



Relatório 1º Trimestre

2017



Atividade do Jogo *Online* em Portugal

O Mercado Regulado

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

ÍNDICE GERAL

MENSAGEM DA COMISSÃO DE JOGOS.....	4
ENQUADRAMENTO.....	6
1. ANÁLISE GLOBAL.....	7
2. ANÁLISE DA ATIVIDADE POR CATEGORIA DE JOGOS E APOSTAS <i>ONLINE</i>	9
2.1. Apostas Desportivas à Cota	9
<i>Evolução de maio a dezembro de 2016</i>	10
<i>Evolução de janeiro a março de 2017</i>	10
2.2. Apostas Desportivas à Cota por Modalidade Desportiva	11
2.3. Jogos de Fortuna ou Azar	13
<i>Evolução de maio a dezembro de 2016</i>	13
<i>Evolução de janeiro a março de 2017</i>	14
2.4. Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo	15
3. JOGADORES REGISTADOS.....	16
3.1. Evolução.....	16
<i>Evolução de maio a dezembro de 2016</i>	16
<i>Evolução de janeiro a março de 2017</i>	17
3.2. Distribuição dos Jogadores por Estrutura Etária	18
3.3. Distribuição dos Jogadores por Área Geográfica	18
4. POLÍTICA DE JOGO RESPONSÁVEL.....	20
4.1. Jogadores Autoexcluídos da Prática de Jogos e Apostas <i>Online</i>	20
5. ARTICULAÇÃO COM OUTRAS ENTIDADES	22
6. REGIME DE TRIBUTAÇÃO.....	23
7. CONTROLO, MONITORIZAÇÃO E INSPEÇÃO DO JOGO <i>ONLINE</i>	24
8. MONITORIZAÇÃO DE OPERADORES ILEGAIS DE JOGO <i>ONLINE</i>	26
9. COOPERAÇÃO ADMINISTRATIVA.....	27

ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1	Jogos e Apostas <i>Online</i> , Evolução 3ºT 2016 - 1ºT 2017.....	8
Fig. 2	Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 3ºT 2016 – 1ºT 2017	9
Fig. 3	Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 1ºT 2017	10
Fig. 4	Apostas Desportivas à Cota por Modalidade	11
Fig. 5	Apostas Desportivas à Cota por Competição	12
Fig. 6	Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 3ºT 2016 – 1ºT 2017	13
Fig. 7	Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 1ºT 2017	14
Fig. 8	Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo.....	15
Fig. 9	Jogadores - Evolução do Número de Registos.....	16
Fig. 10	Jogadores - Novos Registos em 2017	17
Fig. 11	Jogadores - Distribuição por Estrutura Etária	18
Fig. 12	Jogadores - Concentração geográfica dos jogadores registados	19
Fig. 13	Jogadores Autoexcluídos.....	20
Fig. 14	Jogadores Autoexcluídos - Evolução 1º T 2017	21
Fig. 15	SICAD – Total de Utentes	22
Fig. 16	Método Triangular	24
Fig. 17	Operadores de Jogo <i>Online</i> ilegais	26

ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

MENSAGEM DA COMISSÃO DE JOGOS

A regulação do jogo *online* em Portugal é um marco significativo da história do jogo em Portugal.

A aprovação, em abril de 2015, do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, colocou Portugal a par da larga maioria dos países europeus que, na última década, já tinham regulado a sua exploração.

A existência de um mercado nacional não regulado que vinha proliferando levou a que o Estado português decidisse consagrar um conjunto de soluções jurídicas, nelas plasmando os princípios e objetivos de interesse público que considerava necessário acautelar e que se encontram refletidos no RJO.

Desde a entrada em vigor do RJO, em 28 de junho de 2015, um longo caminho foi percorrido. Foi aprovada a legislação complementar necessária para a implementação do modelo definido e foi estruturado e desenvolvido todo o sistema de controlo, monitorização, auditoria e inspeção, gerido pela entidade de controlo, inspeção e regulação – o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) - e que lhe permite exercer todas as suas competências nestes domínios.

Reuniram-se, assim, as condições para que fossem emitidas licenças para a exploração de jogos e apostas *online*.

A primeira licença para a exploração de apostas desportivas à cota *online* foi emitida em 25 de maio de 2016. Até 31 de março foram emitidas mais 5 licenças, não só para a exploração de apostas desportivas à cota, mas também para a exploração de jogos de fortuna ou azar.

Creemos que o balanço deste período é francamente positivo, realçando-se a relação de profunda colaboração entre o SRIJ, sob a coordenação e direção da Comissão de Jogos, e as diversas entidades exploradoras. Outro aspeto a realçar são os resultados da atividade, nomeadamente em termos de número de jogadores registados, que evidenciam um grau de absorção de jogadores pelo mercado regulado.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Estamos cientes do muito que ainda há a fazer e que enfrentamos grandes desafios, decorrentes principalmente de esta ser uma atividade vulnerável às alterações tecnológicas e de mercado, que surgem a um ritmo bastante rápido, a que acresce a circunstância de a mesma ter um caráter transfronteiriço, o que nos coloca perante matérias muito sensíveis que têm de ser acauteladas.

Este novo regime está em reavaliação desde a data de emissão da primeira licença e durante o prazo máximo de dois anos, ou seja, até maio de 2018. Esta é uma das suas principais virtualidades, porque permite avaliar os resultados da aplicação do regime vigente e propor alterações que se justifiquem em função da análise efetuada e dos indicadores do mercado.

A Comissão de Jogos

Luís Araújo, Presidente

Teresa Monteiro, Vice-Presidente

Luís Coelho, Diretor Coordenador do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

ENQUADRAMENTO

O presente Relatório espelha os dados relativos à exploração e prática dos jogos e apostas *online* em Portugal, após a regulamentação aprovada em abril de 2015 e decorrido um ano após a emissão da primeira licença.

Este é o primeiro Relatório apresentado, que, embora reportado ao 1º trimestre de 2017, reflete também os dados relativos aos dois últimos trimestres de 2016, permitindo, assim, uma análise dinâmica, porque é comparativa destes três trimestres e da evolução verificada.

Importa ter presente que os dados disponíveis são escassos, porque refletem um período relativamente reduzido, pelo que não é possível produzir análises muito densificadas e conclusivas, mas apenas dar a conhecer alguns elementos e tendências preliminares que serão validados pelos resultados futuros.

Neste momento, é essencial evidenciar o comportamento do mercado nacional e o papel das entidades exploradoras já detentoras de licenças, que muito têm contribuído para o são desenvolvimento da atividade de exploração de jogos e apostas online, não podendo também deixar de ser referido o papel da entidade de controlo, inspeção e regulação – o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ) -, no contexto das funções que nesta matéria lhe foram legalmente cometidas e que visam assegurar o cumprimento das obrigações impostas àquelas entidades exploradoras.

Uma referência especial à colaboração com as demais entidades reguladoras europeias com as quais o SRIJ tem vindo a desenvolver acordos de cooperação bilaterais e multilaterais, com vista à partilha de informação relativamente aos respetivos mercados. Efetivamente, a cooperação administrativa assume especial relevância no quadro das ações de prevenção e combate ao branqueamento de capitais e financiamento do terrorismo e de defesa e salvaguarda da integridade do desporto, através do combate à viciação das apostas associada à manipulação dos resultados desportivos.

ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

1. ANÁLISE GLOBAL

A atividade de exploração e prática de jogos e apostas *online* em Portugal, num contexto de mercado regulado, teve o seu início em 25 de maio de 2016, data da emissão da primeira licença para a exploração de apostas desportivas à cota.

