

CADERNO DE ENCARGOS

Procedimento: 02/CP/AMRAM/2021

Procedimento por concurso público para:

“FORNECIMENTO DE BILHETES FÍSICOS DE JOGO INSTANTÂNEO”

*Aprovado por unanimidade
em reunião de conselho
desemb. de 24/02/2021*



ÍNDICE

PARTE I.....	5
CLÁUSULAS GERAIS.....	5
Cláusula 1.ª.....	5
Objeto	5
Cláusula 2.ª.....	5
Contrato	5
Cláusula 3.ª.....	6
Vigência	6
Cláusula 4.ª.....	6
Prazo de prestação do serviço	6
Cláusula 5.ª.....	6
Preço base	6
Cláusula 6.ª.....	7
Conformidade e operacionalidade dos bens	7
Cláusula 7.ª.....	7
Entrega dos bens objeto do contrato	7
Cláusula 8.ª.....	8
Procedimento de Encomenda dos bens objeto do contrato	8
Cláusula 9.ª.....	8
Inspeção e testes das Séries do Jogo Instantâneo.....	8
Cláusula 10.ª.....	8
Inoperacionalidade, defeitos ou discrepâncias das Séries do Jogo Instantâneo	8
Cláusula 11.ª.....	9
Aceitação das Séries do Jogo Instantâneo	9
Cláusula 12.ª.....	9
Garantia técnica.....	9
Cláusula 13.ª.....	10
Garantia de continuidade de fabrico	10
Cláusula 14.ª.....	10
Obrigações principais do fornecedor	10
Cláusula 15.ª.....	10
Objeto do dever de sigilo	10
Cláusula 16.ª.....	11
Prazo do dever de sigilo	11



Cláusula 17.ª	11
Preço contratual	11
Cláusula 18.ª	12
Condições de pagamento	12
Cláusula 19.ª	12
Penalidades contratuais	12
Cláusula 20.ª	14
Força maior	14
Cláusula 21.ª	15
Resolução por parte da entidade adjudicante	15
Cláusula 22.ª	15
Resolução por parte do fornecedor	15
Cláusula 23.ª	15
Execução da caução	15
Cláusula 24.ª	15
Caução	15
Cláusula 25.ª	15
Responsabilidade	15
Cláusula 26.ª	16
Direitos de propriedade intelectual	16
Cláusula 27.ª	16
Foro competente	16
Cláusula 28.ª	16
Comunicações e notificações	16
Cláusula 29.ª	16
Contagem dos prazos	16
Cláusula 30.ª	17
Identificação do n.º de Compromisso nas faturas	17
Cláusula 31.ª	17
Visto do Tribunal de Contas	17
Cláusula 32.ª	17
Despesas	17
Cláusula 33.ª	17
Gestor do Contrato	17
Cláusula 34.ª	17
Proteção de Dados Pessoais	17



Cláusula 35.ª	18
Legislação aplicável	18
PARTE II	19
CLÁUSULAS TÉCNICAS	19
Cláusula 36.ª	19
Bilhetes de Jogo Instantâneo	19

PARTE I

CLÁUSULAS GERAIS

Cláusula 1.ª

Objeto

1. O presente Caderno de Encargos compreende as cláusulas a incluir no contrato a celebrar na sequência do procedimento pré-contratual que tem por objeto o fornecimento de Bilhetes do Jogo Instantâneo, em suporte de papel e correspondente assistência, aconselhamento e conceção das artes gráficas dos Bilhetes, de acordo com as condições e características descritas nas cláusulas técnicas do Caderno de Encargos.
2. A título meramente indicativo, considera-se a possibilidade de aquisição, até um máximo de 5 (cinco) séries de Bilhetes do Jogo Instantâneo, duas séries de 200.000 bilhetes cada e três séries de 1.000.000 bilhetes cada.
3. A AMRAM procederá à aquisição de cada Série do Jogo Instantâneo mediante o envio da respetiva Requisição Externa, nos termos adiante descritos.
4. A AMRAM não é responsável pela aquisição de bilhetes cuja emissão não tenha encomendado por escrito.
5. A existência do presente fornecimento não inibe a AMRAM de adquirir pontualmente, mediante outros procedimentos, bilhetes de características diversas para edições especiais.
6. O objeto do contrato abrange ainda o fornecimento, para cada Série, dos seguintes elementos:
 - a) 400 Amostras de Bilhetes;
 - b) 1 Ficheiro de códigos de controlo dos Bilhetes premiados;
 - c) 1 Lista de descrição das caixas;
 - d) 1000 Posters A4.
7. O Código CPV é 37524810-8 Boletins de lotaria.

Cláusula 2.ª

Contrato

1. O contrato é composto pelo respetivo clausulado contratual e os seus anexos.
2. O contrato a celebrar integra ainda os seguintes elementos:
 - i.) Os suprimimentos dos erros e das omissões do Caderno de Encargos identificados pelos concorrentes, desde que esses erros e omissões tenham sido expressamente aceites pelo órgão competente para a decisão de contratar;
 - ii.) Os esclarecimentos e as retificações relativos ao Caderno de Encargos;



- iii.) O presente Caderno de Encargos;
 - iv.) A proposta adjudicada;
 - v.) Os esclarecimentos sobre a proposta adjudicada prestados pelo adjudicatário.
3. Em caso de divergência entre os documentos referidos no número anterior, a respetiva prevalência é determinada pela ordem pela qual aí são indicados.
4. Em caso de divergência entre os documentos referidos no n.º 2 e o clausulado do contrato e seus anexos, prevalecem os primeiros, salvo quanto aos ajustamentos propostos de acordo com o disposto no artigo 99.º do Código dos Contratos Públicos e aceites pelo adjudicatário nos termos do disposto no artigo 101.º desse mesmo diploma legal.

