

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.12 É possível o cancelamento da aposta no seguinte caso: I-Cancelamento da Aposta: O apostador somente poderá cancelar sua(s) aposta(s): 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.13 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\$ 1,00 (um real), 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.14 O custo total do bilhete de aposta é calculado da seguinte forma: I-Valor da área do volante: Valor padrão (R\$1,00) X número de apostas X múltiplos resultados X Multiplicador X Sorteios 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\$1,00 (valor padrão) x 03 (Número de apostas) = R\$3,00 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\$1,00 (Valor padrão) x 02 (número de apostas) x 02 (Números de Sorteios Consecutivos) x 10 (Multiplicador) = R\$40,00 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\$1,00 (Valor padrão) x 1 (nº de apostas) x 3 (múltiplos resultados) x 4 (Multiplicador) = R\$ 12,00 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, não marca nenhuma opção na área de sorteios consecutivos e nenhuma opção na área do Multiplicador. Valor da aposta = R\$1,00 (Valor padrão) x 2 (número de apostas) X 6 (múltiplos resultados) = R\$12,00 Seção III Das Probabilidades e Fatores de Premiação Art.15 O TOTOGOL é um jogo de premiação fixa, não dependendo do valor arrecadado, em apostas, com percentual de premiação não inferior a 75% (setenta e cinco por cento). Art.16 Cada sorteio terá fatores de premiação diferentes para os tipos diferentes de apostas oferecidas. Art. 17- A chances de ganhar e 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 75 % (setenta e cinco por cento) de premiação. Os fatores de premiação estarão sempre descritos no bilhete da referida aposta. Segue abaixo um exemplo de fator de premiação: 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. Prêmio: 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.18 Os sorteios do jogo TOTOGOL acontecerão, de segunda-feira a segunda-feira, a cada 6 (seis) minutos, com intervalos a cada 1(uma) hora, e serão realizados pelo sistema de jogo da Concessionária, por meio do Gerador de Números Randômicos (RNG). Art. 19 Para orientar o apostador, o sistema disponibilizará as informações sobre o sorteio, em 03 (três) telas, específicas, nos monitores de TV, instalados nos PDV’s, 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 iniciar 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 de cada tempo da partida virtual de futebol, de que trata o inciso II, deste artigo será de 01 (um minuto). Art.20 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 Art. 21 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.22 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.23 Os portadores de uma comprovante de aposta premiada poderão reivindicar seus prêmios, dentro de um prazo legal, de noventa (90) dias corridos, contados do dia do sorteio. Art.24 Todos os pagamentos de prêmios deverão ser efetivados no prazo, máximo, de 2 (dois) dias úteis após apresentação do recibo de aposta premiada, em qualquer Ponto de Venda.Art.25 São responsáveis pelo pagamento dos prêmios do jogo TOTOGOL: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 mil e novecentos reais) serão pagos, diretamente, na Concessionária (Consórcio Intralot) ou onde ela designar. CAPÍTULO III DISPOSIÇÕES FINAIS Art. 26 Haverá recolhimento de Imposto de Renda - Pessoa Física, referentes aos prêmios que excederem o valor estipulado pela tabela de alíquotas de Imposto de Renda do Ministério da Fazenda, nos termos da legislação vigente (art. 56 da Lei Federal nº11.941, de 27/5/2009) cabendo à Concessionária (Consórcio Intralot S/A) efetivar estes recolhimentos a quem de direito, bem como identificar os respectivos apostadores e registrar nos recibos de pagamento dos prêmios as seguintes informações: I- Número sequencial do recibo/bilhete de aposta; II-Data do pagamento do prêmio; III-Nome completo do ganhador; IV-Carteira de identidade; V-CPF; VI-Endereço, valor do prêmio e IRRF; VII-Anexar cópia de comprovante de endereço. Art.27 Os prêmios prescreverão após 90 (noventa) dias, do respectivo sorteio, nos termos do Decreto-Lei nº 204/1967. Art.28 Os prêmios prescritos serão repassados, à LEMG, conforme disposto no item 14.11 do Contrato nº 01/2010. Art.29 É proibida a venda de bilhete de apostas de jogos lotéricos e equivalentes, às crianças ou adolescentes, nos termos do inciso VI do art.81 da Lei Federal nº 8.069 de 13 de julho de 1990. Art.30 Integra esta Portaria, independentemente de transcrição, o Plano de Jogo intitulado TOTOGOL, versão 2- 24 de março de 2017. Art.31 O(s) ganhador(es), reserva(m) à LEMG, desde que previamente, autorizado por escrito, o uso de sua imagem para divulgação junto à mídia. Art.32 A participação do apostador no jogo TOTOGOL importa na adesão, do mesmo, à todas as condições reguladas, pela presente Portaria e demais atos administrativos que vierem a ser emitidos pela, LEMG. Art. 33 Os casos omissos serão resolvidos pela Loteria do Estado de Minas Gerais, mediante deliberação de seu Diretor-Geral. Art. 34 Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação. Belo Horizonte, 10 de maio de 2017. Ronan Edgard dos Santos Moreira Diretor-Geral ANEXO I (Portaria nº 25, DE 10 DE MAIO 2017 - Plano de Jogo TOTOGOL) VOLANTE DO JOGO TOTOGOL:

TIME VENCEDOR						
C	E	V				
VENCEDOR 1º T/ VENCEDOR JOGO			PLACAR DO JOGO			
C/C	C/E	C/V	1-0	0-0	0-1	
E/C	E/E	E/V	2-0	1-1	0-2	
V/C	V/E	V/V	2-1	2-2	1-2	
	Nº DE GOLS		3-0		0-3	
	1	2	3-1		1-3	
	3	4	4-0		0-4	
PRIMEIRO JOGADOR A MARCAR						
C6	C7	C8	C9	C10	C11	
V6	V7	V8	V9	V10	V11	
POR QUANTO QUER MULTIPLICAR?						
	2	3	4	5		
	10	20	50	100		
Nº DE SORTEIOS						
	2	3	4	5		
	6	8	10	12		
APOSTA AUTOMÁTICA						

PORTARIA 24, DE 10 DE MAIO DE 2017

Dispõe sobre a implantação do Jogo SPEED RACE (Versão 2 - 24/3/2017), comercializado pela Concessionária, Consórcio Intralot S/A, no âmbito do Estado de Minas Gerais. O DIRETOR-GERAL DA LOTERIA DO ESTADO DE MINAS GERAIS, no uso das atribuições previstas no art. 7º do Decreto Estadual nº 45.683, de 09/08/2011; Lei Estadual nº 22.257, de 27/7/2016; Lei Estadual nº 9.475, de 23/12/1987; Decretos Estaduais nº. 27.979 de 05/04/1988, nº 38.626 de 27/01/1997, que normatiza e regulamenta o jogo SPEED RACE (Versão 2-24/3/2017), do sistema de captação de apostas “On-Line/Real Time” na modalidade concurso de prognósticos, por este instrumento e o Decreto Estadual nº 46.387, de 20/12/2013, RESOLVE:CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES Art. 1º O SPEED RACE é um jogo de prognóstico *on line /real time*, que consiste na representação de uma corrida, composta por 8 (oito) carros virtuais, 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 corrida virtual de carros. § 3º Os PDV’s 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 das 8h às 2h, com sorteios de segunda a segunda, a cada 5 minutos, com intervalos a cada 1(uma) hora, compreendendo o horário das 8h às 2h, sendo exibidos nos televisores instalados nos revendedores autorizados/PDV. § 5º O jogo SPEED RACE será comercializado no âmbito do Estado de Minas Gerais. Art. 2º 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 indica-ões, 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 6 (seis) constantes na área “(Tipos de Apostas”, do volante, para determinado(s) sorteio(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 SPEED RACE, 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 às apostas do jogo SPEED RACE, 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 apostas; XVIII - Terminal lotérico: É o equipamento disponibilizado, pelo Consórcio Intralot, para fazer as apostas do jogo SPEED RACE. XIX- 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 SPEED RACE Art.3º O jogo SPEED RACE 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 (LEMG).