

Tribunal da Relação de Coimbra
Processo nº 65/20.9T9PBL.C1

Relator: MARIA JOSÉ GUERRA

Sessão: 22 Janeiro 2025

Votação: UNANIMIDADE

Meio Processual: RECURSO CRIMINAL

Decisão: PARCIALMENTE REVOGADA

CRIME DE MATERIAL DE JOGO

PERDA DE MATERIAL A FAVOR DO ESTADO

Sumário

- 1 - A circunstância de ter sido decidido no despacho de não pronúncia a não indicição da prática pelos arguidos do crime previsto no art. 115º da Lei do Jogo - que lhes vinha imputado na acusação - ou de qualquer outro crime, não obsta, sem mais, à verificação dos pressupostos do perdimento a favor do Estado e destruição do material de jogo apreendido nos autos, questão que deve ser apreciada e decidida à luz do disposto no art. 109º do C. Penal.
- 2 - Tendo em conta que os arguidos detinham o material de jogo apreendido dentro de um armazém e com disponibilidade sobre o mesmo, - o que por si só não traduz qualquer ação típica do tipo legal previsto no art. 115º da Lei do Jogo, - as características desse material com a virtualidade de ser utilizado para desenvolver jogos de fortuna e azar, revela o perigo de poder ser usado para a prática desse tipo de jogos e de ser transacionado para tal efeito.
- 3 - Assim, a declaração de perdimento ao abrigo do disposto no art. 109º do CP não representará qualquer violação do direito de propriedade ou inconstitucionalidade por violação deste direito.
- 4 - Porém, não contendo os autos elementos suficientes que permitam aquilatar da existência ou não de autorização por parte dos recorrentes ou da sociedade que representam para transacionar o aludido material de jogo - destino que se prefigura como sendo um daqueles a que estaria votado esse material - antes de ser declarado o perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido e a sua destruição, deveria ter sido fixado prazo aos recorrentes para comprovarem nos autos se os mesmos ou a sociedade que

representam possuem autorização para o efeito por parte da autoridade administrativa competente, e só depois decidir-se em conformidade.

Texto Integral

Acordam em conferência os Juízes do Tribunal da Relação de Coimbra

I- Relatório

1. Nos presentes autos o Ministério Público deduziu acusação, em processo comum e com intervenção de Tribunal Singular, contra os arguidos **AA** e **BB**, na qual se imputava, a cada um deles, a prática, em coautoria material e na forma consumada, de um crime de material de jogo, previsto e punível pelos artigos 14º e 26º do Código Penal e 115º da Lei do Jogo (Decreto-Lei n.º 422/89, de 02.12), pelos factos nela descritos, nos termos que constam de fls. 606vº-615.

*

2. Inconformados com tal acusação, vieram os arguidos requerer a abertura da instrução, pugnando pela sua não pronúncia.

*

3. Aberta a instrução e realizado o debate instrutório, foi proferida, em 11.06.2024, decisão instrutória, não pronunciando os arguidos pelo imputado crime, mas declarando perdido a favor do Estado o material de jogo apreendido e ordenando a sua destruição.

*

4. Inconformados com tal decisão na parte em que nela foi declarado perdido a favor do Estado o material de jogo e ordenada a sua destruição, recorreram **os arguidos AA e BB**, extraíndo da motivação do recurso que interpuseram, conjuntamente, as conclusões que se transcrevem:

I - O presente recurso tem como **objecto a matéria da decisão instrutória proferida nos presentes autos, limitada à declaração da perda dos bens apreendidos a favor do Estado e sua destruição.**

II - Contra os arguidos foi deduzida acusação pela alegada prática, em coautoria, de um crime de material de jogo, na forma consumada, p. e p. pelos artigos 14.º e 26.º do Código Penal e 115.º da Lei do Jogo (Decreto-lei n.º422/89, de 02.12).

III - Por não terem praticado qualquer ato que se pudesse subsumir à prática de tal crime, os arguidos requereram a abertura de instrução.

IV - Na decisão instrutória foi proferido despacho de não pronúncia por dos indícios recolhidos ter resultado evidenciado que a conduta dos arguidos não integrava fatualidade prevista e punida pelo artigo 115.º da Lei do Jogo.

V - Apesar de ser verificado que a conduta dos arguidos não integrava a fatualidade prevista e punida pelo artigo 115.º da Lei do Jogo e que, não existia a prática de qualquer facto ilícito-típico, o Tribunal a quo ainda assim declarou a perda dos bens apreendidos nos presentes autos a favor do Estado e ordenou a sua destruição;

VI - Essa decisão do Tribunal a quo é ilegal e atentória do direito de propriedade dos arguidos, não se mostrando sequer minimamente fundamentada, quer de facto, quer de direito, como entendemos deveria ser.

VII - A lei aplicável ao caso é o DL 422/89, de 2 de Dezembro, Lei do Jogo, tratando-se de lei especial que afasta a aplicação da lei geral;

VIII - O artigo 116.º da Lei do Jogo prevê que o material de jogo só poderá ser apreendido e destruído quando sejam cometidos os crimes previstos nos artigos 108.º, 110.º, 111.º, 112.º, 113.º, 114.º e 115.º da Lei do Jogo;

IX- Os arguidos não praticaram qualquer um dos crimes previstos nos artigos 108.º, 110.º, 111.º, 112.º, 113.º, 114.º e 115.º da Lei do Jogo, nem qualquer outro;

X - Logo, os bens apreendidos no processo não podiam ser declarados perdidos a favor do Estado, por aplicação do artigo 116.º da Lei do Jogo (DL 422/89, de 2 de Dezembro);

XI - Mesmo que assim não se entenda, o que se admite por mera cautela e dever de patrocínio, em obediência ao princípio segundo o qual uma lei

especial (Lei do Jogo) derroga uma lei geral (Cód. Penal), também não é aplicável o artigo 109.º Cód. Penal, aos presentes autos.

XII - Mas, mesmo que o fosse, a referida norma não teria aplicação neste processo, porque não estão preenchidos os requisitos de que a mesma depende.

XIII - Desde logo, não foi praticado qualquer facto ilícito típico, tratando-se este do primeiro requisito cuja existência tem de ser verificada para que possa ser declarada a perda de bens a favor do Estado.

XIV- A perda de bens a favor de Estado tem natureza análoga à das medidas de segurança, pelo que atendendo ao disposto artigo 91.º do Cód. Penal, se concluirá igualmente que não pode haver declaração de perda de bens a favor do Estado sem que exista a prática de um facto ilícito típico.

XV - Por essa razão, ao Tribunal a quo também estava vedada a possibilidade de declarar perdidos a favor do Estado os bens apreendidos, não podendo aplicar ao caso o artigo 109.º do Cód. Penal.

XVI - A conduta dos arguidos, que se consubstancia na mera detenção, pelo armazenamento dos bens que foram apreendidos no processo não constitui facto ilícito-típico criminal, previsto e punido pelo artigo 115.º da Lei do Jogo, nem em qualquer outra lei.

XVII- O que se evidencia, tendo sido até o facto de nenhum dos arguidos ter praticado qualquer facto ilícito típico, que determinou que fosse proferido despacho de não pronúncia.

XVIII - Os direitos de propriedade privada, são direitos constitucionalmente garantidos, e que só podem ser restringidos ou limitados com base em lei, dentro dos seus limites e observando as suas concretas restrições.

XIX - Atendendo às concretas circunstâncias deste processo não é aplicável o disposto no artigo 116.º da Lei do Jogo, nem o disposto no artigo 109.º do Cód. Penal, nem qualquer outra norma que limite ou restrinja o direito de propriedade dos arguidos.

XX- A decisão proferida viola o artigo 62.º da Lei Fundamental e o disposto no artigo 1305.º do Código Civil, que protegem o direito à propriedade privada, promovendo uma apropriação ilícita de bens privados por parte do Estado;

XXI - Pelo que, o Tribunal a quo, ao decidir como decidiu, isto é ao declarar a perda a favor do Estado dos bens apreendidos e a sua destruição, fez errada aplicação e interpretação da lei e do direito, violou o disposto no artigo 116.º da Lei do Jogo, no artigo 109.º do C. Penal, no artigo 186.º do C. Proc. Penal, no artigo 62.º da Constituição da República Portuguesa e ainda no artigo 1305.º do C.Civil.

XXII- A decisão instrutória de que se recorre é ilegal e consequentemente nula, no segmento decisório em que declarou a perda a favor do Estado dos bens apreendidos no processo, bem como a sua destruição, devendo por isso, nessa parte, ser revogada e substituída por uma outra que reconheça a referida nulidade da decisão e ordene a restituição dos bens apreendidos aos arguidos, nos termos do artigo 186.º do C.

NORMAS VIOLADAS:

O Tribunal a quo fez incorrecta aplicação e interpretação, entre outros, dos artigos 116.º da Lei do Jogo (Dl 422/89, de 02 de Dezembro), 109.º do Código Penal, 186.º do Cód. Proc. Penal e ainda do 62.º da Constituição da República Portuguesa e 1305.º do Código Civil.

PEDIDO:

Termos em que e nos demais de direito, deve ser dado provimento ao presente recurso e por via dele ser revogada a decisão instrutória, na parte em que dela se recorre, devendo ser substituída por outra que ordene a restituição dos bens apreendidos aos arguidos, tudo com as legais consequências.

Pede a V. EX.ª A COSTUMADA JUSTIÇA”

*

5. Admitido o recurso, respondeu ao mesmo **a Digna Magistrada do Ministério Público** junto da 1ª instância, extraindo da resposta apresentada as seguintes conclusões:

1º - No caso “sub judice” o recurso apresentado recai sobre a decisão exarada nos presentes autos, a 11/06/2024, a qual decidiu não pronunciar os arguidos AA e BB pela prática do crime de exposição de material de jogo que lhes foi imputada ou de qualquer outro crime, ordenando o oportuno arquivamento dos autos. E, de seguida, declarou perdidos a favor do Estado os objectos apreendidos à ordem destes autos relacionados com a prática de jogo ilícito (sessenta máquinas de jogo), desde já ordenando a sua destruição.

2º - Alegam os arguidos, em síntese, que não praticaram qualquer um dos crimes previstos nos artigos 108º a 115º da Lei do Jogo, defendendo que neste contexto os bens apreendidos no processo não podiam ter sido declarados perdidos a favor do Estado, por aplicação do art.º 116º do DL 422/89 de 2 de dezembro. Adiantam que, mesmo que assim não se entenda, sempre há obediência ao princípio segundo o qual uma lei especial -a Lei do Jogo- derroga a lei geral -o artigo 109 do CPP-, salientando que esta última norma não é aplicável ao caso concreto, dado que não se encontram preenchidos os requisitos de que a mesma depende.

3º - Não resultando provado qualquer facto que permita concluir pela existência de um qualquer ilícito-típico, seja sob o prisma do citado artigo 116º, seja ao abrigo do mencionado artigo 109º, interpretados designadamente à luz da Diretiva 2014/42/UE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 3 de abril de 2014, com o devido respeito, entendemos não ser possível decretar a perda dos bens apreendidos a favor do Estado.

