



DIÁRIO DO GOVERNO

PREÇO DÊSTE NÚMERO — \$90

Toda a correspondência, quer oficial quer relativa a anúncios e à assinatura do *Diário do Governo*, deve ser dirigida à Direcção Geral da Imprensa Nacional. As publicações literárias de que se recebam 2 exemplares anunciam-se gratuitamente.

ASSINATURAS			
As 3 séries . . .	Ano 240\$	Semestre	130\$
A 1.ª série . . .	» 90\$	»	48\$
A 2.ª série . . .	» 80\$	»	43\$
A 3.ª série . . .	» 80\$	»	43\$

Avulso: Número de duas páginas \$30;
de mais de duas páginas \$80 por cada duas páginas

O preço dos anúncios (pagamento adiantado) é de 2\$50 a linha, acrescido do respectivo imposto do selo. Os anúncios a que se referem os §§ 1.º e 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 10:112, de 24-IX-1924, têm 40 por cento de abatimento.

SUMÁRIO

Ministério do Interior:

Decreto n.º 19:066 — Determina que em cada período venatório e durante os meses de Novembro e Dezembro seja permitido caçar as perdizes de batida.

Portaria n.º 6:969 — Dota o quadro da secretaria da Câmara Municipal do concelho de Vila Velha de Ródão com uma secção, na qual serão tratados todos os assuntos que à extinta Administração do concelho pertenciam.

Decreto n.º 19:067 — Aprova o quadro e respectivos vencimentos do pessoal da Misericórdia de Arronches.

Ministério da Marinha:

Portaria n.º 6:970 — Aprova as disposições regulamentares relativas ao Campeonato de *Basket-Ball* do Pôrto Militar de Lisboa.

Ministério da Instrução Pública:

Nova publicação, rectificada, do artigo 2.º e seus parágrafos do decreto n.º 18:649, que regula a prestação de serviços nos laboratórios e institutos das Universidades.

portas ou *esperas* da batida não pode ser superior a dez, assim como o número de batedores em qualquer espécie de batida à caça indigena.

§ único. Para os efeitos legais, os batedores que se destinem só em espantar a caça para as esperas, assim como o assalariado que acompanhe o caçador nas suas digressões cinegéticas, transportando-lhe munições, mantimentos ou caça morta, não são considerados caçadores.

Art. 3.º Fica revogada a legislação em contrário.

Determina-se portanto a todas as autoridades a quem o conhecimento e execução do presente decreto com força de lei pertencer o cumpram e façam cumprir e guardar tam inteiramente como nêle se contém.

Os Ministros de todas as Repartições o façam imprimir, publicar e correr. Dado nos Paços do Governo da República, em 21 de Novembro de 1930. — ANTONIO OSCAR DE FRAGOSO CARMONA — *Domingos Augusto Alves da Costa Oliveira* — *António Lopes Mateus* — *Luís Maria Lopes da Fonseca* — *António de Oliveira Salazar* — *João Namorado de Aguiar* — *Luís António de Magalhães Correia* — *Fernando Augusto Branco* — *João Antunes Guimarães* — *Eduardo Augusto Marques* — *Gustavo Cordeiro Ramos* — *Henrique Linhares de Lima*.

Portaria n.º 6:969

Sendo de reconhecida necessidade a criação de um organismo que, fazendo parte do quadro da secretaria da Câmara Municipal do concelho de Vila Velha de Ródão, distrito de Castelé Branco, seja destinado exclusivamente a assuntos que eram versados na extinta Administração do mesmo concelho: manda o Governo da República Portuguesa, pelo Ministro do Interior, tendo em vista o que dispõe o artigo 28.º (transitório) do decreto n.º 14:812, de 31 de Dezembro de 1927, e com fundamento no que foi deliberado pela competente comissão administrativa, que o quadro da citada Câmara seja dotado com uma secção que será chefiada pelo amanuense da extinta Administração do concelho Joaquim Marques dos Santos, e na qual serão tratados todos os assuntos que à mesma extinta Administração do concelho pertenciam.

