

## 2.º ciclo — Grau de licenciado

QUADRO N.º 7

1.º semestre

Unidades curriculares	Tipo	Escolaridade (em horas semanais)				Observações
		Aulas teóricas	Aulas teórico-práticas	Aulas práticas	Seminários e estágios	
Sistemas de Informação para a Gestão .....	Semestral .....		4			
Métodos Quantitativos Aplicados à Gestão .....	Semestral .....		4			
Mercados e Produtos Financeiros .....	Semestral .....		4			
Contabilidade Pública .....	Semestral .....		4			
Avaliação de Projectos de Investimento .....	Semestral .....		4			
Auditoria de Gestão .....	Semestral .....		4			

QUADRO N.º 8

2.º semestre

Unidades curriculares	Tipo	Escolaridade (em horas semanais)				Observações
		Aulas teóricas	Aulas teórico-práticas	Aulas práticas	Seminários e estágios	
Gestão das Instituições Financeiras .....	Semestral .....		4			
Contabilidade Financeira Avançada .....	Semestral .....		6			
Estratégia de Gestão .....	Semestral .....		6			
Projecto .....	Semestral .....				8	

## MINISTÉRIOS DA SAÚDE E DA SEGURANÇA SOCIAL E DO TRABALHO

### Portaria n.º 39/2004

de 12 de Janeiro

Considerando que o actual sistema do Totobola tem vindo ao longo da última década a verificar um decréscimo de receitas, torna-se necessário revitalizar o primeiro concurso de apostas mútuas desportivas lançado em Portugal, há mais de 40 anos, tendo em atenção o desenvolvimento e as alterações verificadas no fomento do futebol.

Procede-se a um aumento da percentagem líquida para prémios, que agora passa de 50% para 55%, facto que permite elevar o valor dos prémios tradicionais do Totobola, bem como criar um novo prémio, atribuído aos apostadores que acertem cumulativamente em todos os resultados dos 13 jogos base e no resultado em número de golos do 14.º jogo, denominado «Super 14», conduzindo, assim, à necessária revitalização deste emblemático jogo social.

Considerando que o preço da aposta no Totobola não sofre alteração desde Maio de 1998, actualiza-se o valor da aposta para níveis considerados razoáveis, na sequência de avaliação do mercado efectuada.

Considerando a entrada, para breve, em funcionamento da plataforma de acesso multicanal, que permite ao público em geral a realização das apostas nos jogos sociais do Estado através, nomeadamente do Multi-banco, Internet e SMS, com vantagens acrescidas de comodidade e celeridade, faz-se desde já referência expressa a esse modo de registo de apostas.

Assim:

Nos termos do disposto no artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 84/85, de 28 de Março, e do n.º 2 do artigo 3.º

do Regulamento do Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto:

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

1.º É aprovado o Regulamento do Totobola, que se publica em anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

2.º É revogada a Portaria n.º 549/2001, de 31 de Maio, na redacção dada pela Portaria n.º 1048/2001, de 1 de Setembro.

3.º O Regulamento do Totobola produz efeitos a partir de 18 de Janeiro de 2004.

4.º A presente portaria entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

Em 16 de Dezembro de 2003.

O Ministro da Saúde, *Luís Filipe Pereira*. — O Ministro da Segurança Social e do Trabalho, *António José de Castro Bagão Félix*.

ANEXO

### REGULAMENTO DO TOTOBOLA

#### Artigo 1.º

##### Objecto

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 1.ª semana do ano é aquela que contiver o 1.º domingo desse ano.

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

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

#### 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 respectivo 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 efectiva 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 € 0,30.

#### 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 55%.

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

8 — Quando não forem escrutinadas apostas com direito ao 2.º nem ao 3.º prémios, os respectivos 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 — Se o prémio Super 14 não vier a ser atribuído durante oito concursos consecutivos, o montante acumulado acrescerá ao montante do prémio Super 14 do concurso imediatamente seguinte, ou, caso não haja qualquer recibo com direito ao prémio Super 14, ao montante do 1.º prémio desse concurso.

