

PORTARIA 58/2012

A Diretoria da Loteria do Estado de Minas Gerais, no uso das atribuições que lhe conferem a Lei Delegada nº 180 de 20/01/2011 em especial os arts. 192 e 193, Decreto Estadual nº 45.683, de 09/08/2011, Lei Estadual nº 9.475, de 23/12/1987, Decreto Estadual 38.626, de 27/01/1997, normatiza e regulamenta o jogo Multplex, "On-Line/ Real Time" na modalidade de concurso de prognósticos e por este instrumento

RESOLVE,

Tornar pública a estrutura conceitual e dinâmica do jogo Multplex:

Art. 1º-O Jogo Multplex é operacionalizado pelo Consórcio Intralot, vencedor da Concorrência Pública Internacional LEMG 001/2009, nos termos do Contrato de Concessão nº 001/2010 e deverá ser supervisionado e fiscalizado pela Loteria do Estado de Minas Gerais (LEMG).

Art. 2º- É um jogo de chances probabilísticas fixas, comercializado no âmbito do Estado de Minas Gerais, durante 7 (sete) dias por semana, com sorteios de 15 em 15 minutos, sendo que o primeiro sorteio será sempre realizado à meia noite e dois minutos de cada dia. O sistema irá gerar a cada sorteio uma combinação de 4 (quatro) números mais 1(um) símbolo.

Art. 3º- Para os fins do disposto nessa Portaria considera-se:

I - O prognóstico é a indicação de um número inteiro no universo de 0 (zero) a 9 (nove) e a indicação, facultativa, de um símbolo dentro do universo de 4(quatro)símbolos disponíveis.

II- A aposta é o ato pelo qual o apostador seleciona de 1(um) a 10 (dez) prognósticos e facultativamente de 01 (um) a 04 (quatro) símbolos, para concorrer a um ou mais sorteios;

III- Símbolo: Considera-se símbolo a representação gráfica de números randômicos dentro do sistema.

IV- Algarismos de 0 (zero) a 9 (nove) - É o intervalo de números inteiros consecutivos que compõe o universo de escolha do apostador. O Multplex é composto por 10(dez) destes intervalos.

V- 4 (quatro) é a quantidade de números inteiros do intervalo de 0 (zero) a 9 (nove), do universo de escolha do apostador, que é sorteado em cada sorteio.

VI- 4 (quatro) é a quantidade de símbolos do universo de escolha do apostador, sendo sorteado 1 (um) símbolo por sorteio.

VII- Volante: formulário auto-explicativo onde são feitas as apostas, podendo o apostador solicitar o preenchimento do volante de forma verbal ao operador e efetuar o jogo com ou sem o preenchimento do volante.

Art. 4º- A estrutura conceitual do jogo Multplex é a estabelecida a seguir:

I- O MultPlix pode ser jogado com apenas números e com números mais símbolo.

II- O apostador deve prever, na ordem determinada por sorteio, a correta posição dos números de 1, 2, 3 ou 4 dígitos ou de 1, 2, 3 ou 4 dígitos mais um símbolo.

III- Os números (dígitos) são escolhidos do universo de 0 a 9 (zero a nove) cada um e o símbolo de um conjunto de 4 (quatro) símbolos: rubi, esmeralda, diamante e topázio.

IV- Os números (dígitos) estão representados no volante de aposta por colunas, sendo 4(quatro) colunas para o prognóstico de milhar, 3(três) colunas para o prognóstico de centena, 2(duas) colunas para o prognóstico de dezena e 1(uma) coluna para o prognóstico de unidade.