4º - Pelo exposto, cremos não se mostrar necessário ingressar na apreciação de outro pressuposto, mormente, o da eventual perigosidade dos bens apreendidos, isto é, de os mesmos poderem ou não ser utilizados na prática de novos crimes (neste sentido, além do mais, consignamos o Acórdão da Relação de Porto de 26-06-2024, processo 44/21.9PFVNG-A.P1, relator Francisco Mota Ribeiro).

5º - Assim, face ao supramencionado e sem necessidade de demais considerandos, é nosso parecer que há que concluir que cabe razão aos recorrentes.

Porém, decidindo, V. Ex^ª farão a
costumada

JUSTIÇA. “

*

6. Neste Tribunal, o Exmo. Sr. Procurador-Geral Adjunto emitiu

Parecer no sentido de que o recurso não deve merecer provimento, aduzindo para o efeito, que:

“(...) sendo indubitavelmente aplicável, no âmbito das regras de natureza penal previstas na Lei do Jogo, o disposto no art. 109º do C. Penal, por força da imposição decorrente do art. 8º deste mesmo Código, não se vê como alegar que as máquinas de jogo apreendidas aos arguidos não deveriam ter sido declaradas perdidas a favor do Estado (e destruídas), pese embora tal não seja especificamente previsto no art. 116º da referida Lei do Jogo.

Isto na medida em que, não se vendo a que título e com que outra finalidade poderiam os arguidos deter máquinas como aquelas que lhes foram apreendidas, tal detenção implicou necessariamente a prática de actos preparatórios de crimes previstos na Lei do Jogo, desde logo no seu art. 115º – sendo precisamente esse um dos casos nos quais os nºs 1, 2 e 4 do art. 109º do C. Penal impõem a perda e eventual destruição de “todos os objetos que tiverem servido ou estivessem destinados a servir” para a prática de um crime e que, “pela sua natureza ou pelas circunstâncias do caso, puserem em perigo a segurança das pessoas, a moral ou a ordem públicas, ou oferecerem sério risco de ser utilizados para o cometimento de novos factos ilícitos típicos”, “ainda que nenhuma pessoa determinada possa ser punida pelo facto”.

Face ao exposto, não merecendo censura a decisão de perda a favor do Estado e destruição de tais objectos proferida pelo Tribunal recorrido, parece-nos dever ser a mesma mantida.”

*

7. Cumprido o disposto no art. 417º nº2 do CPP, não foi apresentada resposta ao parecer.

*

8. Colhidos vistos legais, os autos foram a conferência.

*

II- Fundamentação

A) Delimitação do objeto do recurso

Dispõe o art. 412º, nº1, do Código de Processo Penal, que *“a motivação enuncia especificadamente os fundamentos do recurso e termina pela formulação de conclusões, deduzidas por artigos, em que o recorrente resume as razões do pedido”*.

Decorre de tal preceito legal que o objeto do processo se define pelas conclusões que o recorrente extrai da respetiva motivação, onde deverá sintetizar as razões da discordância do decidido e resumir as razões do pedido - arts. 402º, 403º e 412º- naturalmente sem prejuízo das matérias do conhecimento oficioso (cfr. Germano Marques da Silva, in *Curso de Processo Penal*, Vol. III, 1994, pág.340, Paulo Pinto de Albuquerque, in *Comentário do Código de Processo Penal*, 3ª edição, 2009, pág. 1027 a 1122, Simas Santos, in *Recursos em Processo Penal*, 7ª edição, 2008, pág.103).

Como expressamente afirma o Professor Germano Marques da Silva, in obra citada, *“São só as questões suscitadas pelo recorrente e sumariadas nas conclusões que o tribunal tem que apreciar”*.

Assim sendo, estando a apreciação do recurso balizada pelas conclusões apresentadas pelos recorrentes, a questão a decidir no presente recurso prende-se com ***a verificação ou não dos pressupostos para a declaração de perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido nos autos e para a respetiva destruição.***

*

B) Da decisão recorrida

Para a apreciação da questão que se suscita no presente recurso, importa ter presente o que se deixou decidido na decisão recorrida, que se transcreve:

“I.

Iniciaram-se os presentes autos de instrução a requerimento dos arguidos AA e BB, a fls. 627 a 629, inconformados com a acusação contra ambos deduzida pelo Ministério Público a fls. 606 a 615 e que lhes imputou a prática, em coautoria material e na forma consumada, “de um crime de material de jogo”, previsto e punível pelos artigos 14º e 26º do Código Penal e 115º da Lei do Jogo (Decreto-Lei n.º 422/89, de 02-12).

Para tanto alegaram, em síntese, que não existem indícios de que os arguidos expusessem qualquer material de jogo, mas apenas que o armazenassem, não sendo esta conduta punível.

Aberta a instrução, realizou-se apenas o debate instrutório.

*

II.

O Tribunal é o competente.

Não existem nulidades ou questões prévias ou incidentais de que neste momento cumpra conhecer.

*

III.

Constituindo a fase da instrução uma fase facultativa do processo penal que visa a comprovação judicial de deduzir acusação ou de arquivar o inquérito, em ordem a submeter ou não a causa a julgamento (artigo 286º, n.ºs. 1 e 2, do C. P. Penal, diploma para o qual se deverão considerar remetidas as normas legais sem outra indicação de proveniência), há que ter presente que o Juiz de Instrução Criminal está aqui limitado, à partida, pela factualidade relativamente à qual se pediu a instrução (artigo 287º, n.ºs. 1 e 2 e 288º, n.º 4), sendo orientado no seu procedimento e decisão pelas razões de facto e de direito invocadas. Por outro lado, dispõe o artigo 283º, n.º 2, aplicável à fase da instrução *ex vi* do artigo 308º, n.º 2, que se consideram suficientes os indícios sempre que deles resultar uma possibilidade razoável de ao arguido vir a ser aplicada, por força deles, uma pena ou uma medida de segurança.

Em decorrência de tal disposição, preceitua o n.º 1 do último artigo citado que, se, até ao encerramento da instrução, tiverem sido recolhidos indícios suficientes de se terem verificado os pressupostos de que depende a aplicação ao arguido de uma pena ou de uma medida de segurança, o juiz, por despacho, pronuncia o arguido pelos factos respectivos; caso contrário, profere despacho de não pronúncia.

Fundando-se o conceito de indícios suficientes na possibilidade razoável de condenação e de aplicação ao arguido de uma pena ou medida de segurança, deve considerar-se existirem indícios suficientes para efeitos de prolação do despacho de pronúncia (tal qual como para a acusação), quando:

- os elementos de prova, relacionados e conjugados entre si, fizerem pressentir a culpabilidade do agente e produzirem a convicção pessoal de condenação posterior; e - se conclua, com probabilidade razoável, que esses elementos se manterão em julgamento; ou

- se pressinta que da ampla discussão da causa em plena audiência de julgamento, para além dos elementos disponíveis, outros advirão no sentido da condenação futura.

*

IV.

Feito este intróito, analisemos então as questões colocadas nesta instrução.

A acusação deduzida pelo Ministério Público imputa aos arguidos os seguintes factos:

«(...) 1. Os arguidos AA e BB são sócios gerentes da Sociedade “A..., Lda.”, com o NIPC ...40, cujo objeto social é a exploração de máquinas recreativas.

2. No dia 10 de novembro de 2021, cerca das 08h30, os arguidos tinham expostas, no armazém sito na Rua ..., Zona Industrial ..., ..., ..., instalações da sobredita sociedade, e habitação dos arguidos, as seguintes máquinas de jogos:

i. 55 (cinquenta e cinco) máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”;

ii. 1 (uma) máquina de jogo desmantelada;

iii. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”;

iv. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade” e,

v. 2 (duas) máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornal”.

3. As máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”, possuíam as seguintes características:

- Correspondem a móveis tipo portátil, de várias cores e estrutura em fórmica, tendo na parte frontal um painel protegido por um vidro acrílico, na parte lateral um mecanismo de introdução de moedas, e na parte traseira o cofre respetivo.

- Ao centro do aludido painel situa-se um mostrador circular que se encontra dividido em sessenta e quatro pontos luminosos equidistantes, sendo que, apenas oito estão identificados com imagens de pastilhas, sendo que a cada imagem está associado um dos seguintes números: 200, 10, 1, 50, 2, 100, 5 e 20.

- Ao centro do referido círculo é possível visionar uma janela digital na qual são apresentados os pontos ganhos em cada jogada, acumulando-os para jogadas seguintes.

- Quando o ponto luminoso para num dos pontos acima referidos, todo o círculo se ilumina, dando conta que o jogador tem uma jogada premiada, aparecendo de imediato na janela digital já referida o valor dos pontos/ créditos ganhos.

- Na parte lateral das máquinas, acima do mecanismo de introdução de moedas, encontram-se dois parafusos cuja função é, após contacto com um qualquer objeto metálico, efetuar jogadas por conta dos pontos ganhos, sendo que cada ponto permite efetuar duas jogadas, ou seja, sendo o valor unitário de cada jogada 0,50€, resulta que o valor de cada ponto será 1€.

- Na parte traseira da máquina, para além do cofre, encontram-se instalados dois pequenos parafusos metálicos, cuja única função é efetuar o reset, ou seja, proceder à desmarcação de créditos provenientes de jogadas premiadas e visualizados na janela digital situada no meio do círculo.

4. Com efeito, as aludidas máquinas com a denominação “Gorila sai sempre” funcionavam da seguinte forma:

- Após a introdução de uma das moedas aceites pela máquina, automaticamente é disparado um ponto luminoso que percorre num movimento circular uniformemente desacelerado os sessenta e cinco orifícios luminosos existentes no mostrador, iluminando-os à sua passagem.

- De seguida e sem que o jogador tenha qualquer interferência, o ponto luminoso inicia o seu movimento giratório animado de grande velocidade que vai perdendo gradualmente até parar, fixando-se aleatoriamente num dos orifícios já mencionados.

- Neste ponto duas situações podem ocorrer: o ponto luminoso para num dos orifícios sem qualquer referência, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer prémio; ou o ponto luminoso para num dos oito orifícios identificados com números, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva;

- Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: Continuar a jogar com os pontos ganhos, através do contacto com um qualquer objeto metálico (por exemplo uma moeda) nos dois parafusos que se situam na parte lateral da máquina – sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos, e, através do contacto com um objeto metálico nos dois parafusos situados na parte traseira, “limpar” os pontos visualizados na aludida janela digital.

- Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.

- O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.

- Assim, o objetivo do aludido jogo consiste em conseguir que o ponto luminoso se imobilize num dos orifícios com direito a prémio, sendo que para tal a intervenção do jogador se limita à introdução de uma moeda no mecanismo existente para o efeito.

- O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações que, usualmente, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão económica de 1€ por ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

5. 5 (cinco) das 55 (cinquenta e cinco) máquinas com a denominação “Gorila sai sempre” encontravam-se incompletas, quer exteriormente, quer interiormente.

6. A máquina de jogo desmantelada sem designação apresentava apenas parte da sua estrutura da qual faz parte integrante uma placa de jogo e alguns componentes.

7. A referida placa de jogo é em tudo semelhante às que se encontram no interior das máquinas de jogo descritas em 3. e 4.

8. Tal placa de jogo, quando em conjunto com os restantes componentes permite o desenvolvimento do jogo descrito em 4., 5. e 6.