Desde aquela data e até 31 de março de 2017, foram emitidas mais 5 licenças, registando-se neste período um valor global de receita bruta¹ das entidades exploradoras de 82,8 milhões de euros.

A análise estruturada aqui apresentada corresponde, de forma agregada, aos dados dos 3º e 4º trimestres de 2016² e do 1º trimestre de 2017.

Durante o ano de 2016 foram emitidas:

- 2 licenças para exploração de apostas desportivas à cota (uma em maio e outra em julho)
- 3 licenças para exploração de jogos de fortuna ou azar (uma em julho, uma em outubro e a terceira em novembro)

O número de licenças emitidas traduziu-se num crescimento da receita bruta de 13,7% entre o 3º e o 4º trimestre de 2016, passando de cerca de 24 milhões de euros para aproximadamente 27 milhões de euros.

Durante o 1º trimestre de 2017 foi emitida uma sexta licença para a exploração de jogos de fortuna ou azar, tendo-se verificado que o valor global de receita bruta, neste período, ultrapassou os 31 milhões de euros, apresentando, assim, um crescimento de 14,7% face ao trimestre anterior.

O mercado português encontra-se atualmente repartido por quatro entidades exploradoras, às quais foram emitidas as referidas seis licenças.

¹ Receita bruta – montante das apostas depois de deduzidos os prémios pagos.

² Considera-se, para este efeito, que as referências ao 3º trimestre de 2016 abrangem o período que vai 25 de maio (data de emissão da primeira licença) a 30 de setembro de 2016.

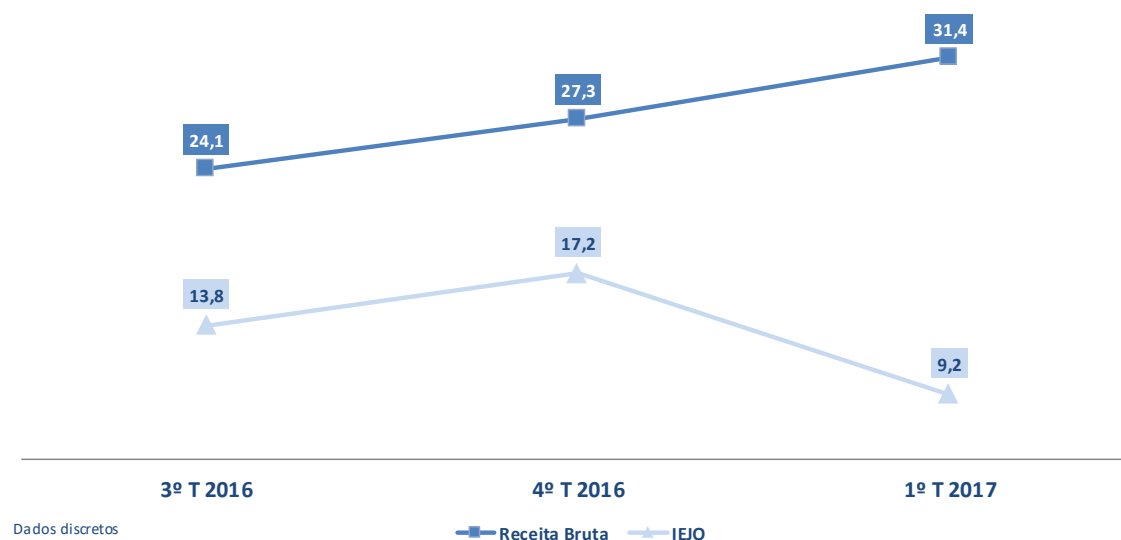
ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Apesar do número de jogadores inscritos em 2017, face aos registados em 2016, indicar um cenário de estabilização, esta análise só poderá ser feita com rigor quando for possível avaliar um período temporal mais longo.

A eventual e expetável disponibilização para o mercado de mais jogos e apostas, como é o caso do bingo e das apostas hípcas, tipo e categoria para os quais ainda não foi emitida qualquer licença, introduzirá, certamente, novas variáveis de análise que permitirão conhecer com mais detalhe a indústria do jogo *online* em Portugal. É igualmente expectável que uma maior variedade e diversidade da oferta contribuam para maior interesse por parte dos jogadores.

Relativamente ao mesmo período, apresentam-se nos quadros seguintes uma análise mais em detalhe da evolução da atividade de jogo *online*, globalmente e por categoria de jogo: apostas desportivas à cota e jogos de fortuna ou azar.

Fig. 1| Jogos e Apostas *Online*,
Evolução 3ºT 2016 - 1ºT 2017 (M €)



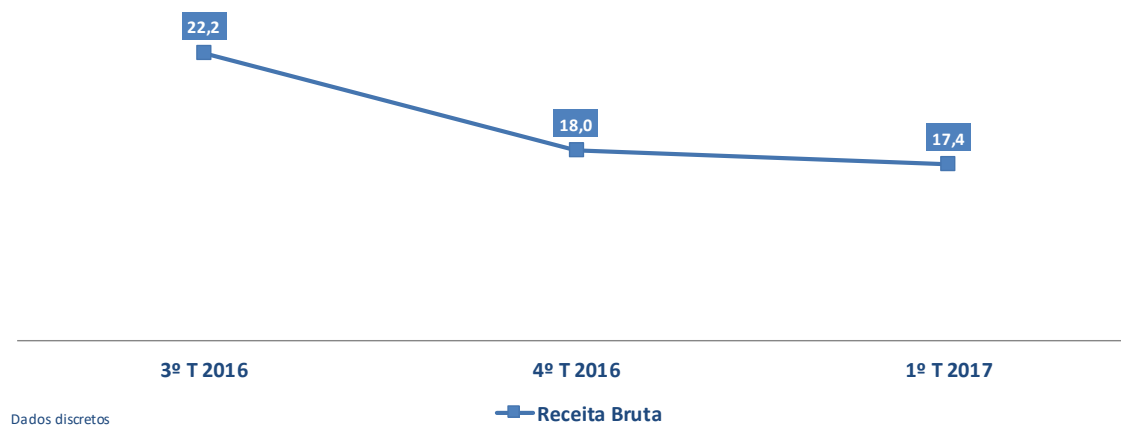
ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

2. ANÁLISE DA ATIVIDADE POR CATEGORIA DE JOGOS E APOSTAS *ONLINE*

2.1. Apostas Desportivas à Cota

Os dados a seguir apresentados refletem a realidade das duas entidades que detêm licença para explorar apostas desportivas à cota.

Fig. 2 | Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 3ºT 2016 - 1ºT 2017 (M €)



Desde a emissão da primeira licença para a exploração de apostas desportivas à cota *online* em 25 de maio de 2016 e até 31 de março de 2017, a receita bruta das entidades exploradoras atingiu os 57,6 milhões de euros³.

