

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes												
Números	Estrelas	Números	Estrelas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
10	3	5	2	1	2	-	25	50	-	100	100	200	-	25	200	-
10	3	5	1	-	2	1	-	50	25	-	-	200	100	-	200	100
10	3	5	0	-	-	3	-	-	75	-	-	-	300	-	-	300
10	3	4	2	-	-	-	6	12	-	60	120	120	-	60	240	-
10	3	4	1	-	-	-	-	12	6	-	-	120	60	-	240	120
10	3	4	0	-	-	-	-	-	18	-	-	-	180	-	-	360
10	3	3	2	-	-	-	-	-	-	21	105	42	-	105	210	-
10	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	56	-	-	140	112	-
10	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	42	21	-	210	105
10	3	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63	-	-	315
10	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	126	-	-
10	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	112	56
10	3	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	168
11	2	5	2	1	-	-	30	-	-	150	200	-	-	75	-	-
11	2	5	1	-	1	-	-	30	-	-	-	150	-	-	200	-
11	2	5	0	-	-	1	-	-	30	-	-	-	150	-	-	200
11	2	4	2	-	-	-	7	-	-	84	210	-	-	140	-	-
11	2	4	1	-	-	-	-	7	-	-	-	84	-	-	210	-
11	2	4	0	-	-	-	-	-	7	-	-	-	84	-	-	210
11	2	3	2	-	-	-	-	-	-	28	168	-	-	210	-	-
11	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	84	-	-	252	-	-
11	2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	168	-
11	2	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	168
11	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	210	-	-
11	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84	-
11	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	84

**Portaria n.º 114/2013**

de 21 de março

O JOKER é um jogo social do Estado, criado pelo Decreto-Lei n.º 412/93, de 21 de dezembro, cuja exploração se encontra atribuída, em regime de exclusividade para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

A presente Portaria procede a algumas atualizações na terminologia utilizada no regulamento do jogo, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio, designadamente, eliminando-se as referências ao sistema de registo e validação mecânico, o qual já não existe, clarificando-se igualmente algumas regras, designadamente as relativas ao pagamento de prémios, harmonizando-as com as dos demais jogos sociais do Estado cuja exploração está cometida à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Assim:

Ao abrigo do artigo 2.º, n.º 2 do Decreto-Lei n.º 412/93, de 21 de dezembro, e dos artigos 2.º e 27.º, n.º 3, alínea i) dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, manda o Governo, pelo Ministro da Solidariedade e da Segurança Social, o seguinte:

**Artigo 1.º****Alteração ao Regulamento do JOKER, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio**

Os artigos 1.º, 2.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º, 11.º, 12.º, 13.º, 14.º, 15.º, 16.º, 17.º, 18.º e 19.º do Regulamento do JOKER, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio e publicado em anexo à mesma, dela fazendo parte integrante, com as alterações introduzidas pelas Portarias n.ºs 1214/2003, de 16 de outubro, 867/2006, de 28 de agosto, 699/2009,

de 2 de julho, 973/2009, de 31 de agosto, 65/2011, de 4 de fevereiro e 102/2011, de 11 de março, passam a ter a seguinte redação:

#### Artigo 1.º

[...]

O presente Regulamento estabelece as normas do jogo social do Estado denominado ‘JOKER’, que consiste num sorteio de números, cuja participação depende da participação simultânea num dos jogos sociais do Estado, Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES, organizados e explorados, nos termos da lei, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

#### Artigo 2.º

[...]

1 — (...)

2 — Para efeitos deste Regulamento, os concursos do Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES são designados por jogo principal.

3 — (...)

#### Artigo 6.º

[...]

1 — O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 — O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

#### Artigo 7.º

##### Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

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 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 — (...)

#### Artigo 8.º

[...]

1 — (...)

a) (...)

b) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, no momento do pedido de prognósticos aleatórios para o jogo principal, na modalidade denominada «aposta automática», na qual o terminal gera aleatoriamente o número para participação no JOKER;

c) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, o terminal gera aleatoriamente o número do JOKER quando os prognósticos para o jogo principal tenham sido digitados manualmente;

d) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet

www.jogossantacasa.pt, nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 — (...)

3 — (...)

4 — Os dados referentes à aposta no número do JOKER apresentados nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

5 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

d) (...)

e) (...)

f) (...)

g) (...)

h) (...)

