

iguais ou superiores a 100 000\$, nos termos dos Regulamentos Gerais dos Concursos do Totobola, Totoloto e JOKER;

Considerando que o volume de prémios superior a esse montante aumentou consideravelmente com a introdução do segundo concurso do Totoloto (Loto 2) e que essa tendência continuará com a exploração do Totogolo;

Considerando que o preço do suplemento de última hora para o registo das apostas mútuas não sofre alteração desde Dezembro de 1993:

Mostra-se conveniente que seja alterado para 25\$ o montante do suplemento devido pelo registo de bilhetes na «última hora» e elevado de 100 000\$ para 200 000\$ o montante das apostas premiadas a partir do qual o júri dos concursos fará um controlo directo.

Por outro lado, mostra-se igualmente conveniente clarificar as regras de extracção dos números do Totoloto, dos algarismos do JOKER e dos sorteios de resultados do Totobola.

Assim, ao abrigo 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 Pela utilização dos serviços de «última hora» no registo dos bilhetes do Totobola e Totoloto é devido um pagamento suplementar de 25\$ por bilhete.

2.º O controlo das apostas premiadas do Totobola, Totoloto e JOKER será feito directamente pelo júri dos concursos quando forem de montante igual ou superior a 200 000\$.

3.º É alterada, em conformidade com os n.ºs 1.º e 2.º da presente portaria, a redacção do n.º 3 do artigo 10.º e da alínea c) do n.º 4 do artigo 15.º do Regulamento Geral dos Concursos do Totobola, aprovado pela Portaria n.º 1327/93, de 31 de Dezembro, do n.º 3 do artigo 10.º e da alínea c) do n.º 4 do artigo 14.º do Regulamento Geral dos Concursos do Totoloto, aprovado pela Portaria n.º 1328/93, de 31 de Dezembro, e da alínea c) do n.º 4 do artigo 10.º do Regulamento Geral dos Concursos de JOKER, aprovado pela Portaria n.º 1292-A/93, de 22 de Dezembro.

4.º É aditado o n.º 5 ao artigo 14.º do Regulamento Geral dos Concursos do Totobola, com a seguinte redacção:

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

5.º É aditado o n.º 6 ao artigo 13.º do Regulamento Geral dos Concursos do Totoloto, com a seguinte redacção:

«6 — A extracção de um número só se concretiza quando a respectiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.»

6.º É aditado o n.º 5 ao artigo 9.º do Regulamento Geral dos Concursos de JOKER, com a seguinte redacção:

«5 — A extracção de cada algarismo só se concretiza quando a respectiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.»

7.º A presente portaria entra imediatamente em vigor, à excepção dos n.ºs 1.º, 2.º e 3.º, que entram em vigor no concurso n.º 34, a realizar em 23 de Agosto de 1998.

Ministérios da Saúde e do Trabalho e da Solidariedade.

Assinada em 14 de Julho de 1998.

A Ministra da Saúde, *Maria de Belém Roseira Martins Coelho Henriques de Pina*. — O Ministro do Trabalho e da Solidariedade, *Eduardo Luís Barreto Ferro Rodrigues*.

## Portaria n.º 525/98

de 14 de Agosto

Ao abrigo 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, e do n.º 2 do artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 255/98, de 17 de Julho:

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

1.º É aprovado o Regulamento Geral dos Concursos do Totogolo, anexo à presente portaria e que dela faz parte integrante.

2.º A presente portaria entra imediatamente em vigor.

Ministérios da Saúde e do Trabalho e da Solidariedade.

Assinada em 24 de Julho de 1998.

A Ministra da Saúde, *Maria de Belém Roseira Martins Coelho Henriques de Pina*. — O Ministro do Trabalho e da Solidariedade, *Eduardo Luís Barreto Ferro Rodrigues*.

### ANEXO

#### Regulamento Geral dos Concursos do Totogolo

#### Artigo 1.º

##### Concursos

1 — O presente Regulamento estabelece as normas de participação nos concursos de apostas mútuas sobre os resultados de jogos de futebol, expresso em número de golos, organizados pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, por intermédio do seu Departamento de Jogos, adiante designado por DJ.

2 — Estes concursos têm a denominação de totogolo.

3 — Os concursos podem ser normais — com periodicidade semanal — e extraordinários.