³ Por razões de arredondamento, a soma das parcelas pode não corresponder ao total.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Evolução de maio a dezembro de 2016

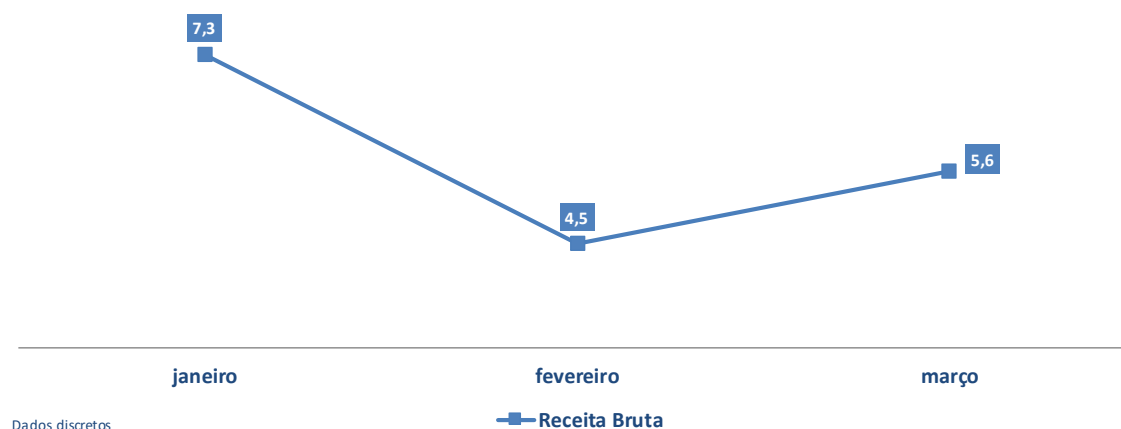
Considerando apenas o ano de 2016, as entidades exploradoras obtiveram cerca de 40,2 milhões de euros de receita bruta, observando-se, contudo, uma diminuição de 18,6% entre o 3º e o 4º trimestre de 2016 (de 22,2 para 18,0 milhões de euros).

Evolução de janeiro a março de 2017

No **1º trimestre de 2017**, a receita bruta registou um valor de 17,4 milhões de euros, ou seja, uma diminuição de 3,3% relativamente ao último trimestre de 2016.

Entre janeiro e março de 2017 registou-se uma variação média mensal negativa de 12,6%, resultado da diminuição do valor da receita bruta em 2,8 milhões de euros entre janeiro e fevereiro e do aumento de cerca de 1 milhão de euros observado em março.

Fig. 3 | Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 1ºT 2017 (M €)

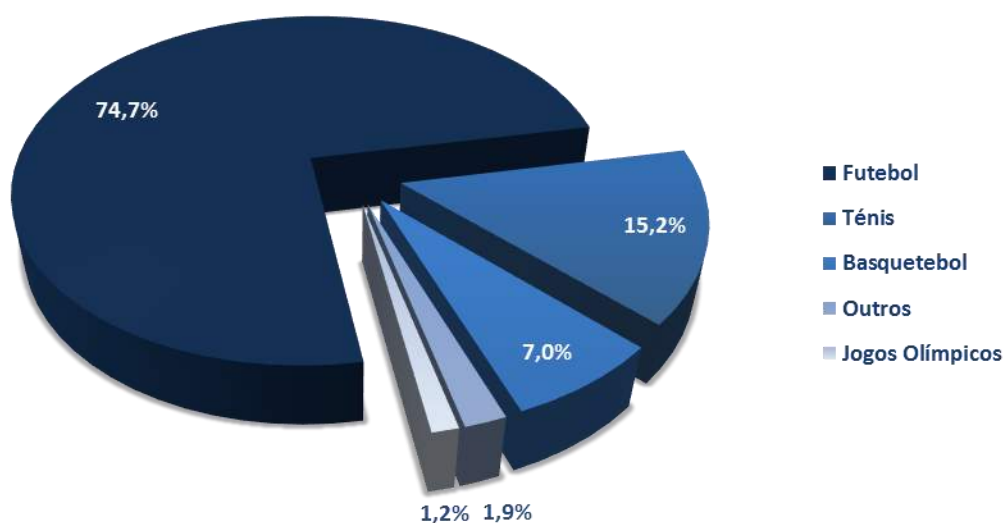


ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

2.2. Apostas Desportivas à Cota por Modalidade Desportiva

O futebol foi a modalidade desportiva objeto do maior volume de apostas, representando praticamente 75% do total de apostas em competições desportivas.

Fig. 4| Apostas Desportivas à Cota por Modalidade



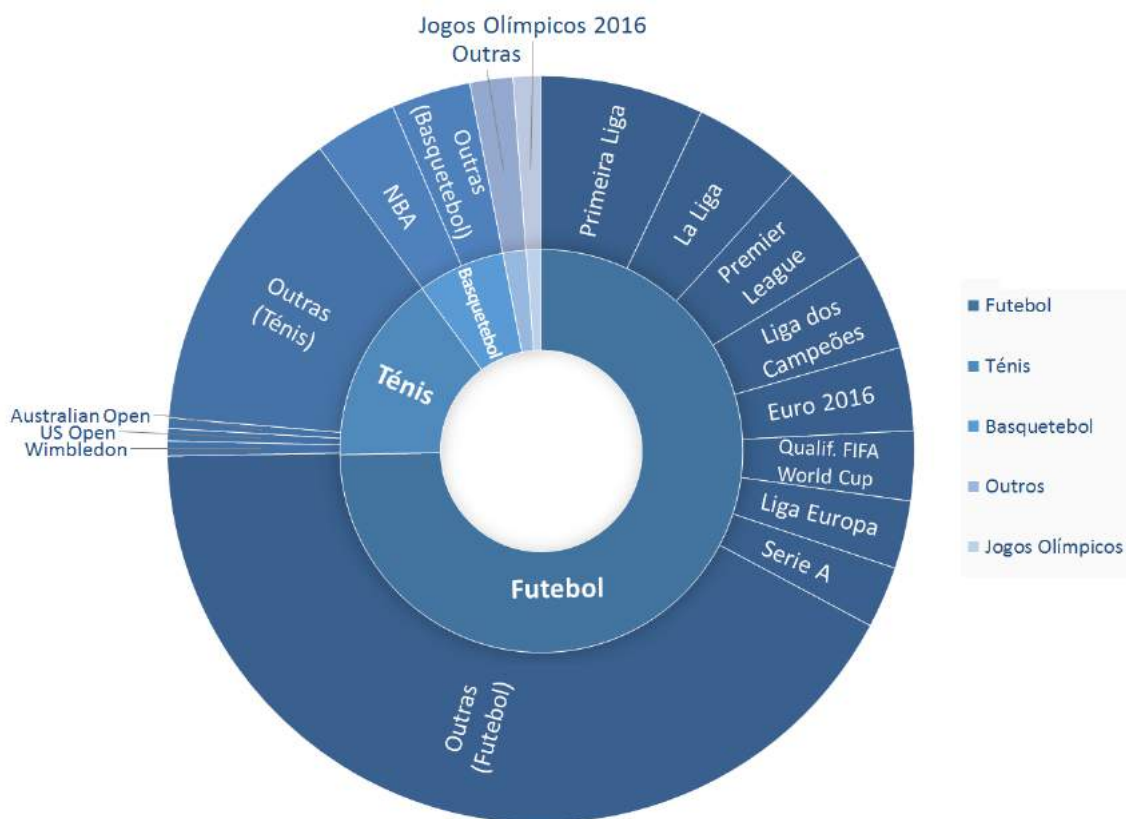
Na 2ª e 3ª posição do *ranking*, encontram-se as modalidades de Ténis e Basquetebol que corresponderam, respetivamente, a 15,2% e 7,0% do total de apostas.

As apostas nas competições dos 16 dias dos Jogos Olímpicos Rio 2016 apresentaram um peso relativo de 1,2%.