6 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

d) (...)

e) (...)

f) (...)

7 — (...)

8 — (...)

9 — O concorrente efetuará o pagamento correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o(s) recibo(s) emitido(s) pelo terminal.

10 — O mediador dos jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

11 — Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor da aposta, data e hora e que será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado não podendo, em caso algum, ser entregue ao jogador.

12 — As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitem, conforme a que ocorrer primeiro.

13 — A aposta no JOKER é sempre anulada pelo mediador dos jogos sociais do Estado quando o respectivo recibo tenha os mesmos números de código e de controlo que o recibo da aposta anulada no jogo principal.

14 — (...)

15 — (...)

16 — (...)

17 — Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet www.jogossantacasa.pt, o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

18 — (anterior n.º 17)

19 — (anterior n.º 18)

20 — O Departamento de Jogos poderá autorizar outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou outro.

21 — (...)

### Artigo 9.º

#### Cartão de Jogador

1 — Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do JOKER, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 — O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.

3 — Os montantes referidos no número anterior, bem como as respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela internet e por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

### Artigo 11.º

[...]

1 — Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.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, compete:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b);

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 — (...)

### Artigo 12.º

[...]

1 — O sorteio do número do JOKER realiza-se normalmente ao domingo, mediante a extração temporizada de sete bolas numeradas de 0 a 9, homogéneas, iguais em material, volume e peso, utilizando para o efeito de uma a sete esferas rotativas.

2 — (...)

3 — (...)

4 — (...)

5 — (...)

### Artigo 13.º

[...]

1 — (...)

2 — (...)

3 — (...)

4 — O controlo dos prémios relativos a apostas validadas através do sistema de registo e validação informático será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a € 5.000;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 5.000.

### Artigo 14.º

[...]

1 — O número provisório de apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados através do sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), pelos órgãos de comunicação social e constam de um cartaz informativo afixado nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos.

2 — (...)

3 — As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

### Artigo 15.º

[...]

1 — Os prémios de valor inferior a € 5.000 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 — O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, 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 segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a € 150, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, valor do prémio, 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 e inferior a € 5.000 o pagamento pode ser feito através de ordem de pagamento, emitida pelo Departamento de Jogos, que é remetida para o mediador, ou tem de ser por este solicitada, ou através de depósito na conta do portador do título premiado, nos termos definidos pelo Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 também podem ser pagos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado, que posteriormente recebem as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancário através do qual se processam as demais transações entre aqueles e o Departamento de Jogos;

e) Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 apenas podem ser pagos junto do Departamento de Jogos e mediante identificação pessoal do portador do título premiado, 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;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um recibo comprovativo, que fica na posse do mediador dos jogos sociais do Estado;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a € 5.000.

5 — Os prémios iguais ou superiores a € 5.000 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 — O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

7 — O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a € 150 são transferidos automaticamente para o cartão do jogador;

b) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 são pagos por depósito na conta bancária do jogador por este indicada ou através da rede Multibanco;

c) Nos prémios de valor igual ou superior a € 5.000 os prémios são pagos após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

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

9 — O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 16.º e 17.º.

#### Artigo 16.º

[...]

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático, e que tendo

apresentado o mesmo para pagamento, num mediador dos jogos sociais do Estado, seja informado de que não tem direito a prémio, de que o prémio já foi pago ou de que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento, tem o direito de reclamar.

2 — (Anterior n.º 4)

3 — (Anterior n.º 5)

4 — (Anterior n.º 6)

5 — (Anterior n.º 7)

#### Artigo 17.º

[...]

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.

2 — (...)

3 — As deliberações do júri de reclamações podem ser impugnadas judicialmente no tribunal da jurisdição administrativa com sede na área de Lisboa.

#### Artigo 18.º

[...]

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios será objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

#### Artigo 19.º

[...]

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 2.º

##### Revogação

São revogados os artigos 10.º e 20.º do Regulamento do JOKER, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio e publicado em anexo à mesma, dela fazendo parte integrante, com as alterações introduzidas pelas Portarias n.ºs 1214/2003, de 16 de outubro, 867/2006, de 28 de agosto, 699/2009, de 2 de julho, 973/2009, de 31 de agosto, 65/2011, de 4 de fevereiro e 102/2011, de 11 de março.

