

4-6-3	0,001675	358,2	60,00%	8-5-3	0,00465	129	60,00%
4-6-5	0,001872	320,5	60,00%	8-5-4	0,00445	134,8	60,00%
4-6-7	0,001573	381,4	60,00%	8-5-6	0,006957	86,2	60,00%
4-6-8	0,002072	289,6	60,00%	8-5-7	0,004202	142,8	60,00%
4-7-1	0,001102	544,5	60,00%	8-6-1	0,0071	84,5	60,00%
4-7-2	0,00108	555,6	60,00%	8-6-2	0,006904	86,9	60,00%
4-7-3	0,00102	588,2	60,00%	8-6-3	0,006284	95,5	60,00%
4-7-5	0,001144	524,5	60,00%	8-6-4	0,005943	101	60,00%
4-7-6	0,00155	387,1	60,00%	8-6-5	0,007434	80,7	60,00%
4-7-8	0,001269	472,8	60,00%	8-6-7	0,005539	108,3	60,00%
4-8-1	0,001483	404,6	60,00%	8-7-1	0,002972	201,9	60,00%
4-8-2	0,001454	412,7	60,00%	8-7-2	0,002914	205,9	60,00%
4-8-3	0,001376	436	60,00%	8-7-3	0,002756	217,7	60,00%
4-8-5	0,001537	390,4	60,00%	8-7-4	0,002681	223,8	60,00%
4-8-6	0,002056	291,8	60,00%	8-7-5	0,003082	194,7	60,00%
4-8-7	0,001294	463,7	60,00%	8-7-6	0,004146	144,7	60,00%

TRIO

Combinação	Chances	Fator de Premiação	Premiação(*)	Combinação	Chances	Fator de Premiação	Premiação(*)
1-2-3	0,011611	51,7	60,00%	2-4-7	0,007166	83,7	60,00%
1-2-4	0,010637	56,4	60,00%	2-4-8	0,014618	41	60,00%
1-2-5	0,015809	38	60,00%	2-5-6	0,031277	19,2	60,00%
1-2-6	0,028456	21,1	60,00%	2-5-7	0,010489	57,2	60,00%
1-2-7	0,009585	62,6	60,00%	2-5-8	0,021872	27,4	60,00%
1-2-8	0,019908	30,1	60,00%	2-6-7	0,018751	32	60,00%
1-3-4	0,00908	66,1	60,00%	2-6-8	0,039526	15,2	60,00%
1-3-5	0,013412	44,7	60,00%	2-7-8	0,013145	45,6	60,00%
1-3-6	0,024068	24,9	60,00%	3-4-5	0,009937	60,4	60,00%
1-3-7	0,008198	73,2	60,00%	3-4-6	0,017776	33,8	60,00%
1-3-8	0,016855	35,6	60,00%	3-4-7	0,006142	97,7	60,00%
1-4-5	0,012272	48,9	60,00%	3-4-8	0,012458	48,2	60,00%
1-4-6	0,021986	27,3	60,00%	3-5-6	0,026408	22,7	60,00%
1-4-7	0,00754	79,6	60,00%	3-5-7	0,008967	66,9	60,00%
1-4-8	0,015405	38,9	60,00%	3-5-8	0,018489	32,5	60,00%
1-5-6	0,033051	18,2	60,00%	3-6-7	0,016019	37,5	60,00%
1-5-7	0,011044	54,3	60,00%	3-6-8	0,033268	18	60,00%
1-5-8	0,023103	26	60,00%	3-7-8	0,011123	53,4	60,00%
1-6-7	0,019747	30,4	60,00%	4-5-6	0,024101	24,9	60,00%
1-6-8	0,041808	14,4	60,00%	4-5-7	0,008244	72,8	60,00%
1-7-8	0,013843	43,3	60,00%	4-5-8	0,016884	35,5	60,00%
2-3-4	0,008624	69,6	60,00%	4-6-7	0,014723	40,8	60,00%
2-3-5	0,012724	47,2	60,00%	4-6-8	0,03031	19,8	60,00%
2-3-6	0,022822	26,3	60,00%	4-7-8	0,01032	58,1	60,00%
2-3-7	0,00779	77	60,00%	5-6-7	0,021623	27,7	60,00%
2-3-8	0,015985	37,5	60,00%	5-6-8	0,046087	13	60,00%
2-4-5	0,011649	51,5	60,00%	5-7-8	0,015156	39,6	60,00%
2-4-6	0,020862	28,8	60,00%	6-7-8	0,027141	22,1	60,00%

ANEXO II-Volante do Jogo SPEED RACE								
TIPO DE APOSTAS	1º LUGAR	PODIUM	DUPLA EXATA	DUPLA	TRIO EXATO	TRIO	APOSTA AUTOMÁTICA	
1º	1	2	3	4	5	6	7	8
2º	1	2	3	4	5	6	7	8
3º	1	2	3	4	5	6	7	8
MULTIPLICAR	2	3	4	5	10	20	50	100
Nº DE SORTEIOS	2	3	4	5	6	8	10	12

PORTARIA Nº 24/2016