PORTARIA 58/2012

- V- O prognóstico de 4 colunas é o “Plix 4”, o de 3 colunas é o “Plix 3”, o de duas colunas é o “Plix 2” e o de uma coluna é o “Plix 1”.
- VI- Ao lado de cada “Plix” existe a coluna com os 4 (quatro) símbolos.
- VII-A mídia impressa disponível para aposta é o volante. As colunas correspondentes a cada “Plix” estão distribuídas em 4 (quatro) áreas do volante, sendo:
- a)Área 1- “Plix 4” contendo 4 colunas, representando a milhar;
 - b)Área 2- “Plix 3” contendo 3 colunas, representando a centena;
 - c)Área 3- “Plix 2” contendo 2 colunas, representando a dezena; e
 - d)Área 4- “Plix 1” contendo 1 coluna, representando a unidade.
- VIII-A distribuição de prêmios pré-fixados.
- IX-O valor do prêmio total para um comprovante de aposta é fixo por sorteio.
- X- Oferece diversas opções de apostas, podendo o apostador escolher jogar em quatro faixas de jogos de números denominadas “Plix” e facultativamente um Símbolo.
- XI- O percentual de premiação aprovado neste plano de jogo não será inferior a 60% (sessenta por cento) da arrecadação bruta.

Art. 5º- Dinâmica do jogo Multplex :

- I- O apostador poderá escolher de 1(um) a 4(quatro) números (um em cada coluna) e facultativamente um símbolo entre os quatro disponíveis, impressos no volante ou visualizados no terminal eletrônico;
- II - O apostador pode jogar em quantos “Plix” quiser sem que seja obrigado a escolher os mesmos números. Por exemplo, o apostador pode apostar no “Plix 4” marcando números e símbolo e somente números no “Plix 2”. Os 2 números escolhidos nesse “Plix” não precisam ser necessariamente os mesmos da dezena do “Plix 4” marcado no mesmo volante;
- III- A captação das apostas é feita por terminais de loteria instalados em estabelecimentos previamente cadastrados e identificados, denominados revendedores e ligados pelo sistema “On-Line/ Real Time”, a um computador central;
- IV- As apostas serão realizadas em conformidade com o disposto no art.6º dessa Portaria;
- V - O comprovante da aposta vencedora é validado pelo sistema, que emitirá um recibo/bilhete, com base na tabela de prêmios válida para aquele sorteio;
- VI- Quando o comprovante é apresentado e ainda está participando de outros sorteios não realizados, o revendedor credenciado irá pagar os prêmios devidos de acordo com o plano de premiação. O terminal irá emitir um recibo/bilhete com os valores pagos nos respectivos sorteios e emitirá novo comprovante de aposta para os demais sorteios;
- VII- O Consórcio Intralot, para garantir o equilíbrio do jogo com a premiação fixa aos ganhadores, poderá definir e alterar o número máximo de apostas permitidas por sorteio utilizando a mesma combinação de números para todas as faixas de jogo, com ou sem símbolo em função do volume de vendas;
- VIII- Os sorteios serão realizadas através de servidores instalados em data center único;

PORTARIA 58/2012

- IX- O resultado de cada sorteio é divulgado em todos os terminais eletrônicos e, também transmitido, mediante imagem de vídeo, para todos os televisores, instalados nos revendedores credenciados;
- X- O pagamento de prêmios é efetuado mediante contra-entrega do comprovante de aposta premiado ao revendedor credenciado ou onde estiver designado no respectivo comprovante, após sua validação em qualquer terminal conectado “on-line” ao computador central;

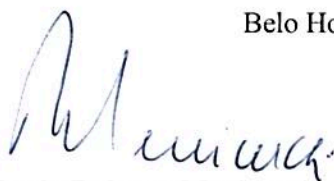
Art. 6º- As apostas serão realizadas em conformidade com as seguintes regras:

- I - Aposta Simples/Aposta Padrão - O apostador escolhe uma opção de marcação de prognósticos de 1(um) a 4(quatro) números e, facultativamente, um símbolo na área de jogo e, em seguida, assinala ou verbaliza ao operador a sua aposta, dentre os números inteiros disponíveis de 0(zero) à 9(nove);
- II- Aposta Automática - O apostador marca este campo caso deseje que o sistema escolha aleatoriamente os números para aquele Plix específico. Os símbolos nunca serão escolhidos. Caso o jogador queira jogar com Símbolo, deve obrigatoriamente escolher 1 dos 4 símbolos disponíveis. Dependendo da categoria de jogo escolhido, o sistema irá escolher automaticamente a quantidade de números faltantes;
- III- Aposta Repetida - O apostador pode indicar para quantos sorteios consecutivos deseja jogar com o mesmo volante. Este campo contém os números 2,3,4,5,6,10,20,30. Escolhas múltiplas não são permitidas.
- IV- O valor de uma aposta simples ou aposta padrão é fixado em R\$ 0,25 por Plix. Optando o apostador por adicionar um símbolo, o valor passa a ser de R\$ 0,50;
- V- Não havendo marcação nas áreas do volante destinadas à aposta repetida e multiplicador, a aposta será automaticamente definida como simples e de valor padrão, em função das escolhas feitas pelo apostador, considerando que para cada Plix sem símbolo o valor é de R\$ 0,25 e com símbolo é de R\$ 0,50 e que a aposta mínima total deve ser, sempre, de no mínimo R\$ 1,00;
- VI- Os preços das apostas são calculados utilizando as seguintes fórmulas:
- a) Somente números: Número de categorias/Plix 1,2,3 ou 4 X valor padrão (R\$ 0,25) X multiplicador X múltiplos sorteios;
 - b) Números e Símbolos: Número de categorias/Plix 1,2,3 ou 4 X valor padrão (R\$ 0,50) X multiplicador X múltiplos sorteios.
- VII- O máximo permitido por volante por sorteio é a soma dos multiplicadores. Os multiplicadores são 2, 4, 8, 12, 16, 20, 40, 80, portanto o máximo será $182 \times R\$ 0,50 \times 4 = R\$ 364,00$ por volante por sorteio, considerando a aposta com símbolo nos 4 Plix. Esse valor ainda pode ser multiplicado pelo número de sorteios consecutivos escolhido pelo jogador;
- VIII-Para toda e qualquer aposta efetivada é emitido seu respectivo recibo/bilhete, impresso pelo terminal, contemplando as seguintes informações:
- a)- Representação gráfica do código de barras.
 - b)- Apresentação numérica do código de barras.
 - c)- Números de identificação do agente, do operador do terminal, do terminal e da transação.
 - d)- Data e hora da inserção da aposta no terminal
 - e)- Valor total da aposta.
 - f)- Os prognósticos:
 - f.1- Tipo de jogo;

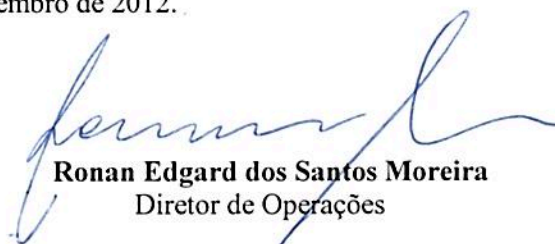
PORTARIA 58/2012

- f.2- Os números selecionados, cujo total representa o tipo de jogo. Se for escolhida aposta surpresa, é indicada no recibo essa escolha.
- g)- O resultado do valor da aposta marcada na área “apostas repetidas”;
- h)- O primeiro sorteio, o último sorteio e o número total de sorteios no qual o recibo participará. A data será impressa próxima ao número do primeiro sorteio;
- i)- Linha de validação que informa se o recibo é válido ou não, se foi cancelado e a data da transação;
- j)- No verso do recibo/bilhete de aposta, também constará o prazo de prescrição do prêmio e o número de telefone para atendimento ao apostador.
- Art.7º- Os revendedores do jogo Multplex são, obrigatoriamente, responsáveis pelo pagamento de prêmios até R\$ 100,00 (Cem reais). Os valores acima de R\$ 100,00 (cem reais) serão pagos diretamente na sede do Consórcio Intralot, Av. do Contorno, 6500, 7º andar, sala 701, CEP 30110-044, Bairro Lourdes, Belo Horizonte, MG, ou em outro local por ele indicado.
- Art.8º- Os prêmios de valores unitários sujeitos à tributação pelo Imposto de Renda, serão pagos aos apostadores, pelos seus valores líquidos, mediante recibo com a identificação do comprovante de aposta, cabendo ao Consórcio Intralot, em nome da LEMG, promover a retenção na fonte de acordo com a tabela de Alíquotas divulgada pela Receita Federal do Brasil.
- I - No ato do recebimento de cada prêmio, o apostador deverá apresentar além do comprovante de aposta, CPF, Cédula de Identidade expedida por órgão oficial e comprovante de endereço. As cópias destes documentos deverão ser anexadas à Prestação de Contas do Consórcio Intralot à LEMG;
- II- Os valores retidos deverão ser repassados pelo Consórcio Intralot à LEMG, através de DAE - Documento de Arrecadação Estadual, em obediência ao disposto no artigo 157, Inciso I da Constituição Federal, nos termos do contrato.
- Art 9º- Os prêmios prescrevem após 90 (noventa) dias da respectiva sorteio e o valor referente aos prêmios prescritos e não pagos, serão revertidos à LEMG.
- Art 10- É proibida a venda de bilhetes lotéricos e equivalentes a crianças e adolescentes nos termos do art.81, VI da Lei Nº 8.069 de 13/07/1990.
- Art 11- O Consórcio Intralot se obriga a dar publicidade do regulamento do jogo Multplex em todos os pontos credenciados.
- Art.12- Integra esta portaria, independentemente de transcrição, o plano de jogo intitulado Multplex Versão 3.0, aprovado na Decisão de Diretoria de 06/12/2012.
- Art. 13- Os casos omissos serão resolvidos pela Loteria do Estado de Minas Gerais, mediante deliberação de sua Diretoria.
- Art 14- Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

