

Cafés vendem passwords para apostas online ilegais

Jogo. Autoridades que investigam fuga ao fisco dizem que esta prática existe em todo o país. Rende muito dinheiro e o Estado nada recebe

CARLOS FERRO

O jogo ilegal está a aperfeiçoar-se a uma velocidade tal que as autoridades têm dificuldade em detetar os terminais e os apostadores: a tendência mais recente passa pela utilização de sites idênticos aos das casas de apostas legalizadas em estabelecimentos comerciais, sobretudo cafés, onde os jogadores recebem um login que lhes vai permitir fazer as suas apostas.

O fenómeno já se sente em todo o país e são sobretudo os jovens que apostam no jogo online. Os mais velhos continuam a preferir as máquinas também proibidas pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos. Mas como a entrada nos sites pode ser efetuada em qualquer dispositivo – seja computadores fixos ou portáteis, *tablets* e *smartphones* – e em qualquer local, torna-se cada vez mais difícil às autoridades porem fim a estas organizações, como adiantou ao DN fonte da Unidade de Ação Fiscal da Guarda Nacional Republicana.

Ao mesmo tempo o Estado perde milhões de euros em impostos que não cobra, embora as autoridades não consigam estimar as receitas geradas pelo jogo ilegal em Portugal. Esta unidade da Guarda, com competência específica na investigação às fraudes tributárias, entre 2016 e 2017, desmantelou três organizações que, em conjunto, obtiveram 35 milhões de euros de receita bruta. Uma delas, num único ano, obteve 17 milhões de rendimento a partir da exploração do jogo ilícito.

“Temos notado que os esquemas fraudulentos estão cada vez mais complexos com recurso a plataformas eletrónicas que conseguem gerar lucros muito maiores do que acontece até há algum tempo”, reconheceu em declarações ao DN fonte da Unidade de Ação Fiscal da GNR. São esquemas de jogo em que há uma ligação em rede, como explica: “São apostas desportivas on-

line paralelas, exploradas em rede. Têm um servidor – normalmente instalado fora do território nacional –, a que outros computadores são autorizados a ligar-se. Quem tem as senhas de acesso entra no site e joga. Há ainda um esquema de apostas desportivas idêntico ao Placard [o jogo explorado pela Santa Casa da Misericórdia de apostas desportivas]. E raspadinhas ilegais”.

“É quase como se estivesse a jogar em casas de apostas online legais. Este sistema ilegal dá para jogar *slot machines*, fazer as apostas e não só no futebol. Também pode ser póquer, corridas de cavalos, etc.”, acrescentou o investigador.

Dois mil euros por dia

A evolução da máquina que estava no café e que o dono podia transformar num dispositivo de jogo, para a possibilidade de apostar em rede sem ser nas casas legalizadas é

considerada “uma grande inovação”. “Estão [as organizações que lideram estes processos] cada vez mais próximas de dispersar o local de jogo – pode ser em casa, no café ou em outro local, desde que exista ligação à net”.

Segundo a Guarda, esta tendência de jogo ilegal está espalhada por todo o país e pode ser bastante rentável. “Por exemplo, numa aldeia do Alentejo uma máquina que estava lá conseguia dois mil euros por dia. Agora, a grande maioria existe nos grandes centros urbanos, de norte a sul”, sendo os lucros muito maiores e difíceis de projetar. Até porque há um aumento da utilização de *tablets* e computadores portáteis, ligados a impressoras *wireless*, o que torna a ação policial mais difícil, pois é mais complicado detetar quem e onde está a fazer apostas.

O esquema é simples: “O jogador vai ao estabelecimento em que o dono tem o perfil de administrador e este cria uma conta para o cliente, que paga dez, 20 ou 30 euros e fica com esse crédito. A partir daí pode jogar onde quiser e se tiver prémios vai recebê-los junto de quem lhe criou a conta”, adiantou um dos investigadores com quem o DN falou.