#### Artigo 3.º

##### Republicação

É republicado, no anexo à presente Portaria, da qual faz parte integrante, o Regulamento do JOKER, aprovado pela Portaria n.º 550/2001, de 31 de maio, com a redação atual.

#### Artigo 4.º

##### Entrada em vigor

A presente Portaria entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

O Ministro da Solidariedade e da Segurança Social, *Luís Pedro Russo da Mota Soares*, em 5 de março de 2013.

## ANEXO

**REGULAMENTO DO JOKER****Artigo 1.º****Objeto**

O presente Regulamento estabelece as normas do jogo social do Estado denominado 'JOKER', que consiste num sorteio de números, cuja participação depende da participação simultânea num dos jogos sociais do Estado, Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES, organizados e explorados, nos termos da lei, pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

**Artigo 2.º****Concursos**

1 — O JOKER tem periodicidade semanal e nele só podem jogar os apostadores que, em simultâneo, participem num dos jogos sociais do Estado mencionados no artigo anterior.

2 — Para efeitos deste Regulamento, os concursos do Totobola, Totoloto e EUROMILHÕES são designados por jogo principal.

3 — A data do concurso do JOKER é a data do respetivo sorteio, que se realiza ao domingo.

**Artigo 3.º****Condições gerais de participação no concurso**

1 — A participação no jogo do JOKER inicia-se com a declaração expressa de «Sim» por parte do jogador e o pagamento do respetivo preço, nos termos da lei e do presente Regulamento.

2 — Caso o apostador não pretenda participar no jogo declarará expressamente «Não».

3 — Se, para a mesma aposta, o apostador declarar «Sim» e «Não», a aposta participa no JOKER; na falta de declaração, a aposta não participa no JOKER.

4 — Tal participação pressupõe o integral conhecimento, adesão e plena aceitação das referidas normas.

5 — A participação só se torna efetiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas para participação no jogo principal e no JOKER.

6 — A importância despendida no JOKER é devolvida quando a totalidade das apostas no jogo principal são anuladas e não participam no respetivo concurso, sendo igualmente devolvida a importância quando a aposta num determinado concurso do jogo principal de que depende o JOKER é anulada e não participa no mesmo, casos em que o número do JOKER que consta do bilhete respetivo também não participa no sorteio respetivo.

7 — A aposta no JOKER está sempre dependente da aposta num determinado concurso de outro jogo de apostas mútuas explorado pelo Departamento de Jogos, nos termos da lei.

8 — As apostas registadas e não anuladas nos termos do presente diploma são obrigatoriamente pagas pelo mediador nos termos do regulamento respetivo.

**Artigo 4.º****Preço da aposta**

O preço de cada aposta é de € 1.

**Artigo 5.º****Distribuição das receitas para prémios**

1 — Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 55 %.

2 — A importância destinada a prémios é distribuída por seis categorias de prémios, na forma seguinte:

a) Ao 1.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda ao do JOKER, a parte que lhe couber na divisão da importância remanescente necessária ao pagamento dos outros prémios, no valor mínimo de € 500 000;

b) Ao 2.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos seis últimos dígitos do número do JOKER, o valor de € 50 000;

c) Ao 3.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos cinco últimos dígitos do número do JOKER, o valor de € 5000;

d) Ao 4.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos quatro últimos dígitos do número do JOKER, o valor de € 500;

e) Ao 5.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos três últimos dígitos do número do JOKER, o valor de € 50;

f) Ao 6.º prémio, para cada aposta cujo número de impressão corresponda aos dois últimos dígitos do número do JOKER, o valor de € 5.

3 — Numa mesma aposta, não há acumulação do prémio de uma categoria com prémios de categorias inferiores.

4 — Quando não for escrutinada qualquer aposta sobre o número do JOKER, o montante que couber ao 1.º prémio na divisão do remanescente necessário ao pagamento dos outros prémios acresce ao montante do 1.º prémio do concurso imediatamente seguinte.

**Artigo 6.º****Registo e validação de apostas**

1 — O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 — O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores dos jogos sociais do Estado, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multi-canal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

**Artigo 7.º****Mediadores dos jogos**

1 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

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 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 — 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 dos números anteriores.

