



## PARTE C

### NEGÓCIOS ESTRANGEIROS

Camões — Instituto da Cooperação e da Língua, I. P.

#### Aviso (extrato) n.º 15039-A/2015

Nos termos do n.º 3 do artigo 30.º da Portaria n.º 83-A/2009, de 22 de janeiro, alterada e republicada pela Portaria n.º 145-A/2011 de 6 de abril, notificam-se os candidatos ao procedimento concursal para constituição de reserva de recrutamento de pessoal docente do ensino português no estrangeiro, para o cargo de professor, compreendendo os níveis da educação pré-escolar, do ensino básico (1.º, 2.º e 3.º ciclos) e do ensino secundário, aberto pelo Aviso n.º 13639-A/2015, publicado no *Diário da República*, 2.ª série, n.º 229, de 23 de novembro de 2015, que se encontra afixada nas instalações da sede do Camões, I. P., das coordenadas de ensino e das embaixadas e ou consulados de Portugal nos países a que o procedimento concursal respeita e divulgada na página da internet em [www.instituto-camoes.pt](http://www.instituto-camoes.pt), a lista ordenada dos candidatos excluídos ao procedimento.

18 de dezembro de 2015. — A Presidente do Conselho Diretivo,  
Prof.ª Doutora Ana Paula Laborinho.

209211711

### ECONOMIA

Instituto do Turismo de Portugal, I. P.

#### Regulamento n.º 903-A/2015

##### Regras de Execução das Apostas Desportivas à Cota

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 das 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, nas reuniões de 17 e 27 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de regulamento as regras de execução das apostas desportivas à cota, quando praticadas à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (apostas desportivas à cota *online*) e em que o jogador joga contra a entidade exploradora.

2.º As entidades exploradoras, no respeito, desenvolvimento e faculdade conferidas pelo regulamento em anexo, fixam as regras específicas das apostas desportivas à cota *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas nos termos do 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 específicas fixadas pelas entidades exploradoras devem estar permanentemente disponíveis nos sítios na *Internet* das entidades exploradoras para consulta.

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

21 de dezembro de 2015. — A Vice-Presidente do Conselho Diretivo,  
Maria Teresa Rodrigues Monteiro.

### ANEXO

1 — As apostas desportivas à cota *online* são apostas em que o jogador aposta uma quantia em dinheiro contra a entidade exploradora com base numa cota pré-estabelecida igual ou superior a 1,00, comportando até duas casas decimais, associada a um ou mais prognósticos de um resultado ou resultados incertos e possíveis de uma ou mais competições e ou provas desportivas, com um prémio que resulta da multiplicação do montante da aposta pelo valor da cota.

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

*a*) «Aposta desportiva à cota múltipla», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico simultâneo sobre dois ou mais tipos de resultados de uma ou mais competições ou eventos desportivos;

*b*) «Aposta desportiva à cota simples», aquela através da qual se coloca uma quantia em dinheiro associada a um prognóstico sobre um tipo de resultado de uma única competição ou evento desportivo;

*c*) «Aposta unitária ou unidade mínima de aposta», valor mínimo de cada aposta simples ou múltipla, expresso em euros, e definido pela entidade exploradora;

*d*) «Coeficiente da aposta ou valor da cota» é o número que multiplicado pelo montante da aposta, determina a quantia a pagar numa aposta ganhadora;

*e*) «Competição ou evento desportivo», a prova desportiva que serve de base à realização de uma ou várias apostas;

*f*) «Momento da aposta», o período de tempo que decorre entre o início e o fim de aceitação de apostas, denominando-se como «apostas pré-evento», se efetuadas até ao início do ou dos eventos a que respeitam, ou como «apostas em direto», se efetuadas no decurso do ou dos eventos a que respeitam;

*g*) «Prémio», montante de uma aposta ganhadora, resultante da multiplicação do valor da cota fixada, no momento da colocação da aposta, pelo montante da aposta;

*h*) «Prognóstico», uma das respostas possíveis à pergunta que a entidade exploradora coloca ao jogador;

*i*) «Reembolso do valor da aposta», devolução ao jogador do valor integral de uma aposta que é anulada por motivos supervenientes relacionados com a competição e ou evento desportivo;

3 — Apenas podem ser exploradas apostas desportivas à cota sobre as modalidades, competições e eventos desportivos que constem da lista aprovada pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4 — As entidades exploradoras podem solicitar ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos a inclusão na lista referida na regra anterior de novas modalidades, competições e eventos desportivos.