Cláusula 3.ª

Vigência

O contrato mantém-se em vigor até à entrega dos bens ao contraente público em conformidade com os respetivos termos e condições e o disposto na lei, sem prejuízo das obrigações acessórias que devam perdurar para além da cessação do Contrato.

Cláusula 4.ª

Prazo de prestação do serviço

1. Para efeitos do disposto no artigo 287.º do Código dos Contratos Públicos, o presente contrato produzirá efeitos em data a constar no contrato a celebrar entre as partes.
2. O contrato mantém-se em vigor pelo prazo de 1095 dias, em conformidade com os respetivos termos e condições constantes no presente Caderno de Encargos e no disposto na lei, sem prejuízo das obrigações acessórias que devam perdurar para além da cessação do Contrato.
3. O contrato poderá ser prorrogado pela AMRAM nos termos legais, até ao máximo de 6 (seis) meses, desde que observados os requisitos e cumpridos os limites legalmente previstos.

Cláusula 5.ª

Preço base

1. O preço base total do procedimento é de € 210.013,70 (duzentos e dez mil, treze euros e setenta cêntimos) com exclusão do imposto sobre o valor acrescentado (IVA).
2. O preço base determinado no presente Programa de Procedimento é o preço máximo que a AMRAM se dispõe a pagar pela execução de todos os fornecimentos e serviços que constituem o objeto do contrato, ou seja, o preço base fixado é o preço máximo para a totalidade do prazo durante o



qual o contrato poderá vir a produzir efeitos, nos termos estipulados na cláusula 4.ª do Caderno de Encargos.

Cláusula 6.ª

Conformidade e operacionalidade dos bens

1. O fornecedor obriga-se a entregar à entidade adjudicante os bens objeto do contrato com as características, especificações e requisitos técnicos previstos nas especificações técnicas, anexas, ao presente Caderno de Encargos, que dele faz parte integrante.
2. Os bens objeto do contrato devem ser entregues em perfeitas condições de serem utilizados para os fins a que se destinam e dotados de todo o material de apoio necessário à sua entrada em funcionamento.
3. É aplicável, com as necessárias adaptações, o disposto na lei que disciplina os aspetos relativos à venda de bens de consumo e das garantias a ela relativas, no que respeita à conformidade dos bens.
4. O fornecedor é responsável perante a entidade adjudicante por qualquer defeito ou discrepância dos bens objeto do contrato que existam no momento em que os bens lhe são entregues.

Cláusula 7.ª

Entrega dos bens objeto do contrato

1. As séries dos Bilhetes do Jogo Instantâneo objeto do contrato, identificados na Cláusula 1.ª, serão enviados pelo adjudicatário para o BANCO SANTANDER TOTTA, com sede à Rua de João Tavira, n.º 30, 9004-509 Funchal, onde a AMRAM os receberá, devendo o adjudicatário informar a AMRAM logo que proceda ao envio.
2. A receção das Séries do Jogo Instantâneo ocorrerá apenas em dias úteis, em horário compreendido entre as 8:00 e as 10:00 horas.
3. As Séries do Jogo Instantâneo devem ser entregues, no prazo máximo de 75 dias seguidos a contar da data da encomenda de cada Série de bilhetes pela AMRAM.
4. O fornecedor obriga-se a disponibilizar, simultaneamente com a entrega das Séries do Jogo Instantâneo, todos os documentos em língua portuguesa, que sejam necessários para a boa e integral utilização ou funcionamento daqueles.
5. Todas as despesas e custos com o transporte dos bens objeto do contrato e respetivos documentos para o local identificado no número 1. da presente cláusula, são da responsabilidade do fornecedor.

Cláusula 8.ª

Procedimento de Encomenda dos bens objeto do contrato

1. Antes de qualquer encomenda das Séries do Jogo Instantâneo, o fornecedor, a pedido da AMRAM, apresentará propostas para os visuais a constar da série a encomendar, as quais devem ser apresentadas no prazo máximo de 8 dias seguidos.
2. A AMRAM procederá à verificação das propostas para os visuais dos bilhetes no prazo de 3 dias seguidos a contar da respetiva receção.
3. Havendo alterações a efetuar às propostas dos visuais dos bilhetes, o fornecedor deve proceder à sua alteração no prazo de 3 dias seguidos a contar da respetiva notificação da AMRAM.
4. Definidos os visuais para as Séries do Jogo Instantâneo, a AMRAM procederá atempadamente ao envio das respetivas Requisições Externas, nos termos do cronograma previsto no Cláusula 17.ª.

Cláusula 9.ª

Inspeção e testes das Séries do Jogo Instantâneo

1. Efetuada a entrega das Séries do Jogo Instantâneo, a entidade adjudicante, por si ou através de terceiro por ela designado, procede, no prazo de 5 dias, à inspeção quantitativa e qualitativa dos mesmos, com vista a verificar, respetivamente, se os mesmos correspondem às quantidades, e se reúnem as características e requisitos técnicos e operacionais definidos nas especificações técnicas, anexas ao presente Caderno de Encargos e na proposta adjudicada, bem como outros requisitos exigidos por lei.
2. A inspeção qualitativa a que se refere o número anterior incide sobre as amostras de 400 bilhetes que acompanham cada série e serão escolhidos aleatoriamente de entre cada amostra, sendo efetuados os respetivos testes.
3. Durante a fase de realização de testes, o fornecedor deve prestar à entidade adjudicante, ou aos terceiros por si designados, toda a cooperação e todos os esclarecimentos necessários, podendo fazer-se representar, durante a realização daqueles, através de pessoas devidamente credenciadas para o efeito.
4. Os encargos com a realização dos testes, devidamente comprovados, são da responsabilidade do fornecedor.