Paços do Governo da República, 25 de Novembro de 1930. — O Ministro do Interior, *António Lopes Mateus*.

Direcção Geral de Assistência

Decreto n.º 19:067

Usando da faculdade que me confere o n.º 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 12:740, de 26 de Novembro de 1926, por força do disposto no artigo 1.º do decreto n.º 15:331, de 9 de Abril de 1928: hei por bem, sob proposta do Ministro do Interior e de harmonia com o artigo 438.º do Código Administrativo de 1896, aprovar o quadro do pessoal da Misericórdia de Arronches, e

MINISTÉRIO DO INTERIOR

Direcção Geral de Administração Política e Civil

Decreto n.º 19:066

Considerando que a proibição absoluta da caça às perdizes de batida, consignada na alínea 2.ª, *in fine*, do § único do artigo 14.º do Código da Caça, é lesiva dos direitos e interesses daqueles caçadores que pelas suas condições físicas não podem caçar perdizes de outra forma;

Considerando que, de tal proibição absoluta, em algumas regiões do País se torna impossível a caça à perdiz;

Considerando que de uma regulamentação criteriosa desta forma de caçar só poderão advir benefícios para a protecção da caça, visto o interesse que a mesma merecerá a maior número de caçadores;

Usando da faculdade que me confere o n.º 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 12:740, de 26 de Novembro de 1926, por força do disposto no artigo 1.º do decreto n.º 15:331, de 9 de Abril de 1928, sob proposta dos Ministros de todas as Repartições:

Hei por bem decretar, para valer como lei, o seguinte:

Artigo 1.º Em cada período venatório e durante os meses de Novembro e Dezembro é permitido caçar as perdizes de batida.

Art. 2.º O número de caçadores que constituírem as

bem assim os respectivos vencimentos anuais, o qual fica constituído da maneira seguinte:

1 facultativo — serviço gratuito.	
1 farmacêutico	576\$00
1 amanuense e director de dietas	1.200\$00
1 enfermeiro	2.520\$00
1 enfermeira	1.440\$00
1 barbeiro	420\$00
1 hospitaleiro	600\$00
1 cozinheira	540\$00
1 lavandeira	600\$00

O Ministro do Interior assim o tenha entendido e faça executar. Paços do Governo da República, 22 de Novembro de 1930. — ANTONIO ÓSCAR DE FRAGOSO CARMONA — *António Lopes Mateus*.

MINISTÉRIO DA MARINHA

Comando Geral da Armada

Repartição do Pessoal

Portaria n.º 6:970

Manda o Governo da República Portuguesa, pelo Ministro da Marinha, aprovar e mandar pôr em execução na armada as disposições regulamentares relativas ao Campeonato de *Basket-Ball* do Porto Militar de Lisboa, e que baixam assinadas pelo comandante geral da armada.

Paços do Governo da República, 31 de Outubro de 1930. — O Ministro da Marinha, *Luis António de Magalhães Correia*.

Disposições regulamentares relativas ao Campeonato de «Basket-Ball» do Porto Militar de Lisboa

1.ª

O Campeonato de *Basket-Ball* do P. M. L. será organizado e dirigido pela sub-comissão respectiva da Comissão Técnica de Educação Física da Armada e terá lugar anualmente de Novembro a Abril.

2.ª

O campeonato será disputado em *poule*, numa ou duas voltas, conforme o tempo disponível, correspondendo a cada vitória, empate ou derrota, respectivamente 2, 1 ou 0 pontos.

O título de campeão será atribuído ao grupo vencedor de uma *final* a realizar entre os dois grupos mais classificados na *poule*.

3.ª

Será marcada derrota ao grupo que não se apresente em campo ou que faça jogar pelo grupo qualquer jogador que por este regulamento não deva tomar parte no jogo.

4.ª

Em caso de empate na *poule* será a classificação feita pelo processo de *goal-average* adoptado no regulamento do Campeonato de *Foot-Ball* do Porto Militar de Lisboa.