9. A máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”, possuía as seguintes características:

- Corresponde a móvel tipo portátil, de várias cores e estrutura em fôrmica, tendo na parte frontal um painel protegido por um vidro acrílico, na parte lateral um mecanismo de introdução de moedas, e na parte traseira o cofre respetivo.

- Na parte frontal da máquina, abaixo da sua designação encontramos três esferas luminosas que vão mudando de cor, quando a máquina está em funcionamento. Logo de seguida encontra-se descritas as combinações de cores premiadas e à sua frente a indicação do prémio respetivo.

- A meio de tal painel encontramos ainda três janelas digitais, sendo que uma indica o número de créditos provenientes de moedas introduzidas, a outra o número de créditos que o jogador ainda tem disponíveis e a terceira o número de pontos provenientes de jogadas premiadas.

- Na parte lateral da máquina, acima do mecanismo de introdução de moedas, encontramos dois parafusos cuja função é, após contacto com um qualquer objeto metálico, efetuar jogadas por conta dos pontos ganhos, sendo que cada ponto permite efetuar duas jogadas, ou seja, sendo o valor unitário de cada jogada 0,50€, resulta que o valor de cada ponto será 1€.

- Na parte traseira da máquina, para além do cofre, encontram-se instalados dois pequenos parafusos metálicos, cuja única função é efetuar o reset, ou seja, proceder à desmarcação de créditos provenientes de jogadas premiadas e visualizados na janela digital situada no meio do círculo.

10. Com efeito, a máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde” funcionava da seguinte forma:

- Após a introdução de uma das moedas aceites pela máquina, automaticamente as três esferas acendem-se e vão mudando de cor aleatoriamente, até ao momento em que se fixam.
- Neste ponto duas situações podem ocorrer: A combinação de cores em que as três esferas se fixaram não corresponde a nenhuma das identificadas no plano de prémios, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer prémio; ou a combinação de cores em que as três esferas se fixaram corresponde a uma das combinações premiadas e identificadas no plano de prémios, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva.
- Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: Continuar a jogar com os pontos ganhos, através do contacto com um qualquer objeto metálico (por exemplo uma moeda) nos dois parafusos que se situam na parte lateral da máquina - sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos, e, através do contacto com um objeto metálico nos dois parafusos situados na parte traseira, “limpar” os pontos visualizados na aludida janela digital.
- Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.
- O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.
- O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações que, usualmente, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão económica de 1€ por ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

11. As máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornais”, possuíam as seguintes características:

- Apresentavam um corpo único, de estrutura em madeira de cor preta.
- Nas laterais encontram-se instalados os mecanismos de introdução de moedas e o cofre respetivo.

- No seu interior, acedido através de uma porta situada na parte frontal da máquina, encontrava-se um Tablet, um moedeiro e um alimentador.

- O aludido Tablet funciona como suporte da máquina e o seu ecrã como monitor, apresentando o sistema operativo Android, e contendo duas aplicações: “tip.somecompany.com” e “com.companyname.Adobe”.

- A aplicação “tip.somecompany.com” inicia aquando do arranque do sistema, sendo a única disponível para interação entre o utilizador e a máquina, e dela fazem parte vários ficheiros gráficos e de configuração: No que diz respeito aos ficheiros de aspeto gráfico, no ficheiro denominado “launcher.bal” existem várias label’s (caixas de texto informativas) que constituem o cenário gráfico apresentado ao utilizador do equipamento quando este está devidamente ligado, onde aparecem as capas de quatro jornais nacionais; no ficheiro denominado “contas.bal” existem várias label’s (caixas de texto informativas) cuja função será proporcionar informação diversa sobre contabilidade, nomeadamente: valores entrados (“contas_halent”; “contas_pokent” e “contas_rollent”), valores saídos (“contas_halsai”, “contas_poksai” e “contas_rolsai”) e valores totais (“contas_haltot”, “contas_poktot” e “contas_roltot”). Tais campos registam os valores entrados, sobre a forma de créditos, os valores saídos, sobre a forma de prémios e os valores totais, ou seja, a receita da máquina e são referentes a três jogos de fortuna ou azar do tipo: slot machine, vídeo-póquer e roleta eletrónica. - A aplicação “tip.somecompany.com” é acompanhada por um serviço que a faz capaz de se conectar com um servidor, sendo possível a execução de várias tarefas através da própria, como por exemplo, “grava_creditos”, “ler_contas”, entre outras.

- Uma das funções presentes, “abre_jogo”, faz interação com a segunda aplicação mencionada, fazendo parte desta vários ficheiros, entre eles, os ficheiros denominados “game.droid” e “libyoyo.so”.

- O ficheiro “game.droid” contém diversos recursos gráficos utilizados no decorrer de jogos do tipo slot machine, vídeo-póquer e roleta eletrónica.

- Os ficheiros que integram a aplicação “com.companyname.Adobe” contêm os recursos necessários ao desenvolvimento dos jogos do tipo slot machine, vídeo-póquer e roleta eletrónica, bem como funções de construção de menus e botões.

12. No que diz respeito aos jogos do tipo slot machine, são identificados os jogos denominados “Pantanal”, “Halloween”, “Tropical” e “Super Dog”, os

quais, apesar de conterem diferenças ao nível do cenário gráfico, tem o mesmo jogo de base e apresentam o mesmo desenvolvimento e objetivo final:

- No ecrã é possível visualizar a tabela de combinações premiadas.

No topo do ecrã visionam-se as palavras: Crédito, que apresenta à sua frente os pontos provenientes das moedas ou notas introduzidas; Prémio, que assinala os créditos/pontos provenientes de jogadas premiadas; e Aposta, que regista o número de apostas (créditos/pontos) que o jogador decide arriscar em cada jogada.

- O menu de jogo é composto por cinco rolos de símbolos (colunas) e três linhas, perfazendo quinze quadrados com imagens. A ladear estes quadros encontram-se dispostos em coluna, números compreendidos entre 1 e 20, sendo que estes representam as várias linhas de apostas que o jogador poderá efetuar em cada jogada.

- Os rolos são todos iguais, possuindo cada um 10 símbolos (imagens) os quais se encontram identificados na “Tabela de Prémios”. No cenário de jogo estão apenas visíveis 3 símbolos de cada rolo (perfazendo um total de 15), os quais, no desenvolvimento do jogo, produzirão combinações aleatórias que poderão, ou não, coincidir com as combinações existentes na “Tabela de Prémios”.

- Após decisão do número de créditos que se pretendem apostar numa jogada, o (sic) aciona a tecla que exerce a função “START”, dando origem a que as 5 colunas que se encontram ao centro do ecrã comecem a deslizar, do sentido superior para o inferior, simulando o funcionamento de uma máquina de rolos dos casinos, até ao ponto em que automaticamente se imobilizam ficando em cada um dos quadrados um símbolo. Se a combinação aleatória desses símbolos constar da relação das combinações consideradas premiadas, o jogador ganha, perdendo em caso contrário.

- Os jogos supra descritos apresentam resultados dependentes exclusivamente da sorte, sendo certo que o evoluir do jogo em nada é influenciado pela perícia ou habilidade do jogador.

13. Quanto ao jogo tipo “Roleta eletrónica”, este funciona da seguinte forma:

- O cenário de jogo é composto por um círculo, cuja linha delimitativa é constituída por diversos pontos luminosos, sendo que destes, apenas oito estão identificados com uma circunferência dentro da qual se encontra a inscrição de um dos seguintes números: 1; 50; 2; 100; 5; 20; 200 e 10. No topo do cenário encontra-se uma janela, que tem como função, a acumulação de

pontos ganhos provenientes de jogadas premiadas. Ao lado desta, uma outra janela, que assinala os créditos introduzidos.

- Após a introdução de créditos, dá-se início à jogada, que se traduz no movimento de um ponto luminoso que percorre todo o círculo, até ao ponto que automaticamente se imobiliza. Neste ponto duas situações podem acontecer: o orifício em que parou o ponto luminoso corresponde a um dos oito identificados pelos números já referidos e, neste caso, o jogador terá direito aos pontos correspondentes, que oscilam entre 1 e 200, pontos estes que são de imediato visualizados na janela digital acima mencionada, sendo que por norma os pontos são convertidos em quantias monetárias, à razão de 1€ por cada ponto; ou o ponto luminoso para num dos restantes orifícios, sem qualquer referência a pontos, pelo que o jogador não terá direito a qualquer prémio.

- O jogo supra descrito apresenta, como resultados, pontuações que são posteriormente convertidas em dinheiro, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

14. No que tange ao jogo tipo “vídeo-póquer” este funciona da seguinte forma:

- No canto superior esquerdo encontra-se a tabela de prémios. Trata-se da pontuação a que correspondem as diversas combinações premiadas, alterando-se os números em função do número/valor da aposta inicial. Na base do ecrã encontramos as palavras: “CRÉDITS” que corresponde aos créditos introduzidos; “BET” que corresponde ao número de apostas efetuadas em cada jogada; e “WIN”, que apresenta os pontos ganhos numa combinação premiada.

- O jogo tem início com o valor da aposta que o jogador pretende efetuar. Surgem então, de imediato, em simultâneo, de forma aleatória e dispostas em linha, na base do ecrã, cinco cartas. Cada uma destas cartas, pertence a um baralho, podendo portanto, aparecer qualquer uma das 52 cartas.

- A fixação das cartas é feita pressionando a tecla correspondente à carta escolhida, aparecendo de imediato a informação de que a carta está fixa (através do aparecimento da palavra HOLD, aposta em cada carta). Se o jogador mudar de ideias e não quiser fixar a carta, pressiona-a novamente.

- O jogador poderá optar por “fixar” as cartas que entender, na expectativa de que, as que não fixou sejam substituídas por outras que, conjuntamente com

as já fixas venham a constituir uma das sequências premiadas admitidas pelo jogo e visualizadas no próprio ecrã no decorrer de todo o jogo.

- O jogador tanto pode apostar na sequência de 5 cartas do mesmo naipe, como na escolha de 3 cartas do mesmo valor, mas de naipes diferentes, ou em qualquer outra combinação admitida no jogo de vídeo-poker. Neste ponto, uma de duas situações pode ocorrer: A combinação que saiu não é premiada, e neste caso o jogo termina; ou a combinação que saiu é premiada, e o jogador poderá optar por somar (“creditar”) os créditos ganhos na jogada, aos que já tem, ou tentar dobrar esses mesmos créditos.

- O objetivo do jogo, tal como no vídeo-poker, é o de conseguir combinações premiadas tais como: SEQUÊNCIA REAL (ás, rei, dama, valete e 10 do mesmo naipe), SEQUÊNCIA NUMÉRICA, SEQUÊNCIA DE COR, FULLEN, TRIOS, PARES, etc., tudo dependendo da sorte, independentemente da perícia do jogador.

- O lançamento das cartas, tal como a substituição das não “fixas”, como ainda o sorteio da carta para a dobra, são processos totalmente aleatórios.

- O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações dependentes da sorte, ou seja, para qualquer resultado, o jogador está impossibilitado de controlar, de forma relevante para a condução do jogo, os fatores determinantes do resultado, sendo a sorte e o acaso que o determinam.

