

## ANEXO II

Tabela dos prémios em apostas múltiplas

Cruzes Marcadas		Acertos		Prémios Correspondentes				
Números	Número da Sorte	Números	Número da Sorte	1º	2º	3º	4º	5º
4	1	5	1	1	-	44	-	-
45 Apostas		5	0	-	1	44	-	-
		4	0	-	-	2	43	-
		3	0	-	-	-	3	42
		2	0	-	-	-	-	4
6	1	5	1	1	-	5	-	-
6 Apostas		5	0	-	1	5	-	-
		4	0	-	-	2	4	-
		3	0	-	-	-	3	3
		2	0	-	-	-	-	4
7	1	5	1	1	-	10	10	-
21 Apostas		5	0	-	1	10	10	-
		4	0	-	-	3	12	6
		3	0	-	-	-	6	12
		2	0	-	-	-	-	10
8	1	5	1	1	-	15	30	10
56 Apostas		5	0	-	1	15	30	10
		4	0	-	-	4	24	24
		3	0	-	-	-	10	30
		2	0	-	-	-	-	20
9	1	5	1	1	-	20	60	40
126 Apostas		5	0	-	1	20	60	40
		4	0	-	-	5	40	60
		3	0	-	-	-	15	60
		2	0	-	-	-	-	35
10	1	5	1	1	-	25	100	100
252 Apostas		5	0	-	1	25	100	100
		4	0	-	-	6	60	120
		3	0	-	-	-	21	105
		2	0	-	-	-	-	56
11	1	5	1	1	-	30	150	200
462 Apostas		5	0	-	1	30	150	200
		4	0	-	-	7	84	210
		3	0	-	-	-	28	168
		2	0	-	-	-	-	84

## Portaria n.º 116/2013

de 22 de março

O TOTOBOLA é um jogo social do Estado, nos termos do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, cuja exploração se encontra atribuída, em regime de exclusividade para todo o território nacional, à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos.

A presente Portaria procede a algumas atualizações na terminologia utilizada no regulamento do jogo, bem como clarifica algumas regras, designadamente as relativas ao pagamento de prémios, harmonizando-as com as dos demais jogos sociais do Estado cuja exploração está cometida à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Assim:

Ao abrigo do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de março, e dos artigos 2.º e 27.º, n.º 3, alínea i) dos

Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, manda o Governo, pelo Ministro da Solidariedade e da Segurança Social, o seguinte:

## Artigo 1.º

## Alteração ao Regulamento do TOTOBOLA, aprovado pela Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro

Os artigos 6.º, 10.º, 11.º, 12.º, 13.º, 14.º, 16.º, 17.º, 18.º, 19.º, 20.º, 21.º e 23.º do Regulamento do TOTOBOLA, aprovado pela Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro e publicado em anexo à mesma, dela fazendo parte integrante, com as alterações introduzidas pelas Portarias n.ºs 237/2004, de 3 de março, 867/2006, de 28 de agosto e 973/2009, de 31 de agosto, e 65/2011, de 4 de fevereiro, passam a ter a seguinte redação:

## “Artigo 6.º

[...]

1 — (...)

2 — (...)

3 — (...)

4 — Os prognósticos podem ser digitados diretamente no terminal pelo mediador dos jogos sociais do Estado, pelo apostador em periférico diretamente ligado ao terminal, ou através da utilização de outros meios e suportes de registo de apostas, nomeadamente a Internet, telefone móvel ou fixo, televisão ou outro, nos termos de diploma legal próprio.

5 — (...)

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 pelo Departamento de Jogos.

7 — (...)

## Artigo 10.º

[...]

1 — (...)

2 — O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores autorizados pelo Departamento de Jogos para efetuar a aceitação de apostas, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

## Artigo 11.º

## Mediadores dos jogos sociais do Estado

1 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2 — Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado representam os jogadores junto do Departamento de Jogos, não representando, em caso algum, o Departamento de Jogos junto dos jogadores.

4 — (...)

## Artigo 12.º

[...]

1 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

2 — (...)

3 — (...)

4 — Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação.

5 — (...)

6 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

d) (...)

e) (...)

f) (...)

g) (...)

h) (...)

7 — (...)

8 — O mediador de jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

9 — Quando o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal e impressão da palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor da aposta, data e hora, o qual será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, 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 respeitem, conforme o que ocorrer primeiro.

11 — (...)