4 — A data de cada concurso consta dos respectivos bilhetes.

#### Artigo 2.º

##### Condições de participação

1 — A participação nos concursos inicia-se com o preenchimento dos prognósticos nos bilhetes respectivos e o pagamento das apostas correspondentes, de acordo com as normas deste Regulamento e as constantes dos bilhetes e de outras publicações oficiais.

2 — Tal participação pressupõe o integral conhecimento 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.

## Artigo 3.º

**Responsabilidade**

1 — Em caso de inobservância das normas prescritas neste Regulamento ou de quaisquer outras constantes dos bilhetes e das publicações oficiais relativas aos concursos, não podem os concorrentes transferir a sua responsabilidade para os agentes ou para os serviços do DJ.

2 — Os agentes são mandatários dos concorrentes e, nessa qualidade, asseguram as ligações com o DJ, actuando com autonomia e responsabilidade, sem que haja qualquer relação de serviço entre eles e aquele Departamento.

3 — As irregularidades cometidas pelos agentes no exercício das suas funções e quaisquer danos daí resultantes para os concorrentes, nomeadamente a não participação nos concursos de matrizes dos bilhetes por eles registados, não podem ser imputados ao DJ.

4 — Os concorrentes apenas têm direito à restituição das importâncias que houverem pago, mediante a entrega do recibo do bilhete ou a verificação da matriz, se as matrizes não puderem participar nos concursos devido a extravio, motivo de força maior ou falta imputável a terceiros.

5 — Há também lugar à restituição das importâncias pagas quando, por motivo de deterioração das matrizes, estas não possam ser lidas nos microfílmes.

## Artigo 4.º

**Júri dos concursos**

1 — A recepção e a guarda em segurança das bobinas dos microfílmes das matrizes, bem como o controlo dos prémios pelos mesmos microfílmes, competem a um júri, denominado júri dos concursos, com a constituição fixada no artigo 8.º do Regulamento do DJ.

2 — Das operações previstas no número anterior será sempre lavrada acta.

## Artigo 5.º

**Bilhetes**

1 — Os bilhetes de participação nos concursos são emitidos exclusivamente pelo DJ e distribuídos gratuitamente.

2 — Estes bilhetes compreendem duas partes — matriz e recibo — com o mesmo número de impressões; após o preenchimento e registo do bilhete, a matriz destina-se a ser enviada e tratada nos serviços do DJ e o recibo a ser entregue ao concorrente.

3 — O tipo e o modelo dos bilhetes pode ser alterado e perder a validade a partir de prazo certo previamente anunciado.

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

5 — Os concorrentes podem solicitar, mediante marcação na matriz, no espaço a isso destinado, que não sejam divulgados o nome e a morada dela constantes.

6 — 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 a indicação dos jogos, da data e do número do concurso.

7 — 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.

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

9 — Nos bilhetes podem ainda figurar dois rectângulos para participação no JOKER, um com a palavra «Sim» e outro com a palavra «Não».

## 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 assinalação do conjunto de duas marcações, indicando a 1.ª o número de golos obtidos pela equipa visitada e a 2.ª o número de golos obtidos pela equipa visitante.

2 — As assinalações referidas fazem-se, obrigatoriamente, pela marcação de uma cruz (X), cujo ponto de intersecção deve, necessariamente, estar dentro dos rectângulos, sob pena de anulação.

3 — Os resultados a prognosticar podem ser os verificados na primeira parte de todos ou alguns dos jogos, devendo tal modalidade constar claramente nos bilhetes.

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

## Artigo 7.º

**Apostas**

1 — O conjunto dos prognósticos inscritos numa coluna constitui uma aposta.

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

3 — As apostas simples agrupam-se em pares de colunas, sendo obrigatório o preenchimento de, pelo menos, um par 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.

## 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.

Se numa coluna forem marcados menos prognósticos do que aqueles que habilitam ao 3.º prémio, nos termos do artigo 16.º, n.º 3, a aposta entra no concurso apenas com os prognósticos inscritos, mas o apostador pode solicitar a devolução da quantia a ela correspondente.

2 — As apostas simples inscrevem-se em sequência contínua de colunas, começando obrigatoriamente pela 1.ª coluna, sob pena de anulação.

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

2 — Caso não esteja assinalado o sistema 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 do anexo n.º 1.