Dispõe sobre a implantação de PILOTO do Jogo TOTOGOL, comercializado pelo Consórcio Intralot S/A, no âmbito do Estado de Minas Gerais, pelo período de sessenta dias. O Diretor-Geral da Loteria do Estado de Minas Gerais/LEM, no uso das atribuições que lhe conferem os artigos 192 e 193 da Lei Delegada nº 180, de 20/01/2011; Lei Estadual nº 21.077, de 27/12/2013; Decreto Estadual nº 45.683, de 09/08/2011; Lei Estadual nº 9.475, de 23/12/1987, Decretos Estaduais nºs. 27.979 de 05/04/1988, nº 38.626 de 27/01/1997; Decreto Estadual nº 46.387, de 20/12/2013; Decreto Estadual 46.448, de 24/02/2014; normatiza e regulamenta o jogo TOTOGOL, do sistema de captação de apostas "On-Line/Real Time" na modalidade concurso de prognósticos, por este instrumento, e considerando a necessidade de mensurar a aceitação do jogo lotérico TOTOGOL, pelo público mineiro. RESOLVE: CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES Art.1º Implantar o piloto do jogo lotérico TOTOGOL, no âmbito do Estado de Minas Gerais, a ser comercializado pelo Consórcio Intralot S/A, pelo período de 60 (sessenta) dias. Art.2º O TOTOGOL é um jogo de prognóstico on line /real time, que consiste na representação de um do jogo de futebol virtual, que competem entre si, com premiações fixas, cujas apostas são realizadas pelos terminais de captação de apostas no sistema on-line/real time, instalados nos Pontos de Venda (PDV). § 1º - Os sorteios do jogo lotérico de que trata o caput, serão realizados por um sistema de RNG - Random Number Generation (Gerador de Números Randômicos), os quais serão exibidos em monitores de TV de alta resolução, ligados a um computador central do sistema "on-line/real time". § 2º - O jogo lotérico, a que se refere o caput, possibilita ao apostador, formas diferentes de jogar onde cada uma delas, representa a previsão do resultado de uma partida virtual de futebol. § 3º Os PDVs a que se refere o caput, serão autorizados pela Concessionária (Consórcio Intralot S/A). § 4º As vendas serão realizadas durante 7 (sete) dias por semana, de segunda-feira a segunda-feira, no horário de 8h às 02h, com sorteios a cada 5 (cinco) minutos, nos televisores instalados nos revendedores autorizados/PDV. § 5º O jogo TOTOGOL será comercializado no âmbito do Estado de Minas Gerais. Art. 3º Para os efeitos desta Portaria são adotadas as seguintes definições: I - Aposta: É o ato pelo qual o apostador marca no volante impresso, os prognósticos ou indicações, de forma verbal, para registro pelo operador do ponto de venda, que após convertidos em apostas efetivas, por meio dos terminais lotéricos, submetem-se aos sorteios e contemplações de prêmios específicos, conforme condições de premiações, constantes nesta Portaria; II - Aposta Simples: quando o apostador marcar somente um tipo de aposta no(s) local(is) disponível(is) no volante; III - Apostas Múltiplas: quando o apostador marcar mais de uma opção de aposta, das (seis) constantes na área "Tipos de Apostas", do volante, para determinação do(s) sortείο(s); IV - Apostas de Múltiplos Resultados: quando o apostador marcar mais de um resultado para um tipo de aposta selecionada; V - Aposta Automática: Aposta escolhida aleatoriamente pelo sistema RNG; VI - Volante: Formulário auto-explicativo, disponível nos revendedores ou pontos de venda, onde são feitas as marcações dos números que deseja apostar (prognósticos), podendo ser utilizada a manifestação verbal, para esse mesmo fim; VII - Ganhador: Apostador que foi sorteado em um ou mais tipos de apostas do jogo TOTOGOL, constante desta Portaria; VIII - Aposta não ganhadora: Aposta que não foi sorteada, ou seja, não contemplada no resultado do sorteio; IX - Áreas do Tipo de Apostas: São campos constantes no