### Artigo 8.º

#### Sistema de registo e validação informático

1 — O registo de apostas no sistema de registo e validação informático pode processar-se:

a) Mediante a apresentação dos bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos nos quais se tenham inscrito os prognósticos para o jogo principal e a declaração de participação no JOKER com o número que neles se encontra pré-impresso, também denominado número do JOKER;

b) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, no momento do pedido de prognósticos aleatórios para o jogo principal, na modalidade denominada «aposta automática», na qual o terminal gera aleatoriamente o número para participação no JOKER;

c) Mediante solicitação ao mediador dos jogos sociais do Estado, o terminal gera aleatoriamente o número do JOKER quando os prognósticos para o jogo principal tenham sido digitados manualmente.

d) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 — A declaração de participação no JOKER não pode ser expressa a tinta vermelha.

3 — Para efeitos da alínea a) do presente artigo, o bilhete serve unicamente como suporte da leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 — Os dados referentes à aposta no número do JOKER apresentados nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

5 — Após o registo e validação da aposta do jogo principal no sistema central, o terminal expedirá o recibo respetivo e dele constarão os seguintes dados:

a) Tipo do jogo principal ao qual a aposta do JOKER está associada;

b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;

c) Prognósticos efetuados no jogo principal;

d) Número do JOKER;

e) Número de apostas no jogo principal;

f) Valor das apostas;

g) Números de código e de controlo;

h) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central.

6 - Quando o jogo principal é o Totoloto ou o EURO-MILHÕES, o terminal emite um recibo autónomo para o JOKER, no qual constam os seguintes dados:

a) Concurso(s) e semana(s) em que participa;

b) Número do JOKER;

c) Valor da(s) aposta(s) no JOKER;

d) Números de código e de controlo;

e) Dia e hora em que é efetuado o registo e validação no sistema central;

f) Tipo do jogo principal ao qual a aposta do JOKER está associada.

7 — Nos termos do número anterior, o recibo de aposta no JOKER tem os números de código e de controlo do re-

cibo de aposta num determinado concurso do jogo principal do qual o JOKER depende.

8 — Sem a validação e registo no sistema central, as apostas não participam no concurso.

9 — O concorrente efetuará o pagamento correspondente às apostas registadas e validadas informaticamente antes de o mediador dos jogos sociais do Estado lhe entregar o(s) recibo(s) emitido(s) pelo terminal.

10 — O mediador dos jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

11 — Quando, por qualquer motivo, o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador através da reintrodução do recibo no terminal que imprimirá na frente a palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor da aposta, data e hora e que será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado não podendo, em caso algum, ser entregue ao jogador.

12 — As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitem, conforme a que ocorrer primeiro.

13 — A aposta no JOKER é sempre anulada pelo mediador dos jogos sociais do Estado quando o respetivo recibo tenha os mesmos números de código e de controlo que o recibo da aposta anulada no jogo principal.

14 — O recibo anulado nunca pode ser entregue ao jogador.

15 — O recibo emitido pelo terminal de jogo no sistema de registo e validação informático é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

16 — Para todos os efeitos, o recibo ficará identificado pelos números de controlo que nele figuram.

17 — Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

18 — A participação nos concursos mediante registo e validação informático só é válida quando:

a) O número do JOKER tenha sido registado validamente e não tenha sido anulado nos suportes informáticos do sistema central, de acordo com os requisitos e os procedimentos estabelecidos no presente Regulamento;

b) A cópia de segurança dos ditos suportes se encontre em poder do júri dos concursos e arquivada, sob sua custódia, em lugar de segurança, antes do começo quer dos jogos do concurso, ou do sorteio, do jogo principal quer do sorteio do número do JOKER.

19 — Para todos os efeitos, entender-se-á como cópia de segurança dos registos existentes no sistema central os suportes informáticos obtidos a partir daquele, materializados em disco ótico, *cassette* ou banda magnética, ou outro, em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

20 — O Departamento de Jogos poderá autorizar outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou outro.

21 — Relativamente às apostas efetuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas

de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

#### Artigo 9.º

##### Cartão de Jogador

1 — Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do JOKER, através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 — O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do estado, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.

