



MANUAL DO AGENTE

JOGO INSTANTÂNEO – RASPA

1- O QUE É O JOGO INSTANTÂNEO

- 1.1 O JOGO INSTANTÂNEO é um jogo da AMRAM que consiste em cartões de jogo com superfície opaca para raspar, numerados, com uma grelha de prémios preestabelecidos e preço de venda fixo, normalmente de 50 CÊNTIMOS ou 1 EURO.
- 1.2 Os CARTÕES contêm o número da série do jogo, o preço, o valor do prémio mais baixo e do prémio mais alto e, no seu verso, as REGRAS BÁSICAS do Jogo.

2- OS AGENTES DE VENDAS

- 2.1 Os AGENTES são escolhidos pela AMRAM, podendo ser controlados e fiscalizados por essa Associação, em qualquer momento da Venda do Jogo ou do Pagamento dos Prémios.
- 2.2 Os Agentes podem ser VENDEDOR AMBULANTE ou ESTABELECIMENTO COMERCIAL.
- 2.3 Para um VENDEDOR AMBULANTE se tornar Agente deve-o solicitar à AMRAM, apresentando a sua licença de Vendedor Ambulante passada pela Câmara Municipal da área de residência e os seus documentos pessoais (Bilhete de Identidade e Cartão de Contribuinte).
- 2.4 No caso de um ESTABELECIMENTO COMERCIAL, deve também ser solicitado à AMRAM, devendo ser apresentando o Cartão de Identificação de Pessoa Colectiva ou de Empresário em Nome Individual e Identificação do Responsável, por Estabelecimento Comercial.
- 2.5 Os Agentes recebem, para sua identificação, um CARTÃO DE AGENTE, numerado, datado e assinado pelo Presidente do Conselho de Directivo da AMRAM.

3- A COMPRA DE JOGO INSTANTÂNEO

- 3.1 O Jogo é comprado nas AGÊNCIAS DO BANIF, onde cada Agente deve ter uma conta própria para movimentar as verbas do jogo, devendo apresentar sempre a sua identificação (CARTÃO DE AGENTE).

- 3.2 Quando um Agente possui mais que um Estabelecimento Comercial, deve solicitar, para cada estabelecimento, um CARTÃO DE AGENTE.
- 3.3 Se um Agente delega a Compra do Jogo num seu funcionário, este deverá identificar-se no BANIF apresentando uma autorização desse Agente para o efeito.
- 3.4 Na Compra do Jogo, o valor a pagar é abatido da COMISSÃO de Agente, que é de 10%.
- 3.5 O volume mínimo de compra é de 1 PACOTE, normalmente de 100 CARTÕES.
- 3.6 Os Pacotes, assim como os Cartões, são numerados e o seu CONTROLO pode ser feito pela AMRAM e pelo BANIF.

4- A VENDA DE JOGO INSTANTÂNEO

- 4.1 O Agente deve expor ao público, de forma visível, os Cartões que se encontram para venda.
- 4.2 O Agente deve estar sempre identificado com o seu CARTÃO DE AGENTE.
- 4.3 O Agente deve conhecer bem cada NOVA SÉRIE DE JOGO para mostrar ao comprador como deve jogar.
- 4.4 Sempre que é lançada uma nova Série de Jogo, a AMRAM fornece algumas AMOSTRAS do Jogo para distribuição pelos Agentes.
- 4.5 O Agente deve saber explicar que as Receitas do Jogo são para investimentos públicos e essencialmente ligados ao AMBIENTE.

5- O PAGAMENTO DE PRÉMIOS

- 5.1 Os agentes podem pagar ao comprador os prémios de cartões premiados, ATÉ 25 EUROS e explicar que prémios de valor superior devem ser levantados no BANIF.
- 5.2 O Agente tem direito a uma COMISSÃO de 2,5% sobre os prémios que paga ATÉ 25 EUROS e que receberá quando entregar esses cartões premiados no BANIF.
- 5.3 Na entrega de CARTÕES PREMIADOS junto da AGÊNCIA DO BANIF, o Agente deve sempre carimbar todos os cartões premiados, separá-los por SÉRIE (LOTE), ordenados e agrupados por valor de prémio, para efeitos de contagem, cálculos e controlo.
- 5.4 O Agente deve confirmar a contagem dos CARTÕES PREMIADOS na Agência do BANIF onde faz a sua entrega.
- 5.5 Quando o Agente efectua Pagamentos de Prémios, deve pedir a IDENTIFICAÇÃO do Premiado, especialmente quando este não pertence ao seu círculo habitual de clientes.
- 5.6 O Agente deve ter muito cuidado na identificação e pagamento dos CARTÕES PREMIADOS, já que será um custo seu os eventuais pagamentos de cartões falsificados.