Cláusula 10.ª

Inoperacionalidade, defeitos ou discrepâncias das Séries do Jogo Instantâneo

1. No caso de os testes previstos na cláusula anterior não comprovarem a total operacionalidade das Séries do Jogo Instantâneo objeto do contrato, bem como a sua conformidade com as exigências legais, ou no caso de existirem defeitos ou discrepâncias com as características, especificações e requisitos



técnicos definidos nas especificações técnicas, anexas ao presente Caderno de Encargos, a entidade adjudicante deve disso informar, por escrito, o fornecedor.

2. No caso previsto no número anterior, o fornecedor deve proceder, à sua custa e no prazo razoável que for determinado pela entidade adjudicante, às reparações ou substituições necessárias para garantir a operacionalidade dos bens e o cumprimento das exigências legais e das características, especificações e requisitos técnicos exigidos.
3. Após a realização das reparações ou substituições necessárias pelo fornecedor, no prazo respetivo, a entidade adjudicante procede à realização de novos testes de aceitação, nos termos da cláusula anterior.

Cláusula 11.ª

Aceitação das Séries do Jogo Instantâneo

1. Caso os testes a que se refere a Cláusula 9.ª comprovem a total operacionalidade das Séries do Jogo Instantâneo objeto do contrato, bem como a sua conformidade com as exigências legais, e neles não sejam detetados quaisquer defeitos ou discrepâncias com as características, especificações e requisitos técnicos definidos nas especificações técnicas, anexas ao presente Caderno de Encargos, deve ser emitido, no prazo máximo de 5 dias a contar do final dos testes, um auto de receção, assinado pelos representantes do fornecedor e da entidade adjudicante.
2. Com a assinatura do auto a que se refere o número anterior, ocorre a transferência da posse e da propriedade dos bens objeto do contrato para a entidade adjudicante, bem como do risco de deterioração ou perecimento dos mesmos, sem prejuízo das obrigações de garantia que impendem sobre o fornecedor.
3. A assinatura do auto a que se refere o n.º 1 não implica a aceitação de eventuais defeitos ou de discrepâncias dos bens objeto do contrato com as exigências legais ou com as características, especificações e requisitos técnicos previstos nas especificações técnicas, anexas ao presente Caderno de Encargos.

Cláusula 12.ª

Garantia técnica

1. Nos termos da presente cláusula e da lei que disciplina os aspetos relativos à venda de bens de consumo e das garantias a ela relativas, o fornecedor garante as Séries do Jogo Instantâneo objeto do contrato, pelo prazo de dois anos a contar da data da assinatura do auto de receção e/ou até a sua integral venda pela AMRAM, contra quaisquer defeitos ou discrepâncias com as exigências legais e com características, especificações e requisitos técnicos



- definidos nas especificações técnicas, anexas ao presente Caderno de Encargos, que se revelem a partir da respetiva aceitação do bem.
2. A garantia prevista no número anterior abrange:
 - a) A substituição dos bilhetes defeituosos, discrepantes ou em falta;
 - b) O fornecimento dos bilhetes substituídos;
 - c) O transporte dos bilhetes substituídos;
 - d) A deslocação ao local de entrega.
 3. No caso de o previsto nos números anteriores não ser possível, por questões de segurança, atento o decurso do tempo e as regras aplicáveis a este tipo de serviço, findo esse prazo o fornecedor é obrigado a pagar pelo valor da venda facial dos bilhetes de cada um dos bilhetes/lotos/séries/caixas com defeito ou em falta.

Cláusula 13.ª

Garantia de continuidade de fabrico

O fornecedor deve assegurar a continuidade do fabrico dos bilhetes até 1095 dias após a data de início de execução do contrato, caso se justifique e lhe seja solicitado por escrito, devendo a nova adjudicação de Séries respeitar o disposto no art. 22.º do CCP.

Cláusula 14.ª

Obrigações principais do fornecedor

Sem prejuízo de outras obrigações previstas na legislação aplicável, no Caderno de Encargos ou nas cláusulas contratuais, da celebração do contrato decorrem para o fornecedor as seguintes obrigações principais:

- a) Obrigação de produção e entrega dos bens identificados na sua proposta;
- b) Obrigação de garantia dos bens;
- c) Obrigação de continuidade de fabrico, até 1095 dias após a data de início de execução do contrato, para além dos 3.800.000 de bilhetes, caso se justifique e sejam solicitados.

Cláusula 15.ª

Objeto do dever de sigilo

1. O fornecedor deve guardar sigilo sobre toda a informação e documentação, técnica e não técnica, comercial ou outra, relativa à AMRAM, de que possa ter conhecimento ao abrigo ou em relação com a execução do contrato.
2. A informação e a documentação cobertas pelo dever de sigilo não podem ser transmitidas a terceiros, nem objeto de qualquer uso ou modo de aproveitamento que não o destinado direta e exclusivamente à execução do contrato.

3. Exclui-se do dever de sigilo previsto a informação e a documentação que fossem comprovadamente do domínio público à data da respetiva obtenção pelo fornecedor ou que este seja legalmente obrigado a revelar, por força da lei, de processo judicial ou a pedido de autoridades reguladoras ou outras entidades administrativas competentes.