12 — (...)

13 — Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.

14 — (Anterior n.º 13)

15 — (Anterior n.º 14)

16 — 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 outro.

17 — (...)

## Artigo 13.º

[...]

1 — (...)

2 — Os bilhetes referidos no número anterior estão à disposição dos jogadores nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

3 — (...)

4 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

5 — (...)

6 — (...)

7 — (...)

8 — (...)

9 — Em situações especiais, a decidir pelo Departamento de Jogos, os bilhetes dos concursos extraordinárias poderão não incluir a possibilidade de participação no JOKER.

10 — (...)

## Artigo 14.º

[...]

1 — Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, anexos ao Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, compete:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação de apostas, prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b), e 15;

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b) e 15, que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 — (...)

## Artigo 16.º

[...]

1 — (...)

2 — (...)

3 — (...)

4 — (...)

5 — (...)

6 — (...)

7 — (...)

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

9 — (...)

10 — (...)

11 — (...)

12 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

## Artigo 17.º

[...]

1 — (...)

2 — (...)

3 — (...)

4 — O controlo dos prémios será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b) e 15, prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respetivos valores forem inferiores a € 5.000;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 5.000.

6 — (...)

## Artigo 18.º

[...]

1 — (...)

2 — (...)

3 — As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor ilíquido.

## Artigo 19.º

[...]

1 — Os prémios de valor inferior a € 5.000 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 — O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a € 150, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impresso pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao respetivo pagamento;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 o pagamento pode ser feito através de ordem de pagamento, emitida pelo Departamento de Jogos, que é remetida para o mediador, ou tem de ser por este solicitada, ou através de depósito na conta do portador do título premiado, nos termos definidos pelo Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 também podem ser pagos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado, que posteriormente recebem as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancá-

rio através do qual se processam as demais transações entre aqueles e o Departamento de Jogos;

e) Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 apenas podem ser pagos junto do Departamento de Jogos e mediante identificação pessoal do portador do título premiado, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um recibo comprovativo, que fica na posse do mediador dos jogos sociais do Estado;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do último jogo base do concurso para os prémios de montante inferior a € 5.000.

5 — Os prémios iguais ou superiores a € 5.000 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 — O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data da realização do último jogo do concurso a que respeita.

7 — O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a € 150 são transferidos automaticamente para o cartão do jogador;

b) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 são pagos por depósito na conta bancária do jogador por este indicada ou através da rede Multibanco;

c) Nos prémios de valor igual ou superior a € 5.000 os prémios são pagos após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

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

9 — O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 20.º e 21.º.

## Artigo 20.º

[...]

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo terminal de jogos, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado 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 — As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a fornecer pelos mediadores dos jogos sociais do Estado e a entregar no Departamento de Jogos.

3 — (...)

a) (...)

b) (...)

c) (...)

d) (...)

e) (...)

4 — (...)

5 — (...)

#### Artigo 21.º

[...]

1 — As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

2 — (...)

3 — As deliberações do júri de reclamações podem ser impugnadas judicialmente no tribunal da jurisdição administrativa com sede na área de Lisboa.

#### Artigo 23.º

[...]

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.”

#### Artigo 2.º

##### **Aditamento ao Regulamento do TOTOBOLA, aprovado pela Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro**

É aditado o artigo 12.º-A ao Regulamento do TOTOBOLA, aprovado pela Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro, com as alterações introduzidas pelas Portarias n.ºs 237/2004, de 3 de março, 867/2006, de 28 de agosto e 973/2009, de 31 de agosto, e 65/2011, de 4 de fevereiro, com a seguinte redação:

“Artigo 12.º-A

##### **Cartão de Jogador**

1 — Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do Totobola através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 — O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.

3 — Os montantes referidos no número anterior, bem como as respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de

utilização do cartão de jogador, as quais são divulgadas publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do estado, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela Internet ou por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.”

#### Artigo 3.º

##### **Republicação**

É republicado, no anexo à presente Portaria, da qual faz parte integrante, o Regulamento do TOTOBOLA, aprovado pela Portaria n.º 39/2004, de 12 de janeiro, com a redação atual.

#### Artigo 4.º

##### **Entrada em vigor**

A presente Portaria entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

O Ministro da Solidariedade e da Segurança Social, *Luís Pedro Russo da Mota Soares*, em 5 de março de 2013.