§1º - As vendas do jogo SPEED RACE estão autorizadas em todo o período de vendas compreendido o horário das 8h às 2h, nos terminais lotéricos instalados nos revendedores autorizados pelo Consórcio Intralot S/A; §2º - Os sorteios serão realizados por meio de Gerador de Números Randômicos (RNG), a cada 5 (cinco) minutos, com intervalos a cada 1(uma) hora, de segunda-feira a segunda-feira, compreendendo o horário das 8h às 2h; §3º - A aposta consiste na seleção das opções de jogo constantes nas 6 (seis) áreas de tipos de apostas para a escolha dos prognósticos que concorrerão a um ou mais sorteios consecutivos. Art.4º O jogo SPEED RACE far-se-á por meio de marcação de prognósticos, no volante, disponível nos pontos de venda, 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 desta Portaria. §2º - O volante do jogo SPEED RACE, a que se refere o *caput*, constante do Anexo I, se encontra disponível, nos PDV’s. Art 5º O volante do SPEED RACE (Anexo I, desta Portaria) contém 4 (quatro) áreas de seleção, denominadas: I-Área de Tipos de Apostas: Composta de 6(seis) campos de opções de apostas para seleção dos tipos de prognósticos: a)1º Lugar, b)Podium, c)Dupla Exata, d)Dupla, e)Trio Exato, f) Trio. II-Área de Seleção “1º, 2º e 3º”: Destinada a escolha dos carros que chegarão em 1º, 2º e 3º lugares, em uma determinada seleção de tipo de aposta, sendo de 3 (três) linhas, numeradas de 1 (um) a 8 (oito) representando os 8 (oito) carros que participarão da corrida em cada sorteio. 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 de 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 do apostador marcar seus prognósticos, pelo apostador, seja no volante, seja via operador e dar-se-á, nos seguintes casos: a) 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; b)O apostador marca o tipo de aposta mas não marca o(s) prognóstico(s) e assinala a opção “Aposta Automática” ou orienta o operador a fazê-lo; o sistema definirá aleatoriamente o(s) prognóstico(s) para a opção de aposta marcada. 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.6º As vendas do jogo SPEED RACE estão autorizadas, no horário compreendido das 8h às 2h, nos terminais instalados nos revendedores/PDV. Art.7º 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- número do cupom - número da transação; IV-Data e hora da inserção da aposta no terminal. V- Valor do bilhete/aposta; VI- Os prognósticos estão descritos da seguinte forma: a)Tipo de Aposta; b)Prognósticos escolhidos (nº dos pilotos).VII-Valor total da aposta; VIII-A quantidade de sorteios consecutivos em que o bilhete participa, número de sorteios e data do sorteio; IX-A linha de validação, que mostra se o bilhete foi validado ou não (ex. cancelado), a data da transação e CRC do bilhete. Art.8º O Bilhete de Aposta, impresso pelo terminal, permite a participação, automática, apenas no próximo sorteio disponível. Art.9º 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 das 8h às 2h. §1º Os sorteios a que se refere o *caput*, serão exibidos a cada 5 minutos, com intervalos a cada 1(uma) hora, nos televisores instalados nos pontos de venda, 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.10 O jogo SPEED RACE possibilita 03 opções de participação, ao apostador: I-Apostas Simples; II-Aposta Múltipla; III-Aposta de Múltiplos Resultados. Art.11 Os tipos de apostas (Área: Tipo de Apostas, do volante) para participação do apostador no SPEED RACE são os seguintes: I-Primeiro Lugar: O apostador deve prever corretamente qual o carro chegará em 1º (primeiro) lugar na corrida, de um total de 8 (oito) carros, em um determinado sorteio. II-Podium: O apostador deve prever corretamente qual o carro chegará entre os 3 (três) primeiros colocados na corrida em qualquer ordem, em um determinado sorteio. III-Dupla Exata: O apostador deve prever corretamente quais carros chegarão em 1º (primeiro) e 2º (segundo) lugar na corrida nessa ordem, em um determinado sorteio. IV-Dupla: O apostador deve prever corretamente os 2 (dois) carros que chegarão em 1º (primeiro) lugar e 2º (segundo) lugar na corrida em qualquer ordem, em um determinado sorteio. V-Trio Exato: O apostador deve prever corretamente quais carros chegarão em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugar na corrida nessa ordem, em um determinado sorteio. VI - Trio: O apostador deve prever corretamente os 3 (três) carros que chegarão em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugar na corrida em qualquer ordem, em um determinado sorteio.