

Cruzes marcadas	Acertos	Prémios correspondentes				
		1.º	2.º	3.º	4.º	5.º
7 cruzes (7 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	—	—	—
	6 .....	1	—	6	—	—
	5+suplementar .....	—	1	1	5	—
	5 .....	—	—	2	5	—
	4 .....	—	—	—	3	4
	3 .....	—	—	—	—	4
8 cruzes (28 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	6	15	—
	6 .....	1	—	12	15	—
	5+suplementar .....	—	1	2	15	10
	5 .....	—	—	3	15	10
	4 .....	—	—	—	6	16
	3 .....	—	—	—	—	10
9 cruzes (84 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	12	45	80
	6 .....	1	—	18	45	20
	5+suplementar .....	—	1	3	30	40
	5 .....	—	—	4	30	40
	4 .....	—	—	—	10	40
	3 .....	—	—	—	—	20
10 cruzes (210 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	18	90	80
	6 .....	1	—	24	90	80
	5+suplementar .....	—	1	4	50	100
	5 .....	—	—	5	50	100
	4 .....	—	—	—	15	80
	3 .....	—	—	—	—	35
11 cruzes (462 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	24	150	200
	6 .....	1	—	30	150	200
	5+suplementar .....	—	1	5	75	200
	5 .....	—	—	6	75	200
	4 .....	—	—	—	21	140
	3 .....	—	—	—	—	56
12 cruzes (924 apostas) .....	6+suplementar .....	1	6	30	225	400
	6 .....	1	—	36	225	400
	5+suplementar .....	—	1	6	105	350
	5 .....	—	—	7	105	350
	4 .....	—	—	—	28	224
	3 .....	—	—	—	—	84

**Portaria n.º 554/2001**

de 31 de Maio

Considerando que, actualmente, já está implantado na generalidade dos países europeus um sistema de exploração de jogos em tempo real, *on-line*, em que através de terminais ligados directamente a um sistema central são imediatamente registados e validados todos os dados relativos às apostas e aos pagamentos dos prémios;

Considerando que a introdução do sistema de exploração dos jogos em tempo real vai permitir uma maior racionalização na utilização dos meios humanos e técnicos disponíveis, significando a longo prazo uma economia importante e uma maior disponibilização de verbas para os beneficiários dos jogos sociais do Estado, passando a mediar escassas horas entre o encerramento da aceitação de apostas para os jogos de uma semana e o início da aceitação das apostas para a semana seguinte;

Considerando que o sistema *on-line* é fiável, seguro e tem demonstrado capacidade para promover a optimização da exploração dos jogos sociais do Estado, com benefício para todas as entidades beneficiárias das receitas;

Considerando que o actual sistema de exploração do Totogolo não permite que os jogadores façam as suas apostas no dia dos sorteios nem permite que os intermediários paguem prémio logo após a realização dos sorteios dos respectivos jogos:

Assim, ao abrigo do artigo 2.º, n.º 2, do Decreto-Lei n.º 225/98, de 17 de Julho, e do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto:

Manda o Governo, pelos Ministros da Saúde e do Trabalho e da Solidariedade, o seguinte:

1.º É aprovado o Regulamento do Totogolo, que se publica em anexo ao presente diploma, dele fazendo parte integrante.

2.º É revogada a Portaria n.º 525/98, de 14 Agosto.

3.º A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

4.º A presente portaria produz efeitos a partir de 11 de Junho de 2001, independentemente da data da respectiva publicação.

Em 17 de Maio de 2001.

A Ministra da Saúde, *Maria Manuela de Brito Arcanjo Marques da Costa*. — O Ministro do Trabalho e da Solidariedade, *Paulo José Fernandes Pedroso*.

## REGULAMENTO DO TOTOGOLO

### Artigo 1.º

#### Objecto

O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado por Totogolo, explorado sob a forma de concursos de apostas mútuas sobre os resultados de jogos de futebol, expressos em números de golos, organizados pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos da lei em vigor.

### Artigo 2.º

#### Concursos

1 — Os concursos do Totogolo podem ser normais, caso em que têm periodicidade semanal, e extraordinários.

2 — Para os efeitos dos concursos normais, a 1.ª semana do ano é aquela que contiver o 1.º domingo desse ano.

3 — A data fixada para os concursos normais será a de domingo.

4 — A data e os prazos de recepção de apostas para concursos extraordinários são fixados pelo Departamento de Jogos.

5 — Podem ser incluídos nos bilhetes do Totogolo os jogos de futebol que se realizem às segundas-feiras.

### Artigo 3.º

#### Condições gerais de participação nos concursos

1 — A participação nos concursos do Totogolo inicia-se com o registo das apostas e o pagamento do respectivo preço, nos termos da lei e do presente Regulamento.

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

3 — A participação só se torna efectiva quando estiverem reunidas todas as condições regulamentares de validade das apostas.

4 — Para participar nos concursos do Totogolo, apenas poderão ser utilizados os bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, nos termos do presente Regulamento, sem prejuízo do disposto no artigo 6.º, n.º 3.

### Artigo 4.º

#### Preço da aposta

1 — O preço de cada aposta é de € 0,25.