ANEXO

### **REGULAMENTO DO TOTOBOLA**

#### Artigo 1.º

##### **Objeto**

1 — O presente Regulamento estabelece as normas de participação no jogo social do Estado denominado «Totobola», que consiste nos concursos de apostas mútuas sobre resultados de jogos de futebol organizados, segundo a estrutura definida no número seguinte, nos termos da lei em vigor, pelo Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, adiante designado por Departamento de Jogos.

2 — O Totobola é organizado numa grelha com 13 jogos base, nos quais se prognostica o resultado de vitória, empate ou derrota, e um jogo, denominado «Super 14», no qual se prognostica o número de golos de cada uma das equipas em jogo.

#### Artigo 2.º

##### **Concursos**

1 — Os concursos referidos no artigo anterior podem ser normais, caso em que têm periodicidade semanal, e extraordinários.

2 — Para efeitos dos concursos normais, a 1ª 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 receção de apostas para concursos extraordinários são fixados pelo Departamento de Jogos.

#### Artigo 3.º

##### **Condições de participação nos concursos**

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

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

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

4 — Para participar nos concursos do Totobola 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 4.

#### Artigo 4.º

##### Preço da aposta

O preço de cada aposta é fixado em € 0,40.

#### Artigo 5.º

##### Distribuição das receitas para prémios

1 — Da receita de cada concurso, constituída pelo valor do montante total das apostas admitidas, é destinada a prémios a importância correspondente a 60 %.

2 — A importância destinada a prémios, depois de deduzidos os encargos legais que sobre ela recaírem, é dividida pelas quatro categorias de prémios do seguinte modo:

- a) 1.º prémio — 30%;
- b) 2.º prémio — 25%;
- c) 3.º prémio — 25%;
- d) Super 14 — 20%.

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

- a) Ao 1.º, as que tenham todos os resultados certos nos 13 jogos base;
- b) Ao 2.º, as que tenham um só resultado errado nos 13 jogos base;
- c) Ao 3.º, as que tenham dois resultados errados nos 13 jogos base;
- d) Ao Super 14, todas aquelas que, além de terem todos os resultados certos nos 13 jogos base, acertem cumulativamente no resultado em número de golos do 14.º jogo, nos termos do número seguinte.

4 — Por cada recibo de apostas haverá direito a um único prémio da categoria Super 14.

5 — Os prémios a que têm direito as apostas múltiplas, nas condições das alíneas a), b) e c) do n.º 3, constam da tabela II em anexo ao presente Regulamento.

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

- a) Nos concursos normais, ao Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte;
- b) Nos concursos extraordinários, ao montante do Super 14 do segundo concurso subsequente.

7 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º prémio, o respetivo montante acresce ao do 3.º prémio; quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 3.º prémio, o respetivo montante acresce ao do 2.º prémio.

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

9 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito a qualquer das três primeiras categorias de prémios, e por consequência ao Super 14, os montantes correspondentes acrescem ao montante que vier a ser apurado para o prémio Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte.

10 — Nos concursos extraordinários, os montantes acrescem ao que vier a ser apurado para o prémio Super 14 do segundo concurso subsequente.

11 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao prémio Super 14, o montante a ele destinado, salvo o disposto no número seguinte, irá acrescer:

- a) Nos concursos normais, ao montante do prémio Super 14 do concurso normal imediatamente seguinte;
- b) Nos concursos extraordinários, ao montante do Super 14 do segundo concurso subsequente.

12 — A importância de cada classe de prémios 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.

13 — 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 — Os prognósticos nos jogos base entendem-se como vitória, empate ou derrota da equipa visitada, consoante estejam marcados nos retângulos da esquerda, «1», do meio, «X», ou da direita, «2», respetivamente, considerando-se equipa visitada a mencionada em primeiro lugar, mesmo que venha a ocorrer troca de campo de jogo.

2 — O prognóstico do 14.º jogo da grelha consiste em prever 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. Para cada equipa será assinalado, em alternativa, «0», «1» ou «M» correspondendo o «M» a 2 ou mais golos.

3 — Os prognósticos fazem-se pela marcação de uma cruz «X», cujo ponto de intersecção deverá estar dentro dos retângulos, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

4 — Os prognósticos podem ser digitados diretamente no terminal pelo mediador dos jogos sociais do Estado, pelo apostador em periférico diretamente ligado ao terminal, ou através da utilização de outros meios e suportes de registo de apostas, nomeadamente a Internet, telefone móvel ou fixo, televisão ou outro, nos termos de diploma legal próprio.