5.ª

São admitidas a esta prova, com um grupo único por categoria, cada uma das seguintes unidades e estabelecimentos de marinha:

- Brigada de marinheiros;
- Brigada de mecânicos;

- Brigada de artilheiros;
- Esquadrilha de submersíveis;
- Centro de aviação marítima;
- Cada um dos navios armados, no Tejo;
- Repartições e outros serviços de marinha, em Lisboa.

6.ª

Os grupos concorrentes serão divididos em duas categorias: uma formada por sargentos, outra por praças, podendo fazer parte, de qualquer dos grupos, oficiais, aspirantes e cabos.

7.ª

Todo o jogador que tenha representado um grupo não poderá na mesma época jogar por outro, mesmo que haja sido transferido, considerando-se para efeito do jogo como pertencente ao primeiro grupo em que jogou.

8.ª

Cada grupo indicará à comissão organizadora um oficial que junto desta servirá de delegado e que acompanhará o grupo aos jogos em que o mesmo tomar parte.

9.ª

Todos os grupos enviarão à comissão organizadora um boletim de inscrição, com os nomes e patentes ou classes dos jogadores, dentro do prazo que fôr estabelecido, constando desses boletins o resultado da inspecção médica devidamente autenticada pelo médico e oficial delegado do grupo.

10.ª

Os jogos deverão ser arbitrados por oficiais ou sargentos de reconhecida competência.

11.ª

Os árbitros devem enviar os seus boletins à comissão organizadora no prazo de quarenta e oito horas depois de terminado o jogo, boletins que lhes serão fornecidos por aquela comissão.

12.ª

Qualquer reclamação referente a um jogo deve ser feita por escrito pelo oficial delegado do grupo e enviada à comissão organizadora no prazo de quarenta e oito horas, competindo a esta resolver definitivamente o assunto.

13.ª

Os grupos concorrentes devem indicar no boletim de inscrição inicial qual o uniforme adoptado, tendo em vista que pode ser igual ao do jogo de *foot-ball*, com alpercatas em vez de botas.

14.ª

Cada grupo deve apresentar uma bola nos jogos em que tome parte, sendo cada um dos dois meios tempos jogado com a bola de cada grupo.

15.ª

Neste campeonato serão adoptadas as regras inglesas do jogo de *basket-ball* aprovadas pela C. T. E. F. A.

16.ª

Aos grupos vencedores será conferida uma taça de *basket-ball* do P. M. L., a qual ficará em seu poder até à primeira quinzena de Abril do ano seguinte, devendo ser entregue novamente à comissão organizadora antes do dia 16 do referido mês.

17.^a

Esta taça ficará na posse definitiva dos grupos que a ganhem em três anos consecutivos ou cinco intervalados.

18.^a

Aos jogadores do grupo campeão serão conferidos diplomas individuais.

19.^a

A comissão organizadora lavrará acta do resultado desta prova no livro respectivo da C. T. E. F. A.

20.^a

Nesta prova serão igualmente adoptadas as disposições dos n.ºs 18, 19, 20, 21 e 22 do regulamento do Campeonato de *Foot-Ball* do P. M. L., sendo a formatura a que se refere o n.º 22 substituída pela formatura normal em linha numa só fileira.

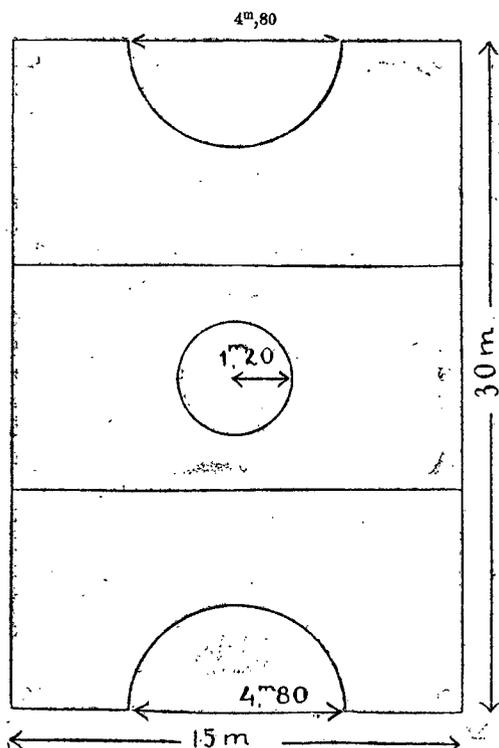
Comando Geral da Armada, Repartição do Pessoal, 31 de Outubro de 1930.—O Comandante Geral da Armada, *Mariano da Silva*, vice-almirante.