No seu conjunto, a Primeira Liga portuguesa, a *La Liga* espanhola, a *Premier League* inglesa, a Liga dos Campeões da UEFA e o Campeonato Europeu de Futebol de 2016, representaram quase um terço do total das apostas na modalidade futebol.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Fig. 5| Apostas Desportivas à Cota por Competição



Por sua vez, a Primeira Liga Portuguesa foi a competição objeto de mais apostas, com 9,5% do valor das apostas no futebol. A liga espanhola de futebol e a inglesa *Premier League*, foram as 2ª e 3ª competições com maior valor de apostas no período em análise, correspondendo, respetivamente, a 6,3% e 6,1% do total. O Euro 2016, por seu lado, representou quase 5% do total de apostas realizadas na modalidade futebol.

O Ténis, teve como principais competições objeto de apostas o Torneio de *Wimbledon*, o *Open* dos Estados Unidos e o *Open* da Austrália (4,3%, 3,5% e 3,0%, respetivamente).

No Basquetebol, a competição NBA representou mais de metade das apostas na modalidade.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

2.3. Jogos de Fortuna ou Azar

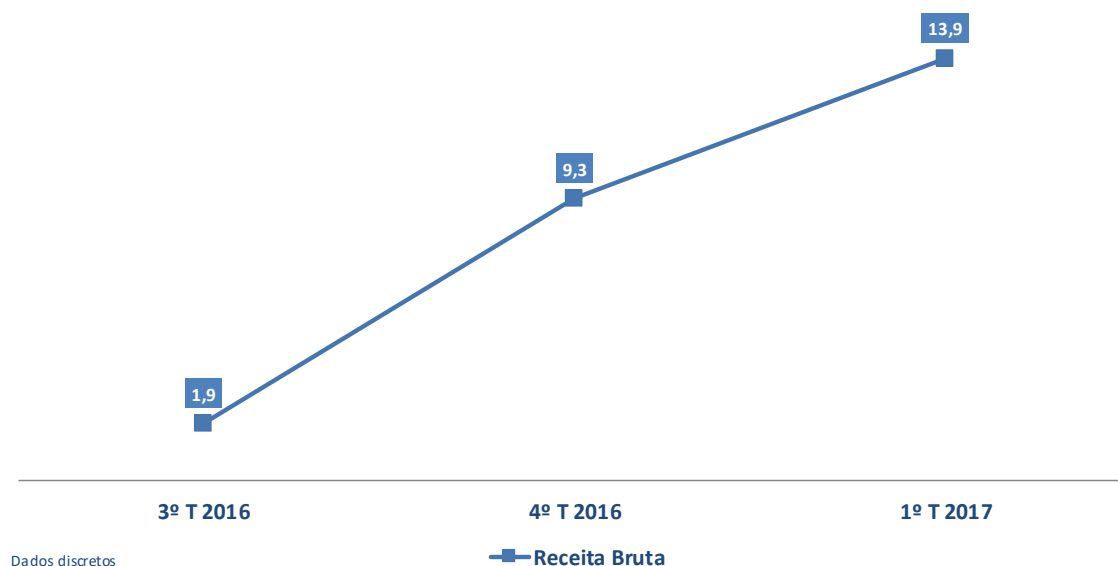
Os dados a seguir apresentados refletem a realidade das quatro entidades licenciadas para explorar jogos de fortuna ou azar.

A emissão da primeira licença para a exploração daquela categoria de jogos ocorreu em 25 de julho de 2016. Desde essa data e até 31 de março de 2017 a receita bruta obtida pelas entidades exploradoras foi superior a 25,1 milhões de euros.

Evolução de maio a dezembro de 2016

Considerando os dados referentes a 2016, verificou-se que a receita bruta das entidades exploradoras ascendeu a 11,2 milhões de euros, valor que resulta principalmente da atividade desenvolvida durante o 4º trimestre de 2016, que ultrapassou os 9,3 milhões de euros.

Fig. 6| Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 3ºT 2016 - 1ºT 2017 (M €)



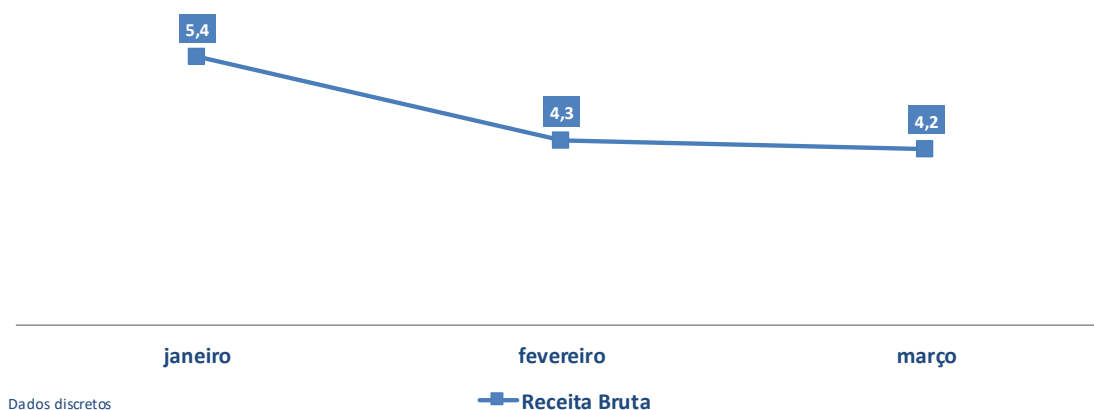
ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Evolução de janeiro a março de 2017

No 1º trimestre de 2017, a receita bruta foi superior a 13,9 milhões de euros, registando-se um crescimento de quase 50% relativamente ao último trimestre de 2016, que se traduziu em cerca de mais 4,6 milhões de euros.

Todavia, entre janeiro e março de 2017, observou-se a diminuição da receita bruta das entidades exploradoras a uma média mensal de 11,4%. Assim, o valor de 5,3 milhões de euros apurado em janeiro reduziu-se em mais de 1 milhão de euros comparativamente ao registado nos dois meses seguintes (4,3 e 4,2 milhões de euros, respetivamente).

Fig. 7 | Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 1ºT 2017 (M €)



ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

2.4. Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo

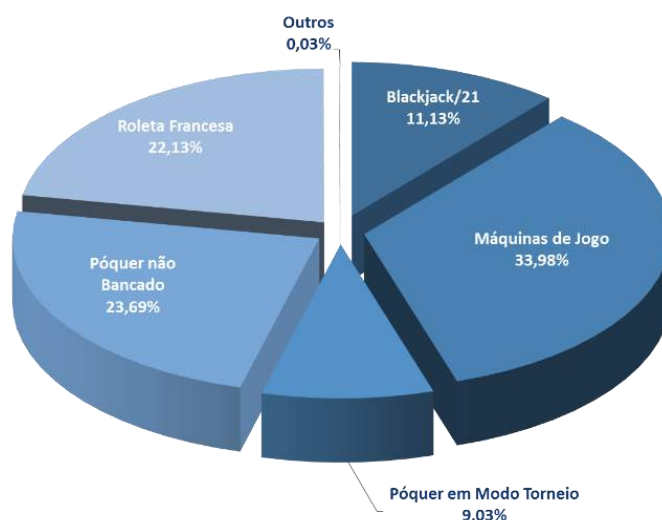
No âmbito dos jogos de fortuna ou azar e dentro do espectro de jogos abrangidos⁴ pela licença para a exploração *online* desta categoria de jogos, é possível disponibilizar em Portugal, ao abrigo das licenças emitidas até 31 de março de 2017, os seguintes tipos de jogos:

- Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau
- *Blackjack/21*
- Jogos de máquinas;
- Póquer em modo de torneio
- Póquer não bancado, nas variantes «*omaha*» e «*hold'em*»
- Roleta americana
- Roleta francesa

Considerando o histórico existente, os jogos de máquinas são aqueles em que se registam mais apostas, representando mais de um terço na categoria jogos de fortuna ou azar.

