindo a mesma regra de ordem.

60 — Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as cartas pessoais dos jogadores que estiverem em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

61 — Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

62 — A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.

63 — Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 31 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

64 — Havendo um ou mais jogadores em *all in*, procede-se da seguinte forma:

a) Se nenhum jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;

b) Se o jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, o pote principal é-lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;

c) Se existirem vários jogadores em *all in* com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

65 — Concluídos os pagamentos, inicia-se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

66 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita, pelo menos, a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada em que participou, nomeadamente o resultado e valores apostados.

67 — A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

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

69 — Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

70 — O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

71 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, nomeadamente sempre que:

a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;

b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

72 — 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 se o jogador não fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

73 — 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, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.

74 — Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

75 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na *Internet* aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «póquer sintético» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

76 — 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.

209116886

## Regulamento n.º 810/2015

### Regras do Jogo de Póquer em Modo de Torneio Online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na *Internet*, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática, sob a forma de torneio, de jogos de póquer, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por «*online*», que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas nas presentes regras, fixar regras específicas de execução do póquer em de torneio.

3.º A fixação e modificação das regras referidas no número anterior estão sujeitas a aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do regulamento em anexo e as referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na *Internet*.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

13 de novembro de 2015 — A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, *Maria Teresa Rodrigues Monteiro*.

### ANEXO

1 — O jogo de póquer em modo de torneio *online* é uma competição de uma das variantes do jogo de póquer não bancado que se encontra regulamentada, que se joga com fichas próprias, sem representação ou conversão em valores monetários, em que o jogador paga uma taxa de

inscrição para participar, em sistema de eliminação à medida que vai perdendo as fichas para os demais jogadores, com o objetivo de ficar num dos lugares finais que dão direito a um prémio monetário pré determinado ou a uma inscrição num torneio com um valor de inscrição superior aquele em que é atribuído.

2 — Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

a) «Add-on», faculdade que é dada ao jogador de, no final do período em que é permitido os *rebuy*, comprar mais fichas independentemente da quantidade de fichas que tiver na sua cave;

b) «Aposta cega ou *blind*», aposta obrigatória colocada pelo jogador antes de receber cartas;

c) «Cave ou *stack* de fichas», conjunto de fichas com referências numéricas, sem qualquer correspondência ou convertibilidade em valores monetários, que o jogador recebe no início do torneio para ser colocado em jogo ou que, em determinado momento do jogo, o jogador tem na mesa;

d) «Comissão da entidade exploradora ou *rake*», percentagem do valor da inscrição para participação no torneio que remunera a entidade exploradora pela organização e disponibilização do mesmo;

e) «Fichas de torneio», fichas usadas exclusivamente na prática de jogo sob a forma de torneio que têm inscrito unidades de referência numéricas a pontos, fichas ou qualquer outra, sem qualquer correspondência, representação ou convertibilidade em valores monetários;

f) «Grande aposta ou *big blind*», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;

g) «Nível», período de tempo compreendido entre o aumento do valor das *blinds*, que normalmente é antecedido de um intervalo para descanso;

h) «Pequena aposta ou *small blind*», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;

i) «Prémios monetários dos torneios ou *prize pool*», valor resultante da percentagem do valor das inscrições que é repartido em número e percentagens variáveis e atribuído aos jogadores finais dos torneios;

j) «*Rebuy*», possibilidade que é dada ao jogador cuja cave é inferior a um determinado valor ou que ficou sem cave de reintegrar a cave de fichas, através do pagamento de um valor e o recebimento do correspondente conjunto de fichas;

k) «Reinscrição ou *reentry*», possibilidade de um jogador que foi eliminado voltar a inscrever-se no torneio e ocupar lugar na mesa;

l) «Sessão do jogador», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso pelo jogador ao jogo de póquer em modo torneio;

m) «*Sit out*», posição de um jogador que perde a ligação ao jogo e até que a restabeleça;

n) «Taxa de inscrição ou *buy-in*», valor monetário pago pelo jogador para participar no torneio;

o) «Torneio cronometrado», torneio com duração predeterminada, em que no final do período de tempo é efetuada a contagem das fichas da cave dos participantes em jogo e os prémios são atribuídos aos jogadores com maior quantidade ou valores de fichas;

p) «Torneio de uma mesa», torneio que se realiza numa única mesa com o número de lugares fixados pela entidade exploradora;

q) «Torneio de mesas múltiplas», torneio que se realiza em várias mesas de funcionamento simultâneo, que progressivamente se vão reduzindo com a eliminação de jogadores e termina numa mesa final para apurar o vencedor do prémio mais elevado do torneio;