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 coincidente ou mais aproximado por defeito.

4 — Se o sistema 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.

#### Artigo 10.º

##### Preço da aposta

1 — O preço de cada aposta é de 50\$, sendo obrigatório o pagamento mínimo de duas apostas por bilhete.

2 — O pagamento faz-se no acto da autenticação dos bilhetes nas máquinas registadoras existentes nos agentes ou nos serviços do DJ.

3 — Quando forem utilizados os serviços de última hora, é devido um suplemento de 25\$ por bilhete.

#### Artigo 11.º

##### Aceitação e autenticação dos bilhetes

1 — Os bilhetes, depois de preenchidos, devem ser entregues nas agências ou nos serviços de última hora do DJ, dentro dos respectivos horários de funcionamento, para autenticação nas máquinas registadoras.

2 — A autenticação consiste na inscrição no bilhete do número da agência, de um número sequencial de registo, de um dígito referenciando a máquina e do número da semana.

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

4 — As matrizes autenticadas só podem ser anuladas quando acompanhadas dos respectivos recibos.

5 — As matrizes que não apresentem autenticação, bem como as matrizes sem qualquer marcação de prognósticos, ainda que autenticadas, não são admitidas a concurso.

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

7 — Caso uma matriz seja detectada em falta no DJ, e desde que não se verifique nenhuma das circunstâncias previstas no n.º 3, poderá o agente proceder à transmissão por telecópia da matriz ou do respectivo recibo, na qual conste a justificação do envio tardio.

8 — Na circunstância referida no número anterior, e sem prejuízo do disposto no n.º 3, o DJ 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 num concurso constantes deste Regulamento.

#### Artigo 12.º

##### Microfilmagem

1 — Só o microfilme constitui prova das marcações feitas.

2 — É condição de validade da participação num concurso a microfilmagem das matrizes dos bilhetes autenticados ou dos documentos constantes dos n.º 6, 7 e 8 do artigo anterior, de forma que os microfilmes respectivos sejam entregues ao júri dos concursos para encerramento em lugar de segurança antes do início dos jogos do concurso.

#### Artigo 13.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, 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 anterior, o resultado válido é obtido por sorteio público, a realizar nos termos do artigo 14.º

4 — O DJ não é obrigado a tornar públicas as determinações dos organismos oficiais que alterem a data, a hora ou o lugar dos jogos.

#### Artigo 14.º

##### Sorteio de resultados

1 — O sorteio de resultados a que alude o n.º 3 do artigo anterior efectua-se, para cada jogo, mediante a extracção de uma das 16 bolas previamente introduzidas numa esfera.

2 — Cada uma das bolas será marcada com um dos 16 resultados possíveis do jogo.

3 — As bolas, depois de marcadas, serão rigorosamente iguais em tamanho, peso e volume.

4 — O sorteio efectua-se logo que haja conhecimento de todos os jogos adiados ou não realizados, é público, presidido e fiscalizado pelo júri dos concursos, e dos resultados será imediatamente lavrada a respectiva acta.

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

## Artigo 15.º

**Escrutínio**

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

2 — O controlo do escrutínio consiste na comparação das apostas apuradas como premiadas com as correspondentes imagens nos microfímes.

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

4 — O controlo das apostas premiadas será feito:

- a) Por amostragem, quando os respectivos valores forem inferiores a 50 000\$;
- b) Na totalidade, quando iguais ou superiores a 50 000\$;
- c) Directamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a 200 000\$.

## Artigo 16.º

**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 acertos:

- 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 são calculados de acordo com as fórmulas matemáticas constantes do anexo n.º 2.

5 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 1.º prémio, o montante a este 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; 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 quaisquer apostas com direito ao 2.º ou 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 com o número de acertos estabelecidos neste Regulamento, arredondada para a quantia em escudos imediatamente inferior.

10 — Se o quinhão de cada uma das apostas com direito a prémio for menor do que o quinhão de cada aposta 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 17.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 nas agências.

2 — Quando haja alteração dos resultados provisórios, em consequência do julgamento de reclamações, o número definitivo das apostas premiadas bem como o valor dos respectivos quinhões são também tornados públicos através de cartaz informativo.

3 — A cada agência é enviada também uma lista dos bilhetes premiados nela registados, com a indicação dos prémios atribuídos a cada um deles.