13 — Se a situação de ausência dos prémios descrita no número anterior se mantiver, o montante acumulado transitará, nos mesmos termos, para o 1.º concurso subsequente e assim sucessivamente até ser atribuído.

14 — 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.

15 — 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 rectângulos da esquerda, «1», do meio, «X», ou da direita, «2», respectivamente, 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 rectângulos, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

4 — Os prognósticos podem ser digitados directamente no terminal pelo mediador dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, pelo apostador em periférico directamente 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 pela direcção do 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 respectivo.

**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 1 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 estabelecimentos e locais autorizados pelo Departamento de Jogos para efectuar a aceitação de apostas.

**Artigo 11.º****Mediadores dos jogos**

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

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

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

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

**Artigo 12.º****Sistema de registo e validação 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.

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

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

4 — Os dados referentes às apostas apresentadas nos terminais dos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa 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 respectivo, no qual constam os seguintes dados:

- a) Tipo de jogo;
- b) Concurso(s) e semana(s) em que participa;
- c) Prognósticos efectuados;
- 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 efectuado o registo e validação no sistema central.

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

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

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

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

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 — 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.

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

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

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 qualquer outro que venha a ser considerado pela direcção do Departamento de Jogos, nos termos de diploma legal próprio.

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

### Artigo 13.º

#### Bilhetes

1 — As apostas efectuadas 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 concorrentes nos estabelecimentos autorizados.

3 — Dos bilhetes consta um extracto 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 rectângulos para a marcação dos prognósticos.

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

9 — Em situações especiais, a decidir pela direcção do 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 8.º do Regulamento do Departamento de

Jogos, anexo ao Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto, compete:

- a) A recepção e a guarda em segurança da cópia dos registos das apostas efectuadas através do sistema de registo e validação de apostas, prevista no artigo 12.º, n.ºs 13, alínea b), e 14;
- b) A comprovação do direito a prémio, a qual tem lugar através da leitura das cópias de segurança, mencionada no artigo 12.º, n.º 13, alínea b), as quais se encontram em poder do júri dos concursos.

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

### 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 ao dia imediato ao da 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 do dia imediato ao 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 respectiva 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 3 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.

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

### Artigo 16.º

#### Sorteio de resultados

1 — O sorteio de resultados, a que se refere o n.º 4 do artigo anterior efectua-se mediante a extracção, repetida para cada jogo base, de 1 de 12 bolas homogéneas, 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 respectiva bola sair completamente fora da esfera, não existindo antes desse momento.

5 — O sorteio efectua-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 respectivos resultados será imediatamente lavrada a respectiva acta.

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 pela direcção do 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, será extraída uma de 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.

### 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 efectuado pelo júri dos concursos, por comparação com a cópia de segurança prevista no artigo 12.º, n.º 13, alínea b), prevalecendo esta em caso de dúvida.

5 — O controlo das apostas premiadas será feito:

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

6 — Concluído o controlo de prémios, o júri dos concursos confirmará ou rectificará, 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 respectivos 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 respectivos quinhões são tornados públicos através do cartaz referido no número anterior, após o julgamento das reclamações, nos termos do artigo 20.º

### Artigo 19.º

#### Pagamento de prémios

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

2 — O pagamento dos prémios obedece aos seguintes trâmites:

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

f) Os prémios superiores a € 50 poderão vir a ser pagos por crédito na conta bancária do jogador, mediante solicitação deste, nos termos que vierem a ser definidos pela direcção do Departamento de Jogos;

g) Quando o recibo emitido pelo terminal do sistema de registo e validação informático não for lido num terminal, pode o jogador enviar o mesmo para o Departamento de Jogos, que comprovará a sua autenticidade e, caso se verifique que o recibo incorpora o direito a prémio, emitirá outro documento que permita o respectivo pagamento.