Cláusula 16.ª

Prazo do dever de sigilo

O dever de sigilo mantém-se em vigor até ao termo do prazo de 5 anos a contar do cumprimento ou cessação, por qualquer causa, do contrato, sem prejuízo da sujeição subsequente a quaisquer deveres legais relativos, designadamente, à proteção de segredos comerciais ou da credibilidade, do prestígio ou da confiança devidos às pessoas coletivas.

Cláusula 17.ª

Preço contratual

1. Pelo fornecimento objeto do contrato, bem como pelo cumprimento das demais obrigações constantes do presente Caderno de Encargos, a AMRAM deve pagar ao fornecedor o preço constante da proposta adjudicada, acrescido de IVA à taxa legal em vigor, se este for legalmente devido.
2. O preço referido no número anterior inclui todos os custos, encargos e despesas cuja responsabilidade não esteja expressamente atribuída ao contraente público, bem como quaisquer encargos decorrentes da utilização de marcas registadas, patentes ou licenças.
3. O preço referido no número anterior inclui todos os custos, encargos e despesas incluindo, nomeadamente:
 - a) Transporte via área, marítima e terrestre dos bens objeto do contrato para o local de entrega referido na cláusula 7.ª, caso existam;
 - b) Taxas alfandegárias e aduaneiras, caso existam;
 - c) Todos os elementos mencionados na cláusula 1.ª n.º 6;
 - d) Deslocações, alojamento e alimentação de meios humanos, caso existam;
 - e) Despesas relacionadas com o pessoal para a descarga dos bens objeto do contrato no local da entrega.
4. O preço a que se refere o n.º 3 é dividido pelas diversas fases de execução do Contrato, correspondendo, no que concerne ao fornecimento de Bilhetes de Jogo Instantâneo, cada fase ao fornecimento de uma série de 400.000 ou 1.000.000,00 de bilhetes cada e respetivos elementos mencionados na cláusula 1ª n.º 6, nos seguintes termos previsionais:

IDENTIFICAÇÃO DA SÉRIE	DATA PREVISIONAL ENTREGA	PREÇO FACIAL DO BILHETE	QUANTIDADE DO SÉRIE (n.º de Bilhetes)
EE43	01-09-2021	2€	400.000
231	01-07-2022	0,5€	1.000.000
EE44	01-07-2023	2€	400.000
232	01-04-2024	0,5€	1.000.000
EE45	01-04-2024	1€	1.000.000

Cláusula 18.ª

Condições de pagamento

1. As quantias devidas pela entidade adjudicante, nos termos da cláusula anterior, devem ser pagas no prazo de 30 dias após a receção pela mesma das respetivas faturas, as quais só podem ser emitidas após o vencimento da obrigação respetiva.
2. Para os efeitos do número anterior, a obrigação considera-se vencida com a assinatura do auto de receção das respetivas Series de Bilhetes do Jogo Instantâneo.
3. Para efeitos de pagamento pela entidade adjudicante, o adjudicatário deverá comprovar ter regularizado as suas obrigações fiscais e com a segurança social e apresentar o comprovativo do Registo Central do Beneficiário Efetivo (RCBE) e o respetivo código.
4. De todas as importâncias recebidas o adjudicatário dará a devida quitação à entidade adjudicante através de documento fiscalmente aceite.
5. Em caso de discordância por parte da entidade adjudicante, quanto aos valores indicados nas faturas, deve esta comunicar ao prestador de serviços, por escrito, os respetivos fundamentos, ficando o adjudicatário obrigado a prestar esclarecimentos necessários ou proceder à emissão de nova fatura corrigida.

Cláusula 19.ª

Penalidades contratuais

1. Sem prejuízo do disposto nas cláusulas seguintes, em caso de incumprimento dos prazos de entrega dos bilhetes de jogo instantâneo, por causa que lhe seja imputável, ou por não aceitação total ou parcial de qualquer entrega de bilhetes a entidade adjudicante pode exigir do fornecedor uma penalidade em valor correspondente a 0,2% (zero vírgula dois por cento) do preço contratual de cada fornecimento, por cada dia de atraso que venha a ocorrer.
2. Sem prejuízo da aplicação de outras penalidades previstas no caderno de encargos e da obrigação de o fornecedor proceder à substituição dos



bilhetes/pacotes em causa, atendendo a que poderá ter como consequência o não cumprimento de obrigações legais, o cumprimento do plano de prémios, bem como o número de bilhetes emitidos, a AMRAM reserva-se o direito de aplicar penalidades para as situações abaixo indicadas que poderão ocorrer após a aceitação dos bilhetes e aquando da sua expedição ou comercialização:

