

ECONOMIA E MAR

Instituto do Turismo de Portugal, I. P.

Regulamento n.º 308/2023

Sumário: Regras de Execução do Jogo Saque ou *Crash*.

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, na redação dada pela Lei n.º 13/2017, de 02 de maio, e pela Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto, atribui, pelos nos n.ºs 2 a 4 do artigo 12.º e n.º 2 do artigo 5.º, competência ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) para autorizar e regulamentar a exploração e prática de novos jogos de fortuna ou azar online, a requerimento das entidades exploradoras licenciadas.

Foi requerido por uma entidade exploradora licenciada para a exploração de jogos de fortuna ou azar autorização para a exploração de um novo tipo de jogo de fortuna ou azar bancado, que apresenta como características distintivas base o incremento de um valor numérico e cujo objetivo do jogo é fazer o saque da aposta antes que o valor se fixe ou desapareça.

Verificando-se que o resultado do jogo requerido é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte, é distinto e autónomo dos tipos de jogos de fortuna ou azar elencados na alínea c) do n.º 1 do artigo 5.º do RJO, bem como o possível interesse para os jogadores, considera-se que estão reunidos os pressupostos legalmente exigidos para a emissão de autorização e regulamentação.

O procedimento regulamentar assegurou o exercício do direito de participação, inicialmente através da publicitação no sítio da internet do aviso de abertura do procedimento para a constituição de interessados e apresentação de contributos e sugestões para a elaboração do projeto e, posteriormente, pela sua submissão a consulta pública. Todos os contributos e sugestões recebidos foram analisados e ponderados na redação que agora se aprova.

O projeto do Regulamento em anexo foi submetido ao procedimento previsto nos artigos 5.º e 6.º do Decreto-Lei n.º 30/2020, de 29 de junho, que transpõe para a ordem jurídica interna a Diretiva n.º 2015/1435, de 09 de setembro de 2015, que estabelece um procedimento de informação no domínio das regulamentações técnicas e das regras relativas serviços da sociedade da informação.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas dos n.ºs 2 e 3 do artigo 5.º, dos n.ºs 2 e 3 do artigo 12.º e do artigo 48.º do RJO, com as alíneas b), m) e n) 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 27 de janeiro de 2023, deliberou:

Artigo 1.º

Autorização e regulamentação do jogo Saque ou *Crash*

Autorizar a exploração *online* do jogo de fortuna ou azar bancado denominado Saque ou *Crash* e aprovar as respetivas regras de exploração, execução e prática online, constantes do anexo ao presente Regulamento, do qual faz parte integrante.

Artigo 2.º

Regras específicas e complementares

1 — As entidades exploradoras podem, no uso das faculdades que lhes são conferidas no presente Regulamento, fixar regras específicas de execução do jogo Saque ou *Crash*.

2 — A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carecem de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Artigo 3.º

Informação e disponibilização das regras do jogo

As regras constantes do presente Regulamento, as regras específicas aprovadas nos termos do n.º 2 do artigo anterior, bem como o modo de interação e participação dos jogadores no jogo, são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na Internet.

Artigo 4.º

Exploração do jogo

1 — As entidades exploradoras titulares de licença para a exploração de jogos de fortuna ou azar podem solicitar autorização para a exploração do jogo Saque ou *Crash*, a qual é averbada à respetiva licença, após a devida certificação e homologação do sistema técnico de jogo.

2 — As entidades que pretendam obter licença para a exploração de jogos de fortuna ou azar podem incluir no pedido apenas o jogo Saque ou *Crash*.

Artigo 5.º

Entrada em vigor

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

28 de fevereiro de 2023. — A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, *Maria Teresa Rodrigues Monteiro*.

ANEXO

Regras técnicas de exploração e prática do jogo Saque ou *Crash*

1 — O jogo Saque ou *Crash* é um jogo de fortuna ou de azar online bancado, em que os jogadores jogam contra a entidade exploradora, com base num multiplicador que vai incrementando a partir do 1,00 e cujo objetivo é fazer o saque da aposta antes do termo do incremento do multiplicador.