15. A máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade”, possuía as seguintes características:

- É constituída por um móvel único de estrutura em madeira, de cor cinzenta, possuindo na parte superior uma ranhura que se destina à introdução de moedas. Na parte traseira da máquina situa-se o cofre protegido por uma fechadura, ladeado por dois pequenos botões de cor encarnada.

- No interior da máquina, acedido por uma porta traseira, encontram-se os componentes necessários e responsáveis pelo seu funcionamento, entre os quais, um computador portátil, que se encontra desmantelado servindo o seu ecrã como monitor e o disco rígido como seu suporte.

- No disco rígido encontra-se instalado o sistema operativo, Windows, bem como diversos utilitários e uma aplicação adicional denominada “Montra.exe”;

- As imagens que apareceriam no ecrã da máquina encontram-se instaladas fora do executável “montra.exe” e vão passando em forma de slide.

- A aplicação é constituída, para além do próprio executável, por várias livrarias dinâmicas, diretórios de imagens alusivas a imagens temáticas e por quatro ficheiros de base de dados, em formato SQLite.

- O conteúdo de tais bases de dados encontra-se encriptado, protegido por uma password e compactado, sendo que estes constituem as três bases de dados de um jogo tipo roleta eletrónica que apresenta vários temas, apenas divergentes entre si no que ao cenário gráfico concerne.

- No ficheiro de maior tamanho ("Montra_A.db") encontram-se embutidos os elementos gráficos e de som dos vários temas.

- Assim, após a introdução de um determinado procedimento de ativação/validação, a sobredita máquina permite o desenvolvimento de um jogo de fortuna ou azar, tipo Roleta Eletrónica. 16. O jogo de tipo Roleta Eletrónica inserido na máquina de jogo com a denominação "Montra de Publicidade" funciona da seguinte forma:

- Independentemente do cenário gráfico utilizado ou da sua temática, o objetivo deste tipo de jogo é a obtenção de pontos/créditos, sendo que para tal, o led tem que se imobilizar num dos pontos com direito a prémio.

- Nos vários temas o cenário de jogo é composto por um círculo, cuja linha delimitativa é constituída por diversos pontos luminosos (leds), sendo que destes, apenas alguns estão identificados através da inscrição de um dos seguintes números: 1; 50; 2; 100; 5; 20; 200 e 10

- No centro do círculo encontra-se uma janela, que tem como função, a acumulação de pontos ganhos provenientes de jogadas premiadas.

- Após a introdução de créditos, através da introdução de moedas no mecanismo existente para tal, dá-se início à jogada, que se traduz no movimento de um ponto luminoso que percorre toda a linha delimitativa do círculo, até ao ponto que automaticamente se imobiliza. Neste ponto duas situações podem acontecer: o ponto luminoso para num dos orifícios sem qualquer referência a pontos, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer prémio; ou o ponto luminoso para num dos oito orifícios identificados com números, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva.

- Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: Continuar a jogar com os pontos

ganhos, através do acionamento de um dos botões existentes na máquina, sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos.

- Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.

- O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.

- O jogo supra descrito apresenta, como resultados, pontuações estas que, por norma, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão de 1€ por cada ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final

17. Em todos os jogos supra descritos a perícia do jogador não é determinante para a obtenção do resultado final que está dependente exclusivamente da sorte.

18. Os arguidos não detinham qualquer autorização da Inspeção Geral de Jogos para expor as referidas máquinas de jogo.

19. Os arguidos agiram em comunhão de esforços e vontades, com o propósito único e concretizado de expor no sobredito armazém as máquinas supra descritas, destinadas à prática dos jogos de fortuna ou azar, bem sabendo que não detinham autorização da Inspeção Geral de Jogos para publicitar, transportar, transacionar, expor ou divulgar tais objetos e, não obstante, não se abstiveram de o fazer, movidos pelo propósito de auferir para si lucros que sabiam ser ilegítimos.

20. Os arguidos agiram sempre de modo livre, voluntário e consciente, bem sabendo da censurabilidade e punibilidade criminal das suas condutas, o que não os demoveram de atuar do modo descrito (...)».

Nos termos do artigo 115º da Lei do Jogo (DL n.º 422/89, de 02/12), comete o crime imputado aos arguidos quem, sem autorização da Inspeção-Geral de Jogos, fabricar, publicitar, importar, transportar, transaccionar, expuser ou

divulgar material e utensílios que sejam caracterizadamente destinados à prática dos jogos de fortuna ou azar.

A acusação sustenta que os arguidos praticaram o crime que lhes imputa ao exporem máquinas destinadas à prática de jogos de fortuna ou azar. Os arguidos, por seu turno, não questionando a finalidade das máquinas apreendidas, sustentam que não as expunham, limitando-se a guardá-las em armazém, o que traduz conduta não punível como crime.

Como cristalina resulta do auto de busca de fls. 340 e das fotografias tiradas aquando da diligência (fls. 341 a 344), as máquinas de jogo apreendidas encontravam-se guardadas num armazém, muitas ainda acondicionadas em invólucros próprios, não se vislumbrando como possa, seriamente, dizer-se que estavam em exposição.

Ao invés de integrar os factos na lei, o Ministério Público alterou os factos para que coubessem na incriminação que pretendia fazer. Trata-se de comportamento inadmissível. Se o legislador quisesse incriminar o mero armazenamento de material de jogo, tê-lo-ia previsto. O que é manifesto é que armazenar é praticamente o contrário de expor, é guardar em lugar reservado, longe da vista do comum das pessoas, ao passo que expor é colocar em lugar à vista de todos ou de um grupo alargado.

O Ministério Público, em sede de debate instrutório, reconheceu inexistirem indícios de que os arguidos expuseram material de jogo.

E que o mero armazenamento de material de jogo não equivale a exposição e, conseqüentemente, não constitui o crime imputado aos arguidos, já havia sido decidido pelo Acórdão do Tribunal da Relação do Porto de 10/09/2014¹, citado pelos arguidos. Aí, tal como aqui, deixa-se claro que foi opção do legislador não criminalizar a mera detenção ou armazenamento de material de jogo. E que expor significa apresentar, por à vista, colocar em evidência, mostrar, deixar a descoberto, tudo ações que são a antítese de guardar ou armazenar.

O que impõe a prolação de despacho de não pronúncia - artigo 308º, n.º 1, do C. P. Penal.

O material de jogo apreendido será declarado perdido a favor do Estado e destruído - artigos 109º do C. Penal e 116º da Lei do Jogo, na interpretação decorrente do Acórdão de Uniformização de Jurisprudência do STJ n.º 11/2016 - publicado no DR, 1ª Série, n.º 138, de 20/07/2016.

¹ Processo n.º 2553/11.9TAVLG.P1, Relatora Desembargadora Maria Manuela Paupério, acessível em www.dgsi.pt.

*

V.

Tendo em vista clarificar o âmbito do caso julgado passível de ser formado por esta decisão, importa, de entre a descrição feita na acusação, elencar quais os factos, relevantes no quadro do objecto processual da instrução, que se consideram suficientemente ou insuficientemente indiciados.

Assim, considero:

*

FACTOS SUFICIENTEMENTE INDICIADOS

1) Os arguidos AA e BB são sócios gerentes da Sociedade “A..., Lda.”, com o NIPC ...40, cujo objeto social é a exploração de máquinas recreativas.

2) No dia 10 de novembro de 2021, cerca das 08h30, os arguidos tinham guardadas, no armazém sito na Rua ..., Zona Industrial ..., ..., ..., instalações da sobredita sociedade e sua habitação:

i. 55 (cinquenta e cinco) máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”;

ii. 1 (uma) máquina de jogo desmantelada;

iii. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”;

iv. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade” e

v. 2 (duas) máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornal”.

3) As máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”, possuíam as seguintes características:

Correspondem a móveis tipo portátil, de várias cores e estrutura em fórmica, tendo na parte frontal um painel protegido por um vidro acrílico, na parte lateral um mecanismo de introdução de moedas, e na parte traseira o cofre respetivo.

Ao centro do aludido painel situa-se um mostrador circular que se encontra dividido em sessenta e quatro pontos luminosos equidistantes, sendo que, apenas oito estão identificados com imagens de pastilhas, sendo que a cada imagem está associado um dos seguintes números: 200, 10, 1, 50, 2, 100, 5 e

Ao centro do referido círculo é possível visionar uma janela digital na qual são apresentados os pontos ganhos em cada jogada, acumulando os para jogadas seguintes.

Quando o ponto luminoso para num dos pontos acima referidos, todo o círculo se ilumina, dando conta que o jogador tem uma jogada premiada, aparecendo de imediato na janela digital já referida o valor dos pontos/créditos ganhos.

Na parte lateral das máquinas, acima do mecanismo de introdução de moedas, encontram-se dois parafusos cuja função é, após contacto com um qualquer objeto metálico, efetuar jogadas por conta dos pontos ganhos, sendo que cada ponto permite efetuar duas jogadas, ou seja, sendo o valor unitário de cada jogada 0,50€, resulta que o valor de cada ponto será 1€.

Na parte traseira da máquina, para além do cofre, encontram-se instalados dois pequenos parafusos metálicos, cuja única função é efetuar o reset, ou seja, proceder à desmarcação de créditos provenientes de jogadas premiadas e visualizados na janela digital situada no meio do círculo.

Com efeito, as aludidas máquinas com a denominação “Gorila sai sempre” funcionavam da seguinte forma:

Após a introdução de uma das moedas aceites pela máquina, automaticamente é disparado um ponto luminoso que percorre num movimento circular uniformemente desacelerado os sessenta e cinco orifícios luminosos existentes no mostrador, iluminando-os à sua passagem.

De seguida e sem que o jogador tenha qualquer interferência, o ponto luminoso inicia o seu movimento giratório animado de grande velocidade que vai perdendo gradualmente até parar, fixando-se aleatoriamente num dos orifícios já mencionados.

Neste ponto duas situações podem ocorrer: o ponto luminoso para num dos orifícios sem qualquer referência, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer prémio; ou o ponto luminoso para num dos oito orifícios identificados com números, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva;

Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: Continuar a jogar com os pontos ganhos, através do contacto com um qualquer objeto metálico (por exemplo uma moeda) nos dois parafusos que se situam na parte lateral da máquina - sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos, e, através do contacto com um objeto metálico nos dois parafusos situados na parte traseira, “limpar” os pontos visualizados na aludida janela digital.

Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.

O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.

Assim, o objetivo do aludido jogo consiste em conseguir que o ponto luminoso se imobilize num dos orifícios com direito a prémio, sendo que para tal a intervenção do jogador se limita à introdução de uma moeda no mecanismo existente para o efeito.

O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações que, usualmente, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão económica de 1€ por ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

4) 5 (cinco) das 55 (cinquenta e cinco) máquinas com a denominação “Gorila sai sempre” encontravam-se incompletas, quer exteriormente, quer interiormente.

5) A máquina de jogo desmantelada sem designação apresentava apenas parte da sua estrutura da qual faz parte integrante uma placa de jogo e alguns componentes.

6) A referida placa de jogo é em tudo semelhante às que se encontram no interior das máquinas de jogo descritas em 3.

