

MINISTÉRIOS DA SAÚDE E DO EMPREGO E DA SEGURANÇA SOCIAL

Portaria n.º 1327/93

de 31 de Dezembro

Ao abrigo do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto:

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

1.º É aprovado o Regulamento Geral dos Concursos do Totobola, anexo à presente portaria.

2.º O Regulamento anexo entra imediatamente em vigor.

Ministérios da Saúde e do Emprego e da Segurança Social.

Assinada em 31 de Dezembro de 1993.

O Ministro da Saúde, *Adalberto Paulo da Fonseca Mendo*. — O Ministro do Emprego e da Segurança Social, *José Bernardo Veloso Falcão e Cunha*.

Regulamento Geral dos Concursos de Apostas Mútuas

TOTOBOLA

Artigo 1.º

Concursos

1 — O presente Regulamento estabelece as normas de participação nos concursos de apostas mútuas sobre resultados de jogos de futebol, 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 Totobola.

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, 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 microfílm.

Artigo 4.º

Júri dos concursos

1 — A recepção e a guarda em segurança das bobinas dos microfílm das matrizes, bem como o controlo dos prémios pelos mesmos microfílm, 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 impressão, destinando-se a matriz 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:

- Normais — destinados aos concursos semanais com a indicação dos jogos neles incluídos, da data e do número da semana;
- Especiais — destinados também aos concursos normais, mas sem indicação dos jogos, da data e do número da semana;
- 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 figuram dois rectângulos, para participação no JOKER, um com a palavra «Sim» e outro com a palavra «Não».

Artigo 6.º

Prognósticos

1 — Os prognósticos fazem-se pela marcação de uma cruz (x), cujo ponto de intersecção deverá estar dentro dos rectângulos, sob pena de anulação em caso de dúvida quanto ao rectângulo marcado.

2 — As marcações irregulares são anuladas, mas o DJ reserva-se o direito de as aceitar, desde que bem expressa a vontade do concorrente.

3 — Os prognósticos recaem sobre o resultado final de 13 jogos de futebol em cada concurso, nos termos do artigo 13.º

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

5 — Os prognósticos 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 do campo de jogo.

Artigo 7.º

Apostas

1 — As apostas são constituídas pelos prognósticos inscritos em cada coluna.

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

3 — São sempre 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, de um prognóstico por cada jogo, considerando-se nulas as marcações excedentes, da direita para a esquerda; se forem marcados menos, a aposta entra no concurso apenas com os prognósticos inscritos.

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

3 — Quando em número ímpar, as apostas são consideradas no grupo imediato.

Artigo 9.º

Apostas múltiplas

1 — Nas apostas múltiplas, a cada jogo podem corresponder até três prognósticos, formando-se sistemas de acordo com a tabela n.º 1 anexa, a inscrever obrigatoriamente na primeira coluna e assinalados no local do bilhete a isso destinado.

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

3 — Se o sistema assinalado for inferior ao dos prognósticos inscritos, os prognósticos excedentes são eliminados de baixo para cima e da direita para a esquerda, de forma a obter-se o sistema 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 30\$, sendo obrigatório o mínimo de duas apostas por bilhete.

2 — O pagamento faz-se quando 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 20\$ 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.

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, poderá ser aceite a sua transmissão por telecópia, de onde conste a justificação do envio, a fim de participar no concurso.

Artigo 12.º

Microfilmagem

1 — É condição de validade da participação a microfilmagem das matrizes dos bilhetes autenticados ou dos documentos constantes dos n.ºs 6 e 7 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.

2 — Só o microfilme constitui elemento de prova das marcações feitas.

Artigo 13.º

Resultados dos jogos

1 — Considera-se resultado final de um jogo 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 — 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 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 mediante a extracção, repetida para cada jogo, de uma de 12 bolas a isso destinadas e previamente introduzidas numa esfera.

2 — As bolas a introduzir na esfera são marcadas com os símbolos «1», «X» e «2», em número proporcional aos prognósticos que, para tal efeito, hajam sido emitidos por órgãos de comunicação social participantes no concurso semanal de prognósticos especialmente a eles destinado.

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

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

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 microfilmes.

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

4 — O controlo das apostas premiadas será feito:

- Por amostragem, quando os respectivos valores forem inferiores a 50 000\$;
- Na totalidade, quando iguais ou superiores a 50 000\$;
- Directamente pelo júri dos concursos, quando iguais ou superiores a 100 000\$.

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 partes iguais pelas três categorias de prémios.

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

- Ao 1.º, as que tenham todos os resultados certos;
- Ao 2.º, as que tenham um só resultado errado;
- Ao 3.º, as que tenham dois resultados errados.