volante, destinados à marcação das apostas, pelo apostador, podendo o mesmo, optar por marcar as opções que desejar; X - Bilhete de aposta: É o recibo da aposta realizada pelo apostador, composto das opções de jogos, marcadas no volante; os fatores de premiação e as informações sobre o sorteio. É o único documento válido para recebimento de prêmios, que deverá ser apresentado em sua forma original, legível e sem rasura; XI - RNG - Random Number Generation (Gerador de Números Randômicos): É o sistema que gerará a sequência dos sorteios e seus resultados, de forma randômica, ou seja, sem seguir nenhum padrão ou modelo pré-definido; XII - Prognóstico: É a seleção de uma ou mais áreas de apostas para previsão dos resultados possíveis de uma corrida virtual de oito carros; XIII - Prognóstico ativo: Quando a indicação é feita por escolha do próprio apostador; XIV - Prognóstico passivo: Quando a indicação é feita pelo sistema de captação de apostas, automaticamente; XV - Revendedor autorizado ou ponto de venda: É o local autorizado pelo Consórcio Intralot, para fazer as apostas do jogo TOTOGOL, emitindo o respectivo bilhete de aposta; XVI - Sorteio ativo: É o sorteio que está aberto para a captação de apostas; XVII - Sorteios consecutivos: Refere-se à aposta válida para mais de um sorteio, estando definido o número de sorteios, no bilhete de aposta; XVIII - Terminal lotérico: É o equipamento disponibilizado, pelo Consórcio Intralot, para fazer as apostas do jogo TOTOGOL. XIV- Fator de Premiação: É o multiplicador que, com base no valor apostado, será utilizado para calcular o valor do prêmio para cada tipo de aposta vencedora. CAPÍTULO II DO JOGO TOTOGOL Art.4º O jogo TOTOGOL será operacionalizado pelo Consórcio Intralot S/A, vencedor da Concorrência Pública Internacional LEMG 001/2009, controlado e fiscalizado pela Loteria do Estado de Minas Gerais (LEM/G). I-As vendas do jogo TOTOGOL estão autorizadas em todo o período de vendas compreendido o horário de 8h às 02h, nos terminais lotéricos instalados nos revendedores autorizados pelo Consórcio Intralot S/A; II- Os sorteios serão realizados por meio de Gerador de Números Randômicos (RNG), a cada 5 (cinco) minutos, de segunda-feira a segunda-feira, compreendendo o horário de 8h às 2h; III-A aposta consiste na seleção das opções de jogo, constantes nas 5 (cinco) áreas de tipos de jogos, para a escolha dos prognósticos, que concorrerão a um ou mais sorteios consecutivos; IV-O apostador poderá, dentre as opções havidas em cada uma das 5 (cinco) áreas de jogo, escolher a(s) alternativa(s) que representa(m) o(s) resultados possível(is), no jogo. Parágrafo único - A operacionalização do jogo a que se refere o "caput", por se tratar de piloto, ocorrerá pelo período 60 (sessenta) dias, a partir da publicação desta portaria, quando será avaliada a oportunidade e conveniência de sua implantação, em definitivo. Art.5º O jogo TOTOGOL far-se-á por meio de marcação de prognósticos, no volante, ou de forma verbal. §1º - A forma verbal, de que trata o caput, consiste no registro nos terminais lotéricos, pelo operador do PDV, dos prognósticos informados pelo apostador, que após convertidos em apostas efetivas, submetem-se aos sorteios e contemplações de prêmios