Belo Horizonte 06 de dezembro de 2012.



Paulo Roberto Menicucci
Diretor Geral



Ronan Edgard dos Santos Moreira
Diretor de Operações

ANEXO I

I - Volante de Aposta e Tabela de Premiação:

- a) No volante de aposta estão delimitadas as áreas de seleção do tipo de jogo; o universo de números e símbolos sorteáveis; o quanto se deseja apostar e por quantos sorteios;
- b) O layout da frente do volante, como descrito abaixo, contém os seguintes campos de seleção: “quatro áreas de seleção do tipo de jogo”, “de escolha dos símbolos”, “multiplicadora do valor de aposta”, “de aposta automática” e “de sorteios consecutivos”. Layout da Frente do Volante de Aposta:

PLIX 4 (ESCOLHA SUA MILHAR)	PLIX 3 (ESCOLHA SUA CENTENA)	PLIX 2 (ESCOLHA SUA DEZENA)	PLIX 1 (ESCOLHA SUA UNIDADE)	DE QUANTOS SORTEIOS VOCÊ QUER PARTICIPAR?																																																																																																												
<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>9</td><td>9</td></tr> </table> <p>QUER JOGAR COM SÍMBOLO? ESCOLHA 1.</p> <p><input type="checkbox"/> Rubi</p> <p><input type="checkbox"/> Esmeralda</p> <p><input type="checkbox"/> Diamante</p> <p><input type="checkbox"/> Topázio</p>	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>9</td></tr> </table> <p>QUER JOGAR COM SÍMBOLO? ESCOLHA 1.</p> <p><input type="checkbox"/> Rubi</p> <p><input type="checkbox"/> Esmeralda</p> <p><input type="checkbox"/> Diamante</p> <p><input type="checkbox"/> Topázio</p>	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td></tr> </table> <p>QUER JOGAR COM SÍMBOLO? ESCOLHA 1.</p> <p><input type="checkbox"/> Rubi</p> <p><input type="checkbox"/> Esmeralda</p> <p><input type="checkbox"/> Diamante</p> <p><input type="checkbox"/> Topázio</p>	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	<table border="1"> <tr><td>0</td></tr> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> <tr><td>4</td></tr> <tr><td>5</td></tr> <tr><td>6</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>8</td></tr> <tr><td>9</td></tr> </table> <p>QUER JOGAR COM SÍMBOLO? ESCOLHA 1.</p> <p><input type="checkbox"/> Rubi</p> <p><input type="checkbox"/> Esmeralda</p> <p><input type="checkbox"/> Diamante</p> <p><input type="checkbox"/> Topázio</p>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> <tr><td>4</td></tr> <tr><td>5</td></tr> <tr><td>6</td></tr> <tr><td>10</td></tr> <tr><td>20</td></tr> <tr><td>30</td></tr> </table>	2	3	4	5	6	10	20	30
0	0	0	0																																																																																																													
1	1	1	1																																																																																																													
2	2	2	2																																																																																																													
3	3	3	3																																																																																																													
4	4	4	4																																																																																																													
5	5	5	5																																																																																																													
6	6	6	6																																																																																																													
7	7	7	7																																																																																																													
8	8	8	8																																																																																																													
9	9	9	9																																																																																																													
0	0	0																																																																																																														
1	1	1																																																																																																														
2	2	2																																																																																																														
3	3	3																																																																																																														
4	4	4																																																																																																														
5	5	5																																																																																																														
6	6	6																																																																																																														
7	7	7																																																																																																														
8	8	8																																																																																																														
9	9	9																																																																																																														
0	0																																																																																																															
1	1																																																																																																															
2	2																																																																																																															
3	3																																																																																																															
4	4																																																																																																															