- a) Problema ocorrido na validação de prémios - aplica-se uma penalidade de 2,5% (dois e meio por cento) do valor do fornecimento em que se verificar a irregularidade, caso o problema não seja regularizado no prazo de 24 (vinte e quatro) horas a penalidade sofrerá um aumento de 0,5% (zero vírgula cinco por cento) por cada hora de atraso na regularização até atingir o máximo de 10% (dez por cento);
 - b) Bilhetes com erro de impressão, bilhetes rasgados e ou desconformes com as características previstas no caderno de encargos - aplica-se uma penalidade de 2% (dois por cento) do valor do fornecimento em que se verificar a irregularidade;
 - c) Desconformidade do número de bilhetes em cada pacote - aplica-se uma penalidade de 2% (dois por cento) do valor do fornecimento em que se verificar a irregularidade;
 - d) Não correspondência entre os maços entregues e os constantes dos ficheiros informáticos - aplica-se uma penalidade de 2% (dois por cento) do valor do fornecimento em que se verificar a irregularidade;
3. Se qualquer sanção ou o seu conjunto atingir um valor superior a 20% (vinte por cento) do preço contratual, a entidade adjudicante reserva-se o direito de optar pela resolução do contrato nos termos estabelecidos no Caderno de Encargos e no disposto no artigo 329.º do Código dos Contratos Públicos.
 4. A cobrança das eventuais sanções em que o adjudicatário incorra, será efetuada, a critério da entidade adjudicante, designadamente por desconto no pagamento ou pagamentos subsequentes à verificação do facto que tenha dado origem à penalidade, sem mais formalidades, ou por acionamento das garantias em poder da entidade adjudicante.
 5. A aplicação das sanções previstas na presente cláusula será objeto de audiência prévia, nos termos previstos no n.º 2 do artigo 338.º do Código dos Contratos Públicos.
 6. Sem prejuízo do disposto na presente cláusula, em caso de incumprimento de obrigações emergentes do contrato e/ou incumprimento dos prazos a observar pelo fornecedor, nos termos descritos no presente Caderno de Encargos, por causa que lhe seja imputável, a AMRAM pode exigir do fornecedor o pagamento de uma pena pecuniária, de montante a fixar em função da gravidade do incumprimento e dentro dos limites impostos por lei.

7. Na determinação da gravidade do incumprimento, a AMRAM tem em conta, nomeadamente, a duração da infração, a sua eventual reiteração, o grau de culpa do prestador de serviços e as consequências do incumprimento.
8. As penas pecuniárias previstas na presente cláusula não obstam a que a AMRAM exija uma indemnização pelo dano excedente.

Cláusula 20.ª

Força maior

1. Não podem ser impostas penalidades ao fornecedor, nem é havida como incumprimento, a não realização pontual das prestações contratuais a cargo de qualquer das partes que resulte de caso de força maior, entendendo-se como tal as circunstâncias que impossibilitem a respetiva realização, alheias à vontade da parte afetada, que ela não pudesse conhecer ou prever à data da celebração do contrato e cujos efeitos não lhe fosse razoavelmente exigível contornar ou evitar.
2. Podem constituir força maior, se se verificarem os requisitos do número anterior, designadamente, tremores de terra, inundações, incêndios, epidemias, sabotagens, greves, embargos ou bloqueios internacionais, atos de guerra ou terrorismo, motins e determinações governamentais ou administrativas injuntivas.
3. Não constituem força maior, designadamente:
 - a) Circunstâncias que não constituam força maior para os subcontratados do fornecedor, na parte em que intervenham;
 - b) Greves ou conflitos laborais limitados às sociedades do fornecedor ou a grupos de sociedades em que este se integre, bem como a sociedades ou grupos de sociedades dos seus subcontratados;
 - c) Determinações governamentais, administrativas, ou judiciais de natureza sancionatória ou de outra forma resultantes do incumprimento pelo fornecedor de deveres ou ónus que sobre ele recaiam;
 - d) Manifestações populares devidas ao incumprimento pelo fornecedor de normas legais;
 - e) Incêndios ou inundações com origem nas instalações do fornecedor cuja causa, propagação ou proporções se devam a culpa ou negligência sua ou ao incumprimento de normas de segurança;
 - f) Avarias nos sistemas informáticos ou mecânicos do fornecedor não devidas a sabotagem;
 - g) Eventos que estejam ou devam estar cobertos por seguros.
4. A ocorrência de circunstâncias que possam consubstanciar casos de força maior deve ser imediatamente comunicada à outra parte.

5. A força maior determina a prorrogação dos prazos de cumprimento das obrigações contratuais afetadas pelo período de tempo comprovadamente correspondente ao impedimento resultante da força maior.

Cláusula 21.ª

Resolução por parte da entidade adjudicante

1. Sem prejuízo de outros fundamentos de resolução do contrato previstos na lei, a entidade adjudicante pode resolver o contrato, a título sancionatório, no caso de o fornecedor violar de forma grave ou reiterada qualquer das obrigações que lhe incumbem, designadamente se se verificar atraso superior a 3 meses na entrega dos bilhetes.
2. A AMRAM poderá vir a resolver o contrato, caso se verifique a extinção do jogo instantâneo por razões legais ou alheias à sua vontade.
3. A AMRAM, reserva-se no direito de adquirir menos Séries do que previsto se tal se justificar em função do número de vendas.

Cláusula 22.ª

Resolução por parte do fornecedor

O fornecedor pode resolver o contrato nos casos previstos no artigo 332º do CCP.

Cláusula 23.ª

Execução da caução

A resolução do contrato pela entidade adjudicante não impede a execução da caução, contanto que para isso haja motivo.

Cláusula 24.ª

Caução

1. É da responsabilidade do fornecedor a prestação de caução no valor de 5% da sua proposta, para garantia de cumprimento do contrato.
2. A caução não poderá ser cancelada sem declaração expressa da entidade adjudicante.

Cláusula 25.ª

Responsabilidade

1. O fornecedor assume integral responsabilidade pelos bens fornecidos e serviços contratados, sendo o único responsável perante a entidade adjudicante pela boa prestação dos mesmos.
2. O fornecedor responde nomeadamente por quaisquer erros, deficiências ou omissões no fornecimento dos bens, qualquer que seja a sua origem e qualquer que seja o momento em que forem detetados, salvo se for provado



que os mesmos decorreram de dados fornecidos por escrito pela entidade adjudicante.