específicos, conforme condições de premiações, constante no Anexo I, desta Portaria. §2º - O volante do jogo TOTOGOL, a que se refere o caput, constante do Anexo II, se encontra disponível, nos PDVs. 6º O volante do TOTOGOL contém 4 (quatro) áreas de seleção, denominadas: I-Área do Tipo de Jogo: Composta de 5(cinco) áreas de jogo para seleção dos tipos de prognósticos: a) Time Vencedor; b) Vencedor Primeiro Tempo/ Vencedor do Jogo; c) Placar do Jogo; d) Número de Gols; e) Primeiro Jogador a Marcar. II-Cada área de jogo contém uma área de seleção para a escolha das opções que representam os resultados possíveis no jogo. III-Área do Multiplicador: Composta das opções de multiplicadores 2, 3, 4, 5, 10, 20, 50 e 100 que permitem, ao apostador, apostar valores superiores ao da aposta padrão. IV-Área de Nº de Sorteios (Sorteios Consecutivos): Permite, ao apostador, participar 02 (dois) a 12 (doze) sorteios consecutivos, com o mesmo volante. V-Área de Aposta Automática: Permite a realização de uma aposta sem a necessidade da ação de seleção de prognósticos pelo apostador no volante ou via operador. O apostador não marca ou informa qualquer tipo de aposta e prognóstico(s) e assinala a opção "Aposta Automática" ou orienta o operador a fazê-lo; o sistema definirá aleatoriamente o tipo de aposta e as opções de resultados. Parágrafo único: Marcando a opção de Aposta Automática, o apostador pode ainda escolher (ou orientar o operador) o número de sorteios (Sorteios Consecutivos) do qual participará, assim como pode escolher a opção "Multiplicar". Art.7º As vendas do jogo TOTOGOL estão autorizadas, no horário compreendido de 8h às 02h, nos terminais instalados nos revendedores/PDV. Art.8º Para toda aposta efetivada, será emitido o respectivo Bilhete de Aposta (comprovante), impresso pelo terminal, contendo as seguintes informações: I-Representação gráfica do código de barras II- Apresentação numérica do código de barras III- Número de identificação do agente - número do operador do terminal - número do terminal- IV- Número do cupom - número da transação V- Data e hora da inserção da aposta no terminal VI- Valor do bilhete/aposta VII- Os prognósticos estão descritos da seguinte forma: a) Tipo de Aposta b) Prognósticos escolhidos VIII- Valor total da aposta IX- A quantidade de sorteios consecutivos em que o bilhete participa, número de sorteios e data do sorteio. X- A linha de validação, que mostra se o bilhete foi validado ou não (ex. cancelado), a data da transação e CRC do bilhete. Art.9º O Bilhete de Aposta, impresso pelo terminal, permite a participação, automática, apenas no próximo sorteio disponível. Art.10 Os sorteios serão realizados, pelo sistema de jogos, por meio de Gerador de Números Randômicos (RNG), de segunda-feira a segunda-feira, durante o período de venda de 8h à 2h. §1º Os sorteios a que se refere o caput, serão exibidos a cada 5 (cinco) minutos, nos televisores instalados nos PDVs, sendo os resultados divulgados nos terminais lotéricos, para validação e pagamento das apostas vencedoras. §2º O sistema de que trata o caput é abrigado pelo Data Center do Consórcio Intralot S/A, conforme previsto nos itens 14.13 e 14.14 do Contrato de Concessão nº 001/2010 e seus aditivos. Seção I