

ANEXO

[a que se refere o n.º 8 do Despacho Normativo]

REGULAMENTO DO JOGO INSTANTÂNEO DOS AÇORES

Artigo 1.º

(Caracterização e Regras Gerais)

1. O “Jogo Instantâneo” é um jogo da Região Autónoma dos Açores, sendo uma modalidade afim do jogo de fortuna e azar, em que a esperança de ganho reside essencialmente na sorte, caracterizando-se pelos seguintes elementos:
 - a) A emissão de séries de bilhetes com uma grelha de prémios pré-fixada, sujeitos a regras rigorosas de impressão e venda, sendo o sorteio dos prémios de cada série prévio à respetiva impressão e inserido nos próprios bilhetes de modo a dar a conhecer ao comprador, logo após a aquisição e mediante remoção de camada de tinta especial completamente opaca e inviolável que cobre os elementos reveladores, se o bilhete é premiado e qual o prémio;
 - b) Os elementos reveladores são constituídos por uma combinação de seis ou nove símbolos ou valores em cada bilhete, sendo premiados os bilhetes que, nessa combinação, apresentem três símbolos ou valores iguais, os quais dão direito a um prémio em dinheiro de valor igual a esse número, expresso em Euros;
 - c) A cada série corresponde um sorteio de prémios em dinheiro, cuja soma é igual a um valor mínimo de 50% e máximo de 60% do valor facial da emissão
2. A Associação de Municípios da Região Autónoma dos Açores (AMRAA) procede à emissão ou venda, através de uma rede de agentes, cobrindo todo o território da Região, de séries de um milhão ou um milhão e meio de bilhetes.
3. O pagamento dos prémios deve ficar a cargo de uma entidade que para o efeito a AMRAA contratará os respetivos serviços, nos termos da lei.
4. Na exploração do “Jogo Instantâneo”, a AMRAA fica sujeita à fiscalização da Inspeção Regional da Administração Pública, a quem presta todas as informações e fornece todos os elementos que lhe forem solicitados, incluindo a apresentação dos livros e documentos especiais relativos ao jogo autorizado, para além dos documentos próprios da contabilidade autárquica que as Associações de Municípios

devem elaborar, por força da lei.

Artigo 2.º

(Responsabilidade da entidade responsável pelo pagamento de prémios)

A entidade responsável pelo pagamento de prémios deve deter as seguintes responsabilidades:

- a) Depósito dos bilhetes de jogo instantâneo na sua rede de agências/sucursais/lojas;
- b) Venda aos agentes credenciados de embalagens fechadas contendo conjuntos de bilhetes;
- c) Reembolso de prémios aos agentes oficiais e especiais (prémios até €25,00) ou aos portadores dos bilhetes (prémios superiores a €25,00);
- d) Emissão de relatórios diários sobre as vendas, o reembolso de prémios e as existências à sua guarda.

Artigo 3.º

(Bilhetes)

1. Cada bilhete deve conter:

- a) Na frente, a denominação do jogo, número da série e número do pacote a que pertence, o nome da entidade autorizada a proceder à sua exploração, o preço, o montante do prémio máximo da emissão a que se refere, a explicação de como jogar e verificar se o bilhete é premiado, uma ou mais áreas de jogo cobertas por uma superfície opaca, uma área reservada para controlo, igualmente coberta por uma superfície opaca, com a indicação “Proibido raspar – reservada para controlo”;
- b) No verso, extrato do Regulamento do “Jogo Instantâneo” e espaço para identificação dos premiados através do nome, morada e assinatura.

2. Os bilhetes são fornecidos em lotes de cem, acondicionados pelo fornecedor, em embalagens plásticas.

3. Cada bilhete é numerado na frente, e todos os bilhetes do mesmo conjunto têm o mesmo número de lote e série.

4. No caso de quaisquer bilhetes serem perdidos ou roubados, é da responsabilidade do agente informar imediatamente a AMRAA, a fim de proceder à anulação daqueles bilhetes.
5. São considerados nulos os bilhetes em que tenha sido raspada a zona de controlo, e os que se encontrem dobrados, riscados, cortados, manchados, alterados, deformados ou deteriorados de qualquer outra forma.

Artigo 4.º

(Preço)

O valor unitário dos bilhetes pode ser €0,50, €1,00, €2,50 ou € 5,00.

Artigo 5.º

(Como jogar e bilhete premiado)

1. Para jogar, deve ser removida a superfície opaca com objeto adequado para o efeito, deixando a descoberto os valores ou símbolos impressos nos seis ou nove quadrados.
2. Se aparecerem três valores ou três símbolos iguais, em qualquer ordem ou na ordem mencionada no respetivo bilhete, o jogador ganha o prémio correspondente ao valor repetido ou, caso se trate de outros símbolos, o prémio que no bilhete esteja convencionado.