r) «Torneio *sit and go*», torneio de uma ou mais mesas de funcionamento rápido em que não é permitido efetuar *reentries*, *rebuis* e *add-ons* e que se inicia assim que o número de lugares previamente definido pela entidade exploradora esteja preenchido;

s) «Torneio *freeroll*», torneio de entrada gratuita que atribuem como prémios inscrições, inconvertíveis em dinheiro, para outros torneios;

t) «Torneio programado», torneio de uma ou mais mesas, previamente marcado, que começa na hora fixada, com o funcionamento em simultâneo de diversas mesas, que progressivamente se vão reduzindo com a eliminação dos jogadores e que termina numa mesa final para apurar o vencedor do prémio mais elevado do torneio;

3 — Na exploração e prática do jogo de póquer em modo de torneio são aplicáveis as regras de execução da variante do jogo de póquer não bancado que é objeto do torneio, com as adaptações constantes do presente regulamento e das regras fixadas pela entidade exploradora e previamente aprovadas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 — Na exploração e prática do jogo de póquer na modalidade de torneio os únicos valores monetários expressos em euros são exclusivamente o valor da *buy-in*, *reentry*, *rebuy*, *add-on* e *prize pool*, nos

termos definidos pelas regras do torneio elaboradas pela entidade exploradora.

5 — Todas as demais referências a valores correspondem a valores convencionados, que não são convertíveis, reembolsáveis ou trocáveis por dinheiro.

6 — As mesas utilizadas na exploração de jogos de póquer em modo de torneio podem ter entre 2 e 10 lugares.

7 — A entidade exploradora pode organizar e explorar jogos de póquer em modo de torneio que, nomeadamente, contenham ou combinem algumas das seguintes características:

a) Torneios de uma mesa ou multimesas;

b) Torneios com e sem limite de aposta;

c) Torneios satélite, que atribuem como prémios *buy-ins* de acesso a um torneio futuro pré-calendário, com valor de inscrição mais elevado do que o dos torneios onde são atribuídos;

d) Torneios *sit and go*;

e) Torneios cronometrados;

f) Torneios com aposta limitada a um número de apostas por cada turno ou ao pote;

g) Torneios com aposta sem limite ou *all in*, cujo limite é a *stack* de fichas de cada jogador;

h) Torneios com um número mínimo de jogadores que só se realiza se for alcançado o número de participantes estabelecidos pela entidade exploradora;

i) Torneios com número máximo de jogadores;

j) Torneios com *reentry*;

k) Torneios com *rebuy* limitados ou ilimitados;

l) Torneios com *add-on*;

m) Torneios com prémios garantidos, em que a entidade exploradora garante um valor mínimo de prémios a atribuir no torneio, independentemente do número de jogadores inscritos;

n) Torneios com inscrições tardias ou *late registration*, em que os jogadores têm a possibilidade de se inscreverem no torneio mesmo depois do torneio se iniciar;

o) Torneios *freeroll*, que têm entrada gratuita e atribuem exclusivamente como prémio inscrições para outros torneios;

p) Torneios com prémio de eliminação, em que é atribuído um prémio em dinheiro a um jogador pela eliminação de outro.

8 — A entidade exploradora pode prever outras características para além das enunciadas na regra anterior, desde que não sejam contrárias às regras imperativas previstas no presente regulamento.

9 — O valor dos prémios a atribuir é fixado pela entidade exploradora e corresponde a uma percentagem sobre o valor do *prize pool*, podendo revestir natureza monetária ou o direito de participação num torneio futuro mais pré determinado.

10 — O número e o valor efetivo dos prémios a atribuir é fixado a partir do momento em que não são permitidas mais inscrições, *rebuis* e *add-ons*.

11 — A exploração do jogo de póquer em modo de torneio, independentemente do número de lugares e mesas, pode decorrer em modo de funcionamento contínuo ou em regime de sessão ou pré-programadas.

12 — A mesa ou mesas de funcionamento contínuo funcionam de modo permanente desde que estejam presentes o número mínimo de jogadores.

13 — A mesa ou mesas em modo de sessão iniciam o funcionamento na hora definida e anunciada pela entidade exploradora e a participação do jogador está sujeita a uma inscrição prévia, quer para ocupar lugar numa mesa quer, se permitido, para ocupar um lugar que venha a vagar no decurso do torneio.

14 — A participação do jogador no jogo de póquer em modo de torneio está sujeita ao pagamento de um *buy-in* ou taxa de inscrição.