5 — O Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos pode recusar a inclusão ou retirar da lista as modalidades, competições e eventos desportivos sobre as quais existam, nomeadamente, suspeitas de falta de integridade ou da idoneidade do organizador, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação por esse facto.

6 — Podem ser explorados os seguintes tipos de apostas desportivas à cota: apostas simples e múltiplas.

7 — Nas apostas simples o direito a prémio é determinado pela coincidência do prognóstico com o resultado e a classificação oficial da competição ou do evento desportivo.

8 — Nas apostas múltiplas o número mínimo e máximo de prognósticos possíveis é fixado pela entidade exploradora.

9 — O valor da cota da aposta múltipla é determinado pela multiplicação do valor da cota dos prognósticos individuais que constituem a aposta múltipla.

10 — O montante do prémio de uma aposta múltipla é determinado pela multiplicação do montante da aposta múltipla ganhadora pelo valor da cota da aposta múltipla.

11 — O direito a prémios nas apostas múltiplas depende da coincidência de todos ou alguns dos prognósticos individuais com os resultados e classificações oficiais de todas as competições e ou eventos desportivos que integram as apostas, consoante as apostas múltiplas sejam, respetivamente, simples ou combinadas.

12 — É da exclusiva responsabilidade do jogador assegurar que o tipo de aposta, a data da competição e ou do evento desportivo, o valor de cada aposta e o montante total das suas apostas correspondem à sua vontade.

13 — A aceitação e registo das apostas deve conter informação inequívoca sobre a aposta, designadamente, a data e hora da prova desportiva,

o tipo de aposta, os prognósticos, o montante total da aposta e a data e hora da aceitação da aposta, o valor da cota com indicação do valor possível de prémio, caso a aposta seja ganhadora.

14 — O coeficiente da aposta ou valor da cota é fixado pela entidade exploradora e pode ser revisto ou alterado a todo o tempo durante o prazo definido para a realização das apostas.

15 — Sem prejuízo do disposto no número anterior, o valor da cota considera-se estabelecido, entre a entidade exploradora e o jogador, no momento da aceitação da aposta.

16 — O registo de cada aposta deve conter um número ou combinação alfanumérica de identificação único.

17 — A aceitação e registo da aposta pelo operador deve estar disponível para consulta pelo jogador através da respetiva conta até que sejam declarados os resultados e classificação oficial da competição e ou evento desportivo.

18 — O momento da aposta é definido pela entidade exploradora e termina:

- a) Antes do início da competição e ou do evento desportivo.
- b) No decurso da competição e ou do evento desportivo sobre prognósticos relativos a um resultado já certo.

19 — Nas apostas múltiplas o período de aceitação de apostas termina necessariamente quando um dos prognósticos que integra a aposta múltipla já não for possível, por se ter tornado um resultado já certo.

20 — O período de aceitação de apostas pode ser reaberto quando a competição e ou o evento desportivo é repetido ou adiado.

21 — Todas as apostas realizadas numa competição e ou num evento desportivo são anuladas, nomeadamente, sempre que se verifique um dos seguintes casos:

- a) Por qualquer motivo a competição e ou o evento desportivo seja cancelado;
- b) Quando o evento desportivo for adiado por mais de 24 horas relativamente à hora marcada para o seu início ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior;

22 — As apostas anuladas são reembolsadas imediatamente para a conta do jogador.

23 — O reembolso das apostas anuladas não pode ser acrescido ou deduzido de qualquer custo.

24 — O resultado das apostas e o direito a prémios é determinado pela verificação do prognóstico com os resultados e classificações oficiais das competições e ou dos eventos desportivos.

25 — As apostas com direito a prémio são pagas de acordo com o valor da cota estabelecido no momento em que a aposta se realizou.

26 — Os resultados declarados oficiais consideram-se definitivos para determinar as apostas ganhadoras e perdedoras.

27 — Qualquer alteração aos resultados e classificações oficiais referidos na regra anterior, seja por impugnação, decisão disciplinar, administrativa ou judicial, não produz efeitos sobre a liquidação das apostas realizadas na prova desportiva.

28 — Logo que sejam anunciados os resultados oficiais da competição e ou do evento desportivo a entidade exploradora comunica aos jogadores, pela forma indicada nas regras específicas definidas para o tipo de aposta em concreto, os resultados considerados válidos e procede ao pagamento dos prémios das apostas ganhadoras na conta do jogador.

29 — As regras específicas das apostas e todas as instruções, escritas e de áudio, devem apresentar-se em língua portuguesa.