Das Opções dos Tipos de Apostas e do Cancelamento Art.11 O jogo TOTOGOL possibilita 03 opções de participação, ao apostador: I- Apostas Simples; II- Aposta Múltipla; III- Aposta de Múltiplos Resultados. Art.12 Os tipos de apostas (Área: Tipo de Apostas, do volante) para participação do apostador no TOTOGOL são os seguintes: I- Time Vencedor: O apostador deverá prever, corretamente, qual o time vencedor da partida de futebol, naquele sorteio, dentre as três opções abaixo: a) Vitória do Time da Casa; (b) Empate (E); c) Vitória do Time Visitante (V). II- Placar do Jogo: O apostador deverá prever, corretamente, o resultado do placar final do jogo, naquele sorteio, dentro dos placares possíveis: 0-0, 1-1, 2-2, 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 4-0, 0-1, 0-2, 1-2, 0-3, 1-3, 0-4, III- Número de Gols Marcados: O apostador deverá prever, corretamente, a quantidade de gols marcados na partida de futebol, naquele sorteio, conforme resultados possíveis de gols marcados, abaixo: a) Número de gol é 1; b) Número de gols são 2; c) Número de gols são 3; d) Número de gols são 4. IV- Vencedor Primeiro Tempo/ Vencedor do Jogo: O apostador deverá prever, corretamente, o time vencedor, no primeiro tempo e o time vencedor ao final da partida. Conforme tabela de resultados possíveis, abaixo:

Resultados Possíveis		
Vencedor 1º Tempo	Vencedor do Jogo	
Vitória do time da casa	Vitória do time da casa	
Vitória do time da casa	Empate	
Vitória do time da casa	Vitória do time visitante	
Empate	Vitória do time da casa	
Empate	Empate	
Empate	Vitória do time visitante	
Vitória do time visitante	Vitória do time da casa	
Vitória do time visitante	Empate	
Vitória do time visitante	Vitória do time visitante	

V-Primeiro Gol Marcado: O apostador deverá prever, corretamente, o jogador que marcará o primeiro gol em uma lista de 12 jogadores, 6 jogadores da equipe da casa e 6 jogadores da equipe visitante. a) Time da Casa, jogador de nº 6; b) Time da Casa, jogador de nº 7; c) Time da Casa, jogador de nº 8; d) Time da Casa, jogador de nº 9; e) Time da Casa, jogador de nº 10; f) Time da Casa, jogador de nº 11; g) Time da Visitante, jogador de nº 6; h) Time da Visitante, jogador de nº 7; i) Time da Visitante, jogador de nº 8; j) Time da Visitante, jogador de nº 9; k) Time da Visitante, jogador de nº 10; l) Time da Visitante, jogador de nº 11. §1º Somente jogadores de meio-campo e atacantes (números 6-11) poderão marcar gols. §2º A opção "nenhum gol" não está disponível. Art.13 É possível o cancelamento da aposta no seguinte caso: I- Cancelamento da Aposta: O apostador somente poderá cancelar sua(s) apostas: a) No mesmo terminal em que a aposta foi emitida; b) Em até 5 (cinco) segundos antes do início do próximo sorteio. §1º Em caso de bilhete de aposta participante de sorteios consecutivos, o apostador poderá cancelar o referido bilhete, antes do primeiro sorteio, no qual está participando. §2º O apostador terá direito ao ressarcimento total do valor apostado, somente se atendidos todos os requisitos previstos no inciso I, deste artigo. Seção II Do Cálculo do Custo Total do Bilhete de Aposta Art.14 Para fins do Cálculo do Custo Total do Bilhete de Aposta, observará o disposto a seguir: I-O volante de aposta