Artigo 6.º

(Aquisição de bilhetes)

1. Os bilhetes são adquiridos pelos agentes oficiais junto dos balcões/agências/sucursais que tenha a seu cargo o pagamento dos prémios ou dos agentes especiais designados pela AMRAA.
2. Ao agente oficial é entregue um recibo do valor pago.
3. No recibo deve ser indicado o número do lote de 100 bilhetes, o qual corresponde ao número indicado no verso dos bilhetes, de modo a que o agente tenha uma referência para poder certificar-se dos bilhetes que lhe pertencem, em caso de roubo ou extravio.

4. As comissões sobre vendas e sobre prémios pagos aos agentes oficiais é descontada pela entidade que tem a seu cargo o pagamento dos prémios ou paga pelo Agente Especial designado pela AMRAA, no ato da compra dos bilhetes.
5. Os bilhetes, uma vez pagos e entregues, são da única responsabilidade do agente, a AMRAA não pode aceitar a responsabilidade de bilhetes que sejam perdidos, roubados ou destruídos.
6. Os bilhetes devem ser adquiridos pelos jogadores aos agentes oficiais devidamente credenciados.
7. É expressamente proibida a venda de bilhetes a menores.

Artigo 7.º

(Agentes oficiais)

1. A AMRAA dispõe de uma rede de agentes oficiais e especiais, cobrindo todo o território da Região Autónoma dos Açores, que podem ser fixos, em estabelecimentos comerciais, ou ambulantes.
2. Compete ao agente oficial o escrupuloso cumprimento deste regulamento e das instruções da AMRAA.
3. Em caso de roubo ou extravio de bilhetes, o agente deve informar, imediatamente, a AMRAA, comunicando os elementos constantes do recibo a que se refere o n.º 3 do artigo 6.º.
4. A comissão para os Agentes é de 10% sobre o valor de venda dos bilhetes ao público e é descontada no ato da compra dos bilhetes.
5. Ao pagamento a efetuar aos agentes, acresce ainda a comissão de 3% sobre os prémios apresentados para abatimento de valor igual ou inferior a €25,00.
6. A comissão é entregue pelos promotores do jogo instantâneo, ou creditada na conta bancária utilizada pelo agente para movimentar o jogo instantâneo, na entidade responsável pelo pagamento de prémios.
7. Os Agentes comprometem-se a pagar os prémios de € 0,50 a € 25,00.
8. O Agente é reembolsado pela entidade responsável pelo pagamento de prémios ou pelo Agente Especial da quantia total de prémios que tiver pago, mediante a entrega dos respetivos bilhetes.
9. Os Agentes Ambulantes devem respeitar as zonas que se destinam à sua ação de venda previamente indicadas pela AMRAA.
10. O Agente compromete-se a afixar no local da venda o material de promoção do Jogo Instantâneo que lhe é entregue pela AMRAA.

11. A AMRAA reserva-se ao direito de a qualquer momento suspender ou excluir os Agentes que não cumpram os deveres previstos neste regulamento.

Artigo 8.º

(Cartão de Agente Oficial)

1. Os agentes oficiais são credenciados através de um cartão emitido pela AMRAA.
2. O cartão de Agente é pessoal e intransmissível.
3. A perda ou extravio do cartão deve ser imediatamente comunicada à AMRAA.
4. Na compra do Jogo Instantâneo e rebatimento dos prémios o Agente deve apresentar o seu cartão.
5. O cartão deve estar disponível no local de vendas para eventual controlo pelos trabalhadores da AMRAA.

Artigo 9.º

(Agentes especiais)

1. Os agentes especiais são contratados, nos termos da lei, pela AMRAA, visando a distribuição direta de jogo, promoção e proximidade aos agentes oficiais.
2. A área de atuação dos agentes especiais deve ser definida pela AMRAA no procedimento de contratação.
3. São deveres dos Agentes Especiais:
 - a) Adquirir bilhetes de Jogo Instantâneo nas lojas/dependências da entidade responsável pelo pagamento de prémios e distribuí-lo pelos agentes oficiais desse jogo na área para o qual forem designados;
 - b) Efetuar, junto dos agentes oficiais do Jogo Instantâneo, a receção, pagamento ou troca por novos bilhetes, dos bilhetes premiados do Jogo Instantâneo que foram pagos por aqueles;
 - c) Propor a nomeação de novos agentes oficiais do Jogo Instantâneo;
 - d) Afixar, decorar, entregar e renovar a publicidade de Jogo Instantâneo, em especial nos estabelecimentos dos agentes oficiais do Jogo Instantâneo;
 - e) Prestar informações à AMRAA, quanto ao desempenho dos agentes oficiais do Jogo Instantâneo;
 - f) Auxiliar os agentes oficiais no preenchimento de todos e quaisquer documentos relativos ao Jogo Instantâneo;
 - g) Acompanhar o Administrador Delegado da AMRAA nas visitas de trabalho daqueles à ilha onde exerce a sua atividade;