7) Tal placa de jogo, quando em conjunto com os restantes componentes permite o desenvolvimento do jogo descrito em 3.

8) A máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”, possuía as seguintes características:

Corresponde a móvel tipo portátil, de várias cores e estrutura em fórmica, tendo na parte frontal um painel protegido por um vidro acrílico, na parte lateral um mecanismo de introdução de moedas, e na parte traseira o cofre respetivo.

Na parte frontal da máquina, abaixo da sua designação encontramos três esferas luminosas que vão mudando de cor, quando a máquina está em funcionamento. Logo de seguida encontra-se descritas as combinações de cores premiadas e à sua frente a indicação do prémio respetivo.

A meio de tal painel encontramos ainda três janelas digitais, sendo que uma indica o número de créditos provenientes de moedas introduzidas, a outra o número de créditos que o jogador ainda tem disponíveis e a terceira o número de pontos provenientes de jogadas premiadas.

Na parte lateral da máquina, acima do mecanismo de introdução de moedas, encontramos dois parafusos cuja função é, após contacto com um qualquer objeto metálico, efetuar jogadas por conta dos pontos ganhos, sendo que cada ponto permite efetuar duas jogadas, ou seja, sendo o valor unitário de cada jogada 0,50€, resulta que o valor de cada ponto será 1€.

Na parte traseira da máquina, para além do cofre, encontram-se instalados dois pequenos parafusos metálicos, cuja única função é efetuar o *reset*, ou seja, proceder à desmarcação de créditos provenientes de jogadas premiadas e visualizados na janela digital situada no meio do círculo.

Após a introdução de uma das moedas aceites pela máquina, automaticamente as três esferas acendem-se e vão mudando de cor aleatoriamente, até ao momento em que se fixam.

Neste ponto duas situações podem ocorrer: A combinação de cores em que as três esferas se fixaram não corresponde a nenhuma das identificadas no plano de prémios, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer

prémio; ou a combinação de cores em que as três esferas se fixaram corresponde a uma das combinações premiadas e identificadas no plano de prémios, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva.

Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: Continuar a jogar com os pontos ganhos, através do contacto com um qualquer objeto metálico (por exemplo uma moeda) nos dois parafusos que se situam na parte lateral da máquina - sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos, e, através do contacto com um objeto metálico nos dois parafusos situados na parte traseira, “limpar” os pontos visualizados na aludida janela digital.

Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.

O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.

O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações que, usualmente, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão económica de 1€ por ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

9) As máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornais”, possuíam as seguintes características:

Apresentavam um corpo único, de estrutura em madeira de cor preta. Nas laterais encontram-se instalados os mecanismos de introdução de moedas e o cofre respetivo.

No seu interior, acedido através de uma porta situada na parte frontal da máquina, encontrava-se um *Tablet*, um moedeiro e um alimentador. O aludido *Tablet* funciona como suporte da máquina e o seu ecrã como monitor, apresentando o sistema operativo *Android* e contendo duas aplicações: “*tip.somecompany.com*” e “*com.companyname.Adobe*”. A aplicação “*tip.somecompany.com*” inicia aquando do arranque do sistema, sendo a única disponível para interação entre o utilizador e a máquina, e dela fazem parte

vários ficheiros gráficos e de configuração: No que diz respeito aos ficheiros de aspeto gráfico, no ficheiro denominado "*launcher.bal*" existem várias *label's* (caixas de texto informativas) que constituem o cenário gráfico apresentado ao utilizador do equipamento quando este está devidamente ligado, onde aparecem as capas de quatro jornais nacionais; no ficheiro denominado "*contas.bal*" existem várias *label's* (caixas de texto informativas) cuja função será proporcionar informação diversa sobre contabilidade, nomeadamente: valores entrados ("*contas_halent*"; "*contas_pokent*" e "*contas_rollent*"), valores saídos ("*contas_halsai*", "*contas_poksai*" e "*contas_rolsai*") e valores totais ("*contas_haltot*", "*contas_poktot*" e "*contas_roltot*"). Tais campos registam os valores entrados, sobre a forma de créditos, os valores saídos, sobre a forma de prémios e os valores totais, ou seja, a receita da máquina e são referentes a três jogos de fortuna ou azar do tipo: *slot machine*, vídeo-póquer e roleta eletrónica. A aplicação "*tip.somecompany.com*" é acompanhada por um serviço que a faz capaz de se conectar com um servidor, sendo possível a execução de várias tarefas através da própria, como por exemplo, "*grava_creditos*", "*ler_contas*", entre outras.

Uma das funções presentes, "*abre_jogo*", faz interação com a segunda aplicação mencionada, fazendo parte desta vários ficheiros, entre eles, os ficheiros denominados "*game.droid*" e "*libyoyo.so*".

O ficheiro "*game.droid*" contém diversos recursos gráficos utilizados no decorrer de jogos do tipo *slot machine*, vídeo-póquer e roleta eletrónica. Os ficheiros que integram a aplicação "*com.companyname.Adobe*" contém os recursos necessários ao desenvolvimento dos jogos do tipo *slot machine*, vídeo-póquer e roleta eletrónica, bem como funções de construção de menus e botões.

No que diz respeito aos jogos do tipo *slot machine*, são identificados os jogos denominados "*Pantanal*", "*Halloween*", "*Tropical*" e "*Super Dog*", os quais, apesar de conterem diferenças ao nível do cenário gráfico, tem o mesmo jogo de base e apresentam o mesmo desenvolvimento e objetivo final:

No ecrã é possível visualizar a tabela de combinações premiadas. No topo do ecrã visionam-se as palavras: Crédito, que apresenta à sua frente os pontos provenientes das moedas ou notas introduzidas; Prémio, que assinala os créditos/pontos provenientes de jogadas premiadas; e Aposta, que regista o número de apostas (créditos/pontos) que o jogador decide arriscar em cada jogada.

O menu de jogo é composto por cinco rolos de símbolos (colunas) e três linhas, perfazendo quinze quadrados com imagens. A ladear estes quadros encontram-se dispostos em coluna, números compreendidos entre 1 e 20, sendo que estes representam as várias linhas de apostas que o jogador poderá efetuar em cada jogada.

Os rolos são todos iguais, possuindo cada um 10 símbolos (imagens) os quais se encontram identificados na “Tabela de Prémios”. No cenário de jogo estão apenas visíveis 3 símbolos de cada rolo (perfazendo um total de 15), os quais, no desenvolvimento do jogo, produzirão combinações aleatórias que poderão, ou não, coincidir com as combinações existentes na “Tabela de Prémios”.

Após decisão do número de créditos que se pretendem apostar numa jogada, o jogador aciona a tecla que exerce a função “START”, dando origem a que as 5 colunas que se encontram ao centro do ecrã comecem a deslizar, do sentido superior para o inferior, simulando o funcionamento de uma máquina de rolos dos casinos, até ao ponto em que automaticamente se imobilizam ficando em cada um dos quadrados um símbolo. Se a combinação aleatória desses símbolos constar da relação das combinações consideradas premiadas, o jogador ganha, perdendo em caso contrário.

Os jogos supra descritos apresentam resultados dependentes exclusivamente da sorte, sendo certo que o evoluir do jogo em nada é influenciado pela perícia ou habilidade do jogador.

Quanto ao jogo tipo “Roleta eletrónica”, este funciona da seguinte forma:

O cenário de jogo é composto por um círculo, cuja linha delimitativa é constituída por diversos pontos luminosos, sendo que destes, apenas oito estão identificados com uma circunferência dentro da qual se encontra a inscrição de um dos seguintes números: 1; 50; 2; 100; 5; 20; 200 e 10. No topo do cenário encontra-se uma janela, que tem como função, a acumulação de pontos ganhos provenientes de jogadas premiadas. Ao lado desta, uma outra janela, que assinala os créditos introduzidos.

Após a introdução de créditos, dá-se início à jogada, que se traduz no movimento de um ponto luminoso que percorre todo o círculo, até ao ponto que automaticamente se imobiliza. Neste ponto duas situações podem acontecer: o orifício em que parou o ponto luminoso corresponde a um dos oito identificados pelos números já referidos e, neste caso, o jogador terá direito aos pontos correspondentes, que oscilam entre 1 e 200, pontos estes

que são de imediato visualizados na janela digital acima mencionada, sendo que por norma os pontos são convertidos em quantias monetárias, à razão de 1€ por cada ponto; ou o ponto luminoso para num dos restantes orifícios, sem qualquer referência a pontos, pelo que o jogador não terá direito a qualquer prémio.

O jogo supra descrito apresenta, como resultados, pontuações que são posteriormente convertidas em dinheiro, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final.

No que tange ao jogo tipo “vídeo-póquer” este funciona da seguinte forma:

No canto superior esquerdo encontra-se a tabela de prémios. Trata-se da pontuação a que correspondem as diversas combinações premiadas, alterando-se os números em função do número/valor da aposta inicial. Na base do ecrã encontramos as palavras: “CRÉDITS” que corresponde aos créditos introduzidos; “BET” que corresponde ao número de apostas efetuadas em cada jogada; e “WIN”, que apresenta os pontos ganhos numa combinação premiada.

O jogo tem início com o valor da aposta que o jogador pretende efetuar. Surgem então, de imediato, em simultâneo, de forma aleatória e dispostas em linha, na base do ecrã, cinco cartas. Cada uma destas cartas, pertence a um baralho, podendo, portanto, aparecer qualquer uma das 52 cartas.

A fixação das cartas é feita pressionando a tecla correspondente à carta escolhida, aparecendo de imediato a informação de que a carta está fixa (através do aparecimento da palavra HOLD, aposta em cada carta). Se o jogador mudar de ideias e não quiser fixar a carta, pressiona-a novamente.

O jogador poderá optar por “fixar” as cartas que entender, na expectativa de que, as que não fixou sejam substituídas por outras que, conjuntamente com as já fixas venham a constituir uma das sequências premiadas admitidas pelo jogo e visualizadas no próprio ecrã no decorrer de todo o jogo.

O jogador tanto pode apostar na sequência de 5 cartas do mesmo naipe, como na escolha de 3 cartas do mesmo valor, mas de naipes diferentes, ou em qualquer outra combinação admitida no jogo de *vídeo-poker*. Neste ponto, uma de duas situações pode ocorrer: A combinação que saiu não é premiada, e neste caso o jogo termina; ou a combinação que saiu é premiada, e o jogador

poderá optar por somar (“creditar”) os créditos ganhos na jogada, aos que já tem, ou tentar dobrar esses mesmos créditos.

O objetivo do jogo, tal como no *vídeo-poker*, é o de conseguir combinações premiadas tais como: SEQUÊNCIA REAL (ás, rei, dama, valete e 10 do mesmo naipe), SEQUÊNCIA NUMÉRICA, SEQUÊNCIA DE COR, FULLEN, TRIOS, PARES, etc., tudo dependendo da sorte, independentemente da perícia do jogador.

O lançamento das cartas, tal como a substituição das não “fixas”, como ainda o sorteio da carta para a dobra, são processos totalmente aleatórios.

O jogo acima descrito apresenta, como resultados, pontuações dependentes da sorte, ou seja, para qualquer resultado, o jogador está impossibilitado de controlar, de forma relevante para a condução do jogo, os fatores determinantes do resultado, sendo a sorte e o acaso que o determinam.