2 — Quando no sistema de registo e validação mecânico forem utilizados os serviços de «última hora» do Departamento de Jogos, é devido um suplemento de € 0,12 por cada bilhete.

### Artigo 5.º

#### Distribuição das receitas para prémios

1 — Da receita de cada concurso, constituída pelo montante total das apostas admitidas e das apostas anuladas sem direito a restituição, é destinada a prémios a importância correspondente a 50 %.

2 — A importância destinada a prémios, depois de deduzidos os encargos legais que sobre eles recaírem, é dividida em três partes, da seguinte forma:

- a) 50 % destinados ao 1.º prémio;
- b) 20 % destinados ao 2.º prémio;
- c) 30 % destinados ao 3.º prémio.

3 — Têm direito a prémio as apostas que apresentem os seguintes resultados:

- a) Ao 1.º, as que tenham todos os jogos com o resultado certo;
- b) Ao 2.º, as que tenham um só jogo com o resultado errado;
- c) Ao 3.º, as que tenham dois jogos com o resultado errado.

4 — Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições do número anterior, constam da tabela n.º 2 anexa.

5 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio, o montante a ele destinado irá acrescer:

- a) Nos concursos normais, ao montante do 1.º prémio do concurso normal imediatamente seguinte;
- b) Nos concursos extraordinários, ao montante do 1.º prémio do segundo concurso subsequente.

6 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º prémio, o respectivo montante acresce ao do 3.º prémio, quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 3.º prémio, o respectivo montante acresce ao do 2.º prémio.

7 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º prémio nem ao 3.º prémio, os respectivos montantes acrescem ao montante do 1.º prémio.

8 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito a qualquer das três categorias estabelecidas, os montantes correspondentes acrescem aos que vierem a ser apurados em cada categoria no concurso normal imediatamente seguinte ou nos termos da alínea b) do n.º 5 deste artigo, consoante os casos.

9 — A importância de cada prémio é repartida em quinhões iguais pelas apostas premiadas de cada uma das categorias de prémios referidas no n.º 3, arredondada para a quantia em cêntimos imediatamente inferior.

10 — Se o quinhão de cada uma das apostas com direito a prémio for menor do que o quinhão que cabe a cada uma das apostas com direito a prémio da categoria imediatamente inferior, os montantes correspondentes às duas categorias são adicionados, sendo o total dividido entre ambas em quinhões iguais.

#### Artigo 6.º

##### Prognósticos

1 — O prognóstico, para efeitos do presente Regulamento, consiste em predizer o número de golos de ambas as equipas de um jogo, só se formando pela indicação do conjunto de duas marcações, indicando a primeira o número de golos obtidos pela equipa visitada e a segunda o número de golos obtidos pela equipa visitante.

2 — Os prognósticos fazem-se pela marcação de uma cruz (X), cujo ponto de intersecção deverá estar dentro dos rectângulos, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

3 — Os prognósticos podem ser digitados directamente no terminal do sistema de registo e validação informático pelo mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

4 — Os prognósticos efectuados no sistema de registo e validação mecânica com violação do n.º 2 são anulados.

5 — Mediante decisão da direcção do Departamento de Jogos, os prognósticos recaem sobre o resultado final de cada um de cinco ou de seis jogos de futebol.

6 — Os resultados a prognosticar podem ser os verificados na primeira parte de todos ou alguns dos jogos do concurso, devendo tal modalidade constar claramente nos bilhetes e ser divulgada publicamente pela direcção do Departamento de Jogos.

#### Artigo 7.º

##### Apostas

1 — Os prognósticos inscritos numa coluna do bilhete, à qual corresponde um preço, constitui uma aposta.

2 — As apostas podem preencher-se numa de duas modalidades: simples e múltiplas.

3 — As apostas simples agrupam-se em pares de colunas.

4 — As apostas múltiplas são inscritas, obrigatoriamente, na primeira coluna, sendo consideradas como apostas simples as inscritas em mais de uma coluna, além da primeira, mesmo que nelas figurem marcações excedentes.

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

#### Artigo 8.º

##### Apostas simples

1 — O preenchimento das apostas simples faz-se pela marcação, em cada coluna, do resultado final do jogo, expresso em número de golos, assinalando em alternativa «0», «1», «2» ou «M» (mais) golos, para cada uma das equipas em jogo, considerando-se nulas as marcações excedentes, da direita para a esquerda.

2 — Se numa coluna forem marcados menos prognósticos do que aqueles que habilitam ao 3.º prémio, nos termos do artigo 5.º, n.º 3, alínea c), a aposta entra no concurso apenas com os prognósticos inscritos, mas o jogador pode solicitar a devolução da quantia a ela correspondente.

3 — As apostas simples inscrevem-se em sequência contínua de colunas, começando obrigatoriamente pela primeira coluna, sob pena de anulação.

4 — Quando as apostas forem em número ímpar será devido o pagamento das apostas efectivamente preenchidas mais uma, considerando-se duplicada a aposta inscrita mais à direita no bilhete.