3. Em qualquer altura e logo que solicitado pela entidade adjudicante, o fornecedor obriga-se a corrigir os erros, as deficiências ou as omissões no prazo razoável que lhe vier a ser fixado.

Cláusula 26.ª

Direitos de propriedade intelectual

1. Serão inteiramente da conta do fornecedor, os encargos e as responsabilidades decorrentes da utilização, na execução do fornecimento dos bilhetes do Jogo Instantâneo, e outros a que respeitam quaisquer patentes, licenças, marcas, desenhos registados e outros direitos de propriedade industrial ou direitos de autor ou conexos.
2. São igualmente da responsabilidade do fornecedor as obrigações que resultem da utilização direta ou indireta de direitos de propriedade intelectual, designadamente, desenhos registados, marcas de comércio e fabrico, incluindo as de obter junto dos respetivos proprietários as necessárias autorizações e as obrigações de pagamento dos correspondentes encargos.

Cláusula 27.ª

Foro competente

Para resolução de todos os litígios decorrentes do contrato fica estipulada a competência do tribunal administrativo de círculo do Funchal com expressa renúncia a qualquer outro.

Cláusula 28.ª

Comunicações e notificações

1. Sem prejuízo de poderem ser acordadas outras regras quanto às notificações e comunicações entre as partes do contrato, estas devem ser dirigidas, nos termos do Código dos Contratos Públicos, para o domicílio ou sede contratual de cada uma, identificados no contrato.
2. Qualquer alteração das informações de contato constantes do contrato deve ser comunicada à outra parte.

Cláusula 29.ª

Contagem dos prazos

Os prazos previstos no contrato são contínuos, correndo em sábados, domingos e dias feriados.

Cláusula 30.ª

Identificação do n.º de Compromisso nas faturas

Todas as faturas a emitir pelo prestador de serviços terão obrigatoriamente de fazer referência ao número do Nosso compromisso, a indicar pela AMRAM, sob pena de devolução, nos termos da Lei 8/2012, de 21 de fevereiro, Decreto-lei n.º 217/2012, de 21 de junho e demais alterações.

Cláusula 31.ª

Visto do Tribunal de Contas

O presente procedimento, face ao valor, não está sujeito a fiscalização prévia do Tribunal de Contas, nos termos dos artigos 46.º a 48.º, n.º 1 da Lei n.º 98/97, de 26 de agosto, na redação que lhe foi dada pela Lei n.º 48/2006, de 29 de agosto.

Cláusula 32.ª

Despesas

Correm por conta do prestador de serviços todas as despesas em que este tenha de incorrer em virtude de obrigações que para ele emergem do contrato.

Cláusula 33.ª

Gestor do Contrato

1. Nos termos do artigo 290.º-A, é designado o seguinte gestor do contrato em nome da Entidade Adjudicante – Zélia Maria da Silva Rodrigues.
2. Contatos do gestor do contrato: Zélia Maria da Silva Rodrigues, Secretária Executiva da AMRAM | E-mail: zeliarodrigues@amram.pt | Telefone: 291 200 730.

Cláusula 34ª

Proteção de Dados Pessoais

1. Os dados pessoais a que os concorrentes tenham acesso durante o presente procedimento concursal serão tratados em estrita observância com as regras e normas do RGPD e a Lei de Proteção de Dados, devendo, após a adjudicação do contrato serem eliminados todos os dados pessoais que possam ter acesso no âmbito do procedimento ou por causa dele, exceto aqueles que possam ser necessários ao cumprimento de obrigação legal.
2. A disposição constante do número anterior aplica-se a todos os concorrentes que se inscrevem como interessados na proposta e possam ter acesso a informação no âmbito do procedimento.
3. Os concorrentes comprometem-se a cumprir integralmente e sem reservas com o estipulado na Lei de Proteção de Dados.



Cláusula 35.ª
Legislação aplicável

Em tudo o omissso no processo que constitui o presente procedimento, observar-se-á o disposto no Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29 de janeiro, que aprova o CCP, republicado pelo Decreto-Lei n.º 111-B/2017, de 31 de agosto, incluindo as adaptações ao CCP efetuadas pela Assembleia Legislativa da Madeira.

PARTE II CLÁUSULAS TÉCNICAS

Cláusula 36.ª Bilhetes de Jogo Instantâneo

1. Os Bilhetes de Jogo Instantâneo terão as seguintes características:

a. Quantidade, número de visuais, preço do bilhete e milímetros, por série:

SÉRIE	N.º de Bilhetes por Série	N.º de Visuais por Série	Preço do Bilhete	Milímetros do Bilhete
Série 1 EE43	400.000	2	2 € (dois euros)	145 mm x 90 mm
Série 2 231	1.000.000	2	0,50 € (cinquenta cêntimos)	80 mm x 62 mm
Série 3 EE44	400.000	2	2 € (dois euros)	145 mm x 90 mm
Série 4 232	1.000.000	2	0,50 € (cinquenta cêntimos)	80 mm x 62 mm
Série 5 EE45	1.000.000	2	1 € (um euro)	76.2 mm x 101.6 mm

b. Grelha de Prémios:

Cabe à AMRAM a definição da grelha de prémios a atribuir, tanto em número, como em valor.

Com a encomenda de cada Série, serão enviados, por e-mail, pela AMRAM ao adjudicatário a Grelha de Prémios para a respetiva Série.