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

a) «Aposta», valor monetário expresso em Euros que o jogador coloca em jogo numa aposta;

b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em Euros fixado pela entidade exploradora e que o jogador pode apostar numa aposta individual;

c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em Euros fixado pela entidade exploradora e que o jogador tem que apostar para participar no jogo;

d) «*Crash*», ação de termo, fixação, cessação ou queda no incremento do multiplicador;

e) «Incremento», operação de sentido crescente (aumento) do valor do multiplicador a partir do 1,00;

f) «Jogada», operação que se inicia com a realização da aposta pelo jogador, desenvolve-se com o incremento do multiplicador, a possibilidade de saque da aposta até que o multiplicador se imobilize e termina com o pagamento do prémio ao vencedor;

g) «Prémio», valor resultante da multiplicação do valor de aposta pelo valor do multiplicador no momento que o jogador faz o saque ou cash out da aposta;

h) «Saque ou *cash out*», ação do jogador de retirar a aposta durante o decurso do incremento do multiplicador;

i) «Saque ou *cash out* automático», fixação prévia pelo jogador do valor do multiplicador em que ocorre o saque da aposta;

j) «Saque ou *cash out* manual» ação do jogador tomada no decurso da jogada de retirar a aposta;

k) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo pelo jogador;

l) «Valor de arranque do multiplicador», valor inicial correspondente a 1,00 a partir do qual se inicia o incremento do valor;

m) «Valor mínimo de saque», valor fixado pela entidade exploradora a partir do qual é permitido ao jogador fazer o saque da aposta.

3 — A exploração e prática do jogo é realizada integralmente em tempo real, em ambientes gráficos virtuais diversos, que têm como elemento essencial no seu desenvolvimento um valor numérico que vai incrementando até ao momento do *crash*.

4 — O jogo tem como elemento obrigatório o valor numérico do multiplicador, apresentado sobre a base de um gráfico de dois eixos, um vertical (ordenadas) e outro horizontal (abscissas), que marca, em primeiro ou segundo lugar, os limites externos da área do jogo, e sobre o qual é exibido o trajeto de uma linha, ou outro elemento gráfico que a substitua, em movimento sincronizado com o incremento do valor do multiplicador até ao momento do *crash*.

5 — O movimento da linha ou do elemento gráfico que a substitua pode fazer-se:

- a) Numa trajetória oblíqua;
- b) Numa trajetória horizontal; ou
- c) Numa trajetória vertical.

6 — Aos elementos gráficos obrigatórios referidos nas regras anteriores podem ser adicionados e associados diversas representações e animações figurativas de vídeo e áudio que sejam inequívocas quanto ao seu significado no desenvolvimento do jogo.

7 — Nas representações e animações de vídeo e áudio usadas no desenvolvimento do jogo não é permitida a utilização de símbolos, imagens, som ou linguagem que:

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

8 — O jogo pode ser explorado e praticado em modo individual ou multijogadores.

9 — Nos jogos individuais o acionamento do incremento do multiplicador é feito pelo próprio jogador após a realização da aposta

10 — Nos jogos multijogadores cada jogador, aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam individual e autonomamente ao valor do multiplicador.

11 — Nos jogos multijogadores o período de apostas é assinalado por um temporizador comum a todos os jogadores, sendo permitido a interação entre eles através de funcionalidades de conversação, e podem ser mostrados os valores de apostas e ganhos.

12 — Em cada jogada é permitida a realização de uma ou duas apostas por jogador.

13 — As apostas realizadas numa jogada pelo mesmo jogador são autónomas e independentes entre si.

14 — Os valores da aposta mínima e da aposta máxima são fixados pela entidade exploradora.

15 — O valor da aposta máxima não pode exceder 100 vezes o valor da aposta mínima.

16 — A entidade exploradora não pode fixar por sua iniciativa qualquer outro tipo de limites à atividade de jogo e aposta.

17 — O valor base de arranque do incremento do multiplicador é 1,00 e o valor máximo de incremento é de 100,00.

18 — O valor máximo do incremento do multiplicador é fixado pela entidade exploradora, com o limite previsto na regra anterior.

19 — O saque da aposta apenas é permitido a partir do valor fixado pela entidade exploradora, que deve estar compreendido entre o 1,01 e 1,25.

20 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a taxa teórica de devolução em prémios aos jogadores não pode ser inferior a 80 %.

21 — Os resultados das jogadas são determinados em tempo real por um gerador de números integralmente aleatórios, em que são sempre considerados todos os resultados possíveis compreendidos entre o valor de 1,00 e o valor máximo do incremento do multiplicador.

22 — Após a realização das apostas, inicia-se, sempre a partir do 1,00, o incremento do valor do multiplicador e o trajeto da linha, podendo esta cessar a qualquer momento num valor compreendido entre o 1,00 e o valor máximo do incremento do multiplicador.

23 — Se o valor do multiplicador ultrapassar o valor mínimo fixado para o saque, o jogador pode acionar essa opção a qualquer momento, desde que o faça antes de cessar o incremento do multiplicador.

24 — O saque da aposta pode ser efetuado, por opção do jogador, por ação manual ou automática, através da fixação do respetivo valor antes de se iniciar o incremento do valor base do multiplicador.

25 — O jogador ganha a sua aposta se fizer o saque da aposta durante o incremento do multiplicador e sempre que estiver em jogo quando o multiplicador atinge o valor máximo do incremento.