3 — Os montantes referidos no número anterior, bem como as respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do Estado, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela internet e por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

#### Artigo 10.º

(Revogado)

#### Artigo 11.º

##### Júri dos concursos

1 — Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.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, compete:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação informático, prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b);

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 — Das operações previstas no número anterior é lavrada ata.

#### Artigo 12.º

##### Sorteios dos números

1 — O sorteio do número do JOKER realiza-se normalmente ao domingo, mediante a extração temporizada de sete bolas numeradas de 0 a 9, homogéneas, iguais em material, volume e peso, utilizando para o efeito de uma a sete esferas rotativas.

2 — As esferas do sorteio podem ser acionadas por meios automáticos ou manuais.

3 — Em caso de interrupção por motivo de avaria ou de força maior, o sorteio será retomado logo que possível ou, quando a interrupção exceder duas horas, no dia seguinte, mas os números das bolas extraídas mantêm-se válidos.

4 — A extração de um algarismo só se concretiza quando a respetiva bola sair completamente da esfera, não existindo antes desse momento.

5 — Os atos dos sorteios são presididos e fiscalizados pelo júri dos concursos, podendo ser transmitidos pela televisão ou por outro meio de divulgação pública, e deles é lavrada a respetiva ata.

#### Artigo 13.º

##### Escrutínio

1 — O escrutínio é o conjunto de operações pelas quais se procede ao apuramento do direito aos prémios.

2 — A partir das apostas que participaram no concurso através do sistema de registo e validação informático é gerado no sistema central um ficheiro de apostas premiadas, classificadas por categorias de prémios.

3 — O sistema informático central fornecerá ao júri dos concursos e aos serviços de escrutínio informação detalhada da receita obtida e do número de prémios por categoria de cada concurso, relativamente às apostas validadas através do sistema de registo e validação informático.

4 — O controlo dos prémios relativos a apostas validadas através do sistema de registo e validação informático será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 8.º, n.º 18, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a € 5.000;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 5.000.

#### Artigo 14.º

##### Divulgação das apostas premiadas

1 — O número provisório de apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados através do sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), pelos órgãos de comunicação social e constam de um cartaz informativo afixado nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos.

2 — Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo de apostas premiadas, bem como o valor dos respetivos quinhões, é tornado público através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 16.º.

3 — As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

#### Artigo 15.º

##### Pagamento dos prémios

1 — Os prémios de valor inferior a € 5.000 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 — O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador, 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 segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o

jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a € 150, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impressa pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, valor do prémio, 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 e inferior a € 5.000 o pagamento pode ser feito através de ordem de pagamento, emitida pelo Departamento de Jogos, que é remetida para o mediador, ou tem de ser por este solicitada, ou através de depósito na conta do portador do título premiado, nos termos definidos pelo Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 também podem ser pagos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado, que posteriormente recebem as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancário através do qual se processam as demais transações entre aqueles e o Departamento de Jogos;

e) Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 apenas podem ser pagos junto do Departamento de Jogos e mediante identificação pessoal do portador do título premiado, 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;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um recibo comprovativo, que fica na posse do mediador dos jogos sociais do Estado;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do sorteio, para os prémios de montante inferior a € 5.000.

5 — Os prémios iguais ou superiores a € 5.000 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 — O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do respetivo concurso.

7 — O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a € 150 são transferidos automaticamente para o cartão do jogador;

b) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 são pagos por depósito na conta bancária do jogador por este indicada ou através da rede Multibanco;

c) Nos prémios de valor igual ou superior a € 5.000 os prémios são pagos após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

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

9 — O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao rece-

bimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 16.º e 17.º.

#### Artigo 16.º

##### Reclamações

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento, num mediador dos jogos sociais do Estado, seja informado de que não tem direito a prémio, de que o prémio já foi pago ou de 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 telegrama, *e-mail*, telecópia ou telex, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- Nome completo e morada do recorrente;
- Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
- Número do terminal/máquina que registou o bilhete;
- Números de impressão e de registo do bilhete ou números de controlo;
- Motivo da reclamação.

4 — O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a € 5.000, em que o prazo é de 12 dias.

5 — O prazo é de caducidade, não sendo considerada qualquer reclamação que dê entrada no Departamento de Jogos fora do prazo.

#### Artigo 17.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.

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 18.º

##### Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios será objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

#### Artigo 19.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 20.º

(Revogado)