Valor idêntico foi obtido no póquer, considerando o conjunto das apostas nas variantes de póquer “não bancado” (23,69%) e no póquer em “modo de torneio” (9,03%).

Fig. 8| Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo



⁴ Nos termos da alínea c) do nº 1 do artigo 5º do RJO, são autorizados os seguintes tipos de jogos de fortuna ou azar: Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau; Banca francesa; *Blackjack/21*; Bingo; Jogos de máquinas; Póquer em modo de torneio; Póquer não bancado nas variantes «*omaha*», «*hold'em*» e «póquer sintético»; Póquer sem descarte; Roleta americana; Roleta francesa.

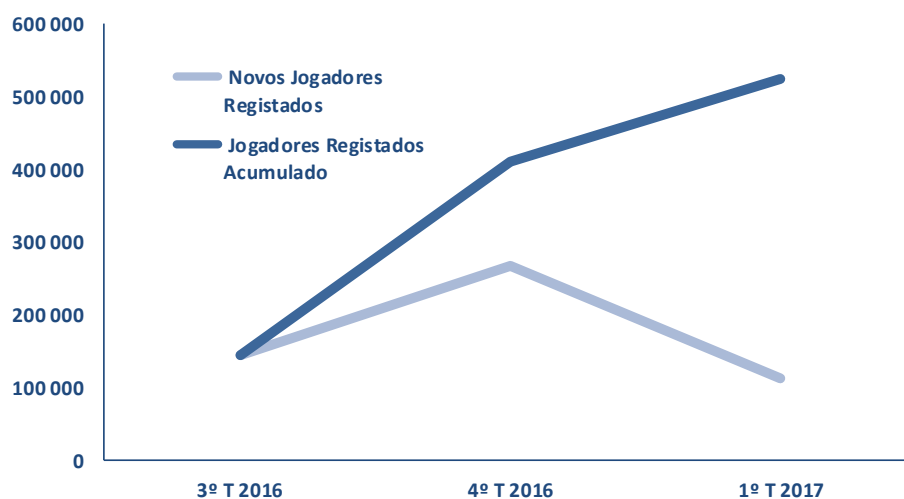
ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

3. JOGADORES REGISTRADOS

3.1. Evolução

Desde a data da emissão da primeira licença e até 31 de março de 2017, registaram-se mais de 523 mil jogadores nas quatro entidades detentoras de licenças para a exploração de jogos e apostas *online*.

Fig. 9| Jogadores - Evolução do Número de Registos



Evolução de maio a dezembro de 2016

Nos primeiros meses de exploração do jogo *online* e até 30 de setembro de 2016 registaram-se cerca de 144 mil jogadores. Este número foi expressivamente ultrapassado no 4º trimestre de 2016, período no qual se registaram cerca de 267,5 mil novos jogadores, o que corresponde a um aumento de 86%. No total, em 31 de dezembro de 2016 estavam registados 411,4 mil jogadores.

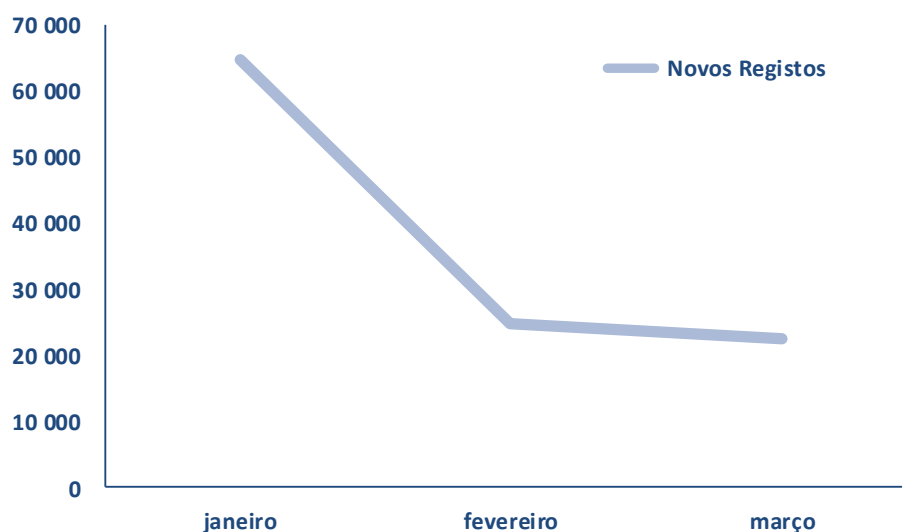
ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Evolução de janeiro a março de 2017

Durante o 1º trimestre de 2017, o crescimento do número de novos jogadores registados abrandou significativamente face ao verificado no trimestre imediatamente anterior, tendo-se verificado, no entanto, um acréscimo de 27,2% (isto é, 112 mil novos jogadores).

Numa perspetiva mensal, e neste mesmo período, registaram-se nos sítios na *Internet* das quatro entidades exploradoras mais 64,7 mil jogadores em janeiro de 2017, ou seja, neste mês o registo de jogadores foi superior em 1,4 vezes relativamente ao número total de registos efetuados nos dois meses seguintes (mais 24,7 mil e 22,6 mil novos registos, respetivamente).

Fig. 10| Jogadores - Novos Registos em 2017



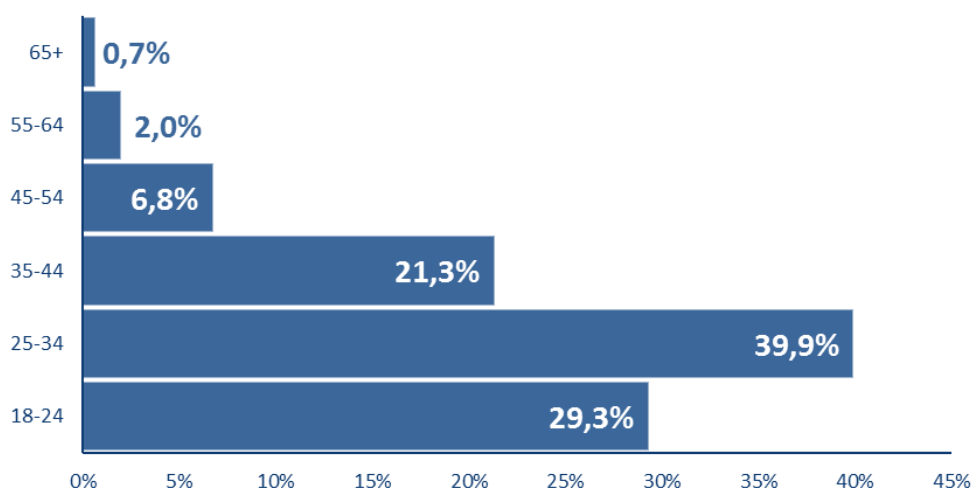
ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

3.2. Distribuição dos Jogadores por Estrutura Etária

A análise da caracterização etária dos jogadores permite constatar que, a 31 de março de 2017, mais de 60% dos jogadores tinham idades compreendidas entre os 25 e 44 anos, sendo predominante o grupo dos 25 aos 34 anos (cerca de 40%).