10) A máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade”, possuía as seguintes características:

É constituída por um móvel único de estrutura em madeira, de cor cinzenta, possuindo na parte superior uma ranhura que se destina à introdução de moedas. Na parte traseira da máquina situa-se o cofre protegido por uma fechadura, ladeado por dois pequenos botões de cor encarnada.

No interior da máquina, acedido por uma porta traseira, encontram-se os componentes necessários e responsáveis pelo seu funcionamento, entre os quais, um computador portátil, que se encontra desmantelado servindo o seu ecrã como monitor e o disco rígido como seu suporte.

No disco rígido encontra-se instalado o sistema operativo, *Windows*, bem como diversos utilitários e uma aplicação adicional denominada “*Montra.exe*”;

As imagens que apareceriam no ecrã da máquina encontram-se instaladas fora do executável “*montra.exe*” e vão passando em forma de *slide*.

A aplicação é constituída, para além do próprio executável, por várias livrarias dinâmicas, diretórios de imagens alusivas a imagens temáticas e por quatro ficheiros de base de dados, em formato *SQLite*. O conteúdo de tais bases de dados encontra-se encriptado, protegido por uma password e compactado, sendo que estes constituem as três bases de dados de um jogo tipo roleta eletrónica que apresenta vários temas, apenas divergentes entre si no que ao

cenário gráfico concerne. No ficheiro de maior tamanho (“*Montra_A.db*”) encontram-se embutidos os elementos gráficos e de som dos vários temas.

Assim, após a introdução de um determinado procedimento de ativação/validação, a sobredita máquina permite o desenvolvimento de um jogo de fortuna ou azar, tipo Roleta Eletrónica.

O jogo de tipo Roleta Eletrónica inserido na máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade” funciona da seguinte forma: Independentemente do cenário gráfico utilizado ou da sua temática, o objetivo deste tipo de jogo é a obtenção de pontos/créditos, sendo que para tal, o *led* tem que se imobilizar num dos pontos com direito a prémio.

Nos vários temas o cenário de jogo é composto por um círculo, cuja linha delimitativa é constituída por diversos pontos luminosos (leds), sendo que destes, apenas alguns estão identificados através da inscrição de um dos seguintes números: 1; 50; 2; 100; 5; 20; 200 e 10

No centro do círculo encontra-se uma janela, que tem como função, a acumulação de pontos ganhos provenientes de jogadas premiadas. Após a introdução de créditos, através da introdução de moedas no mecanismo existente para tal, dá-se início à jogada, que se traduz no movimento de um ponto luminoso que percorre toda a linha delimitativa do círculo, até ao ponto que automaticamente se imobiliza. Neste ponto duas situações podem acontecer: o ponto luminoso para num dos orifícios sem qualquer referência a pontos, pelo que a jogada termina e o jogador não terá direito a qualquer prémio; ou o ponto luminoso para num dos oito orifícios identificados com números, sendo que o jogador ganha os pontos correspondentes que são apresentados na janela digital respetiva.

Neste último caso, ou seja, no caso de se verificar uma jogada premiada, o jogador pode optar por duas situações: continuar a jogar com os pontos ganhos, através do acionamento de um dos botões existentes na máquina, sendo que se dessas jogadas se verificarem novas jogadas premiadas os pontos ganhos vão sendo sucessivamente acumulados na janela digital referida, e o jogador pode efetuar jogadas sucessivas; ou terminar a jogada, solicitando os pontos ganhos.

Enquanto estiver dotada de créditos, a máquina faz sucessivas jogadas, até os esgotar.

O ritmo do jogo é significativamente rápido, permitindo a realização de várias jogadas por minuto.

O jogo supra descrito apresenta, como resultados, pontuações estas que, por norma, são posteriormente convertidas em dinheiro, à razão de 1€ por cada ponto, sendo certo que estas pontuações são dependentes exclusivamente da sorte, ou seja, o jogador não pode por sua intervenção condicionar o resultado final

11) Em todos os jogos supra descritos a perícia do jogador não é determinante para a obtenção do resultado final que está dependente exclusivamente da sorte.

12) Os arguidos não detinham qualquer autorização da Inspeção Geral de Jogos para expor as referidas máquinas de jogo.

*

FACTOS NÃO SUFICIENTEMENTE INDICIADOS

1) No dia 10 de novembro de 2021, cerca das 08h30, os arguidos tinham expostas, no armazém sito na Rua ..., Zona Industrial ..., ..., ..., instalações da sobredita sociedade e sua habitação:

i. 55 (cinquenta e cinco) máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”;

ii. 1 (uma) máquina de jogo desmantelada;

iii. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”;

iv. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade” e, v. 2 (duas) máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornal”.

2) Os arguidos agiram em comunhão de esforços e vontades, com o propósito único e concretizado de expor no sobredito armazém as máquinas supra descritas, destinadas à prática dos jogos de fortuna ou azar, bem sabendo que não detinham autorização da Inspeção Geral de Jogos para o fazerem.

3) Não obstante, não se abstiveram de o fazer, movidos pelo propósito de auferir para si lucros que sabiam ser ilegítimos.

4) Os arguidos agiram sempre de modo livre, voluntário e consciente, bem sabendo da censurabilidade e punibilidade criminal das suas condutas, o que não os demoveu de actuar do modo descrito.

*

VI.

Assim, face a todo o exposto, decido **não pronunciar** os arguidos AA e BB pela prática do crime de exposição de material de jogo que lhes foi imputada ou de qualquer outro crime, ordenando o oportuno arquivamento dos autos.

Declaro perdidos a favor do Estado os objectos apreendidos à ordem destes autos relacionados com a prática de jogo ilícito (sessenta máquinas de jogo – fls. 340), desde já ordenando a sua destruição.

Sem custas.

Notifique e proceda ao registo da decisão instrutória no livro próprio.”

*

C) Apreciação do recurso

Para a resolução da questão que os recorrentes suscitam no presente recurso, importa ter presente os seguintes aspetos relevantes que constam do relatório *supra* e da decisão recorrida:

a) No dia 10 de novembro de 2021, cerca das 08h30, no **armazém** das instalações da Sociedade “A..., Lda.”, com o NIPC ...40, cujo objeto social é a exploração de máquinas recreativas, e também habitação dos arguidos AA e BB, seus sócios gerentes, sitas na Rua ..., Zona Industrial ..., ..., ..., foram apreendidas as seguintes máquinas de jogo de fortuna ou azar:

- i. 55 (cinquenta e cinco) máquinas de jogo com a denominação “Gorila sai sempre”;
- ii. 1 (uma) máquina de jogo desmantelada;
- iii. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Color Choco Brinde”;

- iv. 1 (uma) máquina de jogo com a denominação “Montra de Publicidade” e
v. 2 (duas) máquinas de jogo com a denominação “Banca de Jornal”.

b) Os arguidos não detinham qualquer autorização da Inspeção Geral de Jogos **para expor** as referidas máquinas de jogo.

c) Foi deduzida acusação nos autos contra os arguidos, na qual se lhes imputou a prática, em coautoria material e na forma consumada, de um crime de material de jogo, previsto e punível pelos artigos 14º e 26º do Código Penal e 115º da Lei do Jogo (Decreto-Lei n.º 422/89, de 02-12).

d) Requerida a instrução pelos arguidos veio a mesma a encerrar-se com a decisão de não pronúncia e ordem de oportuno arquivamento dos autos, por despacho datado de 11 de Junho de 2024, com fundamento em que os factos indiciados referentes ao **mero armazenamento** do referido material de jogo que veio a ser apreendido **não equivale a exposição** e, consequentemente, não constitui o crime imputado aos arguidos.

e) Na mesma decisão instrutória foi, ainda, declarado perdido a favor do Estado do material de jogo apreendido e ordenada a sua destruição, com fundamento no disposto nos artigos 109º do C. Penal e 116º da Lei do Jogo, na interpretação decorrente do Acórdão de Uniformização de Jurisprudência do STJ n.º 11/2016 - publicado no DR, 1ª Série, n.º 138, de 20/07/2016.

*

A dissensão dos recorrentes em relação à decisão instrutória ora recorrida prende-se, apenas, com a declaração de perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido e sua destruição nela decididas, por entenderem que a sua conduta que resultou indiciada não integra a prática do crime previsto no art. 115.º da Lei do Jogo que lhes vinha imputado nem de qualquer facto ilícito-típico, como o Tribunal *a quo* reconheceu, sendo, por isso a mesma ilegal e atentatória do seu direito de propriedade, a qual, consideram, também, não se mostrar sequer minimamente fundamentada, quer de facto, quer de direito, como entendem que deveria ser.

Começando pela questão da não fundamentação da decisão na parte que por eles vem posta em causa, cumpre dizer, desde logo, que os mesmos não só não concretizam porque razão assacam à mesma essa falta de

fundamentação, não indicando sequer qual o suporte normativo em que para o efeito se ancoram, como também, dela não extraem quaisquer consequências.

Apesar disso, sempre se dirá, que no despacho recorrido se sustentou a declaração de perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido e a sua destruição, no disposto nos artigos 109º do C. Penal e 116º da Lei do Jogo, na interpretação que nele se entendeu decorrer do Acórdão de Uniformização de Jurisprudência do STJ n.º 11/2016 – publicado no DR, 1ª Série, n.º 138, de 20.07.2016, como os recorrentes bem alcançaram, como se evidencia da argumentação que esgrimiram em sede recursiva.

Constituindo, pois, essa motivação de direito, assim como a motivação de facto que se deixou também exarada no despacho recorrido, a fundamentação da decidida declaração de perda a favor do Estado do material de jogo apreendido e da sua destruição, o despacho recorrido não deixou de cumprir a exigência de fundamentação imposta pelo art. 97º nº5 do CPP.

Questão diferente é a de saber se em face dessa motivação de facto e de direito a decisão de declaração de perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido e sua destruição se revela ou não assertiva, ou seja, se para tanto se verificam ou não os necessários pressupostos.

O material de jogo cuja declaração de perdimento a favor do Estado e sua destruição se sindicam no presente recurso, encontrava-se armazenado aquando da sua apreensão à ordem dos autos nas instalações da Sociedade “A..., Lda.”, com o NIPC ...40, cujo objeto social é a exploração de máquinas recreativas, e também habitação dos arguidos AA e BB, sócios gerentes daquela, não sendo estes detentores de qualquer autorização da Inspeção Geral de Jogos para expor as referidas máquinas de jogo de fortuna ou azar.

Seguindo de perto, o entendimento perfilhado no ac. deste Tribunal da Relação de Coimbra, de 07.03.2012, Proc. 191/09.5EACBR-A.C1, disponível em www.dgsi.pt:

“ O jogo, enquanto comportamento humano, há muito que atrai a atenção do Direito, sendo ao longo do tempo submetido a diversas e distintas disciplinas, em função das perspectivas mais ou menos benévolas com que foi sendo encarado.