#### Artigo 9.º

##### Apostas múltiplas

1 — Nas apostas múltiplas o jogador assinala conjuntos de duas, três ou quatro marcações, para cada uma das equipas, até 16 prognósticos por jogo, formando sistemas de apostas múltiplas, de acordo com a tabela n.º 1 anexa, a inscrever obrigatoriamente na primeira coluna e assinalados no local do bilhete a isso destinado.

2 — Caso não esteja assinalado o sistema de apostas múltiplas ou o esteja de forma defeituosa, o bilhete participa no concurso com as apostas correspondentes às marcações feitas, desde que correspondam a um dos sistemas constantes da tabela n.º 1 anexa.

3 — Se o sistema assinalado for inferior ao dos prognósticos inscritos, os prognósticos excedentes são eliminados de baixo para cima e da direita para a esquerda de forma a obter-se o sistema de apostas múltiplas coincidente ou mais aproximado por defeito.

4 — Se o sistema de apostas múltiplas assinalado for superior, o bilhete participa igualmente com o sistema coincidente ou mais aproximado por defeito, obtido pelo acréscimo de prognósticos, a inscrever de baixo para cima e da direita para a esquerda.

5 — Mediante publicitação prévia junto do público em geral, o Departamento de Jogos pode criar outras apostas múltiplas no sistema de registo e validação informático.

#### Artigo 10.º

##### Registo e validação de apostas

1 — Existem dois sistemas de registo e validação de apostas:

- a) Informático;
- b) Mecânico.

2 — Os sistemas referidos no número anterior apenas podem operar nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos para efectuar a aceitação de apostas, conforme disponham de terminal de jogo ou de máquina registadora.

#### Artigo 11.º

##### Mediadores dos jogos

1 — Os mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2 — Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 — Os mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 — O mediador é responsável perante o Departamento de Jogos pelo pagamento do preço de todas as apostas registadas através dos terminais de jogo que lhe estão atribuídos e que não tenham sido anuladas nos termos do presente Regulamento.

## Artigo 12.º

### Sistema de registo e validação informático

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

- a) Mediante a apresentação dos bilhetes emitidos pelo Departamento de Jogos nos quais se tenham inscrito os prognósticos, de acordo com as normas do presente Regulamento;
- b) Por digitação no terminal, pelo mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, dos prognósticos do jogador.

2 — A inscrição dos prognósticos nos bilhetes não pode ser feita a tinta vermelha.

3 — Para efeitos do presente artigo, o bilhete referido na alínea a) do n.º 1, depois de preenchido com os prognósticos, serve unicamente como suporte da leitura, pelo que carece de qualquer outro valor.

4 — Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa serão transmitidos ao sistema central para registo e validação em suporte informático.

5 — Sem a validação e registo no sistema central dos dados apresentados nos terminais, as apostas não participam no concurso.

6 — Após a validação, o terminal emite o recibo respectivo no qual constam os seguintes dados:

- a) Tipo de jogo;
- b) Concurso(s) ou semana(s) em que participa;
- c) Prognósticos efectuados;
- d) Número do JOKER, se o houver;
- e) «Sim» ou «Não» ao JOKER;
- f) Número de apostas;
- g) Valor das apostas;
- h) Números de código e de controlo;
- i) Dia e hora em que é efectuado o registo e validação no sistema central.

7 — Para todos os efeitos o recibo será identificado pelos números de controlo que nele figuram.

8 — O mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

9 — Quando o jogador não pague imediatamente as apostas efectuadas, as mesmas serão anuladas; tal facto constará de um novo recibo, emitido pelo terminal, que, juntamente com o recibo anulado, será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, não podendo em caso algum ser entregue ao jogador.

10 — As apostas podem ser anuladas no terminal onde foram registadas nos vinte minutos posteriores ao registo, ou até à hora de encerramento da aceitação de apostas para o concurso a que respeitam, conforme o que ocorrer primeiro, sendo sempre emitido recibo de cancelamento.

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

12 — O sistema central anula igualmente as apostas registadas e validadas através do sistema de registo e validação informático quando se verificar que as mesmas foram efectuadas com violação do disposto no artigo 3.º, n.º 3, tendo o jogador direito à devolução do preço das apostas pagas.

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

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

- a) As apostas tenham sido registadas validamente e não tenham sido anuladas nos suportes informáticos do sistema central, de acordo com os requisitos e procedimentos estabelecidos no presente Regulamento;
- b) A cópia de segurança dos referidos suportes se encontre em poder do júri dos concursos e arquivada, sob sua custódia, em lugar de segurança, antes da hora do começo dos jogos do concurso.

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

16 — O Departamento de Jogos pode criar o cartão de jogador, no qual constam os prognósticos do jogador e ou a identificação do mesmo, o número da conta bancária a debitar/creditar e o saldo para jogo.

17 — O Departamento de Jogos poderá autorizar a utilização de outros meios e suportes para o registo de apostas, nomeadamente telefone fixo ou móvel, Internet, televisão ou qualquer outro que venha ser considerado pela direcção do Departamento de Jogos.

18 — Relativamente às apostas efectuadas com utilização dos meios previstos no número anterior, as únicas provas de participação nos concursos são os registos informáticos do sistema central da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e as respectivas cópias de segurança.