5	5																																																																																																															
6	6																																																																																																															
7	7																																																																																																															
8	8																																																																																																															
9	9																																																																																																															
0																																																																																																																
1																																																																																																																
2																																																																																																																
3																																																																																																																
4																																																																																																																
5																																																																																																																
6																																																																																																																
7																																																																																																																
8																																																																																																																
9																																																																																																																
2																																																																																																																
3																																																																																																																
4																																																																																																																
5																																																																																																																
6																																																																																																																
10																																																																																																																
20																																																																																																																
30																																																																																																																
<p>POR QUANTO VOCÊ QUER MULTIPLICAR SEU PLIX?</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>20</td><td>40</td><td>80</td></tr> </table> <p>APOSTA AUTOMÁTICA <input type="checkbox"/></p>	2	4	8	12	16	20	40	80	<p>POR QUANTO VOCÊ QUER MULTIPLICAR SEU PLIX?</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>20</td><td>40</td><td>80</td></tr> </table> <p>APOSTA AUTOMÁTICA <input type="checkbox"/></p>	2	4	8	12	16	20	40	80	<p>POR QUANTO VOCÊ QUER MULTIPLICAR SEU PLIX?</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>20</td><td>40</td><td>80</td></tr> </table> <p>APOSTA AUTOMÁTICA <input type="checkbox"/></p>	2	4	8	12	16	20	40	80	<p>POR QUANTO VOCÊ QUER MULTIPLICAR SEU PLIX?</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>20</td><td>40</td><td>80</td></tr> </table> <p>APOSTA AUTOMÁTICA <input type="checkbox"/></p>	2	4	8	12	16	20	40	80	<p>VALOR POR PLIX</p> <p>Sem Símbolo R\$ 0,25</p> <p>Com Símbolo R\$ 0,50</p>																																																																												
2	4	8	12	16	20	40	80																																																																																																									
2	4	8	12	16	20	40	80																																																																																																									
2	4	8	12	16	20	40	80																																																																																																									
2	4	8	12	16	20	40	80																																																																																																									

1. Área de seleção do Tipo de Jogo: Nesta área o apostador marca com um X ou um ponto de acordo com a sua seleção. O jogador pode jogar em quantos Plix quiser, combinando cada um dos Plix com símbolos ou não. O símbolo não pode ser escolhido sem que as colunas dos números de seu respectivo Plix sejam preenchidas corretamente (a não ser que a opção Aposta Automática tenha sido marcada).

2. Área de Escolha: A categoria/Plix escolhida representa a quantidade de números que devem ser marcados na área de escolha (números de 0 a 9, 1 número por coluna). Caso o jogador escolha mais ou menos números do que o Plix correspondente, o sistema rejeitará a aposta e informará na tela do terminal.

- Na área Plix 4 o jogador escolhe, obrigatoriamente 4 números, sendo 1 por coluna, representando a milhar.
- Na área Plix 3 o jogador escolhe, obrigatoriamente 3 números, sendo 1 por coluna, representando a centena.
- Na área Plix 2 o jogador escolhe, obrigatoriamente 2 números, sendo 1 por coluna, representando a dezena.
- Na área Plix 1 o jogador escolhe, obrigatoriamente 1 número, representando a unidade.