Os jogadores mais jovens, por sua vez, representavam quase 30% do total de jogadores registados.

Fig. 11| Jogadores - Distribuição por Estrutura Etária



3.3. Distribuição dos Jogadores por Área Geográfica ⁵

Constata-se uma maior concentração de jogadores no litoral do país, sendo que a maioria reside nos grandes centros urbanos, nomeadamente nas áreas metropolitanas do Porto e de Lisboa.

Mais de 50% dos jogadores registados residem nos distritos do Porto, de Lisboa e de Braga, com predominância para os dois primeiros (21,5% e 19,8%, respetivamente).

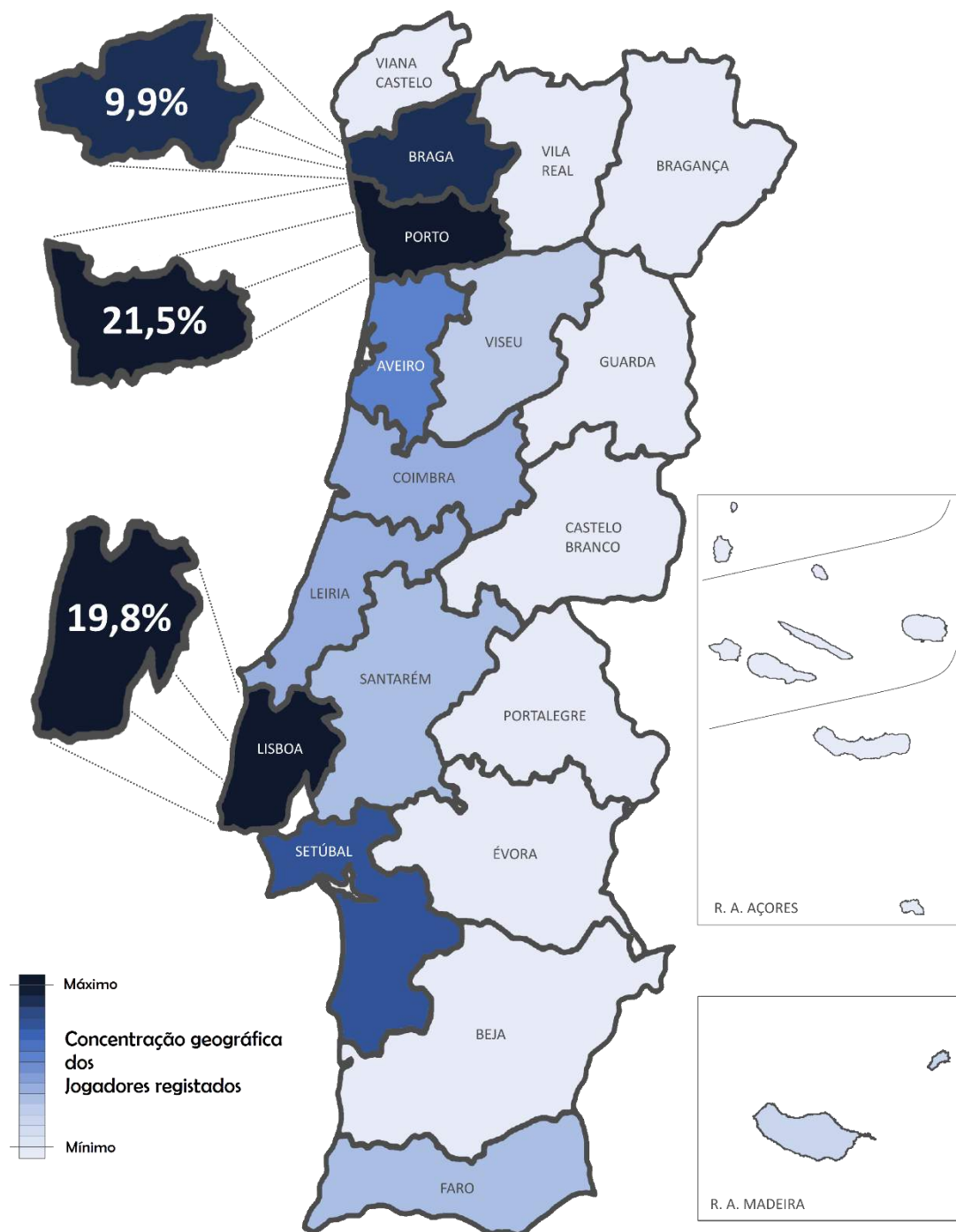
⁵ Esta análise tem por base os dados de residência declarados pelos jogadores no ato de registo.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Os jogadores residentes nos distritos de Aveiro e Setúbal representam, no seu conjunto, mais de 15% do total de jogadores.

Portalegre é o distrito que apresenta o menor número de jogadores registados (menos de 1%).

Fig. 12| Jogadores - Concentração geográfica dos jogadores registados



ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

4. POLÍTICA DE JOGO RESPONSÁVEL

4.1. Jogadores Autoexcluídos da Prática de Jogos e Apostas Online

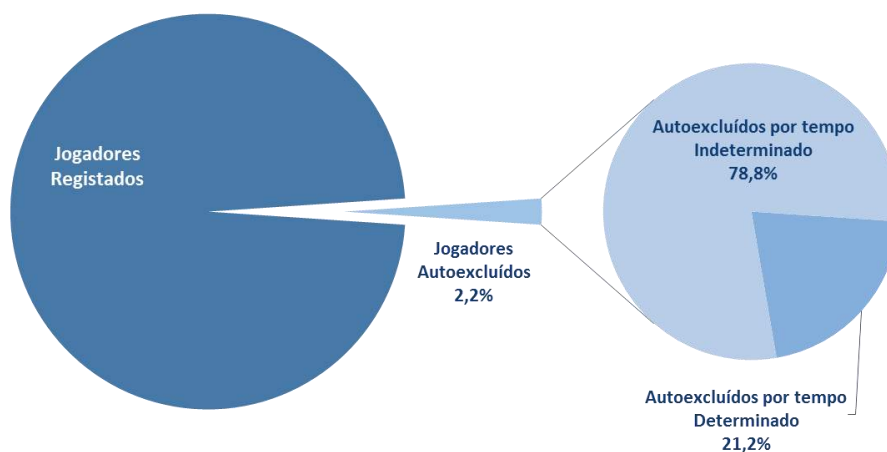
O mecanismo da autoexclusão encontra-se consagrado no RJO e constitui um importante instrumento que se encontra regulado como um direito dos jogadores, através do qual se pretende prevenir o jogo excessivo e evitar comportamentos e práticas aditivas.

A autoexclusão pode ser efetuada pelo jogador diretamente no(s) sítio(s) na *Internet* da(s) entidade(s) exploradora(s) em que se encontre registado, ficando impedido de jogar nesse(s) sítio(s) durante o período por si indicado, ou no sítio na *Internet* do SRIJ, o que implica o impedimento de jogar nos sítios na *Internet* de todas as entidades exploradoras.

Quanto ao prazo da autoexclusão, este pode ser fixado pelo jogador para um período de tempo determinado (nunca inferior a 3 meses), ou por tempo indeterminado. Em qualquer destes casos, e desde que cumprido o período mínimo, o jogador pode antecipar o termo da sua autoexclusão e retomar a prática de jogos e apostas *online*.

Neste âmbito, e tendo por referência os últimos dados disponíveis, em 31 de março de 2017 encontravam-se autoexcluídos 11,3 mil jogadores, os quais representam cerca de 2,2% do total dos jogadores que, naquela data, estavam registados nos sítios na *Internet* das quatro entidades exploradoras.