3 — O pagamento dos prémios de apostas registadas no sistema de registo e validação informático iniciar-se-á no 1.º dia útil após a data da realização do último jogo incluído no concurso, para os prémios de montante inferior a € 1000.

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

5 — As ordens de pagamento não reclamadas de valor superior a € 50 têm de ser devolvidas pelos mediadores dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, ao Departamento de Jogos, 45 dias após a data do concurso.

6 — Os prémios iguais ou superiores a € 1000 são pagos após o julgamento das reclamações.

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

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

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

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

### Artigo 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 da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa seja informado que não tem direito a prémio, que o prémio já foi pago, ou que existe algum outro motivo que impeça o seu pagamento, tem o direito de reclamar.

2 — As reclamações são apresentadas por escrito, em formulário próprio, a fornecer pelos mediadores oficiais dos jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa e a entregar no Departamento de Jogos.

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

- a) Nome completo e morada do reclamante;
- b) Semana a que se reporta o concurso e data do mesmo;
- c) Número do terminal que registou a aposta, ou, não sendo possível, o número do mediador e o local do estabelecimento;
- d) Números de controlo do recibo;
- e) 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 € 1000, e de 60 dias para os outros, salvo no caso de acumulação com prémios de valor superior a € 1000, em que o prazo é de 12 dias.

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 16.º do Regulamento do Departamento de Jogos, anexo ao Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto.

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

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

**Artigo 22.º**

**Fraudes**

A prática de actos fraudulentos com vista ao recebimento de prémios, nomeadamente a falsificação dos recibos emitidos através do terminal, é objecto 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 pela direcção do Departamento de Jogos, excepto 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, respectivamente, 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 triplos (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
—	2	—	—	1	
3 1 tripla	—	—	1	2	—
	—	1	—	1	2
	—	2	—	—	1
4 2 duplas	—	—	1	2	1
	1	—	—	2	2
	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	2
	1	1	—	—	2
—	2	—	—	1	
6 1 dupla 1 tripla	—	—	1	3	2
	1	—	—	2	4
	—	1	—	1	3
	1	1	—	—	2
—	2	—	—	1	
8 3 duplas	—	—	1	3	3
	1	—	—	2	4
	2	—	—	—	4
	—	1	—	1	3
	1	1	—	—	2
—	2	—	—	1	

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resul- tados	Com 12 resul- tados	Com 11 resul- tados
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
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

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognósticos errados		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resul- tados	Com 12 resul- tados	Com 11 resul- tados
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 — — — —	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
216 3 duplas 3 triplas	— 1 2 — 1 —	— — — — 1 1 2	1 — — — — — —	9 2 — — 1 — —	33 16 4 9 2 1
243 5 triplas	— — —	— 1 2	1 — —	10 1 —	40 10 1
256 8 duplas	— 1 2 — 1 —	— — — 1 1 2	1 — — — — —	8 2 — 1 — —	28 14 4 8 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
288	—	—	1	9	34
5 duplas	1	—	—	2	16
2 triplas	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	9
	—	2	—	—	1
324	—	—	1	10	41
2 duplas	1	—	—	2	18
4 triplas	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	10
	—	2	—	—	1
384	—	—	1	9	35
7 duplas	1	—	—	2	16
1 tripla	2	—	—	—	4
	1	1	—	—	2
	—	1	—	1	9
	—	2	—	—	1

## REGIÃO AUTÓNOMA DOS AÇORES

Presidência do Governo

### Decreto Regulamentar Regional n.º 1/2004/A

Estando em pleno funcionamento as Escolas Básicas Integradas dos Arrifes e dos Ginetes, as quais absorveram a totalidade dos alunos do ensino básico provenientes das freguesias a oeste da cidade de Ponta Delgada, é agora possível prosseguir com a reformulação da rede escolar desta cidade, continuando, assim, a política de integração da rede traçada pela carta escolar.