Muitas pouco dissuasoras

Estas organizações são muito profissionais – podem até explorar empresas com atividades legais, como uma que operava em Santarém, Lisboa, Évora e Algarve e que tinha como negócio legítimo fornecer matraquinhos e jogos de setas para cafés (*ver texto secundário*) – e prestam todo o apoio aos seus distribuidores. “Até lhes garantem proteção jurídica. Dizem aos donos das casas que se lhes apreenderem as máquinas, ou um computador, eles colocam outro.”

A questão jurídica é, aliás, um dos temas mais complexos que envolve o combate ao jogo ilegal. Na grande maioria dos casos, as pessoas que são presentes a tribunal acabam por pagar uma multa pouco expressiva



As apostas desportivas são muito habituais no jogo ilegal pela internet, mas não só: é possível jogar em *slot machines*, fazer apostas hípcas e mesmo jogar póquer

para os valores envolvidos neste negócio. “O lucro é muito grande e as coimas pequenas. Por vezes rondam os 500/600 euros”, acrescentou o elemento da GNR.

Uma situação que o presidente do Sindicato do Ministério Público reconhece e que diz não ser um problema apenas do combate ao jogo ilegal. “Na minha opinião é uma questão que se aplica a grande parte dos crimes de multa”, frisou António Ventinhas. “Na grande parte dos crimes as multas são uma pena mais branda do que muitas contraordenações. Entre um condutor apanhado com um grama por litro de álcool no sangue e um com 1,3 gramas por litro, na prática o primeiro pagará uma coima maior do que a multa do segundo porque o sistema contraor-

denacional é mais duro. Pode ser 500 euros para o primeiro e 300 para o segundo. O direito contraordenacional é muito mais duro”, sublinhou, frisando que tem alertado para a diferença entre os dois sistemas. Quanto ao caso específico das multas aos arguidos por exploração do jogo ilegal, salientou que “regra geral não têm condições sociais e por isso as penas acabam por ser relativamente baixas. Estamos a falar de donos de cafés em que as máquinas são o seu sustento e isso acaba por contar”.

Idéia confirmada pelos militares da Guarda: “Há estabelecimentos em que quando apreendemos as máquinas nos dizem que são o sustento da casa, que sem elas não conseguem sobreviver, porque o resto não dá dinheiro.”

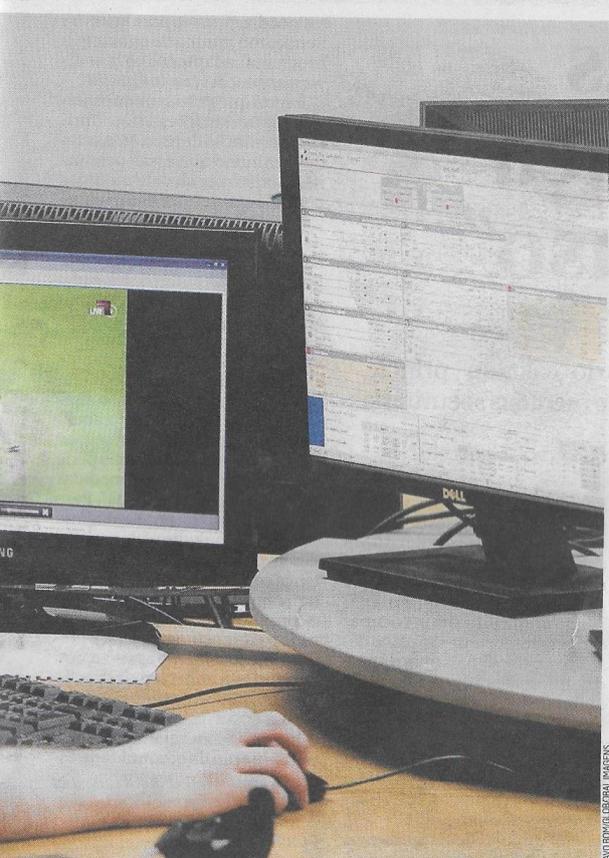
Quanto ao perfil dos jogadores, os elementos da Unidade de Ação Fiscal dizem que há dois tipos: os mais velhos continuam a jogar nas máquinas instaladas nos cafés e os apostadores mais novos recorrem ao online. Sendo que encontram uma outra preocupação: “Isto gera muita dependência nas pessoas. Os prémios são maiores e isso vicia, ficam dependentes. Como não há regulação [como existe nos sites legais] ficam muito viciados.”