3. Área Multiplicadora: O apostador pode apostar mais do que o valor da aposta padrão definida. Ele pode marcar um ou mais dos números disponíveis nessa área, para definir o valor final de sua aposta. Essa área contém os campos com os números 2,4,8,12,16,20,40,80, parametrizável no sistema, ou seja, permitindo

alteração nos valores. O valor total do multiplicador será a soma das opções escolhidas. O valor total do multiplicador será a soma das opções escolhidas.

O valor padrão quando não há nenhuma marcação será de R\$ 0,25 para cada Plix escolhido sem símbolo e R\$ 0,50 para cada Plix escolhido com símbolo. Se o jogador selecionar, por exemplo, os Plix 4 e 3, somente números, a aposta será de R\$ 0,50. Como o valor mínimo da aposta é de R\$ 1,00, o jogador pode escolher 1 símbolo para cada Plix (a aposta seria de R\$ 1,00) ou usar o multiplicador.

4. Sorteios Consecutivos: O apostador pode indicar para quantos sorteios consecutivos deseja jogar com o mesmo volante. Este campo contém os números 2,3,4,5,6,10,20,30. Escolhas múltiplas não são permitidas. O valor padrão quando nenhuma marcação é feita é um (1) o que significa que este volante participará apenas no próximo sorteio.

5. Aposta Automática: O apostador marca este campo caso deseje que o sistema escolha aleatoriamente os números para aquele Plix específico. Os símbolos nunca serão escolhidos. Caso o jogador queira jogar com Símbolo, deve obrigatoriamente escolher 1 dos 4 símbolos disponíveis. Dependendo da categoria de jogo escolhido, o sistema irá escolher automaticamente a quantidade de números faltantes.

6. Símbolos: Considera-se símbolos a representação gráfica de números randômicos dentro do sistema. O apostador escolhe um dos quatro símbolos disponíveis, combinando aos números do Plix escolhido e concorre aos prêmios dedicados a essa categoria. Caso o jogador escolha jogar com mais do que um Plix, caso queira jogar com símbolo, deve marcar um símbolo em cada área do Plix escolhido. Os símbolos e os números podem ser diferentes de um Plix para outro.

II-Descrição do Verso do Volante: **MULTPLIX**

Veja como é fácil jogar o Multplex. Você pode jogar em quantos PLIX quiser.

O Multplex é um jogo de prognóstico com prêmios fixos. Para jogar, basta escolher em quantos e em quais Plix você quer jogar, pedir ao revendedor credenciado pela INTRALOT fazer o seu jogo ou marcar seus números escolhidos nas áreas de jogo (São 04 áreas, uma para cada Plix, e 10 números disponíveis por coluna. Marque apenas um número por coluna) e aguardar os sorteios que serão realizados várias vezes ao dia.

E proibida a venda de bilhetes lotéricos e equivalentes a crianças e adolescentes, conforme art.81, Inciso VI, da Lei 8.069/90.

Onde jogar o Multplex?

Procure pelos Agentes credenciados pela INTRALOT em todo o estado de Minas Gerais. Ou se preferir, consulte o site www.intralot.com.br para encontrar o ponto de venda mais próximo de você.

Opções de Apostas.

.Por quanto você quer multiplicar seu Plix? - Caso nenhum número nessa área do volante seja marcado, a aposta padrão é realizada no valor de R\$ 0,25 para Plix somente com números e R\$ 0,50 para Plix com números e símbolo. A aposta mínima é de R\$ 1,00. Caso você marque um ou mais campos disponíveis, a sua aposta será multiplicada pela soma dos campos marcados em cada Plix. O total da sua aposta por sorteio é a soma de todos os Plix escolhidos, considerando seus respectivos multiplicadores.

.Aposta Automática - O sistema escolhe, aleatoriamente, os números para você, de acordo com os Plix escolhidos. O sistema não escolhe os símbolos, caso queira jogar com símbolos você deverá escolher 1 entre os 4 disponíveis.

.De quantos sorteios você quer participar?- Com a mesma aposta você pode

participar de vários sorteios consecutivos.