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

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

- 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 nem ao 3.º prémios, 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, arredondados 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, 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.

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:

- Nome inscrito na matriz do bilhete;
- Número do concurso;
- 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 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 ordem de pagamento é levantada na agência onde o bilhete foi registado, mediante a apresentação do recibo do bilhete;
- Quando o valor da ordem de pagamento for igual ou inferior a 5000\$, é pago obrigatoriamente pela mesma agência;
- Quando o valor da ordem de pagamento for superior a 5000\$, é pago no estabelecimento bancário indicado;
- Em qualquer dos casos, é obrigatória a entrega do recibo e da ordem de pagamento devidamente assinada;
- 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:

- Nome completo e morada do reclamante;
- Número e data do concurso;
- Número do agente que registou o bilhete;
- Números de impressão e de registo do bilhete;
- 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.

TABELA N.º 1

Prognósticos simples	Prognósticos tripos (n)	Prognósticos duplos (m)	Cálculo $3^n \times 2^m$	Total das apostas
12	-	1	2	2
12	1	-	3	3
11	-	2	2 ²	4
11	1	1	3 × 2	6
10	-	3	2 ³	8
11	2	-	3 ²	9

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

TABELA N.º 2

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognóstico errado		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
2	-	-	1	1	-
1 dupla	1	-	-	2	-
	-	1	-	1	1
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
3	-	-	1	2	-
1 tripla	-	1	-	1	2
	-	2	-	-	1
4	-	-	1	2	1
2 duplas	1	-	-	2	2
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	2
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
6	-	-	1	3	2
1 dupla	1	-	-	2	4
1 tripla	-	1	-	1	3
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
8	-	-	1	3	3
3 duplas	1	-	-	2	4
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	3
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
9	-	-	1	4	4
2 triplas	-	1	-	1	4
	-	2	-	-	1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognóstico errado		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simples	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
12	-	-	1	4	5
2 duplas	1	-	-	2	6
1 tripla	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	4
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
16	-	-	1	4	6
4 duplas	1	-	-	2	6
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	4
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
18	-	-	1	5	8
1 dupla	1	-	-	2	8
2 triplas	-	1	-	1	5
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
24	-	-	1	5	9
3 duplas	1	-	-	2	8
1 tripla	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	5
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
27	-	-	1	6	12
3 triplas	-	1	-	1	6
	-	2	-	-	1
32	-	-	1	5	10
5 duplas	1	-	-	2	8
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	5
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
36	-	-	1	6	13
2 duplas	1	-	-	2	10
2 triplas	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	6
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
48	-	-	1	6	14
4 duplas	1	-	-	2	10
1 tripla	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	6
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
54	-	-	1	7	18
1 dupla	1	-	-	2	12
3 triplas	-	1	-	1	7
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1
64	-	-	1	6	15
6 duplas	1	-	-	2	10
	2	-	-	-	4
	-	1	-	1	6
	1	1	-	-	2
	-	2	-	-	1

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognóstico errado		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
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
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

Apostas constantes do bilhete — Sistemas	Jogos de prognóstico errado		Apostas certas correspondentes		
	Duplas	Simplex	Com 13 resultados	Com 12 resultados	Com 11 resultados
256 8 duplas	- 1 2 - 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	8 2 - 1 - -	28 14 4 8 2 1
288 5 duplas 2 triplas	- 1 2 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	9 2 - - 1 -	34 16 4 2 9 1
324 2 duplas 4 triplas	- 1 2 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	10 2 - - 1 -	41 18 4 2 10 1
384 7 duplas 1 tripla	- 1 2 1 -	- - - 1 1 2	1 - - - - -	9 2 - - 1 -	35 16 4 2 9 1

Portaria n.º 1328/93

de 31 de Dezembro

Ao abrigo do n.º 2 do artigo 3.º do Regulamento do Departamento de Jogos, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 322/91, de 26 de Agosto:

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

1.º É aprovado o Regulamento Geral dos Concursos do Totoloto, anexo à presente portaria.

2.º O Regulamento anexo entra imediatamente em vigor.

Ministérios da Saúde e do Emprego e da Segurança Social.

Assinada em 31 de Dezembro de 1993.

O Ministro da Saúde, *Adalberto Paulo da Fonseca Mendo*. — O Ministro do Emprego e da Segurança Social, *José Bernardo Veloso Falcão e Cunha*.

Regulamento Geral dos Concursos de Apostas Mútuas**TOTOLOTO**

Artigo 1.º

Concursos

1 — O presente Regulamento estabelece as normas de participação nos concursos de apostas mútuas sobre o sorteio de números, organizados pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, por intermédio do seu Departamento de Jogos, adiante designado por DJ.