## Artigo 13.º

### Sistema de registo e validação mecânico

1 — As apostas só poderão ser efectuadas mediante a utilização de bilhetes emitidos para o efeito pelo Departamento de Jogos.

2 — Os bilhetes referidos no número anterior estão à disposição dos concorrentes nos estabelecimentos autorizados.

3 — Os bilhetes constam de dois corpos, denominados por matriz e recibo, com o mesmo número de impressão.

4 — A matriz é o original sobre o qual o concorrente inscreverá os seus prognósticos e destina-se a ser enviada ao Departamento de Jogos para validação e processamento; o recibo é entregue ao concorrente após o pagamento do preço das apostas e destina-se a comprovar o registo do bilhete no mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

5 — O recibo é o documento necessário para o recebimento de prémios.

6 — Os bilhetes referidos anteriormente estão sujeitos a alteração de forma e ou validade mediante anúncio público prévio da direcção do Departamento de Jogos.

7 — Dos bilhetes consta obrigatoriamente um extracto das regras essenciais, bem como os prazos de reclamação e de caducidade dos prémios.

8 — Há três espécies de bilhetes:

- a) Normais — destinados aos concursos semanais, com a indicação dos jogos neles incluídos, da data e do número da semana;
- b) Especiais — destinados também aos concursos normais, mas sem a indicação dos jogos, da data e do número da semana;
- c) Extraordinários — destinados aos concursos extraordinários, com a indicação dos jogos neles incluídos, da data e do número do concurso.

9 — Os bilhetes normais e os especiais participam no concurso em que forem registados e microfilmados, qualquer que seja o número da semana e os jogos deles constantes; os bilhetes extraordinários apenas são válidos para concursos extraordinários.

10 — Os bilhetes estão divididos em colunas numeradas, subdivididas em rectângulos para a marcação dos prognósticos.

11 — Nos bilhetes figuram dois rectângulos para participação no concurso semanal do JOKER, um com a palavra «Sim» e outro com a palavra «Não».

12 — Cada bilhete tem pré-impresso um número de impressão de sete algarismos.

13 — Após o registo, o bilhete ficará identificado, na matriz e no recibo, pelos números de mediador, de registo sequencial, de máquina e de semana, todos impressos em simultâneo no momento do registo.

14 — Os concorrentes podem solicitar o anonimato mediante marcação de uma cruz no espaço a isso destinado.

15 — Os bilhetes, depois de preenchidos, são entregues para registo nos estabelecimentos autorizados ou nos serviços de «última hora» do Departamento de Jogos, nos dias e horas estabelecidos.

16 — Os recibos apenas constituem prova do registo efectuado.

17 — As matrizes, depois de registadas, não podem ser alteradas nem devolvidas aos concorrentes, sob pena de não participarem no concurso.

18 — As matrizes registadas só podem ser anuladas pelos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa quando acompanhadas dos respectivos recibos.

19 — As matrizes que não apresentem os números de registo previstos no n.º 13, bem como as matrizes sem qualquer marcação de prognósticos, ainda que registadas, não são admitidas ao concurso.

20 — Quando, excepcionalmente, em lugar da matriz der entrada no Departamento de Jogos o recibo respectivo as apostas dele constantes participam no concurso.

21 — Caso uma matriz seja detectada em falta pelo Departamento de Jogos, e desde que não se verifique nenhuma das circunstâncias previstas no n.º 17, poderá o mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, desde que expressamente autorizado, proceder à transmissão da matriz ou da frente e verso do recibo respectivo, por telecópia, na qual conste a justificação do envio tardio.

22 — Na circunstância referida no número anterior, e sem prejuízo do disposto no n.º 17, o Departamento de Jogos aceitará as apostas assim transmitidas, a fim de participarem no concurso, desde que a telecópia referida se encontre em condições de ser microfilmada e preencha todas as condições de aceitação das matrizes para participação nos concursos constantes deste Regulamento.

#### Artigo 14.º

##### Microfilmagem

1 — A validação das apostas registadas nos termos do artigo anterior efectua-se com a microfilmagem das matrizes dos bilhetes registados mecanicamente.

2 — É condição de participação nos concursos a microfilmagem das matrizes dos bilhetes registados, ou dos documentos constantes dos n.ºs 20, 21 e 22 do artigo anterior, de forma a que os respectivos microfilmes sejam entregues ao júri dos concursos para encerramento, em lugar de segurança, antes do início dos jogos do concurso.

3 — Só o microfilme constitui prova das marcações feitas.

#### Artigo 15.º

##### Júri dos concursos

1 — Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 8.º do Regulamento do Departamento de Jogos, anexo ao Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto, compete:

- a) A recepção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efectuadas através do sistema de registo e validação informático, prevista no artigo 12.º, n.º 14, alínea b), e dos microfilmes que contêm apostas registadas pelo sistema de registo e validação mecânico;
- b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura dos microfilmes das matrizes, no sistema de registo e validação mecânico, ou através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 12.º, n.º 14, alínea b), no sistema de registo e validação informático, os quais se encontram em poder do júri dos concursos.