5 — Os prognósticos para cada concurso recaem sobre o resultado final dos 13 jogos base, sendo o prognóstico do jogo Super 14, um único, e servirá para todas as apostas do bilhete.

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 pelo Departamento de Jogos.

7 — Além dos 13 jogos base, devidamente ordenados na grelha, e do jogo Super 14, o Departamento de Jogos indicará e publicitará três jogos de reserva, que em caso de necessidade substituirão os jogos referidos, pela ordem em que estão indicados, sendo o primeiro jogo de reserva utilizado para substituir o jogo que tiver na grelha do bilhete a numeração mais baixa e assim sucessivamente.

#### Artigo 7.º

##### Apostas

1 — Os prognósticos inscritos numa coluna do bilhete, aos quais corresponde um preço, constituem 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.

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

#### Artigo 8.º

##### Apostas simples

1 — O preenchimento das apostas simples faz-se pela marcação, em cada coluna, de um prognóstico por cada jogo.

2 — As apostas simples, sempre em número par, inscrevem-se em sequência contínua de colunas, começando obrigatoriamente pela primeira coluna.

#### Artigo 9.º

##### Apostas múltiplas

1 — O preenchimento das apostas múltiplas faz-se pela marcação de um até três prognósticos por jogo base, formando-se sistemas de apostas múltiplas, de acordo com a tabela I anexa ao presente Regulamento, a inscrever obrigatoriamente na primeira coluna e assinalados no local do bilhete a isso destinado.

2 — Mediante publicação prévia junto do público em geral, o Departamento de Jogos pode criar outras apostas múltiplas.

#### Artigo 10.º

##### Registo e validação de apostas

1 — O sistema de registo e validação de apostas é informático.

2 — O sistema referido no número anterior apenas pode operar nos mediadores autorizados pelo Departamento de Jogos para efetuar a aceitação de apostas, através dos terminais de jogo ou da plataforma de acesso multicanal, sem prejuízo da possibilidade de disponibilização direta pelo Departamento de Jogos.

#### Artigo 11.º

##### Mediadores dos jogos

1 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado são representantes dos concorrentes junto do Departamento de Jogos e agem exclusivamente nessa qualidade.

2 — Os erros ou omissões cometidos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado no exercício das suas funções não são imputáveis ao Departamento de Jogos.

3 — Os mediadores dos jogos sociais do Estado 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 de apostas

1 — O registo de apostas 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, nos termos do n.º 4 do artigo 6.º dos prognósticos do jogador;

c) Pela utilização do cartão de jogador nos outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), nos termos do Decreto-Lei n.º 282/2003, de 8 de novembro.

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 sociais do Estado são transmitidos ao sistema central para registo e validação.

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 respetivo, no qual constam os seguintes dados:

a) Tipo de jogo;

b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;

c) Prognósticos efetuados;

d) Número do JOKER, se o houver ou «NÃO» ao JOKER;

e) Número de apostas;

f) Valor das apostas;

g) Números de identificação comercial (NIC) e de controlo;

h) Dia e hora em que é efetuado 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 de jogos sociais do Estado não pode entregar o recibo ao jogador antes de receber o pagamento correspondente.

9 — Quando o jogador não pague imediatamente as apostas efetuadas, as mesmas serão anuladas pelo mediador, através da reintrodução do recibo no terminal e impressão da palavra “ANULADO” ou “CANCELADO”, valor

da aposta, data e hora, o qual será enviado ao Departamento de Jogos pelo mediador dos jogos sociais do Estado, 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 respeitem, conforme o que ocorrer primeiro.

11 — O recibo anulado nunca é entregue ao jogador.

12 — O recibo emitido através do terminal de jogo é o único título válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova de participação nos concursos.

13 — Para as apostas realizadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), o cartão de jogador com o qual foi efetuada a aposta é o único documento válido para solicitar o pagamento dos prémios e constitui a única prova da participação nos concursos.

14 — A participação nos concursos 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 ótico, cassete, banda magnética, ou outro, em que se encontrem gravadas as apostas correspondentes a cada concurso.

16 — 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 outro.

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

#### Artigo 12.º-A

##### Cartão de Jogador

1 — Para efetuar os pagamentos e receber os prémios do Totobola através do sistema de registo e validação informático, podem os jogadores utilizar um cartão de jogador emitido pelo Departamento de Jogos.