Em muitas das apreensões de máquinas, militares da GNR ouvem os donos dos cafés dizer que estas são a forma de manter a casa aberta

RELATÓRIO

Casas legais rendem 122 milhões de euros

• O jogo online legal em Portugal gerou no ano passado 122,5 milhões de euros de receita bruta, tendo o Estado recebido de imposto 54,3 milhões. Estes dados estão no relatório do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos referentes a 2017 e englobam as chamadas apostas desportivas à cota (incluem várias modalidades nacionais e internacionais) e os jogos de fortuna ou azar (póquer, roleta francesa ou máquinas, por exemplo). Segundo o documento existiam em dezembro do ano passado 800 mil registos, podendo haver jogadores que estão presentes em mais do que uma casa de apostas.



Empresa ganhou num ano 17 milhões com jogo em cafés

INVESTIGAÇÃO Lisboa, Santarém, Évora e Algarve eram as regiões onde a organização atuava. Negócio legal escondia a fuga ao fisco

Reuniões periódicas com os distribuidores, discussão de estratégias para cativar clientes — como gerir os contactos, que produtos novos podiam oferecer-lhes — e um proveito anual de 17 milhões de euros.

Esta podia ser considerada uma empresa de sucesso onde todos os colaboradores tinham funções distribuídas. O problema é que o seu principal negócio era a exploração de apostas e jogos ilegais baseada numa rede de distribuidores que trabalhavam em estabelecimentos de Lisboa, Santarém, Évora e Algarve, recolhendo o dinheiro que os donos desses, maioritariamente, cafés conseguiam com a venda de jogo ilegal — fosse em máquinas instaladas na casa ou com a disponibilização de registos para o cliente jogar *online* num *site* idêntico

aos dos apostas legais (*lex tertia principalis*). Além disso, a firma não pagou nenhum imposto sobre os rendimentos conseguidos.

A Unidade de Ação Fiscal da Guarda Nacional Republicana recolheu informações após algumas denúncias e descobriu que paralelamente a uma empresa legal de distribuição de jogos de matraquilhos e de setas funcionava uma sociedade de exploração de jogos de forma ilegal e que pagava prémios melhores do que os *sites* legais. Segundo contou ao DN fonte da investigação, o líder da empresa — que até disponibilizava apoio jurídico para os donos dos cafés que eram descobertos e constituídos arguidos — tinha todo o material informático distribuído ligado a um servidor e, assim, conseguia saber diariamente quanto dinheiro cada uma das suas centenas de máquinas colocadas em vários pontos conseguia. Quando foi descoberto disse, segundo o investigador, que a sua maior concorrência era “a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa”.

INVESTIGAÇÃO

Três operações em dois anos

► Entre 2016 e 2017 a Unidade de Ação Fiscal da GNR concluiu três investigações em que, no total, as organizações envolvidas tinham conseguido receitas brutas no valor de 35 milhões de euros. Como estas verbas não eram declaradas, o Estado não recebeu os impostos que incidem sobre a prática de venda de jogo.

2000

► euros de ganho diário

As apostas *online* feitas nos sistemas ilegais podem render diariamente dois mil euros, que não são tributados.

80

► crimes neste ano

A Unidade de Ação Fiscal, que investiga a fuga aos impostos, detetou, desde janeiro, 80 crimes de exploração ilícita de jogo.

Máquinas são fiscalizadas pelo SRIJ

► Os equipamentos utilizados para jogar — sejam as máquinas que estão nos cafés ou os computadores e/ou *tablets* usados nos estabelecimentos — são apreendidos pela GNR, mas depois passam pelo crivo dos especialistas do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos que são os responsáveis por atestar que serviam para fins ilegais.