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

#### Artigo 16.º

##### Resultados dos jogos

1 — Considera-se resultado final de um jogo o número de golos, obtidos ou não por cada uma das equipas em confronto, verificados no fim do tempo regulamentar desse jogo, sem recurso a prolongamento ou processo de desempate forçado.

2 — Se, por qualquer motivo, um jogo for suspenso depois de iniciado e não recomeçar até ao dia imediato ao da data do concurso, considera-se como resultado válido o que se verificar no momento da suspensão.

3 — Quando qualquer dos jogos não se realizar, for adiado para além do dia imediato ao da data do concurso ou se iniciar antes da microfilmagem referida no artigo 14.º, ou da entrega ao júri da cópia de segurança do suporte magnético referido no artigo 12.º, o resultado válido é obtido por sorteio público, a realizar nos termos do artigo seguinte.

4 — O Departamento de Jogos não é obrigado a divulgar as determinações dos organismos oficiais que alterem a data, a hora ou o lugar dos jogos.

### Artigo 17.º

#### Sorteio de resultados

1 — O sorteio de resultados, a que se refere o n.º 3 do artigo anterior, efectua-se em duas fases:

1.ª fase:

- a) A extracção, repetida para cada jogo, de 1 de 12 bolas a isso destinadas e previamente introduzidas numa esfera;
- b) As bolas a introduzir na esfera são marcadas com os símbolos «1», «X» e «2», em número proporcional aos prognósticos que, para tal efeito, hajam sido emitidos por órgãos de comunicação social participantes no concurso semanal de prognósticos especialmente a eles destinado; os símbolos indicados representam, respectivamente, a vitória, empate ou derrota da equipa mencionada em primeiro lugar em cada jogo;
- c) Se algum dos três resultados possíveis de um jogo não constar dos prognósticos referidos no número anterior, acrescenta-se na esfera uma bola com o símbolo desse resultado;
- d) Esta fase consiste no sorteio do Totobola, quando o houver e o jogo a sortear seja comum aos dois concursos.

2.ª fase:

- a) A extracção, repetida para cada jogo, de uma das bolas marcadas com os resultados possíveis em golos para a situação verificada na 1.ª fase, nos termos seguintes;
- b) Para o símbolo «1», as bolas marcadas com os resultados 1-0, 2-0, M-0, 2-1, M-1 e M-2;
- c) Para o símbolo «X», as bolas marcadas com os resultados 0-0, 1-1, 2-2 e M-M;
- d) Para o símbolo «2», as bolas marcadas com os resultados 0-1, 0-2, 0-M, 1-2, 1-M e 2-M.

2 — O resultado do sorteio só se concretiza quando a respectiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.

3 — O sorteio, publicitado nos termos do n.º 3 do artigo anterior, efectua-se após conhecimento de todos os jogos antecipados, adiados ou não realizados, é público, presidido e fiscalizado pelo júri dos concursos, e dos resultados é imediatamente lavrada a respectiva acta.

4 — Todas as semanas os órgãos de comunicação social da imprensa escrita que se inscrevam no Departamento de Jogos são convidados a apresentar os seus prognósticos, com os quais se apurará a proporção em que os mesmos participarão no sorteio.

5 — Este sorteio habilitará os órgãos de comunicação social participantes a um prémio.

6 — As normas e os prémios a que se habilitam os órgãos de comunicação social participantes são definidos em regulamento autónomo aprovado pela direcção do Departamento de Jogos.

7 — Quando nenhum órgão de comunicação social envie os prognósticos referidos no n.º 4, a proporção será encontrada com base nos resultados verificados entre as equipas em causa nos últimos três anos.

8 — Quando não seja possível apurar a proporção nos termos dos números anteriores será introduzido o mesmo número de bolas para cada prognóstico.

### Artigo 18.º

#### Escrutínio

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

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

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

4 — O controlo dos prémios relativos a apostas efectuadas no sistema de registo e validação informático será efectuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.º 14, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — Todas as apostas que participaram nos concursos mediante registo e validação mecânica serão igualmente escrutinadas, gerando-se uma lista provisória de prémios classificados por categorias.

6 — A lista provisória de prémios referida no número anterior é obtida através de comparação das apostas apuradas como premiadas com as correspondentes imagens do microfilme.

7 — Findo o escrutínio serão emitidas listagens com a posição das matrizes premiadas nos microfilmes, assim como as quantidades de prémios por cada uma das categorias, para que o júri dos concursos proceda ao controlo dos prémios pelos microfilmes.

8 — Quando as marcações das matrizes não coincidam com os microfilmes, prevalecem estes, salvo se as diferenças provierem de alterações regulamentares.

9 — O controlo das apostas premiadas será feito:

- a) Por amostragem, quando os respectivos valores forem inferiores a € 1000;
- b) Na totalidade, quando iguais ou superiores a € 1000;
- c) Directamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 2500.

10 — Concluído o controlo de prémios das matrizes registadas no sistema de registo de validação mecânico, o júri dos concursos transferirá a informação detalhada sobre as quantidades de prémios por categorias aos serviços de escrutínio para que o sistema central integre os resultados de ambos os sistemas de registo e validação de apostas e procedam à identificação do valor que corresponder a cada aposta premiada.