2 — O cartão de jogador, identificado pelo respetivo número e código de segurança, está associado a uma conta bancária à ordem, possibilitando o pagamento antecipado do jogo, que consiste no seu carregamento até determinado montante para utilização na participação nos jogos sociais do Estado, sendo recarregável e permitindo creditar, até determinado montante, o valor dos prémios, dos mesmos jogos, a que tenha direito.

3 — Os montantes referidos no número anterior, bem como as respetivas regras de utilização, são definidos pelo Departamento de Jogos nas condições gerais de utilização do cartão de jogador, as quais são divulga-

das publicamente, através dos mediadores dos jogos sociais do estado, dos órgãos de comunicação social de âmbito nacional, pela Internet ou por quaisquer outros meios julgados adequados, e constam da documentação necessariamente entregue ao jogador no momento da aquisição do cartão.

#### Artigo 13.º

##### Bilhetes

1 — As apostas efetuadas mediante a utilização de bilhetes só poderão ser validadas se forem utilizados bilhetes emitidos para o efeito pelo Departamento de Jogos.

2 — Os bilhetes referidos no número anterior estão à disposição dos jogadores nos mediadores dos jogos sociais do Estado.

3 — Dos bilhetes consta um extrato das regras essenciais de participação no jogo e pagamento dos prémios.

4 — 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 indicação dos jogos, da data e do número da semana;

c) Extraordinários — destinados aos concursos extraordinários, com ou sem a indicação dos jogos neles incluídos, da data e do número do concurso.

5 — Os bilhetes normais e os especiais servem para suporte de leitura para participação no concurso em que forem lidos pelo terminal de jogo, qualquer que seja o número da semana a que respeitem e os jogos deles constantes; os bilhetes extraordinários apenas podem ser utilizados em concursos extraordinários.

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

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

8 — Nos bilhetes figuram dois retângulos para participação no concurso semanal do JOKER, um com a palavra «SIM» e outro com a palavra «NÃO».

9 — Em situações especiais, a decidir pelo Departamento de Jogos, os bilhetes dos concursos extraordinários poderão não incluir a possibilidade de participação no JOKER.

10 — Sem prejuízo do disposto no número anterior, cada bilhete tem pré-impresso o número do JOKER, que consiste num número de impressão de sete algarismos.

#### Artigo 14.º

##### Júri dos concursos

1 — Ao júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 30.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, anexos ao Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro, compete:

a) A receção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efetuadas através do sistema de registo e validação de apostas, prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b) e 15;

b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura da cópia de segurança mencionada no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b) e 15, que se encontra em poder do júri dos concursos.

2 — Das operações previstas no número anterior será lavrada a correspondente ata.

#### Artigo 15.º

##### Resultados dos jogos

1 — Considera-se resultado final de um jogo base a vitória, o empate ou a derrota da equipa mencionada em primeiro lugar, verificados no fim do tempo regulamentar desse jogo, sem recurso a prolongamento ou processo de desempate forçado.

2 — Considera-se resultado final do jogo Super 14 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.

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

4 — Quando qualquer dos jogos não se realizar, for adiado para além da data do concurso ou se iniciar antes da entrega ao júri da cópia de segurança do suporte magnético referido no artigo 12.º, o resultado válido é obtido:

a) Por recurso aos jogos de reserva, quando o Departamento de Jogos tenha tomado conhecimento oficial da situação desse ou desses jogos e a respetiva divulgação pública se verifique até ao dia anterior ao início do registo das apostas para esse concurso;

b) Por sorteio público, a realizar nos termos do artigo seguinte, quando esse conhecimento e divulgação se verifique já com o registo das apostas a decorrer.

5 — Se o número de jogos nas condições indicadas no n.º 4 ultrapassar o número de jogos de reserva, os três jogos base de número mais baixo serão substituídos pelos de reserva, e os resultados dos jogos restantes, incluindo o do jogo Super 14, são obtidos por sorteio público, a realizar nos termos do artigo seguinte.

#### Artigo 16.º

##### Sorteio de resultados

1 — O sorteio de resultados, a que se refere o n.º 4 do artigo anterior efetua-se mediante a extração, repetida para cada jogo base, de 1 de 12 bolas homogêneas, iguais em material, volume e peso e previamente introduzidas numa esfera.