15 — Excetua-se do disposto na regra anterior os torneios de entrada gratuita que atribuem exclusivamente como prémio *buy-in* ou taxas de inscrição noutro torneio.

16 — Os *buy-ins* ou taxas de inscrição atribuídos como prémio em qualquer torneio são considerados na contabilidade dos torneios a cuja participação dão direito, quer para efeitos da percentagem para o *prize pool*, quer para efeitos da percentagem da comissão da entidade exploradora.

17 — A taxa de inscrição nos torneios de póquer inclui o valor da comissão da entidade exploradora.

18 — A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora, no regulamento próprio do torneio, entre 2 % a 20 % do valor do *buy-in* e *reentry*, podendo ainda incidir sobre os *rebuy* e *add-on*.

19 — O direito de participação nos torneios é pessoal e intransmissível, sendo apenas admissível uma inscrição por jogador.

20 — O valor do *buy-in* é repartido em duas parcelas percentuais, uma para prémios e outra para a comissão da entidade exploradora.

21 — Para se inscrever em qualquer torneio ou para efetuar *rebuiys*, *add-ons* ou *reentrys*, o jogador tem que ter saldo disponível na sua conta de jogador.

22 — Ao fazer a inscrição, o valor do *buy-in* é imediatamente deduzido da conta do jogador.

23 — Nos torneios com inscrições tardias, os *reentrys*, *rebuiys* e *add-ons* apenas são permitidos até ao nível ou período de tempo que for fixado pela entidade exploradora.

24 — O jogador pode cancelar a sua inscrição até à hora marcada para o início do torneio, salvo se as regras específicas do torneio fixarem momento anterior.

25 — O jogador que cancele a inscrição nos termos da regra anterior é imediatamente reembolsado da taxa de inscrição, sendo creditado na sua conta de jogador o correspondente valor.

26 — O jogador inscrito que não tenha cancelado a inscrição e que não estiver ligado ao torneio à hora do seu início é colocado numa mesa, com o lugar devidamente assinalado como fora da mesa, e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* e colocado na situação de «*sit out*» até estabelecer a ligação ou até não ter mais fichas na *cave*.

27 — O jogador que abandone um torneio após o seu início, ou que perca a ligação ao mesmo no seu decurso, permanece em jogo e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* até não restarem fichas na sua *cave* ou até que restabeleça a ligação e retome a decisão sobre o seu jogo.

28 — Sem prejuízo do disposto na regra seguinte, as inscrições ganhas num torneio não podem ser reembolsadas em dinheiro ou vendidas ou transferidas para outro jogador.

29 — As inscrições ganhas num torneio apenas podem ser convertidas em dinheiro quando os vencedores já tenham ganho anteriormente a respetiva inscrição para o mesmo torneio.

30 — Nos torneios de entrada gratuita (*freeroll*), as inscrições atribuídas como prémio não são convertíveis em dinheiro.

31 — O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as suas fichas, salvo se as regras específicas do torneio permitirem a realização de *rebuiys* e *add-ons* e o jogador as realize.

32 — Os prémios atribuídos nos torneios são constituídos por valores monetários ou por direitos de inscrição num torneio futuro predeterminado.

33 — Os prémios são atribuídos aos jogadores que ocupem o lugar ou lugares finais dos torneios ou, nos torneios com tempo de duração pré-fixado, aos jogadores que, no termo da hora marcada, tenham o maior número ou valor de fichas na *cave*, sem prejuízo dos prémios de eliminação que possam ser atribuídos.

34 — O número de lugares premiados e no caso dos prémios monetários a percentagem de cada um, bem como a possibilidade de atribuição de um prémio de eliminação são definidos pela entidade exploradora nas regras específicas dos torneios.

35 — Os torneios podem ser cancelados por insuficiência do número de participantes ou por motivos técnicos ou de força maior que impeçam a realização de torneio em condições de segurança.

36 — Sempre que as regras específicas dos torneios não definirem as regras aplicáveis aos torneios cancelados nos termos do número anterior, procede-se do seguinte modo:

a) Se o torneio é cancelado antes da hora marcada para o seu início, os jogadores são reembolsados do valor integral da taxa de inscrição;

b) Se o torneio é cancelado após o seu início, mas antes de se atingirem os lugares com direito a prémio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prémios das inscrições pelos jogadores já eliminados, bem como a parte destinada a prémios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente aos jogadores ainda em jogo com base na quantidade de fichas de cada um;

c) Se o torneio é cancelado após o seu início e depois de se atingirem os lugares com direito a prémio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prémios das inscrições pagas pelos jogadores eliminados, bem como a parte destinada a prémios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente pelos jogadores em jogo com base na quantidade de fichas de cada um.