#### Artigo 19.º

##### Divulgação das apostas premiadas

1 — O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respectivos quinhões são divulgados pelos órgãos de comunicação social e constam de um cartaz informativo afixado nos estabelecimentos autorizados pelo Departamento de Jogos.

2 — Quando haja alteração dos resultados provisórios, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respectivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 21.º

3 — A cada estabelecimento autorizado, onde o registo das apostas seja efectuado através do sistema de registo e validação mecânico, é enviada uma lista dos bilhetes premiados nele registados com a indicação dos prémios atribuídos a cada um deles.

#### Artigo 20.º

##### Pagamento dos prémios

1 — Os prémios são pagos pelos mediadores dos jogos da Santa Casada Misericórdia de Lisboa ou pelas entidades bancárias expressamente autorizadas pelo Departamento de Jogos, nas condições que este determine.

2 — O pagamento dos prémios, no caso de apostas registadas através do sistema de registo e validação informático, obedece aos seguintes trâmites:

- a) O mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes no sistema central, apresenta mensagem, indicando o valor do prémio e, após confirmação do mediador, emite recibo de pagamento do prémio pelo mediador ou dá informação de que o prémio é pago no estabelecimento bancário autorizado;
- b) Quando esse valor for igual ou inferior a € 50 é pago em qualquer mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, independentemente daquele onde foi registada a aposta;
- c) Caso o mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa não tenha disponibilidade de caixa para fazer o pagamento, o jogador pode dirigir-se a qualquer outro estabelecimento autorizado, dirigir-se directamente ao Departamento de Jogos ou aguardar que exista disponibilidade por parte do mediador primeiramente solicitado;

- d) A efectivação do pagamento ficará sempre registada no sistema central e dará origem à emissão de um recibo comprovativo que ficará na posse do mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;
- e) Quando o valor do prémio for superior a € 50 será pago num estabelecimento bancário, através de cheque ou ordem de pagamento emitida pelo Departamento de Jogos, a qual é enviada ao mediador através do qual foi efectuada a aposta;
- f) Os prémios superiores a € 50 poderão vir a ser pagos por crédito na conta bancária do jogador, mediante solicitação deste, nos termos que vierem a ser definidos pela Direcção do Departamento de Jogos;
- g) Quando o recibo emitido pelo terminal do sistema de registo e validação informático não for lido num do terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos que comprovará a sua autenticidade e caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emitirá outro documento que permita o respectivo pagamento.

3 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático iniciar-se-á no 2.º dia útil após a data da realização do último jogo incluído no concurso, para os prémios de montante inferior a € 1000.

4 — As ordens de pagamento relativas a apostas registadas através do sistema de registo e validação mecânico são enviadas aos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa onde foram registadas ou directamente aos concorrentes, mediante solicitação destes.

5 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação mecânico faz-se, em regra, por meio de ordens de pagamento e sempre contra a entrega dos recibos dos bilhetes premiados ou de documento que os substitua.

6 — Em caso de extravio ou inutilização do recibo de bilhetes registados através do sistema de registo e validação mecânico, podem os titulares dos bilhetes premiados solicitar uma credencial, a qual será emitida mediante o pagamento de € 2,5 em selos de correio, desde que do pedido constem obrigatoriamente os elementos seguintes:

- a) Nome inscrito na matriz do bilhete;
- b) Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
- c) Número do estabelecimento autorizado e onde foi registado o bilhete.

7 — O pagamento dos prémios de apostas registadas através do sistema de registo e validação mecânico obedece aos seguintes trâmites:

- a) A ordem de pagamento é levantada no estabelecimento autorizado onde o bilhete foi registado, mediante a apresentação do recibo do bilhete;
- b) Quando o valor da ordem de pagamento for igual ou inferior a € 50 é pago obrigatoriamente no estabelecimento autorizado onde se encontra o pagamento;

- c) Quando o valor da ordem de pagamento for superior a € 50, é pago no estabelecimento bancário nela indicado;
- d) Em qualquer dos casos, é obrigatória a entrega do recibo e da ordem de pagamento devidamente assinada;
- e) Quando haja lugar à apresentação de credencial, em lugar do recibo extraviado ou inutilizado, o prémio é pago sempre mediante identificação do concorrente.

6 — Os prémios de valor superior a € 50 também podem ser pagos pelos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, que posteriormente receberão as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancário através do qual se processem as demais transacções entre o Departamento de Jogos e o mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

7 — As ordens de pagamento não reclamadas de valor superior a € 50, relativas a apostas registadas através do sistema de registo e validação mecânico, têm de ser devolvidas pelos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa ao Departamento de Jogos 45 dias após a data último jogo do concurso.

8 — Os prémios de apostas registadas através do sistema de registo e validação mecânico inferiores a € 1000, salvo nos casos de acumulação com prémios de valor superior no mesmo bilhete, são postos a pagamento a partir do 5.º dia e até 90 dias após a data último jogo do concurso.