2 — As bolas a introduzir na esfera são marcadas com 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.

3 — Se algum dos três resultados possíveis de um jogo base não constar dos prognósticos referidos no número anterior, acrescenta-se na esfera uma bola com o símbolo desse resultado.

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

5 — O sorteio efetua-se logo que haja conhecimento de todos os jogos antecipados, adiados ou não realizados, é público, é presidido e fiscalizado pelo júri dos concursos e dos respetivos resultados será imediatamente lavrada a respetiva ata.

6 — 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.

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

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

9 — Quando nenhum órgão de comunicação social envie os prognósticos referidos no n.º 6, a proporção será encontrada com base nos resultados verificados entre as equipas em causa nos últimos três anos.

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

11 — Quando o sorteio tiver lugar para obtenção do jogo Super 14, e este não repetir um dos jogos base, será extraída uma das nove bolas marcadas com os resultados 0-0, 0-1, 0-M, 1-0, 1-1, 1-M, M-0, M-1 e M-M.

12 — Quando o sorteio tiver lugar para obtenção do jogo Super 14, e este repetir um dos jogos base, a extração efetuar-se-á nos seguintes termos:

a) Quando o resultado do sorteio do jogo base determinar o símbolo '1', será extraída uma de quatro bolas marcadas com os resultados 1-0, M-0, M-1 e M-M;

b) Quando o resultado do sorteio do jogo base determinar o símbolo 'X', será extraída uma de três bolas marcadas com os resultados 0-0, 1-1 e M-M;

c) Quando o resultado do sorteio do jogo base determinar o símbolo '2', será extraída uma de quatro bolas marcadas com os resultados 0-1, 0-M, 1-M e M-M.

#### Artigo 17.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 de apostas 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.

4 — O controlo dos prémios será efetuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.ºs 14, alínea b) e 15, prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — O controlo das apostas premiadas será feito:

a) Por amostragem, quando os respectivos valores forem inferiores a € 5.000;

b) Diretamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a € 5.000.

6 — Concluído o controlo de prémios, o júri dos concursos confirmará ou retificará, aos serviços de escrutínio, a informação detalhada sobre as quantidades de prémios por categorias, para que se proceda à identificação do valor que corresponder a cada aposta premiada.

#### Artigo 18.º

##### Divulgação das apostas premiadas

1 — O número provisório das apostas premiadas em cada concurso e o valor dos respetivos quinhões são divulgados pelos terminais de apostas nos mediadores, pelos órgãos de comunicação social, pela Internet 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 respetivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 20.º

3 — As apostas premiadas são divulgadas pelo seu valor líquido.

#### Artigo 19.º

##### Pagamento de prémios

1 — Os prémios de valor inferior a € 5.000 são pagos junto de qualquer mediador dos jogos sociais do Estado ou do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

2 — Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 são pagos junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

3 — O pagamento dos prémios é efetuado obedecendo aos seguintes trâmites:

a) Por solicitação do jogador o mediador dos jogos sociais do Estado procede à leitura, através do terminal, do recibo emitido informaticamente, o qual compara os códigos de registo e segurança com os constantes do sistema central, sendo apresentado no visor uma mensagem indicando o valor do prémio ou com a indicação para o jogador se deslocar ao Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa;

b) No caso de o recibo apresentar um prémio igual ou inferior a € 150, após confirmação por parte do jogador premiado de que pretende receber o seu prémio, é impresso pelo terminal na frente do recibo a palavra “PAGO”, valor do prémio, data e hora, e o mediador ou o Departamento de Jogos procedem ao respetivo pagamento;

c) No caso de o recibo apresentar um prémio de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 o pagamento pode ser feito através de ordem de pagamento, emitida pelo Departamento de Jogos, que é remetida para o mediador, ou tem de ser por este solicitada, ou através de depósito na conta do portador do título premiado, nos termos definidos pelo Departamento de Jogos;

d) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 também podem ser pagos pelos mediadores dos jogos sociais do Estado, que posteriormente recebem as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancário

através do qual se processam as demais transações entre aqueles e o Departamento de Jogos;

e) Os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 apenas podem ser pagos junto do Departamento de Jogos e mediante identificação pessoal do portador do título premiado, nos termos da legislação que regula as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e de financiamento do terrorismo;

f) A efetivação do pagamento fica sempre registada no sistema central e dá origem à emissão de um recibo comprovativo, que fica na posse do mediador dos jogos sociais do Estado;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal de jogo não é lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprova a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emite outro documento que permita o respetivo pagamento.