Regras do «basket-ball»

1.^a Grupo.—Um grupo de *basket-ball* contará sete jogadores, salvo acôrdo em contrário dos respectivos «capitães».

2.^a Campo do jôgo.—O campo do jôgo terá 100 pés (30 metros) de comprimento e 50 pés (15 metros) de largo, e será marcado com linhas brancas.

Os lados maiores do rectângulo denominam-se linhas laterais e os lados menores linhas de *goal*. O campo será dividido em três partes iguais por duas linhas transversais. (V. *croquis*). Em tórno de cada pau de *goal* será riscado um semi-círculo, denominado círculo de lançamento, de 16 pés (4^m,80) de raio e ao centro do campo do jôgo será riscado um círculo de 4 pés (1^m,20) de raio.



3.^a Os «goals».—Os *goals* serão colocados a meio de cada linha de *goal* e serão formados por um arco de

ferro de 15 polegadas (0^m,375) de diâmetro, colocado horizontalmente 10 pés (3 metros) acima do terreno, afastado 6 polegadas (0^m,150) da superfície do suporte e guardado com uma rede.

4.^a A bola.—A bola será igual à bola usada para o *foot-ball association*, de tamanho normal, isto é, entre 27 e 28 polegadas (0^m,675 e 0^m,700) de circunferência.

5.^a Traje.—O fato de ginástica é o traje mais próprio para o jôgo. Não devem ser usados chapéus de palha e os sapatos não devem ter espigões metálicos ou pregos salientes.

6.^a Escolha de «goals».—A escolha de *goals* será tirada à sorte no começo do jôgo. Este será geralmente jogado em duas partes de quinze minutos cada, mudando os jogadores de campo a meio do tempo.

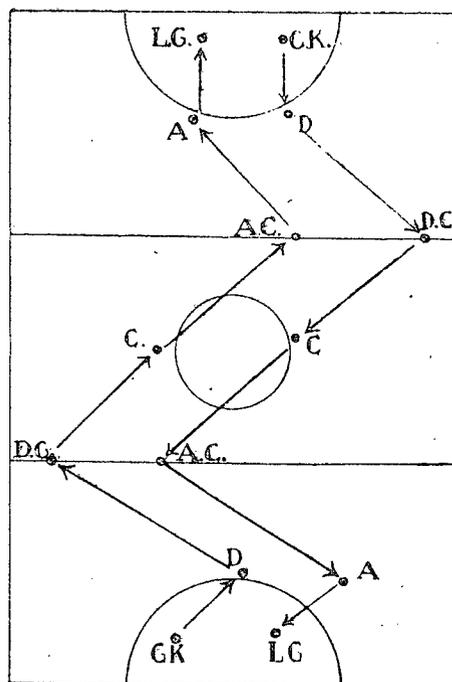
Pode porém ser jogado em duas partes de dez ou vinte minutos cada, mediante acôrdo entre os respectivos «capitães».

7.^a O jôgo.—Dá-se começo ao jôgo arremessando a bola ao chão, no centro do campo do jôgo, no começo de cada meio tempo, depois de um *goal* e todas as vezes que o jôgo tenha sido interrompido. A bola será posta em jôgo pelo juiz e só estará em jôgo depois de ser apanhada por um dos dois jogadores centros, os quais se deverão conservar fora do círculo central até que a bola toque no chão. Estes dois jogadores devem colocar-se frente a frente, com as costas para as linhas laterais, calcanhares unidos, e com os pés, mão e cabeça fora do círculo, até que a bola tenha tocado o chão.