37 — Para efeitos do disposto na regra anterior, os jogadores que tenham ganho a inscrição no torneio cancelado enquanto prémio de um torneio anterior são reembolsados em valor idêntico ao da inscrição.

38 — Os jogadores que forem eliminados antes do cancelamento do torneio não são reembolsados dos valores do *buy-in*, *reentrys*, *rebuiys* e *add-ons* que tenham efetuado.

39 — Na hora marcada para o início do torneio os jogadores são distribuídos aleatoriamente pelas mesas e lugares nas mesas, não sendo permitida a troca de lugares entre jogadores.

40 — No início do funcionamento das mesas a decisão do jogador que faz a primeira aposta pode ser determinada pela numeração do lugar ou por qualquer outro modo aleatório definido pela entidade exploradora.

41 — Todos os jogadores iniciam a participação no torneio com o mesmo número e composição de fichas das *stack*.

42 — As decisões do jogador devem ser tomadas no tempo definido pela entidade exploradora, que pode igualmente disponibilizar um tempo suplementar.

43 — O jogador que não tomar qualquer decisão no tempo para o efeito definido é automaticamente considerado no estado de *sit out*.

44 — O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as fichas e, se aplicável, não faça um *rebuy*.

45 — O torneio pode decorrer por níveis com igual ou diferente duração temporal.

46 — O valor das *blinds* pode aumentar progressivamente com a mudança de nível, de acordo com a tabela que for definida nas regras específicas do torneio.

47 — Nos torneios de mesas múltiplas, o início do jogo é simultâneo a todas as mesas e, à medida que os jogadores são eliminados, as mesas são reorganizadas, de modo a que todas tenham o mesmo número de jogadores em competição ou o mais aproximado possível.

48 — Na reorganização das mesas, os jogadores que tiverem que mudar de mesa são colocados nas mesas e respetivos lugares através de um sorteio.

49 — Nos termos a definir nas regras específicas do torneio, quando um torneio de mesas múltiplas se aproxime dos lugares premiados as mesas em competição passam a jogar em regime de mão-a-mão (*hand-by-hand*), de modo a que todas comecem a jogada ao mesmo tempo, só podendo iniciar-se nova jogada em qualquer uma delas quando todas terminem a jogada em curso.

50 — Sempre que dois ou mais jogadores são eliminados na mesma jogada e o torneio já se encontra na fase de acesso aos prémios, o jogador que, no início da jogada, tiver a melhor *stack* fica com o prémio de maior valor.

51 — Nas circunstâncias referidas na primeira parte do número anterior quando os jogadores eliminados começaram a jogada com o mesmo número de fichas, os jogadores são ordenados “*ex aequo*” em ambas as classificações e o valor de prémios divididos entre eles.

52 — Os torneios terminam quando um jogador acumula na sua *stack* todas as fichas do jogo ou, no caso dos torneios cronometrados, no termo do período de tempo predeterminado, acrescido do número de jogadas necessárias para que todos voltem a ter a mão.

53 — Os prémios são pagos nos termos previstos nas regras do torneio e não é admissível qualquer tipo de acordo entre os jogadores sobre a repartição de prémios.

54 — Os prémios são creditados na conta dos jogadores no momento em que são determinados os respetivos vencedores ou conjuntamente no termo do torneio.

55 — As dúvidas e reclamações sobre as jogadas são resolvidas pela entidade exploradora por aplicação das presentes regras, das regras do jogo de póquer em execução e das regras específicas do torneio.

56 — As regras dos torneios e as instruções escritas e de áudio sobre o desenrolar e execução do jogo de póquer são em língua portuguesa.

57 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, é admissível o uso de vocábulos em idioma estrangeiros que sejam usados comumente na linguagem padrão internacional do póquer e que sejam facilmente compreensíveis e inequívocos para todos os jogadores.

58 — Sempre que a entidade exploradora utilize vocábulos estrangeiros, devem conter nas respetivas regras uma listagem com o seu significado em português.

59 — As informações referidas nas regras anteriores podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

60 — As versões em português prevalecem sobre qualquer outra e os jogadores que selecionem qualquer outro idioma não podem invocar o desconhecimento ou falta de domínio do idioma que selecionaram.

209116512

## Regulamento n.º 811/2015

### Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Omaha» Online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na *Internet*, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.