4 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático inicia-se no dia imediatamente seguinte ao da realização do último jogo base do concurso para os prémios de montante inferior a € 5.000.

5 — Os prémios iguais ou superiores a € 5.000 são pagos após o prazo das reclamações a que se refere o artigo seguinte.

6 — O direito a prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data da realização do último jogo do concurso a que respeita.

7 — O pagamento das apostas registadas através de outros canais da plataforma de acesso multicanal do Departamento de Jogos, nomeadamente o sítio da Internet [www.jogossantacasa.pt](http://www.jogossantacasa.pt), são pagos da seguinte forma e de acordo com as condições de utilização do cartão do jogador:

a) Os prémios de valor igual ou inferior a € 150 são transferidos automaticamente para o cartão do jogador;

b) Os prémios de valor superior a € 150 e inferior a € 5.000 são pagos por depósito na conta bancária do jogador por este indicada ou através da rede Multibanco;

c) Nos prémios de valor igual ou superior a € 5.000 os prémios são pagos após o preenchimento de um formulário eletrónico e a identificação pessoal do titular do cartão de jogador junto do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

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

9 — O jogador é exclusivamente responsável pela correta e atempada realização dos atos necessários ao recebimento do prémio, responsabilizando-se o Departamento de Jogos pelo pagamento dos prémios antes do decurso do prazo de caducidade, sem prejuízo do disposto nos artigos 20.º e 21.º.

#### Artigo 20.º

##### Reclamações

1 — Todo o possuidor de um recibo emitido pelo terminal de jogos, e que tendo apresentado o mesmo para pagamento num mediador dos jogos sociais do Estado 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 — As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a fornecer pelos mediadores dos jogos sociais do Estado e a entregar no Departamento de Jogos.

3 — As reclamações também podem ser apresentadas por telegrama, correio eletrónico, telecópia ou telex, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- Nome completo e morada do reclamante;
- Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
- Número do terminal que registou a aposta, ou, não sendo possível, o número do mediador e o local do estabelecimento;
- Números de controlo do recibo;
- Motivo da reclamação.

4 — O prazo para apresentação de reclamação conta-se a partir do último jogo do concurso a que respeita e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a € 5.000 e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a € 5.000, em que o prazo é de 12 dias.

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

#### Artigo 21.º

##### Júri de reclamações

1 — As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 35.º dos Estatutos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovados pelo artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 235/2008, de 3 de dezembro.

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

3 — As deliberações do júri de reclamações podem ser impugnadas judicialmente no tribunal da jurisdição administrativa com sede na área de Lisboa.

#### Artigo 22.º

##### Fraudes

A prática de atos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através do terminal, é objeto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei geral.

#### Artigo 23.º

##### Casos omissos

Os casos omissos e os duvidosos são resolvidos pelo Administrador Executivo do Departamento de Jogos, exceto em matéria de atribuição de prémios, em que é competente o júri de reclamações.”

#### Artigo 24.º

##### Tabelas

São publicadas em anexo ao presente Regulamento as tabelas I e II, relativas, respetivamente, aos sistemas de apostas múltiplas e aos prémios em apostas múltiplas, as quais fazem parte integrante do presente Regulamento.