Os jogadores devem igualmente, quando a bola é posta em jôgo em qualquer ponto do campo, conservar-se fora de um círculo imaginário e observando a mesma posição indicada para o círculo central. (V. regra 13.^a).

Os juizes devem variar a força com que põem a bola em jôgo.

Penalidades.—Um passo livre ao adversário, não podendo qualquer jogador colocar-se a menos de 3 jardas (2^m,70) dele (V. *croquis*).



(Diagrama mostrando as posições dos jogadores em campo ao começo do jôgo e em geral as direções em que poderá ser lançado o ataque)

8.^a Um «goal».—Marca-se um *goal* quando a bola é batida ou lançada para dentro da rede de qualquer ponto

interior do círculo de lançamento. Um jogador é considerado no interior deste círculo quando nenhuma parte dos seus pés está fora da circunferência-limite.

Quando o jogador que mete a bola na rede está fora do círculo, a bola é posta em jogo pelo juiz no círculo central. Não se marca *goal* quando a bola entra na rede lançada directamente por um jogador considerado fora do círculo de lançamento.

9.^a **Maneira de jogar a bola.**— A bola pode ser tomada e agarrada de qualquer modo e pode ser lançada ou batida em qualquer direcção por uma ou pelas duas mãos ou pela cabeça. Um jogador não pode bater, empurrar, agarrar ou colocar os braços junto a um jogador com o fim de impedir de apanhar ou lançar a bola; pode porém interceptar a bola, saltando ou usando de outros meios, quando ela seja lançada de um para outro jogador. A bola não pode ser lançada ou batida com o punho fechado. A mesma pessoa não pode fazer rolar a bola ou colocá-la no chão e tornar a apanhá-la, excepto quando lançada para o *goal*. Qualquer jogador, da posse da bola, não pode arremessá-la ao chão ou bater-lhe e apanhá-la novamente. Quando porém a bola fôr arremessada ao chão acidentalmente não deve ser aplicada penalidade.

Penalidade.— Um lançamento livre ao *goal* do lado oposto.

10.^a **Transportar a bola.**— Ao jogador não é permitido transportar a bola, devendo jogá-la dentro de três segundos e do lugar onde a recebeu. Isto não significa que o jogador não possa voltar-se para um ou outro lado à roda, mas sim que ele não pode fazer um passo completo na mesma direcção. Fazer um passo completo significa mover os *dois pés* na mesma direcção. Quando porém um jogador faça um lançamento ao *goal* não lhe é permitido mover os pés com o fim de obter uma melhor posição; unicamente pode rodar sobre os calcanhares e elevar-se nas pontas dos pés. Andar ou correr com a bola não é permitido.

Penalidade.— Um lançamento livre ao *goal* concedido ao partido oposto.

11.^a **O corpo em falta.**— Qualquer jogador, quando de posse da bola, não pode usar de qualquer parte do corpo para estorvar outro jogador; quando sem a bola, igualmente não pode usar de qualquer parte do corpo para estorvar outro jogador que tenha a bola. Considera-se que um jogador está estorvando outro jogador que tem a bola consigo quando, *interpondo* qualquer parte do seu corpo, impossibilita esse jogador de passar a bola a outro, ou no círculo do *goal* para o *goal*. Não quer isto dizer que a defesa não possa esforçar-se por interceptar a bola *depois* de esta cair das mãos de um jogador que faz o lançamento ao *goal*. A passagem da bola deve sempre fazer-se de modo que haja lugar para um terceiro jogador entre aquele que a passa e aquele a quem é passada.

Penalidade.— Um lançamento livre ao *goal* concedido ao partido oposto. Quando seja concedido a um jogador, por motivo de infracção a esta regra, um lançamento livre dentro do círculo de lançamento, poderá essa marcação ser feita do local da infracção ou de qualquer outro ponto do círculo do lançamento.