O fornecedor é o único responsável pelos eventuais prémios que não resultem da grelha de prémios definida pela AMRAM.

c. Formato do Bilhete: Horizontal ou Vertical

Com a encomenda de cada Série, será definida pela AMRAM a orientação pretendida para o Bilhete.

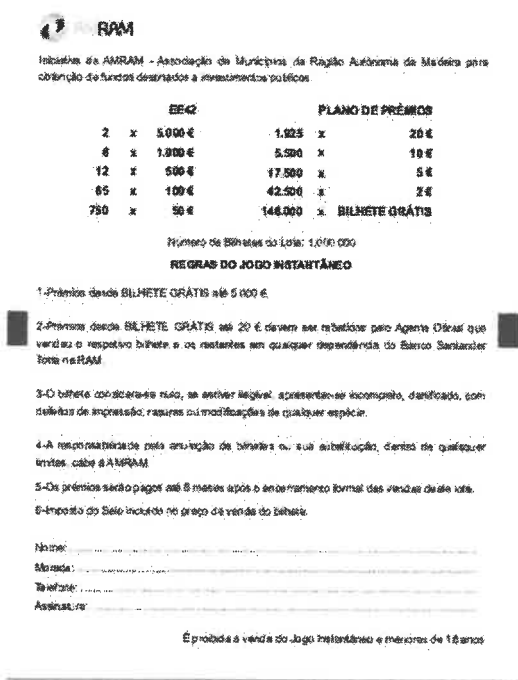
- d. Áreas de raspar:
Cabe à AMRAM, enquanto entidade exploradora do Jogo Instantâneo, a definição dos sistemas de jogo, simbologia e seu funcionamento a constar dos Bilhetes.
A AMRAM definirá, aquando da encomenda de cada Série quantas áreas de Jogo terá a respetiva emissão e o sistema de Jogo.
- e. Gramagem: Os bilhetes do Jogo Instantâneo devem apresentar uma gramagem compreendida entre 200 gr/m² e 240 gr/m².
- f. Impressão: Os Bilhetes terão no mínimo 6 cores na face frontal, 1 cor no verso e 4 cores na sobreimpressão das máscaras.
- g. Material: Papel de segurança reciclável – O papel não deverá ter características específicas ou especiais que impeçam a sua normal reciclagem.
- h. Código de Barras: Sob o látex e na área de jogo.
- i. Outras características a observar:
- a. O fornecedor deve ter certificação ao abrigo que qualquer norma de segurança ou regime de certificação;
 - b. O fornecedor deve ter fornecido bilhetes de jogo para qualquer entidade dentro da União Europeia durante os últimos 4 (quatro) anos;
 - c. O fornecedor deve produzir os bilhetes de jogo numa máquina de produção em linha, na qual a impressão dos bilhetes é feita numa única passagem contínua;
 - d. O fornecedor deve ser capaz de imprimir os bilhetes com logotipo invisível, logo UV, micro texto, características de segurança, entre outros.
- j. Conteúdo gráfico e Texto: Cabe à AMRAM a definição da informação a conter na frente e no verso dos Bilhetes.
No entanto, no mínimo, cada Bilhete deverá conter a seguinte informação:
- o Na frente dos Bilhetes:
 - O logotipo da AMRAM e do Jogo Instantâneo;
 - O preço do Bilhete;
 - N.º da Série;
 - Identificação da AMRAM;
 - A(s) área(s) de raspar o prémio;
 - Uma zona reservada a controlo, devidamente identificada com a expressão "NÃO RASPAR";

- A simbologia dos prémios, que deverá ser apresentada em dígitos e por extenso (impressão a preto) ou outra considerada mais adequada ao conceito do jogo;
- As regras de atribuição do prémio estarão obrigatoriamente localizadas na frente dos bilhetes;
- **Código de Barras para validação de prémios, na (s) área (s) de raspar o prémio que permitir a utilização de equipamentos leitores de códigos de barras (leitura ótica).**
- A AMRAM, conjectura a possibilidade de aquisição de Leitores de Código de Barras, que se pretende sejam um apoio para a verificação e validação dos Prémios dos bilhetes de jogo instantâneo. Assim, os Bilhetes a fornecer deverão obrigatoriamente permitir que com esta ferramenta seja possível concretizar a validação imediata dos Prémios dos bilhetes de jogo instantâneo, através da inserção de **Código de Barras**.

o No Verso dos Bilhetes:

- Identificação da AMRAM;
- N.º da Série;
- Plano de Prémios;
- Identificação do n.º de Bilhetes da Série;
- Regras do Jogo Instantâneo;
- Campo para dados do Apostador;
- Nº do bilhete no pacote;

Exemplo:



AMRAM
Instituto da AMRAM - Associação de Municípios da Região Autónoma da Madeira para obtenção de fundos destinados a intervenções públicas.

EE42		PLANO DE PRÉMIOS	
2	x 5.000 €	1.025	x 20 €
6	x 1.000 €	5.500	x 10 €
12	x 500 €	17.500	x 5 €
65	x 100 €	42.500	x 2 €
750	x 50 €	146.000	x BILHETE GRÁTIS

Numero de Bilhetes do Lot: 1.000.000

REGRAS DO JOGO INSTANTÂNEO

1-Prémios desde BILHETE GRÁTIS até 20 € devem ser retirados pelo Agente Oficial que vende o respetivo bilhete e os restantes em qualquer dependência do Banco Santander local na RAM.

2-Prémios desde BILHETE GRÁTIS até 20 € devem ser retirados pelo Agente Oficial que vende o respetivo bilhete e os restantes em qualquer dependência do Banco Santander local na RAM.