#### ANEXO I

Tabela dos sistemas de apostas múltiplas

Prognósticos simples	Prognósticos tripos (n)	Prognósticos duplos (m)	Cálculo das apostas $3^n \times 2^m$	Total
12 .....	—	1	2	2
12 .....	1	—	3	3
11 .....	—	2	2 <sup>2</sup>	4
11 .....	1	1	3 × 2	6
10 .....	—	3	2 <sup>3</sup>	8
11 .....	2	—	3 <sup>2</sup>	9
10 .....	1	2	3 × 2 <sup>2</sup>	12
9 .....	—	4	2 <sup>4</sup>	16
10 .....	2	1	3 <sup>2</sup> × 2	18
9 .....	1	3	3 × 2 <sup>3</sup>	24
10 .....	3	—	3 <sup>3</sup>	27
8 .....	—	5	2 <sup>5</sup>	32
9 .....	2	2	3 <sup>2</sup> × 2 <sup>2</sup>	36
8 .....	1	4	3 × 2 <sup>4</sup>	48
9 .....	3	1	3 <sup>3</sup> × 2	54
7 .....	—	6	2 <sup>6</sup>	64
8 .....	2	3	3 <sup>2</sup> × 2 <sup>3</sup>	72
9 .....	4	—	3 <sup>4</sup>	81
7 .....	1	5	3 × 2 <sup>5</sup>	96
8 .....	3	2	3 <sup>3</sup> × 2 <sup>2</sup>	108
6 .....	—	7	2 <sup>7</sup>	128
7 .....	2	4	3 <sup>2</sup> × 2 <sup>4</sup>	144
8 .....	4	1	3 <sup>4</sup> × 2	162
6 .....	1	6	3 × 2 <sup>6</sup>	192
7 .....	3	3	3 <sup>3</sup> × 2 <sup>3</sup>	216
8 .....	5	—	3 <sup>5</sup>	243
5 .....	—	8	2 <sup>8</sup>	256
6 .....	2	5	3 <sup>2</sup> × 2 <sup>5</sup>	288
7 .....	4	2	3 <sup>4</sup> × 2 <sup>2</sup>	324
5 .....	1	7	3 × 2 <sup>7</sup>	384

#### ANEXO II

Tabela dos prémios em apostas múltiplas

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
2 1 dupla	—	—	1	1	—
	—	1	—	1	1
	1	—	—	2	—
	—	1	—	1	1
	1	1	—	—	2
3 1 tripla	—	—	—	—	1
	—	1	1	2	—
	—	2	—	—	2
4 2 duplas	—	—	1	2	1
	1	—	—	2	2
	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	2
	1	1	—	—	2
—	2	—	—	1	

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
6 1 dupla 1 tripla	- 1 1 -	- - 1 2	1 - - -	3 2 1 -	2 4 3 2 1
8 3 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	3 2 - 1 - -	3 4 4 3 2 1
9 2 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	4 1 -	4 4 1
12 2 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	4 2 - 1 - -	5 6 4 4 2 1
16 4 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	4 2 - 1 - -	6 6 4 4 2 1
18 1 dupla 2 triplas	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	5 2 1 - -	8 8 5 2 1
24 3 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	5 2 - 1 - -	9 8 4 5 2 1
27 3 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	6 1 -	12 6 1
32 5 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	5 2 - 1 - -	10 8 4 5 2 1
36 2 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	6 2 - 1 - -	13 10 4 6 2 1
48 4 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	6 2 - 1 - -	14 10 4 6 2 1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
54 1 dupla 3 triplas	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	7 2 1 - -	18 12 7 2 1
64 6 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	6 2 - 1 - -	15 10 4 6 2 1
72 3 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	7 2 - 1 - -	19 12 4 7 2 1
81 4 triplas	- - -	- 1 2	1 - -	8 1 -	24 8 1
96 5 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	7 2 - 1 - -	20 12 4 7 2 1
108 2 duplas 3 triplas	- 1 2 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	8 2 - 1 - -	25 14 4 8 2 1
128 7 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	7 2 - 1 - -	21 12 4 7 2 1
144 4 duplas 2 triplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	8 2 - 1 - -	26 14 4 8 2 1
162 1 dupla 4 triplas	- 1 - 1 -	- - 1 1 2	1 - - - -	9 2 1 - -	32 16 9 2 1
192 6 duplas 1 tripla	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	8 2 - 1 - -	27 14 4 8 2 1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simple	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
216	—	—	1	9	33
3 duplas	1	—	—	2	16
3 triplas	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	9
	1	1	—	—	2
	—	2	—	—	1
243	—	—	1	10	40
5 triplas	—	1	—	1	10
	—	2	—	—	1
256	—	—	1	8	28
8 duplas	1	—	—	2	14
	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	8
	1	1	—	—	2
	—	2	—	—	1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simple	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
288	—	—	1	9	34
5 duplas	1	—	—	2	16
2 triplas	2	—	—	—	4
	—	1	—	—	2
	1	1	—	1	9
	—	2	—	—	1
324	—	—	1	10	41
2 duplas	1	—	—	2	18
4 triplas	2	—	—	—	4
	—	1	—	—	2
	—	1	—	1	10
	—	2	—	—	1
384	—	—	1	9	35
7 duplas	1	—	—	2	16
1 tripla	2	—	—	—	4
	—	1	—	—	2
	—	1	—	1	9
	—	2	—	—	1