## Artigo 18.º

**Pagamento dos prémios**

1 — O pagamento dos prémios faz-se, em regra, por meio de ordens de pagamento, contra a entrega dos recibos dos bilhetes premiados, correspondendo a cada bilhete uma ordem de pagamento no valor dos respectivos prémios.

2 — Em caso de extravio ou inutilização do recibo, podem os titulares dos bilhetes premiados solicitar uma credencial, a qual será emitida mediante o pagamento de 500\$ em selos de correio, desde que do pedido constem obrigatoriamente os elementos seguintes:

- a) Nome inscrito na matriz do bilhete;
- b) Número do concurso;
- c) Número da agência.

3 — Os prémios inferiores a 100 000\$ — salvo nos casos de acumulação com prémios superiores, no mesmo bilhete ou de não apuramento de apostas com direito ao 2.º prémio — são postos a pagamento a partir do 5.º dia e até 90 dias após a data do concurso.

4 — Os prémios iguais ou superiores a 100 000\$ são pagos após o julgamento das reclamações.

5 — O direito aos prémios caduca decorridos 90 dias sobre a data do concurso.

6 — Em casos especiais, devidamente justificados dentro do prazo de caducidade, o pagamento poderá ser diferido pelo período que vier a ser julgado suficiente.

7 — As ordens de pagamento de prémios são enviadas aos agentes onde foram registados os respectivos bilhetes ou directamente aos concorrentes.

8 — O pagamento dos prémios por meio de ordens de pagamento obedece aos seguintes trâmites:

- a) A ordem de pagamento é levantada na agência 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 5000\$, é pago obrigatoriamente pela mesma agência;
- c) Quando o valor da ordem de pagamento for superior a 5000\$, é pago no estabelecimento bancário 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.

9 — Durante os primeiros 45 dias após a data do concurso os prémios de valor superior a 5000\$ também podem ser pagos pelas agências, que posteriormente receberão as importâncias desembolsadas no estabelecimento bancário indicado.

10 — As ordens de pagamento não reclamadas de valor superior a 5000\$ têm de ser devolvidas pelos agentes ao DJ 45 dias após a data do concurso.

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

#### Artigo 19.º

##### Reclamações

1 — Os concorrentes cujos bilhetes não estiverem correctamente relacionados nas listas enviadas às agências têm o direito de reclamar.

2 — Se as reclamações disserem respeito a bilhetes sem indicação do nome dos concorrentes, é obrigatória a apresentação, pelos reclamantes, dos recibos respectivos.

3 — As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a fornecer pelas agências e a entregar nestas ou no DJ.

4 — As reclamações também podem ser apresentadas por telegrama, fax ou telex, desde que sejam indicados, pelo menos, os seguintes elementos:

- a) Nome completo e morada do reclamante;
- b) Número e data do concurso;
- c) Número do agente que registou o bilhete;
- d) Números de impressão e de registo do bilhete;
- e) Motivo da reclamação.

5 — O prazo conta-se a partir da data do concurso e é de 12 dias para os prémios de valor igual ou superior a 100 000\$ e de 60 dias para os outros, salvo, quanto a estes, a excepção prevista no n.º 3 do artigo 18.º, em que o prazo é de 12 dias.

6 — Não será considerada qualquer reclamação fora do prazo.

#### Artigo 20.º

##### Júri de reclamações

1 — As reclamações são julgadas por um júri, constituído nos termos do artigo 16.º do Regulamento do DJ.

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 do Círculo de Lisboa, nos termos da legislação geral aplicável.

#### Artigo 21.º

##### Foro judicial

Em caso de acção judicial contra a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, os concorrentes aceitam o foro da comarca de Lisboa.

#### Artigo 22.º

##### Fraudes

A prática de actos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a tentativa de falsificação dos bilhetes dos concursos, será objecto de participação para efeitos de procedimento criminal, nos termos da lei.