No nosso país, o jogo é hoje uma actividade com autorização regulamentada portanto, uma actividade condicionada, em que o propósito do legislador é, não a necessidade de proteger o jogador, mas a necessidade de

controlar «uma actividade que constitui objecto de uma significativa reprovação social, do ponto de vista ético, tendo em conta os males e prejuízos da própria sociedade que se considera encontrarem-se-lhe associados (...)» (Ac. do T. Constitucional, nº 99/2002, de 27 de Fevereiro).

O regime legal em vigor, definido pelo Dec. Lei nº 422/89, de 2 de Dezembro (com as alterações do Dec. Lei nº 10/95, de 19 de Janeiro) - Lei do Jogo - estrutura-se na distinção entre jogos de fortuna ou azar e modalidades afins de jogos de fortuna ou azar, com a absoluta interdição do jogo clandestino.

Os jogos de fortuna ou azar são definidos no art. 1º da Lei do Jogo como aqueles cujo resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte.

(...)

Em regra, a exploração e a prática de jogos de fortuna ou azar só são permitidas nos casinos existentes em zonas de jogo legalmente criadas (art. 3º, nº 1, da Lei do Jogo).

No que respeita às modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar o art. 159º, nº 1, da Lei do Jogo define-as como, as operações oferecidas ao público em que a esperança de ganho reside conjuntamente na sorte e perícia do jogador, ou somente na sorte, e que atribuem como prémios coisas com valor económico.”.

Também aqui não deixou o legislador de enunciar, de forma exemplificativa, as modalidades afins, fazendo-o no nº 2 do mesmo artigo, como tal considerando, rifas, tómbolas, sorteios, concursos publicitários, concursos de conhecimentos e passatempos.

A Lei do Jogo fulmina com a ilicitude criminal as actividades e condutas relacionadas com a exploração e a prática de jogos de fortuna ou azar (arts. 108º a 115º), ficando as modalidades afins a coberto do direito de mera ordenação social (arts. 160º a 163º).

Assim, a Lei do Jogo tipifica os seguintes crimes: exploração ilícita de jogo (art. 108º); prática ilícita de jogo (art. 110º); presença em local de jogo ilícito (art. 111º); coacção à prática de jogo (art. 112º); jogo fraudulento (art. 113º); usura para jogo (art. 114º) e; material de jogo (art. 115º).

A repressão do jogo pela via penal radica, em primeira linha, em razões de ordem moral, no reconhecimento das características viciantes desta actividade humana, mas outros fundamentos têm justificado a intervenção do direito penal, tais como, a protecção do património e a defesa da paz social e da ordem pública. Podemos pois dizer que os valores tutelados pelas normas penais que punem o jogo são, os bons costumes, a propriedade e, de certa forma, o interesse fiscal do Estado (cfr. Rui Pinto Duarte, O Jogo e o Direito, Thémis, Ano II, nº 3, pág. 89).

(...)

O Estado visa controlar os efeitos negativos do jogo através da regulamentação, disciplina e sancionamento desta actividade lúdica do homem, estabelecendo os locais onde certos jogos podem ser praticados e respectivas regras de acesso, definindo as entidades que os podem explorar e o seu modo de funcionamento, fixando as regras a observar no desenrolar de cada jogo, e estabelecendo as regras de fabrico e comercialização dos materiais conexos. Sendo por esta via, como se diz no Acórdão nº 4/2010 (DR, I-A, nº 46, de 8 de Março de 2010), que se procura extirpar o jogo clandestino, de características perniciosas e muitas vezes associado à marginalidade.

Neste seguimento, o art. 68º da Lei do Jogo subordina o fabrico, a exportação, a importação, a venda e o transporte de material e utensílios caracterizadamente destinados à exploração de jogos de fortuna ou azar à competente autorização da Inspeção-Geral de Jogos.”

E, por sua vez, dispõe o art. 115º da Lei do Jogo, com a epígrafe, «Material de jogo», que “Quem, sem autorização da Inspeção-Geral de Jogos, fabricar, publicitar, importar, transportar, transaccionar, expuser ou divulgar material e utensílios que sejam caracterizadamente destinados à prática dos jogos de fortuna ou azar será punido com prisão até 2 anos e multa até 200 dias.”.

Não questionando os recorrentes que o material de jogo apreendido nos autos se deva considerar como material e utensílios caracterizadamente destinados à prática dos jogos de fortuna ou azar para efeitos do preenchimento do tipo objetivo do crime de material de jogo, p. e p. pelo art. 115º da Lei do Jogo, o que, efetivamente, os mesmos põem em causa é que, **tendo sido entendido**, como foi, **não estarem indiciados os elementos necessários ao preenchimento do tipo do art. 115º da Lei do Jogo**, em nenhuma das modalidades nele previstas, não poderá falar-se em qualquer

crime cometido, pois, o mero armazenamento ou detenção desse material de jogo não integra essa previsão legal nem qualquer outra, o que, na sua perspectiva, afasta a aplicação do art. 116º do mesmo diploma.

Não cremos, porém, que a circunstância de ter sido decidido no despacho de não pronúncia a não indicição da prática, pelos arguidos e ora recorrentes, do crime previsto no citado art. 115º da Lei do Jogo - que lhes vinha imputado na acusação - ou de qualquer outro crime, obste, sem mais, à inverificação dos pressupostos do perdimento a favor do Estado e destruição do material de jogo apreendido nos autos.

Tal questão terá se ser solucionada à luz do disposto no art. 109º do C. Penal, atrás referido.

Na verdade, como se adianta no citado aresto do TRC:

“ 1. O regime geral do perdimento dos instrumenta sceleris e dos producta sceleris encontra-se previsto no art. 109º do C. Penal. Nos termos do disposto no nº 1 deste artigo, são declarados perdidos a favor do Estado os objectos que tiverem servido ou estivessem destinados a servir para a prática de um facto ilícito típico, ou que por este tiverem sido produzidos, quando, pela sua natureza ou pelas circunstâncias do caso, puserem em perigo a segurança das pessoas, a moral ou a ordem públicas, ou oferecerem sério risco de ser utilizados para o cometimento de novos factos ilícitos típicos.

O instituto funda-se, hoje, **em razões de prevenção de futuros crimes** face à sua perigosidade, sendo requisitos da declaração de perda a favor do Estado:

- Que os objectos tenham servido ou estivessem destinados a servir para a prática de um facto ilícito típico ou; que tenham sido o produto, o efeito do facto ilícito típico;

- A perigosidade dos objectos.

Relativamente ao primeiro requisito, impõem-se duas notas. A primeira, dizendo que a referência a «estivessem destinados a servir» permite concluir que o perdimento não depende da consumação do facto. A segunda, dizendo que a referência a «facto ilícito típico» em substituição de «crime» explicita que a aplicação do instituto não depende da existência de culpa (Cfr. Prof. Figueiredo Dias, *Direito Penal Português, As Consequências Jurídicas do Crime, Aequitas*, pág. 619, e Cons. Maia Gonçalves, *Código Penal Português Anotado*, 8ª Edição, pág. 474).

Relativamente ao segundo requisito, já sabemos que são razões de ordem preventiva que estão na base da perda dos instrumentos e do produto do crime. Como decorre da lei, nem todos os instrumenta sceleris e os producta sceleris devem ser declarados perdidos, mas apenas aqueles instrumentos ou produto que, atenta a sua natureza intrínseca, isto é, a sua específica e co-natural utilidade social, se mostrem especialmente vocacionados para a prática criminosa e devam por isso considerar-se, nesta acepção, objectos perigosos (Prof. Figueiredo Dias, ob. cit., pág. 621).

A perigosidade deve ser considerada sob um ponto de vista objectivo. Há que atender à perigosidade do objecto em si mesmo, em razão das suas próprias características, e desligado da pessoa que o detém.

E deve ser avaliada em concreto, isto é, em função das concretas condições em que o objecto pode ser utilizado. Ora, a relação entre a perigosidade objectiva do objecto e as concretas circunstâncias do caso pode, como alerta o Prof. Figueiredo Dias, determinar uma referência ao próprio agente implicando, nesta medida, que na avaliação da perigosidade intervenha também um elemento subjectivo (ob. cit., pág. 623).

Assim, o ponto de partida será sempre a perigosidade objectiva do objecto, à qual se juntam as concretas circunstâncias do caso entre as quais, a personalidade do agente para, numa análise global, se concluir a final, pela perigosidade ou não.”

Igual entendimento veio a ser assumido no Acórdão do Supremo Tribunal de Justiça n.º 11/2016 (**AUJ**), publicado no Diário da República n.º 138/2016, Série I, de 20.07.2016, páginas 2374 - 2382, no qual se fixou jurisprudência respeitante à declaração de perdimento a favor do Estado e à destruição de material e utensílios de jogo, no sentido de que:

“Em caso de arquivamento do inquérito, cabe ao juiz de instrução, nos termos do artigo 116.º, da lei do jogo (Decreto-Lei n.º 422/89, de 02.12, alterado pelo Decreto-Lei n.º 10/95, de 19.01, pela Lei n.º 28/2004, de 16.07, pelo Decreto-Lei n.º 40/2005, de 17.02, pela Lei n.º 64-A/2008, de 31.12, e pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30.11), declarar perdido a favor do Estado e mandar destruir o material e utensílios de jogo.”

Nele se aduzindo que:

“A perda de bens ou de objetos relacionados com o crime tem uma natureza preventiva (1), isto é, sempre que aqueles bens coloquem «em perigo

a segurança das pessoas, a moral ou a ordem públicas, ou [ofereçam] sério risco de serem utilizados para o cometimento de novos factos ilícitos típicos» (artigo 109.º, do CP) devem ser declarados perdidos a favor do Estado. O que pode ocorrer independentemente da punição de uma pessoa - nos termos do artigo 109.º, n.º 2, do CP, a perda de instrumentos e produtos do crime pode ter «lugar ainda que nenhuma pessoa determinada possa ser punida pelo facto»: casos em que pode ser declarada ainda que tenha havido despacho de arquivamento, por exemplo, ou ainda que tenha ocorrido uma absolvição. Usando as palavras de Conde Correia, «o que está em causa é remover um perigo, não aplicar uma sanção qualquer. Se não fosse assim, seria (.) uma clara violação da presunção de inocência (artigo 32.º, n.º 2, da CRP), por aplicação de uma determinada sanção penal, sem a prévia verificação da culpabilidade» (2).

Dada a sua natureza preventiva, apenas a perda ou a destruição cumpre as finalidades do instituto, dado que só assim é possível controlar o perigo inerente aos instrumentos ou produtos utilizados. «Pelos seus objetivos específicos (acautelar a perigosidade de certos objetos), a perda dos instrumentos ou products não é, assim, um mecanismo essencialmente criado para demonstrar que o crime não compensa. Mais do que confirmar a bondade desse velho adágio, está em causa a prevenção dos riscos decorrentes da disponibilidade de objetos que, pela sua natureza ou pelas circunstâncias do caso concreto, são perigosos» (3). E por isto se admite que a perda possa ocorrer mesmo nos casos em que haja arquivamento e ainda que nenhuma pessoa possa ser punida.