§1º Nas opções de apostas O apostador poderá optar por 1º Lugar, Podium, Dupla Exata, Dupla, Trio Exato, Trio, da área de “Tipo de Apostas”. §2ºDependendo do tipo de aposta selecionada, o apostador tem que marcar, também, na Área de 1º, 2º e 3º lugares, uma ou mais opções de resultados fornecidos no volante. O terminal imprime um comprovante da aposta com as informações previstas no art. 8º, desta Portaria. §3º Cada aposta será tratada pelo sistema como aposta de colunas individuais e a premiação será paga somente para as apostas ganhadoras. Art.12 É possível o cancelamento da aposta no seguinte caso: I- Cancelamento da Aposta: O apostador somente poderá cancelar sua(s) aposta(s): 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.13 Para fins do Cálculo do Custo Total do Bilhete de Aposta, observará o disposto a seguir: I-O volante de aposta contém 6 (seis) áreas de tipo de apostas; II-O valor de cada aposta simples do SPEED RACE é de R\$1,00 (um real), 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. 14 O custo total do bilhete de aposta é calculado da seguinte forma: I-Valor da área do volante: Valor padrão (R\$1,00) X número de apostas X múltiplos resultados X Multiplicador X Sorteio Consecutivos a)Exemplo 1: O apostador decide jogar no “tipo de aposta”1º Lugar” e seleciona as opções de resultado sendo (2 e 4), e decide multiplicar a aposta por 4 (quatro), mas não marca nenhuma opção na área de sorteios consecutivos. Valor da Aposta = R\$ 1,00 (Valor por área de jogo) x 2 (número de apostas/coluna) x 4 (Multiplicador) = R\$ 8,00. b)Exemplo 2: O apostador decide jogar Trio Exato e seleciona as opções de resultados sendo 2-3-1, 2-3-4, 2-5-1 e 2-5-4 , no mesmo volante, para o mesmo sorteio e marca a opção 10 na área “Multiplicar”. O sistema identifica como sendo 4 (quatro) apostas simples e separadas. Valor da Aposta = R\$ 1,00 (valor por aposta) X 4 (número de apostas/coluna) x 10 (Multiplicador) = R\$ 40,00 Seção III Das Probabilidades e Fatores de Premiação Art.15 O SPEED RACE é um jogo de premiação fixa, não dependendo do valor arrecadado, em apostas, com percentual de premiação não inferior a 75% (setenta e cinco por cento). Art. 16 Cada sorteio terá fatores de premiação diferentes para os tipos diferentes de apostas oferecidas. Art. 17-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 75 % (setenta e cinco por cento) de premiação. Os fatores de premiação estarão sempre descritos no bilhete da referida aposta. Segue abaixo um exemplo de fator de premiação: Tipo de Jogo: Trio Exato Valor da aposta: R\$4,00 Seleção: (2-3-4) Fator de premiação:413,90 Prêmio: Se o apostador acertar o resultado corretamente, então ele irá receber 413,90 vezes o valor apostado, o que significa R\$1.655,60 ou seja, (R\$4,00 x 413,90) Seção IV Do Processo de Sorteios do SPEED RACE Art.18 Os sorteios do jogo SPEED RACE acontecerão, de segunda-feira a segunda-feira, a cada 5 (cinco) minutos, com intervalos a cada 1(uma) hora, e serão realizados pelo sistema de jogo da Concessionária, por meio do Gerador de Números Randômicos (RNG). Art. 19 Para orientar o apostador, o sistema disponibilizará as informações sobre o sorteio, em 03 (três) telas, específicas, nos monitores de TV, instalados nos PDV’s, 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, iniciar; d)Número do próximo sorteio ativo; e)Nome dos pilotos, número dos carros e como estão ranqueados. II - Evolução da corrida virtual - 2ª Tela; III - O resultado, de cada sorteio - 3ª Tela: a) Fatores de premiação para cada tipo de aposta de acordo com o resultado do sorteio; b) Horário do sorteio ocorrido; c)Número do sorteio ocorrido; d)Nome dos pilotos e número dos carros que finalizaram a corrida no Podium. Parágrafo único - A duração da corrida virtual, de que trata o inciso II, deste artigo será de 01’18” (um minuto e dezoito segundos). Art.20 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 Art. 21 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.22 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.23 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.24 Todos os pagamentos de prêmios deverão ser efetivados no prazo, máximo, de 2 (dois) dias úteis após apresentação do recibo de aposta