contém 5 (cinco) áreas de tipos de jogo; II-O valor de cada aposta simples do TOTOGOL é de R\$2,00 (dois reais), independentemente, do tipo de jogo selecionado. Este valor corresponde a uma (1) coluna para participação mínima, no jogo. Parágrafo único - As apostas serão tratadas pelo sistema como apostas/colunas individuais e a premiação será paga somente para as apostas ganhadoras. Art.15 O custo total do bilhete de aposta é calculado da seguinte forma: I-Valor da área do volante: Valor padrão (R\$2,00) X número de apostas X múltiplos resultados X Multiplicador X Sorteio Consecutivos Exemplo 1: O jogador escolhe 03 (três) áreas de apostas (Placar do Jogo, Time Vencedor e Número de Gols) com apenas 01 (uma) previsão de resultado para cada área de jogo escolhida, mas não marca nenhuma opção na área "Nº de Sorteios" e nenhuma opção na área "Por Quanto Quer Multiplicar sua Aposta". Valor da Aposta = R\$2,00 (valor padrão) x 03 (Número de apostas) = R\$6,00 Exemplo 2: O jogador escolhe 02 (dois) tipos de aposta (Primeiro Jogador a Marcar e Time Vencedor) com apenas 01 (uma) previsão de resultado para cada aposta escolhida, decide participar em 02 (dois) Sorteios Consecutivos e escolhe multiplicar sua aposta por 10 (dez). Valor da aposta = R\$2,00 (valor padrão) x 02 (número de apostas) x 02 (Números de Sorteios Consecutivos) x 10 (Multiplicador) = R\$80,00 Exemplo 3: O jogador escolhe 01 (um) tipo de aposta (Placar do Jogo) e marca 03 (três) opções de resultado (1-0), (3-0) e (3-1), mas não marca nenhuma opção na área de sorteios consecutivos e escolhe multiplicar sua aposta por 4 (quatro). Valor da aposta = R\$2,00 (valor padrão) x 1 (nº de apostas) x 3 (múltiplos resultados) x 4 (Multiplicador) = R\$ 24,00 Exemplo 4: O jogador escolhe 2 (dois) tipos de apostas (Vencedor Primeiro Tempo/ Vencedor do Jogo e Primeiro jogador a marcar) e marca 3 (três) opções de resultado para cada tipo de aposta escolhida, mas não marca nenhuma opção na área de sorteios consecutivos e nenhuma opção na área do Multiplicador. Valor da aposta = R\$2,00 (valor padrão) x 2 (número de apostas) X 3 (múltiplos resultados) = R\$ 12,00 Seção III Das Probabilidades e Fatores de Premiação Art.16 O TOTOGOL é um jogo de premiação fixa, não dependendo do valor arrecadado, em apostas, com percentual de premiação não inferior a 60% (sessenta por cento). Art. 17 Cada sorteio terá fatores de premiação diferentes para os tipos diferentes de apostas oferecidas. Art. 18- Os fatores de premiação são calculados em cada sorteio, e em cada tipo de aposta e são definidos, automaticamente, pelo sistema de jogo, tomando-se como base o percentual de 60% de premiação. Art.19 Os fatores de premiação que definirão o prêmio para cada tipo de aposta, nas combinações possíveis do TOTOGOL, estão representadas na "Tabela de Probabilidades para Premiação", constante no Anexo I, desta Portaria. Parágrafo único - A Tabela de Probabilidades para Premiação contém todas as combinações possíveis, as chances de ganhar e o fator de premiação, para cada seleção, sendo calculados, tomando-se como base o percentual de premiação mínimo de 60%, conforme exemplificado abaixo: Tipo de Jogo: Time Vencedor Valor da aposta: R\$10,00 Seleção: (Time Visitante) Fator