Esta perigosidade das coisas, que determina a perda de bens a favor do Estado, deve ser avaliada objetivamente, a partir da perigosidade dos bens em si, ou subjetivamente, sempre que sejam considerados perigosos tendo em conta as circunstâncias do caso concreto, atenta, por exemplo, a utilização que deles se fez ou fará - «As circunstâncias do caso concreto complementam a natureza objetiva da coisa, cerceando ou delimitando ainda mais o campo da aplicação da norma. O critério utilizado pelo legislador nacional é, assim, um critério misto, que parte das características objetivas da coisa, mas não esquece a natureza específica do caso concreto. Os dois critérios conjugam-se e articulam-se por forma a definir rigorosamente o carácter perigoso da coisa e a limitar os casos em que ela pode ser, por esta via preventiva, confiscada.» (4).

Além do mais, a lei exige que os bens «[tenham] servido ou estivessem destinados a servir para a prática de um facto ilícito típico, ou que por estes

tiverem sido produzidos» (artigo 109.º, n.º 1, do CP) (5). Isto é, torna-se necessário que o material ou os utensílios tenham sido utilizados para a realização de uma conduta que seja ilícita e típica - «ou, dito de forma explícita: torna-se necessária a verificação de todos os elementos de que depende a existência de um crime, com ressalva dos requisitos relativos à culpa do agente» (6).

Estamos, pois, perante um instituto que depende de uma perigosidade dos bens, objetiva ou subjetiva, presente ou futura, e que não depende da culpa do agente. E depende da prática de um facto típico e ilícito.

Não se trata, no entanto, de uma medida automática, dado que depende da prévia declaração da autoridade judicial. Por isso se tem considerado não como uma pena acessória, não como uma medida de segurança, apesar da sua natureza preventiva, mas como «uma providência sancionatória de natureza análoga à da medida de segurança» (Figueiredo Dias). «Fala nesse sentido, por um lado, a circunstância de constituir seu pressuposto a prática de um facto ilícito-típico, em termos idênticos aos que assistem ao facto ilícito-típico como pressuposto de aplicação de uma autêntica medida de segurança não privativa da liberdade. E vai no mesmo sentido a exigência do pressuposto da perigosidade (.); e a consequente consideração da finalidade do instituto como prevenção da perigosidade.» (7)

Havendo a declaração de perda, esta tem uma «eficácia real, com transferência para o Estado da propriedade, sobre a coisa, no momento em que transite em julgado a decisão» (8). E após aquela declaração, o destino a dar aos bens pode ser a destruição (cf. artigo 109.º, n.º 3, do CP). Mas, sempre que estejam verificados os necessários pressupostos da declaração de perda, nomeadamente, o da proporcionalidade, deve esta ser sempre decretada (9). Além disto, e como determina expressamente o disposto no artigo 109.º, n.º 3, do CP, também aqui é o juiz que ordena que os bens sejam total ou parcialmente destruídos, ou postos fora do comércio. Isto é, mesmo após a declaração de perda dos bens proferida pelo juiz, o legislador penal considerou ainda necessário que a declaração quanto ao destino dos bens, nomeadamente, a sua possível destruição, fosse também proferida pelo juiz. E mesmo que considerássemos que o artigo 109.º, n.º 3, do CP, se referia apenas aos casos decididos na fase de julgamento, ainda assim o legislador não prescindiu da exigência de a declaração relativa ao destino dos bens ser proferida pelo juiz, ainda que o mesmo tenha também decidido quanto à perda dos mesmos bens. Aliás, constitui um requisito da sentença, nos termos do artigo 374.º, n.º 3, alínea c), do CPP, a expressa referência, no dispositivo, à

«indicação do destino a dar a coisas ou objectos relacionados com o crime», ou seja, a indicação de perda e, eventual, destruição, ou qualquer outra finalidade dos bens relacionados com o crime.

(...)

Assim sendo, após arquivamento, o juiz de instrução, nos termos do artigo 268.º, n.º 1, alínea e), do CPP, deve declarar a perda dos bens se estiverem preenchidos os pressupostos do artigo 109.º, do CP, nomeadamente a possibilidade de poderem vir a ser utilizados para a prática de novos factos ilícitos típicos, e a sua destruição. Pelo que, também no caso do jogo ilícito, o material e utensílios de jogo devem ser declarados perdidos a favor do Estado e mandados destruir, se cumpridos os pressupostos legais, e após decisão judicial proferida pelo juiz de instrução, quando tenha havido arquivamento do inquérito, por força do disposto no artigo 116.º, da lei do jogo e do artigo 109.º, n.º 3, do CP. Isto é, o mandado de destruição previsto no artigo 116.º, da lei do jogo, contém implicitamente uma declaração de perda de bens. Esta não deve ser automática em atenção às exigências constitucionais de restrição de direitos fundamentais, pelo que o juiz deverá expressamente averiguar do preenchimento dos pressupostos gerais de que depende a perda de coisas relacionadas com o crime. Seguindo-se o mandado de destruição pelo juiz, tal como estabelece o artigo 109.º, n.º 3, do CP, e que a expressão «mandado do tribunal» contida do artigo 116.º, da lei do jogo, não contraria.”

Nele se realçando, também, que.

“ (...) se a simples declaração de perda da coisa, sem que haja destruição, impõe que haja uma apreciação judicial da proporcionalidade da medida relativamente ao direito fundamental - direito de propriedade - que lesa, consideramos que também quando se conclui pela necessidade de destruição da coisa, esta também implica uma necessária avaliação da proporcionalidade para que se proceda àquela destruição.

Consideramos que, ainda que no artigo 116.º, da lei do jogo, apenas se refira à destruição dos bens e utensílios sem que faça qualquer referência à declaração de perda, esta declaração de perda está implícita e também aquela terá que ser proferida pelo juiz.

Na verdade, de acordo com o estipulado no artigo 109.º, n.º 3, do CP, quando a lei não determina o destino da coisa, o juiz «pode» ordenar a sua destruição. Assim, e quando a lei nada estabelece, o juiz pode considerar que basta a perda do bem a favor do Estado sem que seja necessária a destruição.

Caso em que o bem passa para a titularidade do Estado e caberá ao Ministério Público decidir o destino dos bens. Porém, a lei do jogo determina expressamente a destruição dos bens. Isto é, o juiz não tem a faculdade de decidir se são ou não destruídos, e implicitamente não tem a faculdade de decidir se são ou não perdidos a favor do Estado? A restrição do direito de propriedade, ou melhor, a sua lesão, pode ocorrer independentemente da valoração em concreto?

Note-se que não estamos aqui perante um caso em que os bens sejam perecíveis, deterioráveis, ou perigosos ameaçando continuamente a segurança da comunidade enquanto não sejam destruídos. Ou seja, não estamos perante uma situação que se possa enquadrar no âmbito da regra especial subjacente ao artigo 185.º, do CPP.

Tanto mais que tendo nós um regime que não torna o jogo ilícito, mas sim ilícita a sua exploração e prática fora dos locais para tanto autorizados, não fosse o disposto no artigo 116.º, da lei do jogo, aquelas máquinas sempre poderiam ser vendidas a quem tenha autorização para as usar, por exemplo. Pelo que consideramos que uma qualquer destruição do material que não ofereça perigo eminente para a comunidade apenas poderá ocorrer depois de prévia avaliação por um magistrado judicial ao qual cabe proceder ao imprescindível juízo de proporcionalidade entre a necessidade de destruir o bem e o direito do proprietário do bem apreendido (19)”.

Volvendo-nos sobre o caso em apreço, tendo em conta as que os arguidos e ora recorrentes detinham o material de jogo apreendido nos autos, dentro de um armazém e com disponibilidade sobre o mesmo, ainda que isso, por si só, não traduza qualquer ação típica do tipo legal previsto no art. 115º da Lei do Jogo, as características desse material com a virtualidade de ser utilizado para desenvolver jogos de fortuna e azar, revela o perigo desse material poder ser usado para a prática desse tipo de jogos e de ser transacionado para esse efeito.

Como se salienta no ac. do TRG, de 17.05.2010, disponível in www.dgs.pt..:

“O que releva aqui é o perigo objectivo do uso da máquina para a prática desse tipo de jogos. O que se exige para a declaração de perdimento é que o bem em causa, atenta a sua natureza intrínseca, isto é, a sua específica e co-natural utilidade, se mostre especialmente vocacionado para a prática criminosa, e deva por isso considerar-se, nesta acepção, objecto perigoso”.

Doutra parte, tendo em conta as circunstâncias do caso, designadamente, a quantidade do material de jogo apreendido e as condições de acondicionamento em que o mesmo se encontrava que resultam indiciadas na decisão recorrida, não poderá deixar de concluir-se pela possibilidade desse material de jogo poder vir a ser utilizado para a prática de factos ilícitos típicos, designadamente, a exposição - para a qual os arguidos não detinham qualquer autorização da Inspeção Geral de Jogos - o transporte e a venda, para o que se desconhece se os arguidos ou a empresa que representam tinham ou não autorização da Inspeção Geral de Jogos, sendo que qualquer uma destas constitui a ação típica do tipo legal contemplado naquele art. 115º da Lei do Jogo, e, ainda, a exploração, para a qual a referida Lei do Jogo lhes veda esse direito.

Verificando-se, pois, indubitavelmente, a possibilidade de o material de jogo apreendido nos autos poder vir a ser utilizado para a prática de factos ilícitos típicos, não poderão colher as razões aduzidas pelos recorrentes para evitar a declaração de perdimento a favor do Estado do mesmo, porque, essa declaração se encontra a coberto do disposto no art. 109º do CP, e, neste contexto, tal declaração de perdimento não representará qualquer violação do direito de propriedade a que sobre o mesmo os recorrentes se arrogam, e, portanto, qualquer inconstitucionalidade por violação desse direito.

Ainda assim, **afigurando-se-nos que os autos não contêm elementos suficientes que permitam aquilatar da existência ou não de autorização por parte dos recorrentes ou da sociedade que representam para transacionar o aludido material de jogo** - destino este que se prefigura como sendo um daqueles a que estaria votado esse material - seria mais razoável, antes de ter sido declarado o perdimento a favor do Estado do material de jogo apreendido e a sua destruição, que tivesse sido fixado prazo aos recorrentes para comprovarem nos autos se os mesmos ou a sociedade que representam possuem autorização para o efeito por parte da autoridade administrativa competente, e, só depois, devendo decidir-se em conformidade.

Impõe-se, pois, a revogação da decisão recorrida nessa parte.

*

*

III- DECISÃO

Nos termos e pelos fundamentos expostos, acordam os juízes da ^a Secção Penal do Tribunal da Relação de Coimbra em conceder parcial provimento ao recurso interpostos pelos arguidos **AA** e **BB**, e, em consequência:

1. Revogam o despacho recorrido, na parte em que nele se declarou a perda a favor do Estado do material de jogo de fortuna ou azar apreendido e a sua destruição, e determinam a sua substituição por outro que fixe aos arguidos prazo razoável para comprovarem nos autos se possuem os mesmos ou a sociedade que representam licença da Inspeção-Geral de Jogos para a transação desse material, decidindo-se depois, em conformidade.

2. Recurso sem tributação.

Coimbra, 22 de janeiro de 2025

(Texto elaborado pela relatora e revisto por todos os signatários - art. 94^o, n^o2 do CPP)

(Maria José Guerra - relatora)

(Isabel Cristina Gaio Ferreira de Castro - 1^a adjunta)

(Jorge Jacob - 2^o adjunto)