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

31 — Para efeitos do presente regulamento, o dia e hora do calendário das competições e eventos desportivos e das apostas apresentadas no sítio da Internet das entidades exploradoras correspondem à data e hora de Portugal Continental determinada nos termos da legislação nacional e divulgada pelo Observatório Astronómico de Lisboa.

209215932

## Regulamento n.º 903-B/2015

### Regulamento que define os Requisitos Técnicos do Sistema Técnico do Jogo Online

#### 1 — Enquadramento Legal

##### 1.1 — Âmbito

O Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, aprovou o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (adiante designado por “RJO”), nas suas diversas categorias e tipos, que podem ser exploradas pelos titulares de licença concedida pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (adiante designado por “SRIJ”).

#### 1.2 — Objeto

O presente documento tem por objeto desenvolver e descrever os requisitos mínimos, as especificações técnicas e os mecanismos de controlo aos mesmos associados, nos termos dos requisitos estabelecidos no RJO para o sistema técnico de jogo das entidades exploradoras e que com eles devem estar conformes, tendo em vista assegurar a proteção da ordem pública, combater a fraude, prevenir os comportamentos viciantes, proteger os direitos dos menores e salvaguardar os direitos dos jogadores.

As entidades exploradoras, para obterem uma licença, devem ter o seu sistema técnico de jogo certificado, nos termos do programa de certificação definido pelo SRIJ, para a exploração do jogo e das apostas *online*.

#### 1.3 — Destinatários

O presente documento é dirigido às entidades exploradoras e aos organismos de certificação.

#### 1.4 — Versão

Só a versão portuguesa é legalmente vinculativa, servindo a versão inglesa como mero instrumento de orientação.

#### 1.5 — Definições

(De acordo com as definições constantes do RJO)

“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;

“Infraestrutura de controlo”: A infraestrutura técnica, gerida pelo SRIJ, para armazenamento e tratamento, em tempo real, dos dados relacionados com a atividade de jogos e apostas *online*, obtidos através da infraestrutura de entrada e registo;

“Componentes críticos”: *Hardware*, *software* ou outros componentes que devem existir, em condições de operacionalidade, para que o sistema de jogo *online* funcione adequadamente;

“Evento”: A prova desportiva ou a corrida de cavalos;

“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;

“Sistema técnico de jogo”: O conjunto de *hardware* e *software*, gerido pela entidade exploradora, que constitui o interface entre a entidade exploradora e o jogador, pelo qual deve ser encaminhado todo o tráfego de dados entre o jogador e a plataforma de jogo e que inclui a presença na Internet, a infraestrutura de entrada e registo e a plataforma de jogo, integrando bases de dados, o *software* de jogos e apostas *online*, o gerador de números aleatórios, os módulos de gestão e todo o demais *hardware* e *software* em que se suporte a exploração desta atividade;

“Jogo de fortuna ou azar”: O jogo que implica o dispêndio de uma quantia em dinheiro e cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte;

“Jogos de fortuna ou azar”: Os jogos de fortuna ou azar, as apostas desportivas à cota, as apostas hípcas, mútuas e à cota, em que são utilizados quaisquer mecanismos, equipamentos ou sistemas que permitem produzir, armazenar ou transmitir documentos, dados e informações, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos ou quaisquer outros meios;

“Plataforma de jogo”: A infraestrutura técnica, gerida pela entidade exploradora, onde se desenvolve a atividade 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 suporte a exploração desta atividade;

“*Software* de jogo”: As componentes aplicacionais responsáveis pela dinâmica, regras e lógica dos jogos e apostas *online*;

“Apresentação (*skin*) do jogo”: A designação e apresentação gráfica, personalização ou suporte, de um jogo, através dos quais o *software* de jogo é apresentado;

“Receita bruta”: O valor que resulta da dedução do quantitativo atribuído em prémios ao montante total das apostas realizadas;

“Licença”: O título habilitante para explorar uma determinada categoria de jogos ou apostas *online*;

“Log”: Uma tabela que regista automaticamente dados que não devem ser manipulados após o respetivo registo inicial. Quaisquer alterações ao *log* ocorrerão através do registo de novas entradas em vez de alteração ou eliminação dos registos existentes;

“Mapeamento (*mapping*)”: O processo mediante o qual ao número escalonado produzido por um gerador de números aleatórios é atribuído um símbolo ou valor utilizável e aplicável no jogo em curso (por ex., o número ajustado à escala 51 poderá ter correspondência com o Ás de espadas);