- h) Comunicar toda e qualquer situação relacionada com o Jogo Instantâneo à AMRAA, que tenha ocorrido, nomeadamente, as que possam resultar em desprestígio para a imagem do Jogo Instantâneo;
 - i) Preencher toda a documentação relativa à atividade e ainda praticar quaisquer outros atos que venham a ser solicitados pela AMRAA, no âmbito do Jogo Instantâneo.
4. Constituem direitos dos Agentes Especiais:
- a) Receber as comissões inerentes à sua atividade, de acordo com o estabelecido no número seguinte;
 - b) Receber a formação julgada necessária ao desempenho das suas funções;
 - c) Rescindir o contrato, por sua livre iniciativa, mediante o estipulado na lei.
5. O apuramento do valor das comissões é calculado através da aplicação de uma percentagem sobre o valor total dos bilhetes de Jogo adquiridos junto da entidade responsável pelo pagamento de prémios, no período compreendido entre o dia um e o último dia de cada mês.
6. A percentagem referida no número anterior é encontrada através do enquadramento entre o valor de bilhetes adquirido, e o objetivo definido, pela AMRAA para cada período e para cada Agente Especial.
7. Os objetivos dividem-se em escalões e correspondem:
- a) Percentagem a comissionar 4% - bilhetes adquiridos em número inferior ou igual a idêntico período no ano anterior;
 - b) Percentagem a comissionar 4,1% - bilhetes adquiridos em número superior em 5% a idêntico período no ano anterior;
 - c) Percentagem a comissionar 4,2% - bilhetes adquiridos em número superior em 10% a idêntico período no ano anterior;
 - d) Percentagem a comissionar 4,3% - bilhetes adquiridos em número superior em 15% a idêntico período no ano anterior;
 - e) Percentagem a comissionar 4,4% - bilhetes adquiridos em número superior em 25% a idêntico período no ano anterior;
 - f) Percentagem a comissionar 4,5% - bilhetes adquiridos em número superior em 30% a idêntico período no ano anterior.
8. A AMRAA informa, no mês de janeiro de cada ano, dos objetivos para cada período.

9. O pagamento das comissões é realizado pela AMRAA, contra o envio de recibo, de acordo com as disposições legais, no qual conste o período de distribuição, o número de bilhetes vendido e o valor da comissão.
10. Para além das retenções relativas à carga fiscal, a AMRAA reserva-se ao direito de deduzir nas comissões a pagar os valores relativos a abatimentos de prémios mal efetuados pelos Agentes Especiais.

Artigo 10.º

(Prémios)

1. O prémio mínimo é de €0,50.
2. O prémio máximo de cada emissão poderá ser €2.500,00, €5.000,00, €10.000,00, €25.000 ou €50.000,00, consoante o valor nominal dos bilhetes emitidos.
3. O valor do prémio máximo de cada série deve constar da frente dos bilhetes.
4. Os prémios até €25,00 são pagos diretamente pelos agentes oficiais.
5. O agente é reembolsado dos prémios que tenha pago pela entidade responsável pelo pagamento de prémios ou pelo agente especial contratado para o efeito pela AMRAA.
6. Os prémios superiores a €25,00 são pagos pela entidade responsável pelos pagamentos de prémios.

Artigo 11.º

(Reclamações)

1. Os agentes e jogadores que adquiram bilhetes com defeito de impressão nas áreas de jogo devem enviar estes bilhetes para a AMRAA, acompanhados da respetiva identificação, para proceder à verificação da existência ou não de prémio.
2. A AMRAA só intervém em conflitos entre agentes e jogadores, quando comprovadamente verificar que houve violação dos deveres a que o agente se obriga perante a entidade concessionária do Jogo Instantâneo.
3. Compete ao Conselho de Administração da AMRAA deliberar sobre as reclamações.

Artigo 12.º

(Casos omissos)

Sobre os casos não previstos no presente regulamento, deve o Conselho de Administração da AMRAA decidir, sem prejuízo de situações que possam ser passíveis de recurso judicial.

Artigo 13.º

(Vigência e entrada em vigor)

1. O presente regulamento entra em vigor na data de entrada em vigor ao despacho normativo da Presidência do Governo Regional dos Açores que renova a concessão de exploração do Jogo Instantâneo dos Açores por parte da Associação de Municípios da Região Autónoma dos Açores.

O presente regulamento vigora pelo prazo definido para a concessão de exploração do Jogo Instantâneo, definido no despacho normativo ao qual se encontra anexo