3-O bilhete considera-se nulo, se estiver registado, apresentando-se incompleto, danificado, com rubricas de impressões, rasuras ou modificações de qualquer espécie.

4-A responsabilidade pela aquisição de bilhete ou sua atribuição, dentro de qualquer lote, cabe à AMRAM.

5- Os prémios serão pagos até 8 meses após o encerramento formal das vendas deste lote.

6- Imposto do Selo incluído no preço de venda do bilhete.

Nome: _____
Morada: _____
Telefone: _____
Assinatura: _____

É proibida a venda do Jogo Instantâneo a menores de 18 anos

2. Os Bilhetes terão os seguintes sistemas de validação e controlo:

- a. **Número de controlo** impresso e coberto com máscara opaca de segurança na face frontal do Bilhete.
- b. **Código de validação para agentes** impresso na área de jogo, para controlo dos prémios de menor valor.
- c. **Numeração dos Bilhetes:** Os Bilhetes terão uma área de formato retangular impressa na frente onde deve constar o nº de Série (Lote), o nº de pacote e o nº do bilhete no pacote (LLLL-PPPPP-BBB) onde:
 - L – LOTE (EE43);
 - P – PACOTE;
 - B – BILHETE
- d. **Estrias impressas na área de jogo** de forma a detetar o corte e substituição dos símbolos dele constante.
- e. Áreas de jogo apresentando símbolos, figuras ou algarismos e a indicação do valor do prémio em causa em numerário e extensa impressa na frente de cada bilhete e coberta com máscara opaca de segurança.

3. Apresentação, por Série:

- a. Os Bilhetes serão agrupados em Pacotes.
- b. Cada Pacote agrupará 100 Bilhetes.
- c. Os pacotes serão fechados em plástico transparente, com selagem de segurança.
- d. Os pacotes serão agrupados em Caixas.
- e. Cada Caixa agrupará 25 Pacotes.
- f. As caixas serão opacas, devidamente identificadas, numeradas, com início em 001, e seladas.
- g. As caixas serão agrupadas em Paletes.

4. Amostras de Bilhetes, por cada Série

Por cada Série serão disponibilizadas 400 amostras, 200 amostras por cada subsérie.

As amostras obedecerão as características e sistemas de validação e controlo dos bilhetes de Jogo Instantâneo.

No verso da amostra deverá ser aposto a palavra AMOSTRA, conforme exemplo que se segue:



AMRAM Instituto do Jogo de Bilhete da Região Autónoma da Madeira
Instituto do Jogo de Bilhete da Região Autónoma da Madeira

PLANO DE PRÉMIOS

1	X	10.000 €	1.850	X	20 €
5	X	1.000 €	5.500	X	10 €
11	X	500 €	16.500	X	5 €
60	X	100 €	45.500	X	2 €
780	X	50 €	149.000	X	BILHETE GRÁTIS

Número de Bilhetes do Lote: 1.000.000

REGRAS DO JOGO INSTANTÂNEO

- 1- O bilhete do Jogo Instantâneo tem 10 dígitos.
- 2- O bilhete do Jogo Instantâneo tem 20 € de valor nominal, pelo que o bilhete é considerado válido até ao vencimento da 20ª série de bilhetes.
- 3- O bilhete tem validade de 30 dias a partir da data de emissão, com validade máxima de 30 dias a partir da data de emissão.
- 4- A distribuição dos prémios é feita de acordo com o plano de prémios.
- 5- O bilhete do Jogo Instantâneo é considerado válido até ao vencimento da 20ª série de bilhetes.
- 6- O bilhete do Jogo Instantâneo é considerado válido até ao vencimento da 20ª série de bilhetes.

AMRAM
Associação de Municípios da
Região Autónoma da Madeira

5. Ficheiro de códigos de controlo, por Série

O fornecimento, de cada série de bilhetes, será acompanhado por um Ficheiro ou outro suporte informático acordado entre as Partes que conterá uma lista de códigos de controlo de todos os Bilhetes premiados e uma lista de códigos de controlo dos Bilhetes premiados "hightier". Ambas as Listas deverão ser, nomeadamente em Excel, e deverão discriminar, por prémio, quais os números de controlo de cada bilhete premiado, bem como os símbolos, figuras ou algarismos constantes das áreas de jogo do Bilhete. O referido suporte informático deverá garantir a integridade e a confidencialidade da informação.

Exemplo:

Número	Classe	Código	Permutação	Preço
--------	--------	--------	------------	-------

6. Lista de descrição das caixas, por Série

A lista de descrição das caixas deverá ser disponibilizada em Ficheiro - formato "pdf" ou "Excel" e em suporte de papel e deverão discriminar, os números dos Pacotes correspondentes a cada caixa, de acordo com a numeração do Bilhete.

Exemplo:

Caixa: 1 25 Pacotes

00001 00002 00003 00004 00005 00006 00007 00008 00009 00010
00011 00012 00013 00014 00015 00016 00017 00018 00019 00020
00021 00022 00023 00024 00025

7. Posters A4, por cada série

Por cada série serão disponibilizados 1000 Posters, 500 por cada subsérie. Os Posters terão as seguintes características:



Rua da Mouraria n.º 44-46
9004-508 Funchal - Madeira - Portugal
mail@amram.pt - www.amram.pt
351 291 200 730
351 291 233 230

NIPC 511-027-3-3



- Tamanho: A4
- Orientação: Vertical
- Material: Couché brilhante
- Gramagem: não inferior a 120 grs
- Cores: Quadricromia frente