Neste contexto, é claramente vantajosa a integração dos estabelecimentos de educação pré-escolar e do 1.º ciclo do ensino básico existentes nas freguesias de São Pedro e São Sebastião, que ora fazem parte da área escolar de Ponta Delgada, com a Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico de Roberto Ivens, Escola esta criada pelo Decreto Regulamentar Regional n.º 3/83/A, de 11 de Fevereiro. Com esta integração cria-se uma unidade orgânica estável de encaminhamento dos alunos residentes naquelas freguesias e inicia-se o processo de desagregação da área escolar de Ponta Delgada, unidade orgânica esta que integra um excessivo número de alunos.

Assim, tendo em conta o disposto no n.º 1 do artigo 10.º do Decreto-Lei n.º 115-A/98, de 4 de Maio, na redacção dada pelo Decreto Legislativo Regional n.º 18/99/A, de 21 de Maio, e nos termos da alínea o) do artigo 60.º do Estatuto Político-Administrativo da Região Autónoma dos Açores e da alínea d) do n.º 1 do artigo 227.º da Constituição, o Governo Regional decreta:

#### Artigo 1.º

##### Objecto e âmbito

1 — O presente diploma cria a Escola Básica Integrada de Roberto Ivens e estabelece o seu território educativo.

2 — A Escola Básica Integrada de Roberto Ivens é a unidade orgânica do sistema educativo que assegura

o funcionamento da educação pré-escolar, do ensino básico e da educação extra-escolar nas freguesias de São Pedro e São Sebastião.

3 — Integram a Escola Básica Integrada de Roberto Ivens todos os estabelecimentos de educação pré-escolar e do ensino básico da rede pública situados nas freguesias referidas no número anterior.

4 — Para além dos alunos residentes nas freguesias integradas no respectivo território educativo, cabe ainda à Escola Básica Integrada de Roberto Ivens receber outros alunos do ensino básico que para ela sejam encaminhados nos termos regulamentares aplicáveis.

#### Artigo 2.º

##### Pessoal

1 — O pessoal docente e não docente afecto aos quadros de pessoal dos estabelecimentos de educação e ensino objecto de reestruturação transitam, na mesma categoria, para os quadros de pessoal da Escola Básica Integrada de Roberto Ivens através de lista nominativa a publicar no *Jornal Oficial*.

2 — Os quadros de pessoal docente e não docente da Escola Básica Integrada de Roberto Ivens são os constantes dos mapas I e II anexos ao presente diploma, do qual fazem parte integrante.

#### Artigo 3.º

##### Dotação orçamental

1 — As dotações orçamentais afectas à Escola Básica 2, 3 de Roberto Ivens transitam, com dispensa de quaisquer formalidades, para a Escola Básica Integrada de Roberto Ivens.

2 — As verbas orçamentadas no fundo escolar da Escola Básica 2, 3 de Roberto Ivens, bem como as responsabilidades assumidas por aquele fundo, transitam para o fundo escolar da Escola Básica Integrada de Roberto Ivens.

#### Artigo 4.º

##### Transferência de processo de alunos

Os processos dos alunos da área de abrangência da Escola Básica Integrada de Roberto Ivens transitam para esta Escola.

#### Artigo 5.º

##### Norma revogatória

São revogados:

- O Decreto Regulamentar Regional n.º 3/83/A, de 11 de Fevereiro;
- O anexo XXVIII ao Decreto Regulamentar Regional n.º 3/2002/A, de 7 de Janeiro.

Aprovado em Conselho do Governo Regional, em Vila do Porto, em 7 de Novembro de 2003.

O Presidente do Governo Regional, *Carlos Manuel Martins do Vale César*.

Assinado em Angra do Heroísmo em 10 de Dezembro de 2003.

Publique-se.

O Ministro da República para a Região Autónoma dos Açores, *Álvaro José Brilhante Laborinho Lúcio*.