26 — As apostas ganhadoras conferem direito a prémio e são pagas pela multiplicação do valor da aposta pelo valor do multiplicador apresentado no momento em que o jogador fez o saque.

27 — São consideradas apostas perdedoras e sem direito a prémio todas aquelas em que o incremento do multiplicador cessou:

- a) Num valor em que não é permitido o saque da aposta;
- b) Sem que o jogador tenha efetuado o saque da aposta.

28 — Os valores apostados não são devolvidos aos jogadores, independentemente do resultado perdedor ou ganhador da aposta.

29 — Não são permitidos jogos suplementares, nem qualquer tipo de apostas paralelas associadas ao multiplicador ou a outros fatores, nem apostas entre os jogadores.

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

31 — Os prémios são pagos imediatamente após o saque da aposta.

32 — O valor do prémio da jogada deve ser apresentado numa janela própria de prémios e depois transferidos para a conta de jogador.

33 — Com exceção da opção de repetição do valor da aposta anterior, não é permitida qualquer forma de ativação automática de jogadas.

34 — Sempre que o valor a pagar ao jogador envolva a realização de uma operação de arredondamento da casa decimal, deve a mesma ser efetuada, por excesso se o algarismo final for igual ou superior a 5, e por defeito nos restantes casos, para a unidade de cêntimo mais próxima.

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

- a) O funcionamento e desenrolar do jogo, a forma de participação no mesmo e a possibilidade de acionamento manual ou automático do saque;
- b) Os valores da aposta mínima e da aposta máxima;
- c) O valor mínimo do saque;
- d) O valor máximo do incremento do multiplicador;
- e) Os mecanismos e formas de reclamação.

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

37 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado das últimas jogadas e dos valores apostados.

38 — A entidade exploradora deve interpelar o jogador a terminar o jogo, sempre que este não realize qualquer aposta num período superior a 3 minutos.

39 — Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não retome o jogo ou não o termine voluntariamente, a entidade exploradora deve adverti-lo de que a sessão será terminada se não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto ou no início da jogada seguinte.

40 — No final da sessão de jogo a entidade exploradora deve prestar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos ganhos e perdas.

41 — No caso de avaria, erro, anomalia, mau funcionamento e interrupção de comunicações com origem no sistema técnico do jogo, a jogada é anulada e o valor apostado devolvido ao jogador.

42 — No caso de mau funcionamento ou interrupção da rede de comunicações e equipamentos utilizados pelo jogador no decurso do incremento do multiplicador, a aposta é resolvida do seguinte modo:

a) Se o valor do multiplicador apresentado no momento da desconexão permitir o saque, a aposta é considerada ganhadora e paga pelo valor do multiplicador apresentado no momento da desconexão, sendo o respetivo ganho adicionado ao saldo da conta do jogador;

b) Se o valor do multiplicador apresentado no momento da desconexão não permitir o saque e o *crash* ocorrer num valor em que o saque não seria possível, a aposta é considerada perdedora;

c) Se o valor do multiplicador apresentado no momento da desconexão não permitir o saque e o *crash* ocorrer num valor em que o saque já seria possível, a aposta é considerada válida e resolvida pelo valor do multiplicador 1,00.

43 — Se a situação descrita na alínea a) da regra anterior ocorrer numa jogada em que o saque é automático, para acautelar a possibilidade de perda da aposta, o valor do multiplicador apresentado no momento da desconexão prevalece sobre o valor fixado pelo jogador para o saque automático.

44 — Nos jogos de multijogadores, o acesso à funcionalidade de conversação, de visualização por todos das apostas e prémios e de não partilha da atividade é uma opção de cada um dos jogadores.

45 — A recusa ou não acionamento pelo jogador da funcionalidade de conversação, visualização das apostas e prémios e de não partilha da atividade pelos outros jogadores não pode impedir a sua participação no jogo.

46 — A entidade exploradora pode impedir ou suspender temporariamente o acesso à funcionalidade de conversação aos jogadores que utilizem linguagem ou imagens impróprias, ofensiva ou ameaçadora para com os outros jogadores, a entidade exploradora e seus colaboradores ou que interfiram ou façam observações depreciativas das opções de jogo de outros jogadores.

47 — O impedimento ou suspensão temporária do acesso à funcionalidade de conversação tem a duração máxima de 24 horas a contar da hora do seu início e após a sua cessação pode ser tomada novamente sempre que o jogador volte a reincidir.

48 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração gratuitas com o jogo Saque ou *Crash* idênticos aos utilizados na exploração com recurso a dinheiro.

49 — 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, créditos para jogar, bónus, jogadas gratuitas, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

316215377