Prêmios que posso ganhar no Multplex

O Multplex tem prêmios pré-fixados. Isso significa que o valor do prêmio não depende de quantas pessoas estão jogando. Para saber quais são os prêmios, consulte a Tabela de Premiação disponível nos revendedores credenciados pela INTRALOT e no site www.intralot.com.br.

Como são feitos os sorteios do Multplex ?

Os sorteios do Multplex são computadorizados, utilizando o que há de mais moderno em termos de segurança e aleatoriedade. Os sorteios são realizados em horários pré-determinados e os resultados são transmitidos para os revendedores credenciados pela INTRALOT, de forma on-line e em tempo real, com total segurança e integridade. Você pode acompanhar os sorteios através do site www.intralot.com.br e das TVs localizadas nos pontos de venda.

A INTRALOT, para garantir o equilíbrio do jogo com a premiação fixa aos ganhadores, pode definir e alterar o número máximo de apostas permitidas por sorteio utilizando a mesma combinação de números para todas as faixas de jogo, com ou sem símbolo, em função do volume de vendas.

Probabilidades de ganhar

As probabilidades de ganhar dependem dos PLIX escolhidos. Verifique as probabilidades de cada PLIX nos revendedores credenciados pela INTRALOT e no site www.intralot.com.br.

Onde receber prêmios do Multplex?

Prêmios até R\$ 100,00 são pagos em qualquer revendedor credenciado pela INTRALOT. Para receber prêmios acima deste valor, procure um dos revendedores credenciados pela INTRALOT para maiores informações ou a sede da INTRALOT em Belo Horizonte.

Prêmios que excedam o valor estipulado pela tabela de Alíquotas de Imposto de Renda do Ministério da Fazenda, terão desconto referente ao I.R, nos termos da legislação vigente.

O ganhador do prêmio, desde já, permite a LEMG e a Intralot a utilização de sua imagem para divulgação junto à mídia.

A INTRALOT reserva-se o direito de efetuar qualquer alteração no Regulamento mediante comunicação prévia a ser divulgada nos meios de comunicação.

Prazo para recebimento do prêmio

Até 90 dias corridos, após a realização do sorteio. Ao final deste período o prêmio prescreve conforme artigo 17 do Decreto - Lei 204 de 27 de fevereiro de 1967.

OBSERVAÇÃO:

UTILIZE CANETA ESFEROGRÁFICA AZUL OU PRETA PARA MARCAR SUAS ESCOLHAS. CONFIRA SEU COMPROVANTE NO ATO DA APOSTA, ELE É A SUA GARANTIA PARA RECEBIMENTO DOS PRÊMIOS.

Serviço de Atendimento ao Cliente : 0800 600 5366



III-Tabela de Premiação

TABELA DE PREMIAÇÃO						
PLIX	FORMAS DE JOGAR				FORMAS DE GANHAR	PRÊMIOS. MULTIPLIQUE SUA APOSTA POR
Plix 1 (Unidade)	Um número de 0 a 9				Somente Número	6 Vezes
	Um número de 0 a 9 + Um símbolo				Número + Símbolo	15 Vezes
	Rubi	Esmeralda	Diamante	Topázio	Somente Número	3 Vezes
Plix 2 (Dezena)	Um número de 00 a 99				Somente Número	60 Vezes
	Um número de 00 a 99 + Um símbolo				Número + Símbolo	150 Vezes
	Rubi	Esmeralda	Diamante	Topázio	Somente Número	30 Vezes
Plix 3 (Centena)	Um número de 000 a 999				Somente Número	600 Vezes
	Um número de 000 a 999 + Um símbolo				Número + Símbolo	1.500 Vezes
	Rubi	Esmeralda	Diamante	Topázio	Somente Número	300 Vezes
Plix 4 (Milhar)	Um número de 0000 a 9999				Somente Número	6.000 Vezes
	Um número de 0000 a 9999 + Um símbolo				Número + Símbolo	15.000 Vezes
	Rubi	Esmeralda	Diamante	Topázio	Somente Número	3.000 Vezes

Ag.