Crime a descer desde 2012

► Após um período de crescimento entre 2008 e 2012, os crimes relacionados com o jogo ilegal detetados pela Unidade de Ação Fiscal têm diminuído. No ano de maior pico foram 453, mas em 2017 foram 335 — que corresponde a constituição de outros tantos arguidos. Neste ano, segundo os dados fornecidos ao DN, já foram detetados e constituídos 85 arguidos. Em relação a outros crimes previstos na Lei do Jogo, aquele que surge como o segundo mais praticado está relacionado com a prática ilícita em jogo e o uso de material de jogo sem autorização.

Pedro Hubert “O vício é maior no jogo ilegal por falta de apoio”

Pedro Hubert é psicólogo e técnico de aconselhamento em adições no Instituto de Apoio ao Jogador, de que também é coordenador. Faz investigação na área do tratamento e seguimento pós-tratamento de jogadores patológicos e a sua tese de doutoramento teve como título “Jogadores patológicos *offline* e *online* em Portugal: caracterização e comparação”. É autor do livro *O Problema do Jogo, o Tratamento da Dependência Invisível*.



Pedro Hubert é psicólogo e coordenador do Instituto de Apoio ao Jogador

O jogo ilegal pode criar mais vício do que o legal?

É capaz de ser mais aditivo. Porque não tem a componente de jogo responsável que todos os *sites* legalizados são obrigados a ter: a linha de apoio, a possibilidade de o jogador pedir para ser impedido de jogar. Nesses *sites* ilegais isso não existe, não há medidas de prevenção. O que favorece a adição.

As máquinas também são programadas para levar a pessoa a jogar mais...

Lí que são preparadas para dar mais prémios no início do mês quando a pessoa tem mais dinheiro para ir jogar. Depois o sistema vai-os reduzindo.

E há a questão do valor dos prémios como chamariz...

Que são prémios maiores pois a organização não paga impostos. Isso também é mais atrativo para o jogador.

O facto de serem ilegais não afasta as pessoas?

O que se sabe é que as pessoas estão num grau tão grande de dependência que estas questões de ilegalidade até são mais um apelativo. Por exemplo, uma pessoa que percebe de desporto, futebol por exemplo, e está a perder, se for preciso vai apostar no hóquei no gelo na Islândia para tentar recuperar o dinheiro que perdeu. E es-

sas máquinas acabam por ser mais um chamariz.

Porque podem ser programadas?

Os algoritmos podem ser programados, sim. Quem o faz pode, por exemplo nas *slot machines*, decidir que a pessoa falha o prémio apenas por uma imagem [é seguido se todas as imagens do ecrã forem iguais] e isso vai fazer que as pessoas continuem a jogar. Como não há fiscalização tudo isto faz aumentar o carácter de vício da pessoa.

E quem aposta não dá pelo grau de envolvimento que atingiu?

Quem tem ganhos numa fase inicial, e aquilo [as máquinas] pode estar feito para dar prémios ao princípio, cria uma memória seletiva e fica a pensar “se isto dá dinheiro vou continuar a jogar”. As organizações conseguem adaptar-se em tempo real ao perfil do jogador. É incrível a sofisticação a que se chega.

No seu trabalho no Instituto de Apoio ao Jogador tem sido procurado por pessoas que apostam em jogos ilegais?

Em termos de prática clínica é raro receber pessoas que joguem ilegalmente, já tive algumas que o faziam tanto legal como ilegalmente. Mas essas tinham mesmo vontade de jogar. E é curioso como confiam nesses jogos. Mostra o estado em que estão. É mesmo patológico.

Quais são as populações de risco? As mesmas do jogo legal?

São os jovens adultos e a terceira idade (reformados, pessoas com mais de 60 anos,) que não têm nada para fazer e têm liquidez. E de facto são jogos diferentes. Os mais novos apostam no *online* e os mais velhos nas *slot machines*. E o facto de haver as duas ofertas mostra como as organizações estudam bem o mercado ilegal.

“Quando ganha a pessoa cria uma memória seletiva e fica a pensar ‘se isto dá dinheiro vou continuar a jogar’”