de Premiação indicativa para o time visitante vencer é de 1.55. Previsão: Se o jogador acertar o resultado corretamente, então ele irá receber 1.55 vezes o valor apostado, o que significa R\$15,50, ou seja, (R\$10,00 x 1.55) Seção IV Do Processo de Sorteios do TOTOGOL Art.20 Os sorteios do jogo TOTOGOL acontecerão, de segunda-feira a segunda-feira, a cada 15 (quinze) minutos e serão realizados pelo sistema de jogo da Concessionária, por meio do Gerador de Números Randômicos (RNG). Art.21 Para orientar o apostador, o sistema disponibilizará as informações sobre o sorteio, em 03 (três) telas, específicas, nos monitores de TV, instalados nos PDVs, sendo: I - Captação de Apostas - 1ª Tela: a) Fatores de premiação para cada tipo de aposta; b) Horário do próximo sorteio ativo; c) Quanto tempo ainda falta para o próximo sorteio ativo; d) Número do próximo sorteio ativo; e) Nome dos times, nome dos jogadores, etc. II - Evolução da partida virtual de futebol - 2ª Tela; III - O resultado, de cada sorteio - 3ª Tela: a) Nome dos times; b) Resultado do sorteio; c) Fatores de premiação para cada tipo de aposta de acordo com o resultado do sorteio; d) Horário inicial do sorteio ocorrido; e) Número do sorteio ocorrido Parágrafo único - A duração da partida virtual de futebol, de que trata o inciso II, deste artigo será de 01 (um minuto). Art.22 Divulgado o resultado do sorteio, o Sistema Central libera os pagamentos dos prêmios, oportunidade em que os apostadores poderão se dirigir aos Revendedores Autorizados/PDV ou locais pré-determinados pelo Consórcio Intralot S/A, para receber seus prêmios. Seção V Do Pagamento da Aposta Premiada Seção V Do Pagamento da Aposta Premiada Art. 23 O pagamento dos prêmios somente será efetuado pelo revendedor autorizado, após a validação do bilhete de aposta, em qualquer terminal conectado ao computador central. Parágrafo único - A validação a que se refere o "caput" dar-se-á no bilhete de aposta, original, legível e sem rasura. Art.24 Quando um bilhete de aposta contiver sorteios consecutivos, que ainda não foram realizados, será feito o pagamento, somente, da aposta premiada. Parágrafo único - O pagamento da aposta a que se refere o caput deste artigo, será feito pelo revendedor autorizado ou diretamente na Concessionária, de acordo com o plano de premiação, oportunidade em que, o terminal lotérico emitirá um recibo com os valores pagos nos respectivos sorteios, bem como será emitido um recibo de troca, válido para os sorteios restantes. Art.25 Os portadores de um comprovante de aposta premiada poderão reivindicar seus prêmios, dentro de um prazo legal, de noventa (90) dias corridos, contados do dia do sorteio. Art.26 Todos os pagamentos de prêmios deverão ser efetuados no prazo, máximo, de 2 (dois) dias úteis após apresentação do recibo de aposta premiada, em qualquer Ponto de Venda. Art.27 São responsáveis pelo pagamento dos prêmios do jogo SPEED RACE: I- Prêmios até R\$ 100,00 (cem reais), obrigatoriamente, os revendedores autorizados pelo Consórcio Intralot S/A; II- Prêmios de R\$ 100,00 (cem reais) até R\$ 1.900,00 (um mil e novecentos reais), facultativamente, os revendedores autorizados ou onde a Concessionária, indicar; III- Prêmios acima de R\$ 1.900,00 (um