Fig. 13| Jogadores Autoexcluídos



ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

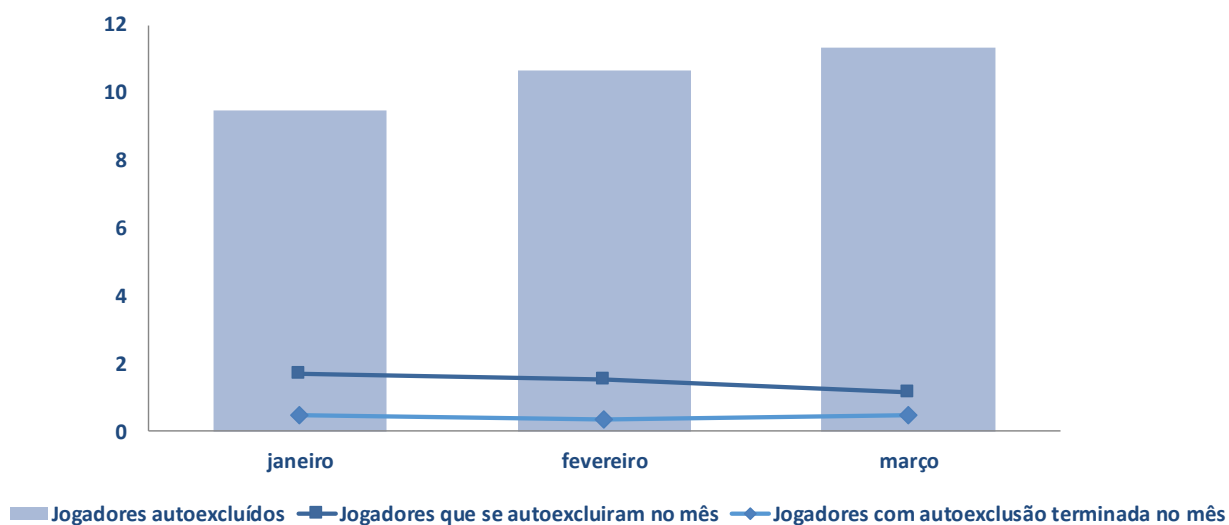
Em termos globais, desde 25 de maio de 2016 (data de emissão da primeira licença) e até 31 de março de 2017, autoexcluíram-se da prática de jogos e apostas *online* um total de 13,3 mil jogadores.

No mesmo período, seja por ter terminado o prazo inicialmente fixado, seja por antecipação do termo por iniciativa do jogador, verificou-se ainda que quase 2 mil jogadores deixaram de estar autoexcluídos.

No ano em curso, verificou-se que entre janeiro e março, autoexcluíram-se 4,3 mil jogadores, o que representa, em média, cerca de 1,4 mil jogadores por mês.

No mesmo período 1,3 mil jogadores deixaram de estar autoexcluídos.

Fig. 14| Jogadores Autoexcluídos - Evolução 1º T 2017 (milhares)



Numa apreciação geral, constata-se que a diferença entre novas autoexclusões e autoexclusões que cessaram, resulta num ligeiro e sustentado aumento do número de jogadores autoexcluídos, o que reflete a importância deste mecanismo como meio de proteção dos jogadores no quadro de uma política de jogo responsável.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

5. ARTICULAÇÃO COM OUTRAS ENTIDADES

O SRIJ tem vindo a desenvolver uma atuação concertada e articulada com o Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD), desde a fase de preparação do próprio quadro regulador dos jogos e apostas *online*.

Com efeito, a partir do momento em que o âmbito de intervenção do SICAD se alargou às dependências do jogo, este organismo desenvolveu, em estreita articulação com o SRIJ, uma série de iniciativas no quadro do controlo, monitorização e inspeção do jogo de base territorial explorado em casinos e salas de jogo do bingo.

Em 2014, o SICAD criou um grupo de trabalho com o objetivo de apoiar e formar os técnicos dos 15 Centros de Respostas Integradas (CRI's) que funcionam junto das Administrações Regionais de Saúde (ARS), na área específica de comportamentos aditivos associados ao jogo.

Ainda durante os anos de 2014 e 2015 o SICAD realizou 4 sessões de formação/comunicações, específicas na vertente do jogo, que abrangeram 60 técnicos.

Em 2016 os CRI's, cobrindo geograficamente todo o país, no âmbito das áreas de jurisdição da Administrações Regionais de Saúde, prestaram assistência e apoio a 135 cidadãos que apresentaram patologias na área do jogo.

Fig. 15| SICAD – Total de Utentes

Utentes a 31-12-2016	Número Total
Tem como tipologia principal de Comportamentos Aditivos e Dependências (CAD) Problemas de Jogo (a dinheiro)	58
Tem como tipologia principal de CAD Problemas de Jogo (não a dinheiro; ex: jogos <i>online</i> , videojogos...)	33
Tem como tipologia principal outros CAD (por substâncias ilícitas) e em simultâneo Problemas de Jogo	34
Tem como tipologia principal outros CAD (por substâncias lícitas) e em simultâneo Problemas de Jogo	10

Fonte: SICAD

ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

6. REGIME DE TRIBUTAÇÃO

Os jogos e apostas *online* são tributados através de um imposto especial, criado especificamente para tributar esta atividade, o Imposto Especial de Jogo *Online* (IEJO).

Em termos de incidência subjetiva, este imposto recai sobre as entidades exploradoras detentoras de uma licença, sendo a base de incidência objetiva definida na lei⁶ em função da categoria de jogo ou aposta e atendendo ao modelo de exploração que está subjacente a cada uma delas.

As entidades exploradoras apenas são tributadas em IEJO pelos rendimentos diretamente resultantes do exercício da atividade de exploração de jogo *online*, não incidindo sobre estes rendimentos qualquer outro imposto.

As receitas provenientes do imposto cobrado são aplicadas de acordo com o estipulado no RJO e, em especial, são destinadas, consoante a categoria de jogo ou aposta, a financiar o setor do desporto, o setor do turismo e o setor equídeo. A entidade de controlo, inspeção e regulação e as Regiões Autónomas são também beneficiárias das receitas do IEJO, assim como outros organismos públicos, nomeadamente o SICAD. Reverte ainda para o Estado uma percentagem do imposto cobrado pela atividade de exploração de jogos e apostas *online*.

Durante o ano de 2016 (maio a dezembro) o valor do IEJO ascendeu a 30,9 milhões de euros e no 1º trimestre de 2017 a 9,2 milhões de euros.

⁶ O quadro legal de tributação do IEJO, encontra-se definido nos artigos 88º, 89º, 90º e 91º do RJO.

ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

7. CONTROLO, MONITORIZAÇÃO E INSPEÇÃO DO JOGO ONLINE

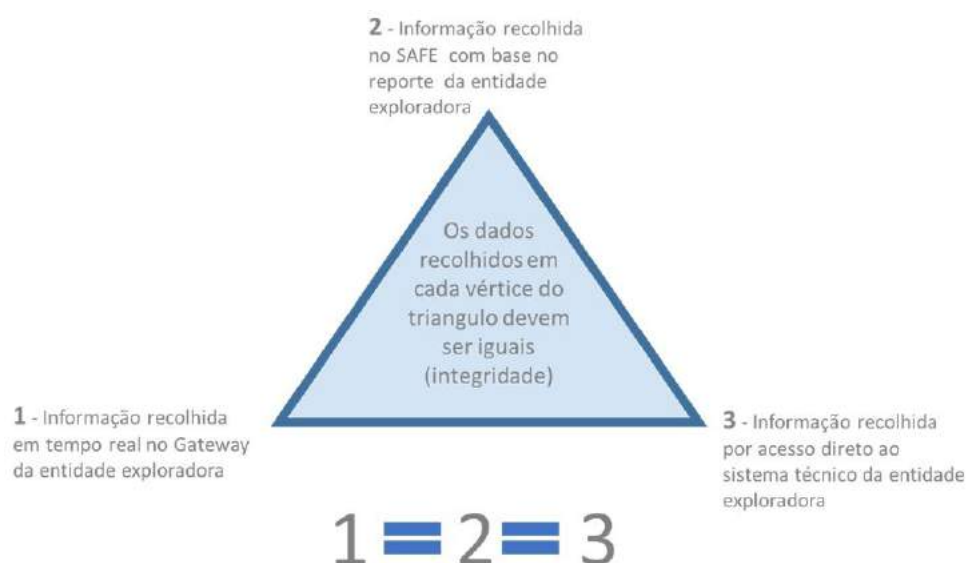
O controlo, monitorização e inspeção do jogo *online* assenta num sistema tecnológico de recolha e tratamento da informação, que tem como elemento mais representativo a infraestrutura de controlo gerida pelo SRIJ.

Esta infraestrutura está em interação continuada com as infraestruturas de entrada e registo das entidades exploradoras, permitindo, nomeadamente, a recolha e análise diária do reporte da atividade de exploração do jogo, o acesso aos *gateways* de informação, o acesso das entidades exploradoras às bases de dados públicas para verificação da identidade dos jogadores e à lista de pessoas que se autoexcluíram no sítio na *Internet* do SRIJ.

Para além destas interações, destacam-se igualmente o acompanhamento contínuo das políticas de gestão de alterações e de segurança da informação processada pelas entidades exploradoras, bem como o acompanhamento da sua atividade geral. Desta forma, garante-se a correta ligação entre as duas infraestruturas, bem como a integridade da informação que é trocada entre ambas.

O SRIJ desenvolveu um mecanismo triangular de controlo, monitorização e inspeção que garante a integridade da informação.

Fig. 16| Método Triangular



ATIVIDADE DO JOGO ONLINE EM PORTUGAL

Este método permite verificar se os dados que transitam no *gateway* de cada entidade exploradora, a cada momento e em tempo real, são exatamente os mesmos que são reportados pelas entidades exploradoras para as suas infraestruturas de entrada e registo e registados nas bases de dados que suportam os respetivos sistemas internos de gestão.

Estes procedimentos de controlo, monitorização e inspeção, orientados para a comparação dos três vértices do método triangular, já foram devidamente testados, encontrando-se, neste momento, a solução na fase final de otimização, para passar a ser utilizada de forma continuada.

Este método permite ao SRIJ dispor de uma solução de controlo, monitorização e inspeção particularmente robusta para a verificação da integridade da informação.

ATIVIDADE DO JOGO *ONLINE* EM PORTUGAL

8. MONITORIZAÇÃO DE OPERADORES ILEGAIS DE JOGO *ONLINE*

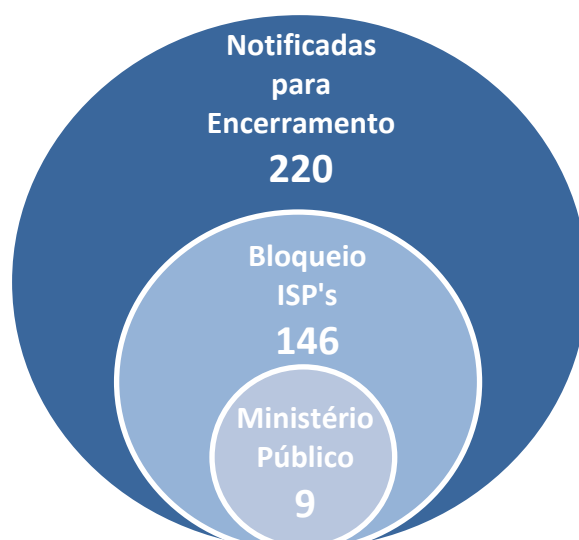
A atividade dos operadores ilegais que disponibilizam jogos e apostas *online* no mercado português tem sido, desde o início, uma preocupação do SRIJ, enquanto entidade de controlo, inspeção e regulação do jogo.

Nesse contexto, o SRIJ tem vindo a desenvolver a sua atuação no quadro dos poderes que lhe estão legalmente conferidos para o efeito.

Assim, o SRIJ tem notificado as entidades identificadas como operadores ilegais de jogo *online* para que estas cessem essa atividade e removam da *Internet* o serviço de jogos e apostas *online*.

Sempre que essas entidades, no prazo legalmente fixado, não procedam em conformidade com o que lhes foi determinado, o SRIJ notifica os prestadores intermediários de serviços em rede (*ISP's*) para que estes interrompam o acesso aos respetivos *websites*, impedindo a disponibilização e utilização dessa oferta em Portugal.

Fig. 17| Operadores de Jogo *Online* ilegais



Desde a entrada em vigor, em 29 de junho de 2015, do RJO, foram notificados para encerrarem a sua atividade em Portugal 220 operadores ilegais e foram enviadas 146 notificações aos *ISP's* para procederem ao bloqueio dos sítios na *Internet* de operadores ilegais que, não obstante terem sido notificados pelo SRIJ para cessarem a atividade, continuaram a disponibilizar em Portugal jogos e apostas *online*. Foram também efetuadas nove participações junto do Ministério Público para efeitos de instauração dos correspondentes processos-crime.

9. COOPERAÇÃO ADMINISTRATIVA

Uma das principais dificuldades com que as entidades reguladoras do jogo *online* se debatem decorre da circunstância de se estar perante uma atividade transfronteiriça e de disseminação rápida porquanto se socorre da *internet*.

Neste quadro, reveste-se da maior importância o estabelecimento de redes de partilha de informação, de boas práticas e de alertas entre os reguladores europeus.

Para o efeito, o SRIJ tem vindo a celebrar acordos de cooperação bilaterais e multilaterais que visam formalizar e estruturar essa cooperação e estabelecer mecanismos para dirimir conflitos que exijam a intervenção de vários quadros normativos nacionais.

Assim, e além do acordo de cooperação multilateral celebrado em 27 de novembro de 2015 com as entidades reguladoras do jogo *online* dos Estados membros do EEA, o SRIJ celebrou em 2016 acordos bilaterais de cooperação e troca de informação com a ARJEL (entidade reguladora do jogo *online* em França), a Dirección General de Ordenación del Juego (entidade reguladora do jogo *online* em Espanha) e com a Gambling Commission (entidade reguladora do jogo no Reino Unido).

Por outro lado, existem matérias relativamente às quais essa cooperação assume uma relevância especial, como na prevenção e combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo e na defesa e salvaguarda da integridade do desporto, através do combate à viciação de apostas associada à manipulação de resultados.

Importa referir neste domínio que, apesar de em Portugal ainda não ter sido concluído o processo de transposição da 4ª Diretiva relativa à prevenção da utilização do sistema financeiro para efeitos de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, o RJO estabeleceu a obrigação de as entidades exploradoras estarem sujeitas ao cumprimento da legislação nacional que transpôs a 3ª Diretiva, que, em matéria de jogo, se aplicava apenas aos casinos.