9 — Os prémios iguais ou superiores a € 1000 são pagos após o julgamento das reclamações para as apostas registadas através de ambos os sistemas.

10 — O direito aos prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data da realização do último jogo do concurso.

11 — A verificação do direito a um prémio no sistema central, mediante apresentação e leitura de um recibo premiado em qualquer mediador de jogos que disponha de terminal do sistema de registo e validação informático, interrompe o prazo de caducidade, independentemente do momento em que o valor do prémio, por ordem de pagamento, cheque ou transferência bancária, entre na posse do jogador.

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

13 — Sempre que o prémio seja de valor igual ou superior ao estabelecido no Decreto-Lei n.º 325/95, de 2 de Dezembro, é obrigatória a identificação do apresentante do título através de documento de identificação com fotografia, nos termos ali estabelecidos.

#### Artigo 21.º

##### Reclamações

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo sistema de registo e validação informático, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa seja informado que não tem direito a prémio, que o prémio já foi pago, ou que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento, tem o direito de reclamar.

2 — Todo o possuidor de um recibo de um bilhete registado no sistema de registo e validação mecânico que considere conter apostas com direito a prémio e que, após consulta da relação de prémios enviada ao estabelecimento autorizado, verifique que o seu bilhete não figura entre os premiados ou não está conforme com os prémios a que se julga com direito pode reclamar.

3 — No caso de apostas registadas mecanicamente, se as reclamações disserem respeito a bilhetes sem indicação do nome dos concorrentes, é obrigatória a apresentação, pelos mesmos, dos recibos respectivos.

4 — As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a entregar no Departamento de Jogos.

5 — As reclamações também podem ser apresentadas por telegrama, *e-mail*, telecópia ou telex, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

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

6 — O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir da data do último jogo do concurso a que respeita e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a € 1000 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a € 1000, em que o prazo é de 12 dias.

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

#### Artigo 22.º

##### Júri de reclamações

1 — As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 16.º do Regulamento do Departamento de Jogos, anexo ao Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto.

2 — Deste júri não pode fazer parte quem tenha tido intervenção na decisão reclamada.

3 — Das deliberações do júri de reclamações apenas haverá recurso contencioso de anulação para o Tribunal Administrativo de Círculo de Lisboa, nos termos da legislação aplicável.

#### Artigo 23.º

##### Fraudes

A prática de actos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos dos bilhetes utilizados no sistema de registo e validação mecânico ou dos recibos emitidos através do terminal no sistema de registo e validação informático, é objecto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei geral.

## Artigo 24.º

**Casos omissos**

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pela direcção do Departamento de Jogos, excepto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.

## Artigo 25.º

**Tabelas**

São publicadas em anexo as tabelas n.ºs 1 e 2 relativas, respectivamente, aos sistemas de apostas múltiplas e aos prémios em apostas múltiplas, as quais fazem parte integrante do presente Regulamento.

## Artigo 26.º

**Normas transitórias**

Até à completa saída de circulação do escudo, o preço a pagar pelo jogador é o resultado da aplicação da taxa de conversão escudo/euro de 200,482 ao total das apostas constantes do recibo a que respeitem.

## ANEXO N.º 1

**Tabela dos sistemas de apostas múltiplas**

Apostas	Duplas	Triplas	Quádruplas
2	1	—	—
3	—	1	—
4	2 —	— —	— 1
6	1	1	—
8	3 1	— —	— 1
9	—	2	—
12	2 —	1 1	— 1
16	4 2 —	— — —	— 1 2
18	1	2	—
24	3 1	1 1	— 1
27	—	3	—
32	5 3 1	— — —	— 1 2
36	2 —	2 2	— 1

Apostas	Duplas	Triplas	Quádruplas
48	4 2 —	1 1 1	— 1 2
54	1	3	—
64	6 4 2 —	— — — —	— 1 2 3
72	3 1	2 2	— 1
81	—	4	—
96	5 3 1	1 1 1	— 1 2
108	2 —	3 3	— 1
128	7 5 3 1	— — — —	— 1 2 3
144	4 2 —	2 2 2	— 1 2
162	1	4	—
192	6 4 2 —	1 1 1 1	— 1 2 3
216	3 1	3 3	— 1
243	—	5	—
256	8 6 4 2 —	— — — — —	— 1 2 3 4
288	5 3 1	2 2 2	— 1 2
324	2 —	4 4	— 1
384	7 5 3 1	1 1 1 1	— 1 2 3

## ANEXO N.º 2

**Tabela de prémios em apostas múltiplas**

Fórmulas de cálculo dos prémios em apostas múltiplas cujos prognósticos recaíram sobre o resultado de cada um dos cinco jogos:

1.º prémio:

$$C1.C2.C3.C4.C5$$

2.º prémio:

$$(E1.C2.C3.C4.C5)+(C1.E2.C3.C4.C5)+(C1.C2.E3.C4.C5)+ \\ +(C1.C2.C3.E4.C5)+(C1.C2.C3.C4.E5)$$

3.º prémio:

$$(E1.E2.C3.C4.C5)+(E1.C2.E3.C4.C5)+(E1.C2.C3.E4.C5)+ \\ +(E1.C2.C3.C4.E5)+(C1.E2.E3.C4.C5)+(C1.E2.C3.E4.C5)+ \\ +(C1.E2.C3.C4.E5)+(C1.C2.E3.E4.C5)+(C1.C2.E3.C4.E5)+ \\ +(C1.C2.C3.E4.E5)$$

em que:

C = apostas certas em cada jogo;  
E = apostas erradas em cada jogo;  
1 a 5 = ordem dos jogos no bilhete.