12.^a **Fora do jogo.**— A divisão do terreno do campo em três terrenos tem por fim facilitar a conservação dos lugares dos jogadores. Com um *team* de cinco ou sete jogadores de um lado, os jogadores do terreno de defesa (isto é, o *goal-keeper* e o defesa) estarão fora do jogo se entrarem no terreno de ataque, mas podem jogar no seu terreno (incluindo o respectivo círculo de lançamento) e no terreno central. Semelhantemente os jogadores do terreno

do ataque (isto é, o lançador ao *goal* e o atacante) estarão fora do jogo se entrarem no terreno de defesa, mas podem também jogar no seu terreno (incluindo o respectivo círculo de lançamento) e no terreno central. Os jogadores do terreno central (isto é, o central, o atacante central e o defesa central) estarão fora do jogo se entrarem em qualquer dos círculos de lançamento. Com um *team* de nove jogadores de um lado, cada jogador deverá conservar-se no próprio terreno. Quando um jogador tenha um pé sobre a linha considera-se dentro do terreno ou círculo correspondente.

Quando, na opinião do juiz, dois jogadores adversários estiverem simultaneamente fora do jogo não deverá ser parado o jogo.

Penalidades.— Um passe livre concedido ao adversário e no lugar onde se deu a infracção à regra, não podendo qualquer outro jogador estar a menos de 3 jardas (2^m,70) dêle. O *passe livre* não pode fazer-se directamente para o «*goal*».

13.^a **Bola tomada.**— Quando dois jogadores do mesmo partido tomam a bola ao mesmo tempo com ambas as mãos, será imediatamente concedido um passe livre ao partido oposto. Quando dois jogadores de partidos opostos tomam a bola com ambas as mãos ao mesmo tempo, o juiz deverá arremessar a bola ao chão no lugar onde isso aconteceu e a bola não estará em jogo enquanto um dos dois jogadores a não tomar. (V. regra 7.^a quanto à disposição dos jogadores e penalidades). Quando um jogador põe a mão ou as mãos na bola depois de ela entrar em poder de outro jogador do partido oposto, será concedido um passe livre ao jogador que estava em poder da bola.

Penalidade.— Um passe livre ao partido oposto.

14.^a **Bola fora do jogo.**— Quando um jogador manda a bola fora pelas linhas laterais ou do *goal*, um jogador do partido oposto deve imediatamente lançá-la, para dentro, do ponto de onde ela atravessou a linha. A bola deve ser lançada em qualquer direcção, mas o jogador até que faça o lançamento deve conservar ambos os pés atrás da linha. Nenhum outro jogador poderá conservar-se dentro das 3 jardas (2^m,70) do jogador que faz o lançamento.

Sendo a bola apanhada, antes de tocar no chão, por um jogador que tenha ambos os pés dentro do campo do jogo, não será ela considerada fora do jogo. Se um jogador conserva a bola mais de três segundos, desde a ocasião em que está colocado, pronto a fazer o seu lançamento para dentro do campo, perde o direito de fazer este lançamento, o qual será dado a um adversário.

A mesma penalidade será aplicada por infracção a esta regra.

15.^a **Lançamento livre.**— O lançamento livre será feito, para o *goal*, de qualquer ponto do círculo de lançamento, por um jogador escolhido pelo «capitão». Este jogador deve ter um dos pés sobre o círculo e o outro sobre ou atrás dêle. Todos os outros jogadores devem ficar fora do círculo ou por detrás da linha do *goal*. Nenhum jogador poderá ficar dentro das 3 jardas (2^m,70) do jogador que faz o lançamento até que a bola lhe tenha saído das mãos, só então podendo esta ser interceptada à maneira ordinária. A bola não pode ser lançada para qualquer outro jogador, mas sim directamente para o «*goal*». Este é o único caso em que um mesmo jogador pode voltar a tocar na bola após ter sido jogada.

16.^a **Penalidades.**— É concedido ao partido oposto um lançamento livre ao *goal* por infracção às regras 9.^a, 10.^a e 11.^a

Quando seja cometida falta contra um jogador do partido que ataca, dentro do círculo do *goal*, a este jogador

será concedido um lançamento livre do ponto em que foi cometida a falta ou, se elle o preferir, de qualquer ponto do círculo de lançamento.