#### Artigo 23.º

##### Casos omissos

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

#### ANEXO N.º 1

Tabela dos sistemas de apostas múltiplas

| Apostas | Duplas      | Triplas     | Quádruplas  |
|---------|-------------|-------------|-------------|
| 2       | 1           | —           | —           |
| 3       | —           | 1           | —           |
| 4       | 2<br>—      | —<br>—      | —<br>1      |
| 6       | 1           | 1           | —           |
| 8       | 3<br>1      | —<br>—      | —<br>1      |
| 9       | —           | 2           | —           |
| 12      | 2<br>—      | 1<br>1      | —<br>1      |
| 16      | 4<br>2<br>— | —<br>—<br>— | —<br>1<br>2 |
| 18      | 1           | 2           | —           |
| 24      | 3<br>1      | 1<br>1      | —<br>1      |
| 27      | —           | 3           | —           |

| Apostas | Duplas                | Triplas               | Quádruplas            |
|---------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 32      | 5<br>3<br>1           | -<br>-<br>-           | -<br>1<br>2           |
| 36      | 2<br>-                | 2<br>2                | -<br>1                |
| 48      | 4<br>2<br>-           | 1<br>1<br>1           | -<br>1<br>2           |
| 54      | 1                     | 3                     | -                     |
| 64      | 6<br>4<br>2<br>-      | -<br>-<br>-<br>-      | -<br>1<br>2<br>3      |
| 72      | 3<br>1                | 2<br>2                | -<br>1                |
| 81      | -                     | 4                     | -                     |
| 96      | 5<br>3<br>1           | 1<br>1<br>1           | -<br>1<br>2           |
| 108     | 2<br>-                | 3<br>3                | -<br>1                |
| 128     | 7<br>5<br>3<br>1      | -<br>-<br>-<br>-      | -<br>1<br>2<br>3      |
| 144     | 4<br>2<br>-           | 2<br>2<br>2           | -<br>1<br>2           |
| 162     | 1                     | 4                     | -                     |
| 192     | 6<br>4<br>2<br>-      | 1<br>1<br>1<br>1      | -<br>1<br>2<br>3      |
| 216     | 3<br>1                | 3<br>3                | -<br>1                |
| 243     | -                     | 5                     | -                     |
| 256     | 8<br>6<br>4<br>2<br>- | -<br>-<br>-<br>-<br>- | -<br>1<br>2<br>3<br>4 |
| 288     | 5<br>3<br>1           | 2<br>2<br>2           | -<br>1<br>2           |
| 324     | 2<br>-                | 4<br>4                | -<br>1                |
| 384     | 7<br>5<br>3<br>1      | 1<br>1<br>1<br>1      | -<br>1<br>2<br>3      |

## ANEXO N.º 2

## Fórmulas de cálculo dos prémios em apostas múltiplas

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:

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

em que:

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

## MINISTÉRIO DO TRABALHO E DA SOLIDARIEDADE

## Decreto Regulamentar n.º 17/98

de 14 de Agosto

A protecção da criança e do jovem em situação difícil, por impossibilidade de enquadramento familiar adequado, impõe soluções alternativas que assegurem o seu desenvolvimento físico, psíquico e social harmonioso e garantam o seu bem-estar. Afigura-se hoje inquestionável que, nessas circunstâncias, a adopção, quando devidamente equacionada e decretada, é a solução que melhor corresponde àqueles objectivos, por permitir a constituição de vínculos em tudo semelhantes aos que resultam da filiação biológica.

É reconhecido o papel essencial que tradicionalmente tem sido desenvolvido pelas instituições particulares de solidariedade social, particularmente junto das crianças e dos jovens desprovidos de meio sócio-familiar adequado. Releva desta intervenção a capacidade das instituições de se assumirem como mediadores privilegiados entre as crianças, a família, a comunidade e o Estado, na lógica da desejável cooperação e co-responsabilização no encontrar das soluções que melhor assegurem o exercício do pleno direito de cidadania.

É neste quadro que o Decreto-Lei n.º 120/98, de 8 de Maio, reconhece às instituições particulares de solidariedade social a possibilidade de intervirem no âmbito do instituto da adopção, dando escopo a novas formas de articulação e parceria social.

O presente decreto regulamentar representa mais um passo na revisão legislativa do instituto da adopção, na perspectiva de imprimir celeridade ao respectivo processo, não descurando o respeito pelos direitos e garantias individuais dos pais e das crianças, que o Programa Adopção 2000, criado pelo despacho conjunto dos Ministros da Justiça e da Solidariedade e Segurança Social de 18 de Março de 1997, tem vindo a executar em cumprimento do seu mandato.