Fórmulas de cálculo dos prémios em apostas múltiplas cujos prognósticos recaíram sobre o resultado de cada um dos seis jogos:

1.º prémio:

$$C1.C2.C3.C4.C5.C6$$

2.º prémio:

$$(E1.C2.C3.C4.C5.C6)+(C1.E2.C3.C4.C5.C6)+ \\ +(C1.C2.E3.C4.C5.C6)+(C1.C2.C3.E4.C5.C6)+ \\ +(C1.C2.C3.C4.E5.C6)+(C1.C2.C3.C4.C5.E6)$$

3.º prémio:

$$(E1.E2.C3.C4.C5.C6)+(E1.C2.E3.C4.C5.C6)+ \\ +(E1.C2.C3.E4.C5.C6)+(E1.C2.C3.C4.E5.C6)+ \\ +(E1.C2.C3.C4.C5.E6)+(C1.E2.E3.C4.C5.C6)+ \\ +(C1.E2.C3.E4.C5.C6)+(C1.E2.C3.C4.E5.C6)+ \\ +(C1.E2.C3.C4.C5.E6)+(C1.C2.E3.E4.C5.C6)+ \\ +(C1.C2.E3.C4.E5.C6)+(C1.C2.E3.C4.C5.E6)+ \\ +(C1.C2.C3.E4.E5.C6)+(C1.C2.C3.E4.C5.E6)+ \\ +(C1.C2.C3.C4.E5.E6)$$

em que:

C = apostas certas em cada jogo;  
E = apostas erradas em cada jogo;  
1 a 6 = ordem dos jogos no bilhete.

**MINISTÉRIO DA CULTURA****Despacho Normativo n.º 27/2001**

É aprovado pela primeira vez um regulamento para apoio à produção fotográfica contemporânea, com o objectivo de facultar e de clarificar o acesso de particulares, ou de instituições particulares, aos apoios do Centro Português de Fotografia, organismo tutelado pelo Ministério da Cultura, nomeadamente para proporcionar aos fotógrafos contemporâneos meios para

concretizar projectos, de carácter individual ou colectivo, e para apoiar a investigação no campo da fotografia e da teoria e história da fotografia.

A aprovação deste despacho normativo — que se procurou adequar às formas de intervenção existentes na fotografia portuguesa — reflecte o reconhecimento da actividade desenvolvida por vários agentes e da sua capacidade de gerar projectos de experimentação e de investigação e de promover a inovação e a integração em redes e circuitos internacionais.

Tais factores são importantes para viabilizar os projectos artísticos, bem como a investigação e formação. Daí justificar-se o apoio e estímulo a dar pelo Estado, através de programas do Ministério da Cultura e do Centro Português de Fotografia.

Contempla-se a modalidade de apoio a instituições, ou seja, a entidades privadas que, pelas actividades desenvolvidas, sejam consideradas parceiros estratégicos da acção do Centro Português de Fotografia, neste domínio, enquanto se valoriza e tenta estimular, por outro lado, a actividade perspectivada no futuro, nomeadamente no que toca a apoio a novos autores e a primeiras obras.

Por fim, procura-se incentivar a iniciativa dos particulares, isoladamente ou em parceria com o Centro Português de Fotografia, no desenvolvimento do tecido profissional que deve sustentar a produção fotográfica contemporânea.

Assim, nos termos da alínea c) do artigo 199.º da Constituição e ao abrigo do n.º 2 do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 160/97, de 25 de Junho:

1 — É aprovado o Regulamento de Apoio à Produção Fotográfica Contemporânea, em anexo ao presente despacho normativo, que dele faz parte integrante.

2 — O presente despacho normativo entra em vigor no dia da sua publicação.

Ministério da Cultura, 2 de Maio de 2001. — O Ministro da Cultura, *José Estêvão Cangarato Sasportes*.

## ANEXO

**REGULAMENTO DE APOIO À PRODUÇÃO FOTOGRAFICA CONTEMPORÂNEA**

## CAPÍTULO I

**Disposições gerais**

## Artigo 1.º

**Objecto**

O presente Regulamento tem como finalidade estabelecer as bases normativas para o apoio do Ministério da Cultura, através do Centro Português de Fotografia (CPF), à produção fotográfica contemporânea de iniciativa não governamental.

## Artigo 2.º

**Objectivos**

O programa do apoio referido no artigo anterior tem por objectivos:

- Proporcionar aos fotógrafos contemporâneos meios para concretizar os seus projectos artísticos, quer de carácter individual, quer colectivo;
- Apoiar a investigação no campo da fotografia e da teoria e história da fotografia.