Por infracção às regras 7.^a, 12.^a e 13.^a, a penalidade será um passe livre do ponto onde teve lugar a infracção, ficando os outros jogadores afastados 3 jardas (2^m,70), pelo menos. *O passe livre não pode ser feito directamente para o «goal».*

17.^a **Substitutos.**—Um jogador que se tenha magoado no jôgo pode ser substituído por outro, com o consentimento do «capitão» do partido oposto.

18.^a **Juizes.**—Cada juiz terá a seu cargo metade do campo, considerado o campo dividido em duas partes iguais por uma linha passando pelo centro do campo e perpendicular às linhas laterais, e só nessa parte decidirá, mas vigiará uma *linha lateral completa*. Os dois juizes não mudarão ao meio tempo do jôgo. Um dos juizes põe a bola em jôgo no começo do jôgo e o outro no começo da segunda parte. Quando é marcado um *goal*, a bola é posta em jôgo no centro pelo juiz que pertence à metade onde teve lugar o *goal*. Das decisões do juiz não há recurso. Os juizes marcarão o tempo e o resultado do jôgo, a não ser que se arranjem marcadores e cronometristas especiais. Os juizes deixarão de aplicar penalidade quando verificarem que dão vantagem ao partido que cometeu a falta. Em casos de jôgo grosseiro ou impróprio os juizes terão poderes discricionários para avisar o jogador que prevaricou ou impediu de continuar o jôgo.

.. Disposições gerais

1.^a **Campos.**—O *basket-ball* pode-se jogar também com nove ou cinco jogadores de cada lado, devendo então o campo ser correspondentemente maior ou menor, mas nunca excedendo 150 pés por 75 pés (45/22^m,5).

Com um *team* de nove jogadores serão colocados mais em cada partido um atacante direito, próximo do lançador ao *goal*, e um defesa esquerdo próximo do *goal-keeper*; e com um *team* de cinco jogadores serão suprimidos o atacante central e o defesa central.

2.^a **Rêdes.**—A rêde que está adaptada ao arco do *goal* poderá ser aberta dos dois lados (como uma manga) de modo que a bola saia por baixo quando seja marcado *goal*

Quando o arco do *goal* não tenha rêde deverá ser pintado de branco para se tornar mais fácil ver a passagem da bola.

3.^a O jôgo do *basket-ball* pode também ser jogado num gymnásio.

Como em regra as próprias paredes formam os limites do jôgo, a bola praticamente nunca está fora do jôgo.

Comando Geral da Armada, Repartição do Pessoal, 31 de Outubro de 1930.—O Comandante Geral da Armada, *Mariano da Silva*, vice-almirante.

MINISTÉRIO DA INSTRUÇÃO PÚBLICA

Direcção Geral do Ensino Superior e das Belas Artes

1.^a Secção

Por ter saído com inexactidões no *Diário do Govêrno* n.º 167, de 21 de Julho do corrente ano, novamente se publica o artigo 2.º e seus parágrafos do decreto n.º 18:649, de 21 de Julho do mesmo ano:

Artigo 2.º As importâncias cobradas nos termos do artigo anterior, deduzida a parte pertencente aos encarregados dos trabalhos, que ficará em poder dos laboratórios e institutos para ter a devida aplicação, serão no fim de cada mês entregues no Banco de Portugal, como caixa geral de Tesouro, a fim de se escriturarem nas contas públicas como receita do Estado.

§ 1.º As receitas actualmente em depósito nos laboratórios e institutos, relativas a anos económicos anteriores, é aplicado o disposto neste artigo.

§ 2.º Pelas secretarias gerais das Universidades serão enviados à 10.^a Repartição da Contabilidade Pública, até o dia 10 de cada mês, os duplicados das guias de entrega no Banco de Portugal, como caixa geral do Tesouro, das quantias respeitantes ao mês anterior.

§ 3.º A parte da receita atribuída ao pessoal encarregado dos trabalhos fica apenas sujeita ao pagamento do imposto do sêlo.

Direcção Geral do Ensino Superior e das Belas Artes, 21 de Novembro de 1930.—O Director Geral, *P. A. Monteiro de Barros*.

